

«Création de jeux de société en classe»

(M. Abel GROS, enseignant en CM1, fiche créée en partenariat avec Maxime Rambourg, directeur de la Feinte de l'ours à Nancy)

Les différentes étapes :

Avant le début de la séquence

A] Étape 1 : «Jouer à des jeux de société.»

B] Étape 2 : «Jouer sans règle»

C] Étape 3 : «La règle du jeu»

D] Étape 4 : «Analyser le fonctionnement d'un jeu»

E] Étape 5 : «Créer son propre jeu»

F] Étape 6 : «Test du jeu grâce à la visite d'autres classes de l'école (évaluation)»

En fin de séquence

Avant le début de la séquence :

- Visite d'un éditeur de jeux de société en classe : Timothée Leroy, éditeur chez Blue Orange, originaire de Longwy.

Objectifs : - découvrir le métier d'éditeur.

- connaître les différentes étapes de création d'un jeu (l'arrivée du prototype, le travail avec un illustrateur, l'amélioration des règles, la fabrication en usine, et la distribution dans les magasins).

- réaliser une interview : préparer des questions pour l'éditeur, et prendre des notes.

- réaliser un article avec les notes prises précédemment.

- Possibilité pour les élèves, de participer à un atelier jeu extra-scolaire le mardi soir.

Activités transversales :

Production d'écrits :

- Préparer puis réaliser une interview, écrire un article pour le journal des élèves lors de la rencontre avec l'éditeur. Un journaliste sera chargé d'interviewer chaque groupe sur sa progression, son jeu, afin d'en faire la «promotion».

- Rédiger les règles du jeu.

- Rédiger un texte/poème de remerciement pour les intervenants venus bénévolement, et qui nous ont donné des jeux gratuitement.

Grammaire/orthographe/vocabulaire/conjugaison :

- Compétences travaillées en lien avec les productions d'écrits.

- Activités de vocabulaire : recherche du champs lexical du jeu, utilisation de ce champs lexical pour faire ressortir les notions de contraires, de synonymes, de famille de mot.

Lecture :

- Lire et comprendre un texte de règle de jeu, un article de journal, une poésie, et une interview.

- Lire un mail comprenant les réponses aux questions posées par les élèves.

Langage oral :

- s'exprimer clairement et de façon précise pour expliquer les règles d'un jeu, présenter un travail devant les autres, exprimer et justifier un point de vue lors des présentations des camarades.

Langue vivante :

- En lien avec la maison d'édition «Blue Orange», travailler sur les pays vers lesquels on exporte les jeux.
- Étudier un jeu de société en anglais.

Mathématiques :

- Utiliser ses connaissances pour mesurer/tracer un patron de boîte adapté à la taille de son jeu.
- Résoudre des problèmes liés à la création de son jeu : taille et nombre de cartes, du plateau, équilibre du fonctionnement du jeu, problèmes abstraits à résoudre.

Techniques usuelles de l'information et de la communication :

- Utilisation de logiciels de traitement de texte pour rédiger au propre la règle de son jeu.
- Mettre en page des images dans son texte.
- Faire une recherche d'informations (pour un jeu de culture avec des questions sur l'histoire ou les sciences par exemple) sur internet ou une encyclopédie informatique : Encycloop (ICEM-Pédagogie Freinet)

Pratique artistique et histoire des arts :

- Travail sur la décoration des jeux de société à travers les âges : Le jeu du «Senet» dans l'Égypte antique. Les illustrateurs aujourd'hui.
- Créer les illustrations de son jeu : le plateau, les cartes, les tuiles, la décoration de la boîte...

Autres domaines :

D'autres domaines tels que l'histoire, les sciences, l'EPS peuvent être travaillés en lien avec la création des jeux. Cela se fera en fonction des élèves, suite au choix de création qu'ils ont fait.

Séquence :

A] Étape 1 : «Jouer à des jeux de société.»

Objectif : *Parvenir à comprendre une règle de jeu de société simple.
Découvrir et jouer à différents types de jeux.*

Nombre de séances : Une à deux séances d'une heure.

Matériel : 6 jeux de société simples, avec 4 exemplaires de règle pour chaque.

Mode de regroupement : Groupes de 3 ou 4 élèves imposés par l'enseignant, afin que les groupes soient équilibrés entre eux.

Avant la séance : Chaque groupe est défini à l'avance. Des emplacements de jeu sont éparpillés dans la classe. Un papier avec les prénoms de tout un groupe est placé sur chaque table, ainsi qu'un jeu, et les 4 exemplaires des règles correspondantes.

Déroulement :

- a) Les groupes s'installent à la table de jeu où ils voient leur prénom.
- b) L'enseignant explique la consigne : «Vous allez devoir comprendre seul comment jouer au jeu qui est devant vous. Vous avez chacun une règle, lisez-la, puis essayer de jouer en comparant ce que vous avez compris.»
- c) (10min) Phase 1 : Les élèves sont en autonomie totale, l'enseignant observe mais n'intervient pas.

d) (20min) Phase 2, une fois que les élèves se sont mis à jouer : L'enseignant passe voir chaque groupe l'un après l'autre, en vérifiant la compréhension des règles du jeu. En reprenant si besoin la lecture de certains points avec les élèves. Puis, lorsque les règles sont réellement comprises, le groupe peut continuer à jouer.

Au bout de 30 minutes, les groupes peuvent tourner pour découvrir un nouveau jeu (d'un type différent), le même travail a lieu. Mais si un groupe n'a pas terminé sa première partie en ayant compris les règles, il **ne change pas de jeu** avant la fin de cette partie, car il est important de terminer le jeu pour en comprendre les mécanismes.

B] Étape 2 : «Jouer sans règle»

*Objectif : Comprendre l'importance de la règle du jeu.
Imaginer des règles pouvant correspondre à un matériel donné.*

Nombre de séances : Une seule séance d'une heure.

Matériel : 6 jeux de société simples et inconnus, sans règle de jeu.

Mode de regroupement : Groupes de 3 ou 4 élèves imposés par l'enseignant, afin que les groupes soient équilibrés entre eux.

Avant la séance : Chaque groupe est défini à l'avance. Des emplacements de jeu sont éparpillés dans la classe. Un papier avec les prénoms de tout un groupe est placé sur chaque table, ainsi qu'un jeu sans règle.

Déroulement :

a) (5min) Installation et explication des consignes : «Voici des jeux, il vous manque les règles. Essayez de deviner comment on pourrait jouer à ces jeux. Vous pouvez écrire sur vos cahiers pour vous aider. Essayer de trouver quelles sont les choses qui vous posent problème.»

b) (25min) Autonomie des élèves : Les élèves recherchent ensemble une façon de jouer, et notent les problèmes rencontrés.

Réponses attendues : Il est difficile d'imaginer à quoi sert chaque chose. Difficile d'imaginer le but du jeu, la façon de gagner, ce que l'on fait à chaque tour, s'il y a des tours de jeu.

c) (25min) Chaque groupe reçoit les règles du jeu de leur groupe, l'enseignant explique : «Vous avez maintenant les vraies règles, vous allez donc faire une partie puis vous comparerez les règles que vous avez imaginées et les vraies, notez vos remarques. L'enseignant passe pour aider.

d) (5min) Bilan : mise en commun des remarques : établir les questions importantes à se poser.

Réponses attendues : Tous les éléments du jeu servent à quelque chose. Il est important qu'il y ait des règles du jeu, et qu'elles soient précises.

C] Étape 3 : «La règle du jeu»

*Objectif : Créer une structure de référence pour un texte de règle de jeu.
Créer un lexique avec le vocabulaire utilisé dans chaque partie d'une règle de jeu*

Nombre de séances : Une seule séance de 45 minutes.

Matériel : Les règles des six jeux de société simples de la séance précédente, en plusieurs exemplaires. Chaque groupe reçoit un exemplaire de chaque règle.

Mode de regroupement : Mêmes groupes que l'étape 2.

Déroulement :

a) (10min) Lecture autonome : Chaque groupe possède toutes les règles. Les élèves doivent les lire toutes et les comparer. Faire la liste des ressemblances et des différences.

b) (10min) Mise en commun au tableau.

c) (10min) Tâche suivante : Écrire une structure type de règle de jeu, avec le titre de chaque paragraphe. Pour chaque paragraphe, expliquer son rôle.

c) (10min) Mise en commun et création de l'affichage de classe récapitulatif de la structure de la règle.

d) (5min) Collectivement, essayer de deviner quel est le principe utilisé dans chaque jeu : chance, dé, cartes, plateau, etc.

D] Étape 4 : «Analyser le fonctionnement d'un jeu»

***Objectif :** Comprendre les mécanismes d'un jeu simple et le schématiser.
Établir une banque de mécanismes de jeu différents.*

Nombre de séances : Une seule séance d'une heure.

Matériel : Les règles des six jeux de société simples de la séance précédente, en plusieurs exemplaires. Chaque groupe reçoit plusieurs exemplaires de la règle du jeu qu'ils ont eu à l'étape 2.

Mode de regroupement : Mêmes groupes que l'étape 2.

Déroulement :

a) (15min) Collectivement : L'enseignant présente un jeu simple que les élèves connaissent tous (car ils y ont joué dans les séances de l'étape 1, ou pendant l'année). En posant des questions, il fait repérer à la classe la mécanique du jeu :

- «Comment gagne-t-on?» (En arrivant le premier, en éliminant l'autre, ...)

- «Quels sont les moyens que l'on a pour gagner?» (piocher des cartes, lancer un dé, réaliser une action...)

- «Quelles sont les embûches que l'on peut semer?»

Ainsi, collectivement, les élèves dissèquent la mécanique du jeu, et parviennent à identifier son type : jeu de dé, de course, de cartes, coopératif...

b) (30min) Chaque groupe reçoit alors le jeu qu'ils ont utilisé à l'étape 2, ainsi que ses règles. Ils réalisent alors un récapitulatif des mécaniques du jeu, avec un schéma si besoin, et définissent le type de jeu qu'ils ont reçu.

c) (15min) Mise en commun devant la classe de chaque jeu étudié. Pour chaque jeu un affichage récapitulatif est réalisé, avec schéma si possible.

Création de la grille d'évaluation :

(Création et amélioration durant toute la durée de l'étape 5.)

Lors d'une séance, l'enseignant pose la question : «Pour vous, qu'est-ce qui fait qu'un jeu est bien?» En fonction des réponses des élèves, la grille d'évaluation est établie. Le «Projet de grille d'évaluation» est affiché en classe, les élèves peuvent ainsi faire des remarques, et proposer une amélioration de cette grille.

E] Étape 5 : «Créer son propre jeu»

Objectif : *Créer un jeu et en rédiger les règles.*

Nombre de séances : Plusieurs séances de 45 minutes.

Matériel : La «Boitàjeux» créée par l'enseignant et rassemblant une grande quantité de matériel de jeu : dé, cartes, cubes et formes en bois de plusieurs couleurs, sabliers, sachets, pions animaux, matériel de création de plateau.

Mode de regroupement : Par groupe d'affinité : faire des groupes de 2.

Déroulement : (Toutes les séances suivent le même schéma)

Voici les étapes de création présentées aux élèves :

- 1) Trouver le thème et le type de jeu voulu
- 2) Choisir son matériel dans la «Boitàjeux»
- 3) Établir les contraintes de base du jeu
- 4) Tester le jeu et l'améliorer en fonction des remarques des autres et de l'enseignant.
- 5) Rédiger les règles finales et créer le matériel si besoin (cartes, plateau)

a) (30min) Rassemblement des groupes, recherche, tâtonnement. L'enseignant passe pour aider les groupes tour à tour.

b) (15min) Présentation à la classe des groupes volontaires. La classe peut poser des questions pour obtenir des précisions, ou faire des remarques, afin de permettre au groupe qui présente d'améliorer sa recherche. Le groupe qui présente son jeu est incité à prendre des notes.

F] Étape 6 : «Test du jeu grâce à la visite d'autres classes de l'école»

Objectif : *Présenter son jeu à un groupe d'élèves*

Nombre de séances : Une à deux séances d'une heure.

Matériel : Les jeux créés par les élèves, la grille d'évaluation créée par les élèves.

Mode de regroupement : Répartition des élèves créateurs dans deux classes avec leur matériel. Une classe d'élèves testeurs répartis dans les deux salles. Un enseignant par salle.

Déroulement :

Les élèves responsables de leur jeu apprennent aux élèves testeurs à y jouer, puis s'assurent du bon déroulement de la partie. En fin de partie, le groupe de testeurs remplit la grille d'évaluation, puis va vers un autre jeu libre.

Fin de séquence : Les élèves volontaires pourront réaliser un prototype de leur jeu qui sera envoyé aux éditeurs de Blue Orange, qui nous feront un retour sur les créations, et, sait-on jamais, une édition.

Chaque élève devrait repartir avec une version finale de son jeu.

Évolution de la séquence lors de la deuxième année du projet :

1) **Intervention des éditeurs de la société Blue Orange** : Les éditeurs peuvent faire leur intervention au milieu de l'étape 5, lorsque les enfants ont déjà commencé à créer leur jeu. Des ateliers de lecture de règles et de jeux sont mises en place dans la classe. Pendant ce temps, l'éditeur prend à part dans la classe les groupes de création un par un, pour qu'ils présentent leurs jeux.

	Groupe de création	Reste de la classe
Nombre d'élèves	3-4 élèves	20 élèves
Objectif	Présenter le prototype de jeu, expliquer les règles. Prendre en compte les remarques de l'éditeur.	Lire et comprendre des règles de jeu de société. Jouer collectivement à un jeu en respectant les règles.
Compétence	- langage oral : présenter un travail en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié - prendre des notes	- lire et comprendre différents types de textes. - savoir vivre ensemble : respecter les règles et coopérer pour jouer
Déroulement	Chaque groupe passe à tour de rôle pour présenter son prototype. L'éditeur écoute les explication, pose des questions pour préciser le projet. Ensuite, il donne un avis sur le jeu et des conseils d'améliorations que les élèves doivent prendre en note pour les séances suivantes.	Les élèves sont par groupe et chaque groupe reçoit un jeu dont il doit lire les règles. Les élèves doivent comprendre seuls les consignes et essayer de démarrer le jeu.
Évaluation	L'enseignant peut vérifier les notes prises par les élèves. L'enseignant peut observer l'explication des règles par les enfants, et demander à l'éditeur en fin de séance, s'il a bien compris les propos des élèves.	L'enseignant passe pour observer la compréhension de chaque groupe. Il valide les règles et corrige les erreurs de compréhension.
Prolongement	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves doivent utiliser les notes qu'ils ont prises pour améliorer leur jeu, réécrire les règles, ou chercher des ajustements pour que le jeu fonctionne. - Les élèves maîtrisant un jeu peuvent ensuite l'expliquer à un autre groupe lors des activités d'autonomie, ou expliquer les règles des jeux à des élèves d'autres classes lors des temps d'accès libre à la BCD. - Une visite à Pont-à-Mousson est organisée, dans les locaux de la société Blue Orange, afin de présenter les prototypes finalisés. 	

2) Intervention de la ludothèque de Longwy :

La ludothécaire de Longwy fait une intervention en classe.

1) Présentation de son métier, puis

- questions des élèves
- prises de notes pour un article dans le journal scolaire

2) Activité identique à celle de la venue des éditeurs : des jeux sont présentés, et les élèves doivent lire eux-mêmes les règles et les comprendre. La ludothécaire et l'enseignant passent pour valider la compréhension et guider les élèves.

Prolongement :

- Un échange de jeux à lieu avec la ludothèque toute l'année : Toutes les deux semaines, elle prête un jeu à la classe, des élèves devront lire les règles, le tester, analyser ses mécanismes, et donner un retour sur le jeu à la classe et à la ludothécaire.
- L'école donne ses jeux à la ludothèque : En remerciement des prêts de jeux, les élèves fournissent un exemplaire de chaque jeu qu'ils ont créé à la ludothèque.
- Soirée jeux avec les parents : Une soirée jeux de société est organisée à la ludothèque, les parents sont invités, et les enfants présentent leur jeu à leurs parents.