

	Caractéristiques du genre Règle de jeu	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d'objectifs élève
1. Visée	Le genre « règle de jeu » a pour fonction à la fois de décrire en quoi consiste un jeu (quel est son but ; comment il commence, se déroule, se termine) et de prescrire et/ou cadrer les actions qui le constituent. 1.1	L1 11-12 Compréhension et production de l'écrit *Manipulation de supports écrits variés (imagiers, albums, affiches...) et découverte de leurs usages sociaux 1.1 4.3 5.4 Compréhension de consignes pour agir (<i>règles de vie, mode d'emploi, recette, règles du jeu, consignes...</i>) : • identification du matériel nécessaire 5.2 • identification de la tâche à exécuter 5.1 • respect de l'ordre chronologique des actions à effectuer 5.3	1.1 Saisir la visée d'une règle de jeu : décrire en quoi consiste le jeu, son déroulement et son but ; prescrire et/ou cadrer les actions qui le constituent.
2. Situation de communication	L'auteur/autrice de la règle de jeu n'est généralement pas identifiable. Les destinataires attendent un guidage. 2.1 La règle de jeu est souvent présentée ou lue à haute voix par l'un-e des participant-es au jeu ou une personne externe (enseignant-e, parent, animateur/animatrice...).	2.1 5.5 7.7 Rédaction en groupe ou individuellement d'un texte injonctif pour un destinataire (<i>recette, bricolage, règles de jeu...</i>) : • distinction des différentes parties d'un texte (<i>titre, sous-titre, numération, retour à la ligne, tiret...</i>) 6.1-6.3 • choix d'illustrations représentant des actions 4.1 4.2 • écriture de consignes 7.5 • utilisation de verbes d'action à l'infinitif ou au présent 7.1 7.2 7.5 Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève... ... comprend et respecte des consignes 5.4	2.1 Prendre en compte les connaissances des destinataires dans la présentation et/ou la production d'une règle de jeu, afin d'assurer le guidage.
3. Principes communicatifs	Les destinataires sont disposé·es et prêt·es à suivre les indications et prescriptions figurant dans la règle de jeu. Le texte doit viser la clarté et éviter toute ambiguïté. 3.1		3.1 Comprendre que le texte doit viser la clarté et éviter toute ambiguïté.
4. Réalisation matérielle	La règle de jeu écrite peut se présenter sur différents supports (sur la boîte du jeu, un feuillet ou un livret à l'intérieur de la boîte, dans un recueil de règles de jeu...). 4.3 Dans tous les cas, l'appui d'images et/ou de schémas aide à comprendre le jeu, contribue à la clarté de la présentation des règles. 4.1 Dans la pratique, les règles sont souvent lues ou présentées oralement par un-e participant-e ou une personne externe. N.B. Il est de plus en plus fréquent de trouver les règles de jeu sous format vidéo, expliquées dans des tutoriels ; ce format n'est pas pris en considération ici.		4.1 Comprendre le rôle des images pour montrer les actions impliquées dans le jeu. 4.2 Établir les liens entre les images ou schémas et le texte. 4.3 Prendre en compte les caractéristiques du support choisi pour mettre en page la règle de jeu.

	Caractéristiques du genre Règle de jeu	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d'objectifs élève
5. Contenu	<p>5.1-5.4 Contenu obligatoire d'une règle de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> le nom du jeu ; une présentation du jeu (le but, l'âge et le nombre de participant-es, le matériel et sa préparation) ; 5.1 5.2 les règles proprement dites. 5.4 <p>Il peut y avoir aussi un commentaire de nature sociologique et/ou historique qui contextualise le jeu, des exemples illustrés, des variantes au déroulement du jeu, etc.</p> <p>Lorsqu'il y a plusieurs participant-es, la règle de jeu organise les relations et les rôles à l'intérieur du groupe de joueurs/joueuses.</p>		<p>5.1 Identifier le but du jeu.</p> <p>5.2 Identifier les différents éléments du matériel nécessaire au déroulement du jeu.</p> <p>5.3 Identifier les actions dans leur ordre chronologique.</p> <p>5.4 Comprendre les règles à suivre pour pouvoir agir.</p> <p>5.5 Prendre en compte les éléments susmentionnés (5.1-5.3) pour produire une règle de jeu.</p>
6. Structure	<p>6.1-6.3 Rubriques relativement standardisées déterminées par les éléments du contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> le nom du jeu ; le but du jeu ; le nombre de participant-es proposé/possible ; souvent, l'âge conseillé ; le matériel nécessaire ; si nécessaire, les consignes de préparation du matériel et/ou de mise en place des éléments du jeu ; les règles proprement dites, qui définissent le fonctionnement du jeu et conditionnent son bon déroulement, de la situation de départ à ce qui en détermine la fin. <p>D'autres rubriques peuvent éventuellement s'ajouter (par exemple pour proposer une description de nature sociologique et/ou historique du jeu, des variantes au déroulement du jeu, etc).</p> <p>Des éléments paratextuels (photographies, dessins, etc.) peuvent illustrer les différentes rubriques susmentionnées ou parfois en tenir lieu.</p>		<p>6.1 Repérer les différentes rubriques qui structurent la règle de jeu.</p> <p>6.2 Identifier l'ordre des différentes rubriques de la règle de jeu et les éléments linguistiques qui les signalent : titres, numération, tirets, etc.</p> <p>6.3 Prendre en compte les différentes rubriques pour rédiger une règle de jeu.</p>

	Caractéristiques du genre Règle de jeu	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d'objectifs élève
7. Textualisation / Langue	<p>Effacement de l'émetteur/émettrice.</p> <p>Séquences injonctives à l'infinitif, à l'impératif ou à l'indicatif (à valeur injonctive), pour régler les actions des participant-es. 7.2 7.7</p> <p>Séquences descriptives au présent de l'indicatif pour présenter les composantes du jeu et certaines situations (situations de départ et de fin).</p> <p>Abondance de verbes d'action liés à la formulation de règles. 7.1</p> <p>Emploi d'un vocabulaire propre au jeu (<i>dés, tour, plateau de jeu, pions, pièces, jetons, cartes, etc.</i>). 7.3</p> <p>Présence de subordonnées conditionnelles (<i>Si..., alors...</i>).</p> <p>Mise en page caractérisée par des variations typographiques, des illustrations, des couleurs, des symboles... 7.4</p> <p>Présence d'un titre (nom du jeu) et de sous-titres (nom des rubriques, généralement formé d'un GN sans déterminant). 7.6</p>		<p>7.1 Comprendre les verbes d'action désignant les opérations.</p> <p>7.2 Identifier l'infinitif avec une valeur injonctive.</p> <p>7.3 Comprendre le vocabulaire technique concernant le jeu.</p> <p>7.4 Mettre en relation les textes et les images.</p> <p>7.5 Formuler des règles en employant des verbes d'action et en utilisant des temps du discours suivant un modèle (soit impératif, soit infinitif, soit indicatif présent).</p> <p>7.6 En vue de la production d'une règle de jeu, formuler des sous-titres (généralement formés d'un GN sans déterminant) en lien avec le contenu.</p> <p>7.7 Produire une règle de jeu pour l'intégrer dans un recueil de règles de jeux ("livret de jeux"), en tenant compte des éléments mentionnés ci-dessus.</p>

8. Connaissances à propos du genre et terminologie – Propositions d'objectifs élève

- 8.1 Connaître la visée/la fonction communicative de la règle de jeu (décrire en quoi consiste un jeu, son déroulement et son but, et prescrire et/ou cadrer les actions qui le constituent).
- 8.2 Reconnaître le genre « règle de jeu » parmi d'autres productions textuelles.
- 8.3 Connaître quelques caractéristiques définitoires de la règle de jeu : présence de règles, mention du but, du matériel et de ce qui marque la fin du jeu.
- 8.4 Comprendre et utiliser les termes suivants permettant de parler de la règle de jeu : vocabulaire propre au matériel de jeu (*carte, pion, dé, jeton, plateau...*), *règle, but*.
- 8.5 Comprendre en contexte les termes suivants permettant de parler de la règle de jeu : *rubrique, mise en place, déroulement, condition*.