

Définition

L’affiche incitative de promotion d’un jeu est un type particulier d’affiche, bien visible et attrayante, qui invite ses destinataires, au moyen d’arguments, à choisir un jeu plutôt qu’un autre pour y jouer.

Visée

L’affiche incitative de promotion d’un jeu vise, en s’appuyant sur des arguments, à inciter les destinataires à choisir tel jeu (de société, de construction, etc.) pour y jouer.

Situation de communication

Auteur/autrice (ou groupe d’auteurs/autrices) explicite.

Profil des destinataires défini en fonction du jeu concerné (âge recommandé, contraintes matérielles, etc.).

Le mode de diffusion de l’AIPJ est l’affichage (mural, sur panneau...).

Réalisation matérielle

Format affiche impliquant un important travail de mise en forme et en espace afin d’en assurer la visibilité, la lisibilité et l’attractivité :

- typographie adaptée aux destinataires, aux contenus et à la grandeur du support ;
- présence d’une ou plusieurs images ;
- mise en page du texte et de l’image/des images.

Contenu

L’affiche incitative de promotion d’un jeu comporte une opinion/prise de position (explicite ou non) et une incitation ainsi que des arguments qui peuvent être des faits avérés, des sentiments, des expériences vécues, etc.

Les arguments peuvent porter sur différents aspects du jeu (critères de choix des arguments) : le matériel, la durée, le but, les règles, son caractère ludique, physique, compétitif/collaboratif, éducatif, créatif... Ils peuvent aussi être plus personnels, basés sur le plaisir qu’on a eu à jouer à ce jeu, ce qu’il nous a apporté, etc. Dans tous les cas, ils comportent une part subjective, émotionnelle. Une ou plusieurs images peuvent présenter le jeu et/ou illustrer certains arguments, voire constituer en soi des arguments.

Structure

L’AIPJ est structurée par différents éléments :

- un titre (nommant le jeu concerné) ;
- une incitation qui repose sur une prise de position (explicite ou non) en faveur de tel jeu et pouvant fonctionner comme "accroche" ;
- des arguments à l’appui du choix ;
- une ou plusieurs images ;
- une conclusion synthétisant l’argumentation, reprenant un argument qui paraît décisif et/ou réitérant l’incitation ;
- généralement, la mention de l’auteur/autrice.

La mise en page (et en espace) joue un rôle important en permettant de mettre en évidence certains de ces éléments.

Textualisation

Séquences déclaratives (opinions/prises de position), injonctives (incitations), souvent entremêlées, et séquences argumentatives.

Énoncés bref et incisifs.

Les arguments peuvent être formulés sous forme de listes mentionnant les qualités et/ou avantages du jeu.

Formule de transition/organisateur pour passer à la conclusion.

Langue

Temps du discours (indicatif présent, futur simple ou périphrastique, conditionnel et impératif présent).

Formules incitatives (*il faut que...*, *vous devez...*).

Expressions qui marquent l’appréciation de l’auteur/autrice : verbes d’opinion (*nous pensons que...*), lexique appréciatif (verbes, adjectifs, noms), marqueurs d’intensité (notamment adverbes).

Connecteurs

- qui introduisent les arguments (*car, parce que...*) ;
- qui ordonnent les arguments et/ou les hiérarchisent (*avant tout, pour finir...*).

Formules de transition (*Pour finir, ... ; En conclusion, ...*).

Vocabulaire lié au champ lexical du jeu.

Principes communicatifs

L’auteur/autrice a bien compris le jeu, son fonctionnement, son intérêt.

Les destinataires peuvent avoir un avis différent (ou pas d’avis du tout).