

Définition

La présentation d'une règle de jeu à l'oral consiste en une réalisation possible de la règle de jeu, au même titre qu'une présentation sous forme de tutoriel (format qui n'est pas pris en considération ici). On peut toutefois considérer qu'elle constitue un genre distinct du fait qu'elle implique certaines modalités communicatives et linguistiques spécifiques (p. ex. dimension interactive). Ce genre a lui aussi pour fonction de décrire en quoi consiste un jeu, son déroulement et son but, et de cadrer les actions qui le constituent, afin de permettre aux participant·es de jouer.

Visée

La présentation orale d'une « règle de jeu » a pour fonction à la fois de décrire en quoi consiste un jeu (quel est son but ; comment il commence, se déroule, se termine) et de cadrer les actions qui le constituent (ce qui est autorisé ou non et les diverses possibilités d'action qui s'offrent), pour permettre aux participant·es de jouer.

Situation de communication

Les participant·es au jeu sont installé·es dans un même lieu et se préparent à jouer.

Une personne présente la règle de jeu, endossant le rôle de médiateur/médiatrice. Elle s'appuie sur sa connaissance du jeu présenté et si besoin sur la règle de jeu écrite. Elle peut illustrer ses explications par des manipulations du matériel.

Les destinataires attendent des explications et un guidage afin de pouvoir jouer. Ils peuvent poser des questions et discuter avec la personne qui présente, dans le cours ou à la fin de la présentation.

Réalisation matérielle

La présentation mobilise les ressources propres à l'oral (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes, etc.) et s'appuie lorsque c'est possible et utile sur des manipulations du matériel du jeu.

Elle peut se référer à la règle de jeu écrite (pour vérification, confirmation ou illustration d'un point).

Contenu

La présentation orale d'une règle de jeu doit expliciter (et commenter) les éléments de contenu suivants : le but du jeu ; les principes fonctionnels du jeu (participation individuelle ou par équipes, distribution des rôles, éventuellement durée prévue/autorisée, etc.) ; le matériel et sa mise en place ; les règles proprement dites ; l'organisation des relations et rôles à l'intérieur du groupe de joueurs/joueuses.

Elle peut par ailleurs mentionner le nom du jeu, le type de jeu dont il s'agit (p.ex. jeu de stratégie) et certaines conditions propres au jeu concerné (p. ex. l'âge et le nombre de participant·es). Elle peut inclure parfois d'autres informations de nature diverses (informations historiques, évaluation subjective, etc.).

Structure

La structure doit reprendre les éléments essentiels vus sous Contenu, mais l'ordre d'apparition de ces éléments est variable.

Elle respecte certaines conventions propres à une présentation orale, notamment: présence d'une ouverture annonçant le début de la présentation.

Il peut arriver que la présentation conduise à un « tour en blanc »/« tour de chauffe ». Parole et actions peuvent alors être prises en charge par l'ensemble des participant·es, la personne qui présente restant la personne experte/médiatrice.

La présentation se termine lorsque l'ensemble des participant·es considère (implicitement ou explicitement) qu'on peut commencer à jouer « pour de vrai ».

Textualisation

Séquences descriptives pour la description et éventuellement la contextualisation du jeu.

Séquences injonctives pour la mise en place du jeu et les règles proprement dites.

Séquence d'ouverture marquant le début de la présentation.

Séquences interactives, au cours ou en fin de présentation.

Langue

Temps du discours. Indicatif présent à valeur injonctive (avec le pronom *on* ; à la 2^e ou à la 3^e personne) ou impératif. Indicatif présent avec valeur descriptive pour parler des caractéristiques du jeu ou illustrer les règles.

Souvent, marques énonciatives renvoyant à la personne qui présente ou aux destinataires.

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

Vocabulaire propre au jeu.

Emploi fréquent de verbes modaux.

Présence de subordonnées conditionnelles.

Emploi de déictiques.

Emploi d'organismes textuels d'ordre.

Marques usuelles de l'oral.

Principes communicatifs

Les destinataires sont disposé·es et prêt·es à suivre les indications et prescriptions énoncées par la personne qui présente.

La présentation doit être suffisamment claire et complète pour permettre aux participant·es de jouer.

Les participant·es peuvent interagir avec la personne qui présente pour demander des précisions ou s'assurer d'avoir bien compris.