



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
Tout public

THÈME
Jouer

Bien transmettre la règle d'un jeu

Les jeux de société sont très prisés dans les accueils collectifs de mineurs ou les structures dédiées aux familles, mais transmettre la règle du jeu ne s'improvise pas. Voici quelques techniques pour vous aider.



© Quai des Ludes

beaucoup de solutions, il faut jouer ! Il est donc impératif d'organiser des soirées jeux en équipe d'animation, avec pour principal objectif la préparation d'activités ludiques. C'est aussi un bon moyen de renforcer les liens au sein de l'équipe.

- Tous les ludothécaires, spécialistes de la question, s'accordent à dire que pour maîtriser un jeu et pouvoir le transmettre, il faut avoir joué au moins trois parties complètes. En effet, en jouant, on se rend compte des éléments de la règle qui peuvent interpellier, être sujets à question et, du coup, cela incite à approfondir les détails.
- Sur les jeux les plus simples, les mécanismes sont souvent les mêmes et avec une bonne culture ludique, on retrouve d'un jeu à l'autre des principes déjà connus et maîtrisés. Il est donc plus facile d'en appréhender les règles. Mais il est tout de même nécessaire de faire une partie complète pour s'assurer d'avoir bien compris les subtilités spécifiques au jeu.
- Pour les jeux qui sont dotés de variantes, celles-ci doivent être testées avant de les proposer à vos publics. Ces variantes renforcent parfois l'intérêt du jeu, mais peuvent aussi le rendre nettement moins passionnant. Tester le jeu en équipe prendra alors une importance supplémentaire.

Une bonne préparation...

- Pour intéresser les joueurs, enfants, adolescents ou adultes, il est nécessaire de savoir les captiver, capter leur attention. Tout se passe dans les premières minutes. Alors, pour ne pas rater son effet et son accroche, il convient d'être bien préparé.
- Afin de transmettre une règle du jeu, il faut, c'est une lapalissade, la connaître, et même davantage, la maîtriser. Et pour cela, il n'y a pas

Bien lire une règle de jeu

- Voici quelques conseils pour la lecture d'une règle de jeu. Tout d'abord, on découvre le matériel, on le manipule et on en prend possession. Ensuite, on fait une première lecture complète de la règle, du début à la fin (sans les variantes). Puis, on reprend une lecture avec le matériel installé en faisant une simulation de partie, même si on est seul. On déplace les

pions, on fait toutes les actions, dans l'ordre. Une fois qu'on a bien compris le processus, on se lance dans une partie avec des collègues pour tester le jeu en situation réelle.

- Pour les jeux à règles longues et complexes, il peut être intéressant de concevoir des fiches qui reprennent les grandes lignes, les éléments majeurs. Ces fiches permettront de refaire une lecture en diagonale en reprenant le jeu plus tard, sans avoir à relire toute la règle.

Pour une bonne présentation

- Une fois qu'on maîtrise la règle, il faut encore bien la transmettre. Dans un premier temps, on installe le plateau de jeu et l'ensemble du matériel. À ce moment-là, on en profite pour introduire le thème du jeu par une histoire qui permet aux joueurs de rentrer dans cet univers. C'est aussi l'occasion de présenter les différents éléments matériels du jeu. Dans cette phase, on peut embarquer notre auditoire dans l'aventure ou, au contraire, le perdre rapidement. Il est donc capital d'être clair et convaincant.

- La mise en scène matérielle fait partie intégrante du jeu. Surtout pour une première partie, où le plaisir de la découverte est très présent.

L'explication de la règle

- Au cours de l'histoire, on donne le but du jeu ; il est important de savoir comment gagner ou comment perdre, indiquer si le jeu est coopératif ou compétitif, en individuel ou par équipe...

- Puis, on donne les éléments du jeu : le sens du jeu (horaire ou anti-horaire ou tout le monde ensemble), les étapes d'un tour de jeu (piocher des cartes, lancer des dés, avancer des pions, répondre à des questions...).

- L'essentiel est alors de donner les grandes lignes. Pour les jeux plus complexes, l'explication demande plus de temps et d'accompagnement. On intègre petit à petit les consignes, puis les variantes.

- Pour tenir en haleine son public, il convient de susciter l'envie de jouer et, donc, de mettre en jeu rapidement. En effet, plus les explications sont longues, plus on s'embourbe dans de grands discours et plus le public « décroche ». Alors le mieux est d'aller droit au but et de commencer à jouer.

- Les premiers tours servent à introduire les règles au fur et à mesure que les situations se présentent. Ils permettent aux joueurs d'intégrer les règles en situation, et c'est beaucoup

plus simple pour les assimiler rapidement. Une fois que les règles sont comprises, on laisse le groupe jouer en autonomie. L'animateur reste alors disponible pour vérifier que les règles sont assimilées et appliquées et pour répondre aux questions qui se posent en cours de partie.

- Avec cette technique, on peut gérer plusieurs tables de jeu en simultané, mais il faut alors parfaitement maîtriser les différents jeux, sans tout mélanger.

Et encore...

- Avant six ans, les enfants n'ont pas la capacité de respecter une règle. Ce n'est pas quelque chose de naturel, mais qu'ils apprennent au fur et à mesure de leur croissance. Pour les plus jeunes, une présence adulte est donc indispensable autour de la table pour maintenir le cadre ludique. Les parties doivent être courtes pour que les enfants puissent les vivre jusqu'au bout en restant concentrés. Ne dépassez pas 5 à 10 minutes de jeu.

- Au fil du temps et avec l'expérience, l'animateur connaît de plus en plus de jeux, mais attention à ne pas oublier toutes les règles au fur et à mesure ! Il faut rejouer régulièrement pour ne pas perdre tout le bénéfice de ce long travail. En même temps, si les jeunes ont adhéré à vos propositions, ce sont eux qui vous feront revenir à leurs jeux préférés.

- En conclusion, pour bien transmettre une règle de jeu, il faut la maîtriser, être clair et concis et mettre en jeu rapidement. À vous de jouer ! ▶