

DESTINATAIRE
**Animateur
Cadre**

PUBLIC
**À partir
de 3 ans**

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par Carine Chauvet – Quai des Ludes



Aménager un espace de jeux de règles

Les jeux de société sont un élément incontournable dans les ACM. Cependant, il est parfois difficile de les utiliser et de les stocker. Voici quelques pistes de réflexion sur l'aménagement d'un espace dédié et sur la gestion de ces jeux.

Les jeux de règles : pour qui ? pourquoi ?

- Les jeux de règles, généralement nommés jeux de société, sont utilisés par les enfants à partir de 6-7 ans. Les plus jeunes peuvent commencer à jouer dès 3-4 ans, mais devront être accompagnés par un adulte.
- Par ce type de jeu, les enfants vont prendre conscience tout d'abord des règles de vie, puis des règles du jeu. En effet, en jouant autour d'une table, on apprend à jouer à son tour, avec les autres, à respecter les joueurs avec lesquels on partage un temps de jeu... Les apprentissages ne se font pas tant sur des contenus « scolaires » que sur des notions de vie en société. En effet, on ne joue pas pour apprendre, mais on apprend parce qu'on joue.
- Il est indispensable de proposer aux enfants des jeux correspondant à leur niveau de compétence. Jouer est avant tout un plaisir. En utilisant des jeux au « bon niveau », les enfants renforceront leurs acquis, dans la joie et la bonne humeur. Leur proposer des jeux trop difficiles, faisant appel à des connaissances non acquises, ne fera que les mettre en échec et le temps de jeu ne sera absolument pas valorisé.

L'aménagement de l'espace

- Tous les cas de figure sont possibles. Vous pouvez avoir un espace dédié aux jeux de règles en permanence, un espace temporaire,

voire un placard de jeux à disposition ou non des enfants. Dans tous les cas, il est possible d'aménager un espace agréable, à moindre coût, dans lequel les joueurs se sentiront bien.

- Selon l'âge des joueurs, enfants, adolescents, vous adapterez le mobilier. On peut jouer sur table haute ou basse ou sur tapis, au sol. Dans la mesure du possible, on essaiera d'installer cet espace dans un lieu chaleureux (sans courant d'air en hiver par exemple), avec du mobilier confortable : des tables et des chaises de hauteurs différentes, mais assorties (les chaises placées autour d'une table doivent correspondre à sa hauteur).
- Afin de ranger les jeux après utilisation, il est nécessaire d'avoir des étagères ou un placard avec des étagères.

La gestion des jeux au quotidien

- C'est sans aucun doute la partie la plus difficile. Nous avons tous des expériences de stock de jeux en mauvais état, de boîtes abîmées, pour ne pas dire détruites, de pièces manquantes, rendant les jeux plus ou moins inutilisables. Il existe pourtant des solutions. L'attitude des animateurs face à la gestion de ces jeux de règles est déterminante.
- Afin de conserver un stock de jeux en bon état, il est nécessaire de préparer les jeux avant de les mettre à disposition, comme on le fait avec les livres dans les bibliothèques. Les couvrir de plastique transparent autocollant prolonge leur durée de vie potentielle de façon non négligeable. Les boîtes résistent mieux et on peut les nettoyer.
- Pour les pièces, il est intéressant de faire figurer dans chaque boîte l'inventaire complet du jeu. Une fiche d'inventaire peut par exemple



être collée à l'intérieur du couvercle. Ainsi, les joueurs recenseront les pièces avant de ranger le jeu après chaque utilisation.

- Il faut savoir que, chez la plupart des fabricants, il est possible d'obtenir des pièces détachées en cas de perte. Certains ajoutent même parfois quelques pièces d'avance dans les boîtes. Il faut alors conserver ces pièces de côté au moment de l'achat du jeu et se créer un petit stock de pièces détachées.

- Lors de l'achat des jeux, il faut aussi tenir compte de la solidité des matériaux utilisés. En effet, certains jeux sont tout à fait adaptés pour une utilisation familiale, mais ne résisteront pas à une utilisation intensive en collectivité.

Rangement et classement

- Toujours dans l'idée de conserver un stock de jeux en bon état, il faut penser au rangement afin de sensibiliser les joueurs au respect de ce matériel.

- En effet, il est très intéressant d'associer les enfants et les jeunes à la gestion du stock de jeux. Le rangement des boîtes peut être assuré par les jeunes. C'est un bon moyen de les responsabiliser et de les inciter à avoir un comportement respectueux vis-à-vis du matériel. Ils peuvent aussi être associés au choix des jeux avant les achats, en donnant leurs idées.

- Il est important de choisir un système de classement, quel qu'il soit. Celui-ci peut se faire en fonction des tranches d'âge des joueurs, des thèmes de jeux, des principes de jeu.

- Afin que les enfants puissent participer à cette organisation et soient sensibilisés au rangement des jeux après utilisation, il faut leur donner les moyens de ranger. Vous pouvez utiliser un code pour le rangement, code que vous retrouverez sur la boîte de jeu et sur l'étagère où celle-ci doit être rangée. Ce code peut être sous forme de gommettes de couleur, de lettres, de chiffres. Il doit être expliqué et affiché afin que chacun, adulte comme enfant, puisse l'utiliser au mieux. Sans ces quelques outils, il est impossible d'exiger un rangement correct des boîtes de jeu par les enfants.

- Les joueurs peuvent aussi être associés au choix des jeux, avoir une notion de leur prix. Cela incite au respect du matériel de savoir que ces jeux ont un coût et que leur achat fait partie du budget de fonctionnement du centre. Inutile de leur présenter le compte de résultat de l'association pour autant, mais un ordre d'idée est toujours intéressant à avoir.

- Un inventaire complet doit être réalisé à fréquence régulière : avant ou après chaque période de vacances scolaires, une fois par trimestre, par semestre ou par an, selon le degré d'utilisation des jeux. Cet inventaire est mis en place avec les utilisateurs, en lien avec l'équipe d'animation, voire les parents. Cela leur permet de voir le matériel mis à disposition de leurs enfants, mais c'est aussi l'opportunité d'une activité familiale et les jeux préparés, réparés par leurs parents seront d'autant mieux respectés par les enfants. Voilà aussi un temps de rencontre intéressant entre équipe d'animation et familles.

Quelques bons jeux

- **MixMo, de Sly Frog Games (2007)**

À partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs,
15 minutes environ.

Un jeu de lettres original où l'on forme des mots tous ensemble et dans lequel le plus rapide perturbe le jeu des autres. Chacun réalise sa propre grille de jeu devant lui.

Dès qu'il a placé toutes ses lettres, il dit « Mixmo » et tous les joueurs doivent reprendre deux lettres et recommencer une nouvelle grille. Il existe deux jokers et deux variantes originales. Les parties sont rapides, rythmées et conviviales.



- **Cache Moutons, de Zoch-Gigamic (2009)**

À partir de 4 ans, de 2 à 6 joueurs,
20 minutes environ.

Un jeu de cache-cache à jouer sur table. Dans la maison, il y a plein de cachettes : sous les meubles, sous la baignoire, dans certains meubles, derrière les meubles... Aux agneaux d'être malins pour trouver la



meilleure cachette. Après avoir compté jusqu'à 10, le loup se met à la recherche des agneaux. S'il en trouve, il les met dans sa boîte, s'il ne trouve rien, les agneaux gagnent des petits cubes. Soit le loup gagne, soit les agneaux gagnent, et parmi eux, celui qui a le plus de cubes. Ce jeu peut être joué par les enfants entre eux ou avec un adulte qui tiendra le rôle du loup par exemple. Frissons garantis !