

Les jeux à règles : de quoi s'agit-il ?

Rappel : Jean PIAGET distingue quatre sortes de jeux :

les jeux d'exercices (au début du stade sensori-moteur entre 0 et 2 ans) ;

les jeux symboliques (2 à 7 ans) ;

les jeux à règles (à partir de 4 ans) ;

construction.

les jeux de

1) Définition : Les jeux à règles regroupent différents types de jeux tels que les jeux de coopération, de hasard, de stratégies, d'adresse, de compétition...

Différencier les jeux à règles spontanées (où la règle est construite au fur et à mesure) et les jeux à règles transmises (jeu de l'oie, jeu d'échec...).

2) Pourquoi ?

Les jeux à règles permettent de développer des habiletés sensori-motrices (à travers les jeux basés sur l'action) et des habiletés cognitives (jeux basés sur la réflexion). Les jeux à règles peuvent porter sur un raisonnement, une combinaison logique, l'émission d'hypothèses, la déduction, etc...

3) Où, quand, comment ? Aménager l'école (les salles de classe, les salles dédiées à des activités spécifiques, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants des univers différents qui stimulent leur curiosité, répondent à leurs besoins de jeu et multiplient les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives. Après une phase de jeu libre, l'enseignant apporte les règles du jeu, cadre la mise en œuvre et médiatise les procédures à partir du repérage chez les élèves de compétences spécifiques, de stratégies et d'éventuelles difficultés.

4) Quels domaines des programmes ?

-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Des jeux pour parler : du jeu libre au jeu structuré où les règles sont explicitées, conventionnelles et connues de tous.

-Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique :

Jeux libre d'action (L1, L2) sans règle externe avec matériel inducteur	Jeux d'action (S1 et S2) avec règle externe ou matériel inducteur
<p>Tous les jeux moteurs construisant une compétence du répertoire moteur de base : sauter une marche, 2 marches, 3 marches... Marcher en équilibre sur une bordure de trottoir... Courir de manière aléatoire, en cercle, en ligne... Lancer des objets...</p> <p>et plus complexe : grimper, rouler, enjamber, porter, tirer, pousser... combinant des actions motrices diverses.</p>	<p>Explorer le répertoire moteur de base : marcher, courir, sauter, lancer</p> <p>et plus complexe : grimper, rouler, enjamber et combinaison d'actions motrices diverses Course : tous les jeux de course</p> <p>Equilibre : échasses, patins, patinette, bicyclette, balançoire □ Sauter : marelle, corde □ Grimper : escalier, arbre, échelle □ Lancer : billes, bouchons, osselets, carotte, pichenette, volant, balle, quilles, toupie, Jokari, anneau, diabolo, les mouches, yoyo.</p>

-Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Créer des jeux permet de combiner des activités multiples. Par exemple, inventer un jeu de société (un jeu de l'oie, des petits chevaux, etc.) permet de faire appel aux arts plastiques (matières diverses, peinture, etc.).

-Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Certains jeux à règles peuvent favoriser des raisonnements logiques, développer des stratégies d'ordre cognitif, construire des compétences mathématiques sans la contrainte didactique du résultat, faire évoluer les savoir-faire vers des procédures plus opératoires, faire évoluer chaque élève vers plus de réflexion, de concentration et d'analyse des situations.

5) Les types de jeux à règles :

Types	Action	Réflexion
Jeux de compétition	Jeux de pistes, jeux de ballons	Jeux d'observation, jeux de poursuite, jeux de stratégie, jeux de mémoire (jeux de société, jeux de cartes...)
Jeux de coopération	Jeux de ballon (par équipe), jeu du déménageur	Jeux de société (Le Verger, Woolfy, Allez les escargots...)
Jeux d'adresse	1,2,3... soleil, jeux d'équilibre, marelles, fléchettes, jeux de billes / boules	Mikado, jeux de société (par exemple : passe muraille, passe trappe...)
Jeux de hasard	Le jeu de l'oie, les petits chevaux	Lotos, jeux de cartes (bataille), dominos, le jeu de l'oie, les petits chevaux
Jeux de stratégie	Passé à dix, la bombe, la tomate...	Jeux de société (par exemple : Quak), jeux de cartes (7 familles), bataille navale, échecs ...
Jeux d'observation	Jeux d'orientation	Lotos imagés, jeux de société (par exemple : Linx)
Jeux de mémoire	Jeux d'orientation : parcours mémoire	Memory, jeux de société (par exemple : Pique plume)
Jeux de poursuite	Jeux de chat, Poules/renards/vipères, jeu du drapeau, la thèque, La course des chats et des souris	Les petits chevaux, jeux de l'oie