

Définition

La "règle de jeu" est un genre textuel qui a pour fonction à la fois de décrire en quoi consiste un jeu, son déroulement et son but, et de prescrire et/ou cadrer les actions qui le constituent. La règle de jeu doit être globalement acceptée par les participant-es avant le début du jeu pour constituer ainsi une sorte de « contrat ludique ».

Visée

Décrire en quoi consiste un jeu (quel est son but ; comment il commence, se déroule, se termine).

Prescrire et/ou cadrer les actions qui le constituent.

Situation de communication

L'auteur/autrice de la règle de jeu n'est généralement pas identifiable.

Les destinataires attendent un guidage.

La règle de jeu est souvent présentée ou lue à haute voix par l'un des participant-es au jeu ou une personne externe (enseignant-e, parent, animateur/animateurice...).

Réalisation matérielle

Le genre 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, etc.

L'appui d'images et/ou de schémas aide à comprendre le jeu, contribue à la clarté de la présentation des règles.

Contenu

Contenu déterminé par la description des éléments présentant le jeu et permettant d'y jouer :

- le nom du jeu ;
- une présentation du jeu (le but, l'âge et le nombre de participant-es, le matériel) ;
- les règles proprement dites.

Il peut y avoir aussi une description thématique, sociale et/ou historique, qui contextualise le jeu.

Lorsqu'il y a plusieurs participant-es, la règle de jeu organise les relations et les rôles à l'intérieur du groupe de joueurs et joueuses.

Structure

Rubriques relativement standardisées déterminées par les éléments du contenu :

- 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.

D'autres rubriques peuvent s'ajouter (par exemple des variantes au déroulement du jeu).

Des éléments paratextuels peuvent illustrer les différentes rubriques susmentionnées ou parfois en tenir lieu.

Textualisation

Séquences injonctives à l'infinitif, à l'impératif ou à l'indicatif (à valeur injonctive), pour régler les actions des participant-es.

Séquences descriptives au présent de l'indicatif pour présenter les composantes du jeu et certaines situations (situations de départ et de fin).

Mise en page caractérisée par des variations typographiques, des illustrations, des couleurs, des symboles...

Présence d'un titre (nom du jeu) et de sous-titres (nom des rubriques).

Langue

Effacement de l'émetteur/émettrice.

Abondance de verbes d'action liés à la formulation de règles.

Emploi d'un vocabulaire propre au jeu (*dés, tour, plateau de jeu, pions, pièces, jetons, cartes, etc.*).

Présence de subordonnées conditionnelles (*Si..., alors...*).

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.