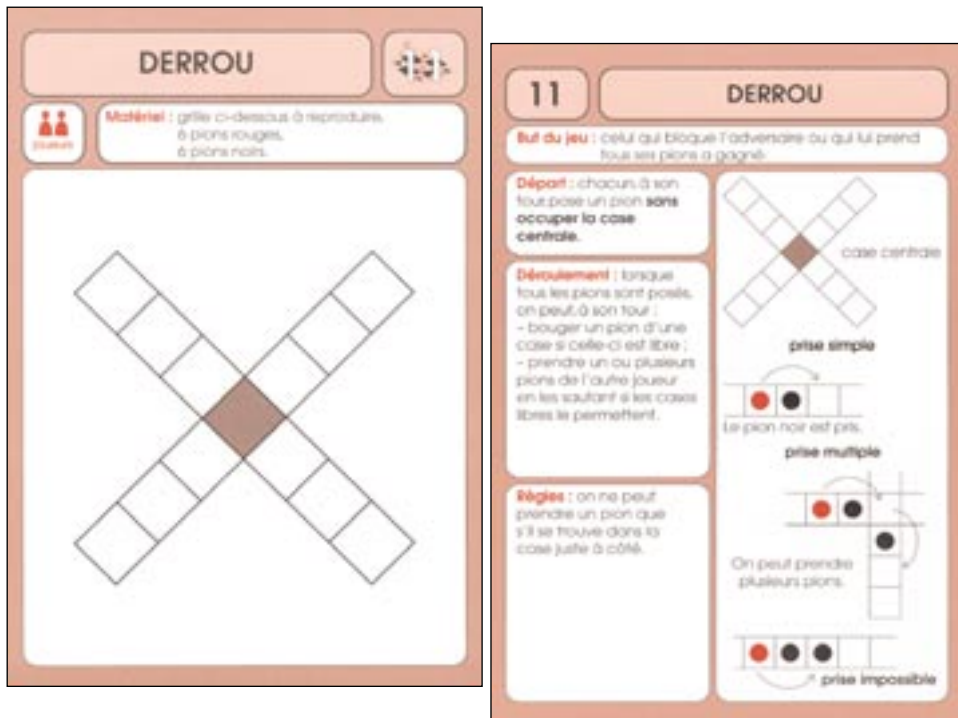


# FICHER RÈGLES DE JEU



Autrefois, les jeux de société étaient présents dans chaque famille. Ces rencontres autour du feu, riches en relations sociales et en apprentissages variés ont peu à peu disparu.

Il ne s'agit pas pour nous de mettre en place une nouvelle pédagogie qui consisterait à enseigner par le jeu, mais simplement de proposer aux enfants des jeux de société issus du patrimoine culturel de l'humanité ou plus récents, et qui sont enrichissants par les démarches intellectuelles auxquelles ils font appel. Ces jeux mettent en place des stratégies, des techniques, des méthodologies permettant de résoudre des situations problèmes : il doit y avoir sans cesse anticipation sur les stratégies supposées du joueur d'en face et émission d'hypothèses, choix d'une solution provisoire adaptée aux conditions nouvelles. L'enfant combine et applique immédiatement le résultat de ses combinaisons.

De nombreuses autres compétences sont activées.

La règle de jeu constitue un type d'écrit bien spécifique, exigeant, pour sa compréhension, la pratique d'une lecture fine.

Structuration de l'espace et du temps, pratique de la numération sont aussi sollicitées.

La nécessité de se placer du point de vue du camarade, la confrontation à des règles, aident l'enfant à passer de l'émotionnel au rationnel, favorisant grandement son développement social.

*Pratiquer des jeux de société, comme le terme même l'indique, c'est à la fois jouer et avoir une relation sociale.*

*C'est prendre du plaisir, mettre au point une stratégie, se mesurer aux autres, s'adapter à leurs réactions, intégrer et respecter des règles. On le voit, c'est une activité intellectuelle et affective.*

*C'est également une activité sociale. La rencontre de l'autre est importante. Échanger des idées, montrer les erreurs commises, dévoiler l'instant où tout se joue, inventer des variantes : autant de situations d'une richesse extrême dont bénéficie chacun des joueurs... (1)*

Par ailleurs, l'apprentissage de la lecture et sa consolidation aux cycles II et III sont primordiaux mais ne peuvent être pleinement efficaces que si l'enfant est partie prenante de son apprentissage.

A l'enseignant, donc, de proposer des situations dans lesquelles l'enfant éprouvera la nécessité de lire (desir) pour mener à bien un projet, une activité (plaisir).

D'où l'idée d'une série d'outils « Lire pour agir », et dans cette série, un fichier à la portée des enfants, leur proposant des règles de jeux.

(1) M. Pellaton : rapport d'expérimentation

## Contenu du fichier

### Notre choix de jeux

Nous n'ignorons pas qu'il existe, dans les jeux de tradition ou de création récente, de nombreuses versions plus ou moins proches des jeux inclus dans ce fichier.

Il peut être intéressant d'explorer quelques versions d'un même jeu. C'est pourquoi nous les signalons en face de chaque jeu dans le sommaire ci-contre.

On pourra ainsi se livrer à diverses comparaisons, prévoir les changements de stratégie éventuels, etc. (voir aussi page 18, réflexions et témoignages sur les variantes).

Il nous a paru nécessaire de proposer quelques jeux de hasard (peu nombreux cependant) afin que les enfants les moins habiles aient quelques chances de gagner.

Nous n'avons pas présenté de jeux à base de dominos parce que ceux-ci sont courants. Par contre, la fiche 30 présente des hexominos et il est possible d'envisager la création de triminos, tétramino...

Nous avons également choisi de ne présenter que des jeux pouvant se pratiquer à l'intérieur. Les jeux d'osselets, de billes, de ficelle... ne sont donc pas présentés. Nous ne pouvons que conseiller de se référer à la bibliographie car ces jeux sont d'une grande richesse.

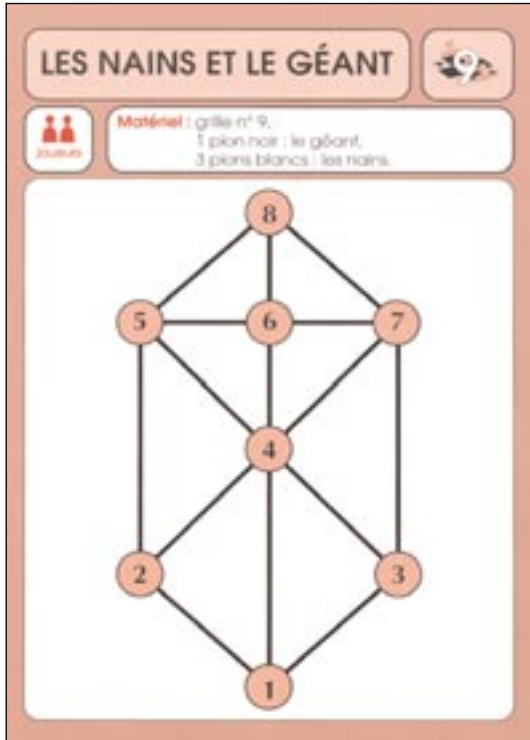
Les règles sont en général très précises mais, dans certains cas, il appartient aux joueurs de définir le champ de validité. Par exemple, dans Lettris (21), accepte-t-on les verbes conjugués ? les mots accordés ?

Les buts des jeux ont été conçus sous la forme « *a gagné celui qui* » ou « *a perdu celui qui* ». Il est important que l'enfant apprenne à percevoir clairement le moment où il a gagné (ou perdu). Il doit également découvrir que dans certains jeux, la partie peut parfois être déclarée « nulle ».

## Liste des jeux

### Notre sélection et autres jeux proches...

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Solitaire</li> <li>2 Tangram</li> <li>3 Tic-tac-toc</li> <li>4 Tour de bûchettes</li> <li>5 Rouge et blanc</li> <li>6 Hex</li> <li>7 Chasse au lièvre</li> <li>8 Fer à cheval</li> <li>9 Nains et géant</li> <li>10 Warangal</li> <li>11 Derrou</li> <li>12 Cible</li> <li>13 Roi prisonnier</li> <li>14 Enclos</li> <li>15 Quinze</li> <li>16 Echelle</li> <li>17 Enneagramme</li> <li>18 Marelles</li> <li>19 Bûcherons</li> <li>20 Pettie</li> <li>21 Lettris</li> <li>22 Mots de 5 lettres</li> <li>23 Pendu</li> <li>24 Attaque des châteaux</li> <li>25 Étoile</li> <li>26 Eleusis</li> <li>27 Tigre</li> <li>28 Passage du gué</li> <li>29 Triangle</li> <li>30 Hexominos</li> <li>31 Assiette au beurre</li> <li>32 Chemins</li> <li>33 Paires</li> <li>34 Bourgeons</li> <li>35 Tour de France</li> <li>36 24h du Mans</li> <li>37 Halma</li> <li>38 Réussites</li> <li>39 Bouchon</li> <li>40 Targui</li> <li>41 Agon</li> <li>42 Barricades</li> <li>43 Crosses</li> <li>44 Huit pions</li> <li>45 Rencontre spatiale</li> <li>46 L'invasion des fourmis</li> <li>47 Conkers</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Puzzles, Mosaïques, autres tangrams</li> <li>Morpion, Muraille, Puissance 4, Pente</li> <li>Mikado, Château de cartes, Cascades de sucres, Yoyo</li> <li>Diabolo, Billard</li> <li>Labyrinthes, Gale</li> <li>Le loup et les agneaux, Neutron, Cavalier noir</li> <li>Chasse au lièvre</li> <li>Chasse au lièvre</li> <li>Synapse</li> <li>Terchuchu, Kharberg, Dames</li> <li>Enclos</li> <li>Roi prisonnier</li> <li>Yam, Chiffres et lettres, Carrés magiques</li> <li>Mariénbad</li> <li>Tonkin, Moulin, Wali, Dara, Puissance 4</li> <li>Petits chevaux, Jeu de l'oie, Abalone</li> <li>Attila, Othello</li> <li>Scrabble, Mot le plus long, Boggle, Mots croisés</li> <li>Mastermind</li> <li>Lettris</li> <li>Poules et renards</li> <li>Cluedo, Portrait chinois</li> <li>Bagh bandi, Echecs, Jungle</li> <li>Casse-têtes, Tours de Hanoi</li> <li>Petits carrés</li> <li>Tetris, Casse-têtes, Dominos, Triminos</li> <li>Cochon, Bidon, Zanzi, 421</li> <li>Triangle</li> <li>Memory, Retournette, Kim</li> <li>Réussites</li> <li>Étoile des marins, Dames chinoises</li> <li>Tour de France</li> <li>Puce, Hipoglouton</li> <li>Awele</li> <li>Reversi, Othello</li> <li>Carré latin</li> <li>Bataille navale</li> </ul> |
|---|--|



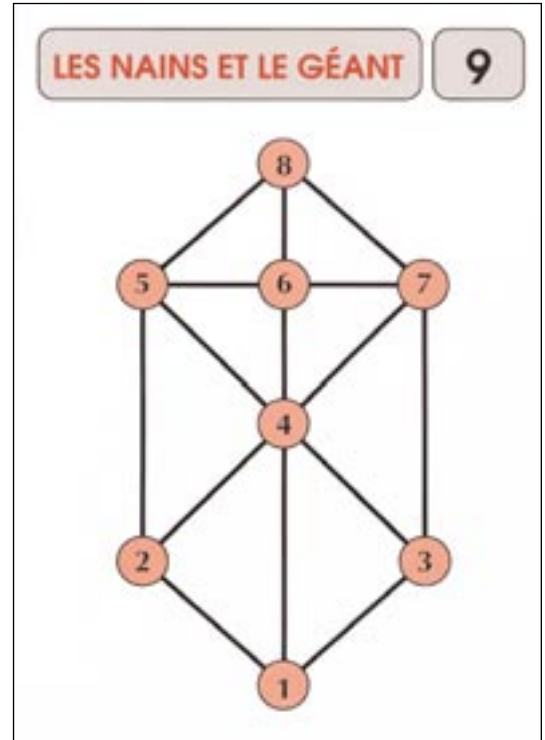
Une fiche de règle : recto et verso.

## Créer et construire ses jeux

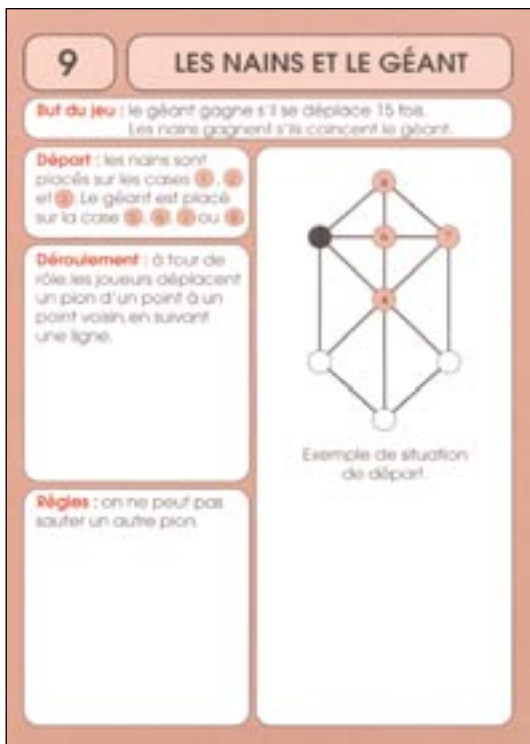
De la pratique d'un jeu avec exploration de ses variantes à la création de jeux nouveaux, il n'y a qu'un pas... à franchir.

Par ailleurs, ces jeux peuvent être construits par les enfants pour faire partie d'un atelier permanent, être emportés à la maison, être offerts ou être vendus au profit de la coopérative... Plus simplement, il est éducatif de montrer aux enfants que jouer n'est pas toujours affaire de matériel coûteux et compliqué.

D'où l'orientation de ce fichier : **lire pour jouer, créer, fabriquer.**



La grille de jeu correspondante.  
Une fiche « Idées pour aller plus loin ».



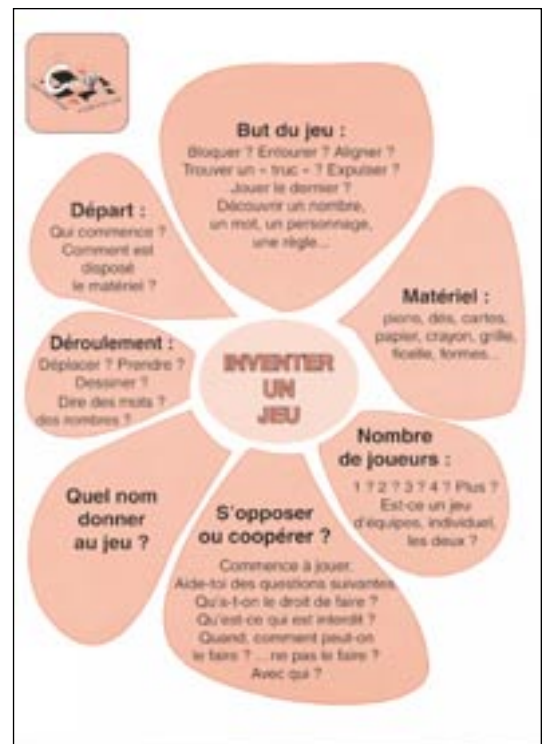
## Présentation du fichier

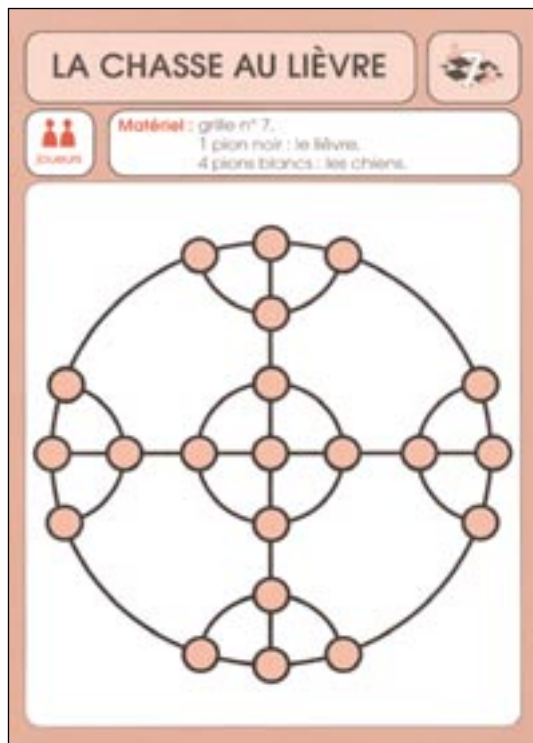
Celui-ci contient :

- Des fiches de **règles de jeux** avec leur sommaire (48 fiches recto/verso) ;

- accompagnées de 12 **grilles de jeux** : 6 fiches recto/verso dont 2 grands formats (toutes les autres grilles seront facilement reproduites par les enfants eux-mêmes) ;

- ainsi que des fiches « **Idées pour aller plus loin** » qui incitent les enfants à trouver des variantes, à créer et construire de nouveaux jeux : fiches idées, gabarit pour fiche, modèles de grilles.





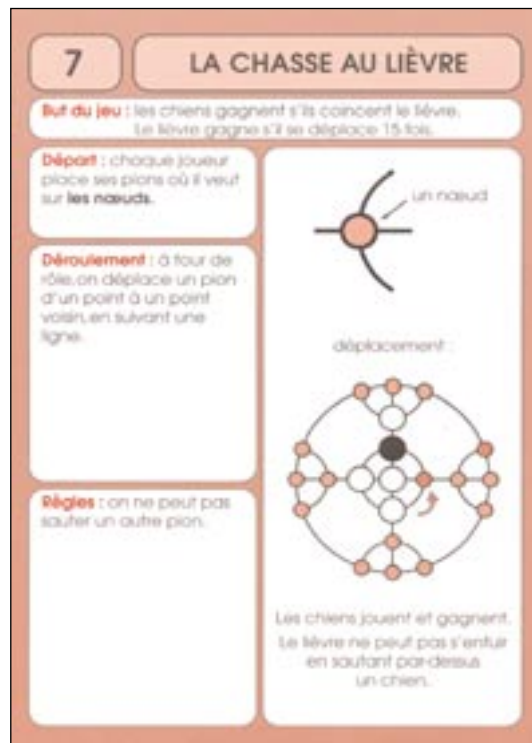
Recto

## Présentation des fiches règles de jeu

**Au recto :** on trouve le nombre de joueurs, la liste du matériel nécessaire, une illustration représentant le support du jeu (grille, damier, etc.).

**Au verso :** dans des cases bien séparées, favorisant la lisibilité : but du jeu, situation de départ, déroulement de la partie, règles, séquence de jeu illustrée.

Lorsqu'un mot peut poser un problème de compréhension, il est écrit en gras et expliqué par une note ou un petit schéma.



Verso

## Témoignages d'utilisation

### Jouer...

#### Classe de CE1-CE2 dans une petite école

Des habitudes de travail coopératives : les enfants ne font pas toujours tous la même activité en même temps. Certains moments sont réservés à du travail individualisé ou en petits groupes, des moments collectifs suivent où les enfants retransmettent à l'ensemble de la classe leurs travaux, leurs découvertes.

Chaque événement, même s'il n'a pas été vécu par l'ensemble de la classe, est ainsi intégré dans le patrimoine commun.

Les jeux de société sont présents dans trois lieux :

- à la bibliothèque : livres, magazines (entre autres, J Magazine et Grand J),
- à l'ordinateur,
- dans le coin mathématiques : divers jeux (mastermind, dames, échecs, Othello, etc.), matériel de récupération (pions de formes et couleurs variées, dés à faces multiples, perles...), matériel fabriqué (abaques, bouliers, compteurs, etc.).

C'est dans cet environnement qu'a pris place le fichier Règles de jeux.

Son utilisation :

- Pendant des moments informels : après un travail, durant une récréation... seul ou par groupes de deux ou trois. D'autres jeux existent également, tracés dans la cour, sans parler du mur d'escalade, des coins patins à

roulettes, « sport co », jeux de raquettes, parcours vélos pour les petits...

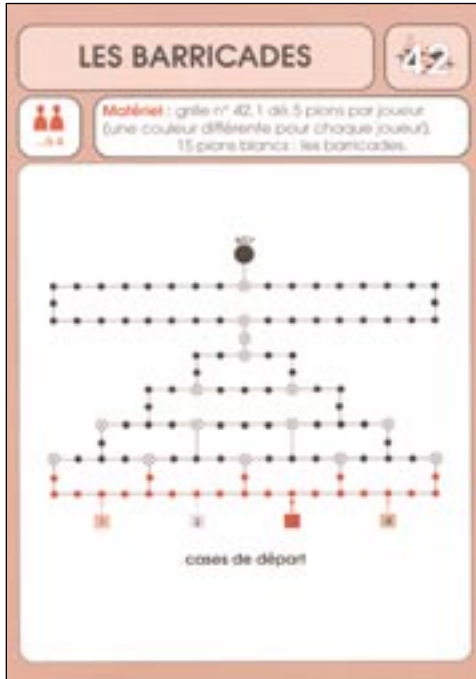
- Durant un atelier de lecture ou de mathématiques, en petit groupe : recherche à effectuer qui donnera lieu à un compte rendu pour la classe (voire pour une autre classe). Cette recherche porte en général sur la découverte des règles écrites d'un nouveau jeu, parfois sur l'écriture de nouvelles règles.

- Lors d'une séance collective décidée en conseil : toute la classe répartie en équipes (ou en recherche individuelle).

- En décloisonnement, le samedi matin dans le cadre du projet d'école : des parents animent les deux ateliers « jeux de société » (le premier pour les petits, l'autre pour les grands, chaque parent s'occupant d'un groupe de six à huit enfants).

M. Quendez

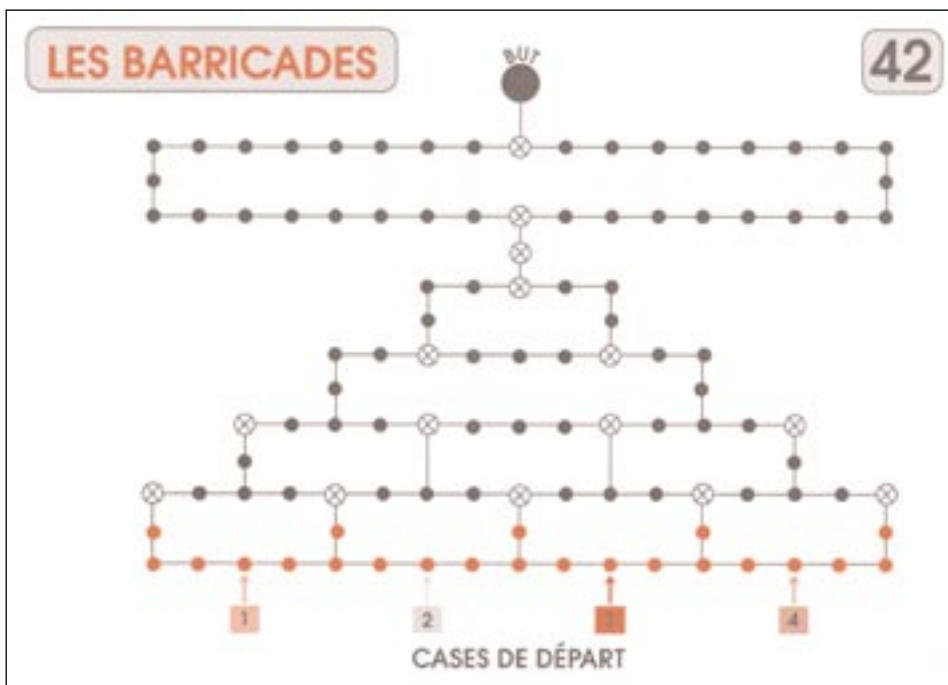




Recto

## Atelier décloisonné

M. Pellaton nous décrit le déroulement dans son école de l'atelier jeux de société.



Chaque lundi matin, l'atelier jeux de société accueille une vingtaine d'enfants volontaires (CP, CE1, CE2). Au cours de chacune des séances, trois moments se succèdent.

Dans un premier temps, de nouveaux jeux (1 à 3) sont présentés, essayés. La présentation s'effectue de diverses façons : fiche à lire et à appliquer, simulation au tableau, jeu sur table.

Dans un second temps, les enfants, par groupes librement constitués, reprennent ces nouveaux jeux, en choisissent d'autres déjà connus, proposent des variantes (voir page 14).

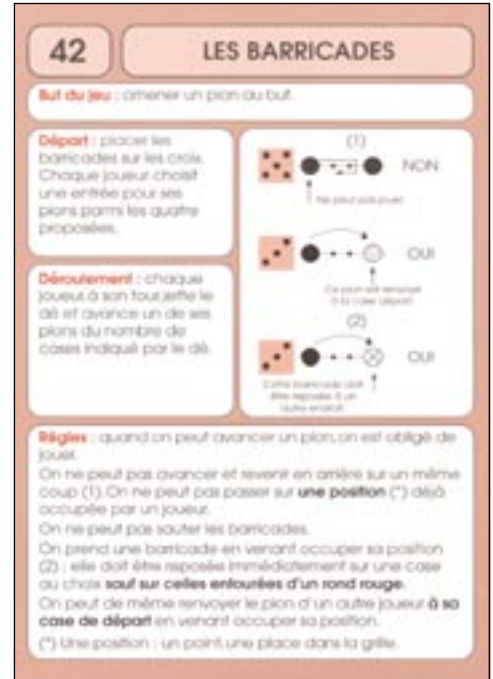
La séance se termine par un mini tournoi : choix collectif du jeu.

## La classe entière partagée en équipes

Chaque atelier propose deux jeux aux enfants qui jouent 30 à 35 minutes par jeu.

L'adulte aide à la régulation des conflits, précise certains points, aide à éviter le compétitif à tout crin, plaçant l'enjeu au niveau du plaisir.

J'ai remarqué que les enfants ayant des difficultés scolaires ne savent pas regarder le jeu du partenaire et perdent presque toujours en ne



Verso

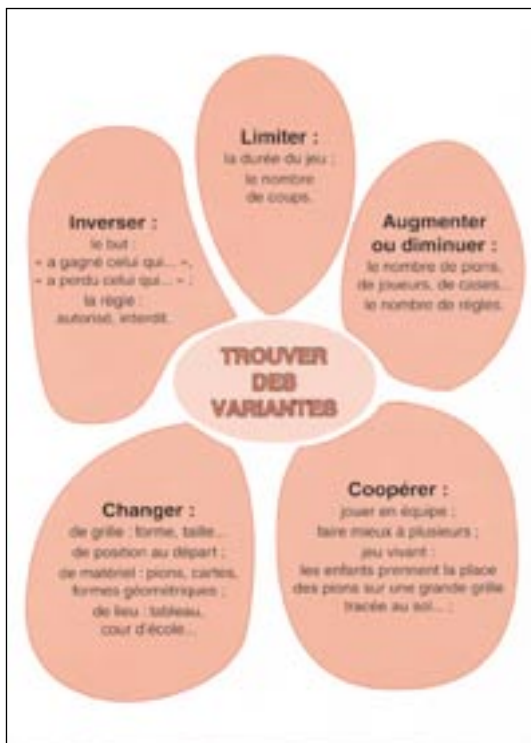
comprenant pas pourquoi. J'ai travaillé au niveau des aides à leur apporter : un « joker », copain qui conseille ou adulte qui analyse avec lui au fur et à mesure (lui faisant oraliser le pourquoi d'un déplacement, etc.).

M. Deshours (CE1)

## Des élèves de 6<sup>e</sup> SES... en maternelle

Depuis deux ans, les élèves de 6<sup>e</sup> SES allaient présenter des livres aux petits de maternelle. Après ces deux années, les élèves ont souhaité varier les activités. Nous leur avons proposé de tester le fichier Règles de jeux. Il fallait lire les fiches, comprendre la règle, éventuellement fabriquer le jeu, l'essayer d'abord à la SES, puis avec les enfants de maternelle : deux grands s'occupant de deux à trois petits. Ce travail exigeait une excellente compréhension de la règle, la faculté de se décentrer si les maternelles ne comprenaient pas, pour changer l'explication, la capacité à adapter les règles si nécessaire.

M. Verdier



## Créer...

Modifier ou créer un jeu permet de faire appel au sens créatif des enfants. La notion de « règles » n'est plus considérée comme intangible mais comme le fait d'une convention.

Les compétences mobilisées sont nombreuses.

Par exemple :

- dans le domaine de la logique : développer une stratégie, élaborer des règles cohérentes, etc.

- dans le domaine de l'écrit : être capable de transcrire clairement les règles du jeu.

Les mathématiques sont aussi souvent mises à contribution...

## Variantes

Quelques pistes pour modifier :

- la règle : ce qui est autorisé devient interdit ;

- le but : inverser gagnant et perdant ;

- le nombre de joueurs : augmenter ou diminuer ;

- le mode de jeu : au lieu de jouer en compétition, jouer en coopération ;

- le matériel : augmenter/diminuer le nombre de pions, etc. Remplacer les jetons par des cartes...

- le support : modifier sa forme, le nombre de cases, etc.

- le temps : on pourra créer une contrainte de temps ou proposer un nombre de coups maximum...

## Du jeu à la création

*Dans un premier temps, chaque groupe a en sa possession un damier et une règle du jeu. Quand le groupe a expérimenté, je propose une nouvelle règle du jeu. Au bout de vingt minutes, retour au grand groupe et nous résumons ce qui vient de se passer.*

*Dans un deuxième temps, je distribue des jetons ronds et une grande feuille à*

## Variantes

*Quand un jeu est suffisamment connu, il est intéressant de voir quelles variantes on peut proposer, imaginer.*

*Première idée : inverser le but du jeu. Si au départ le gagnant était celui qui conservait en jeu le dernier pion, dorénavant aura perdu celui qui aura le dernier pion sur le plateau.*

*Seconde idée : supprimer une à une les diverses règles.*

*Troisième idée : ajouter de nouvelles règles, une à une.*

*Quatrième idée : changer le plateau de jeu.*

*Énième idée : avec le temps, l'expérience, les idées se multiplient !*

*A chaque fois, l'important c'est de jouer et d'analyser ce qui se passe. Peut-on encore jouer ? Le jeu conserve-t-il de l'intérêt ? Est-il plus ou moins attrayant ? Pourquoi ? A partir de quand le jeu devient-il impossible ? Quelles sont les tactiques nouvelles ? Quelle place tient le hasard ? Plus ou moins grande qu'au début ?*

*C'est cette réflexion et les discussions acharnées qui sont formatrices.*

*Les variantes retenues sont notées sur des fiches et viennent compléter, enrichir le fichier.*

*M. Pellaton*

## Fiche-guide pour créer :

Lorsque les enfants, de manière spontanée ou sous l'impulsion de l'enseignant, sont confrontés à l'élaboration et à la description d'un jeu, il peut être utile de les aider à bâtir une fiche-guide.

Voici quelques éléments sur lesquels pourra porter la réflexion :

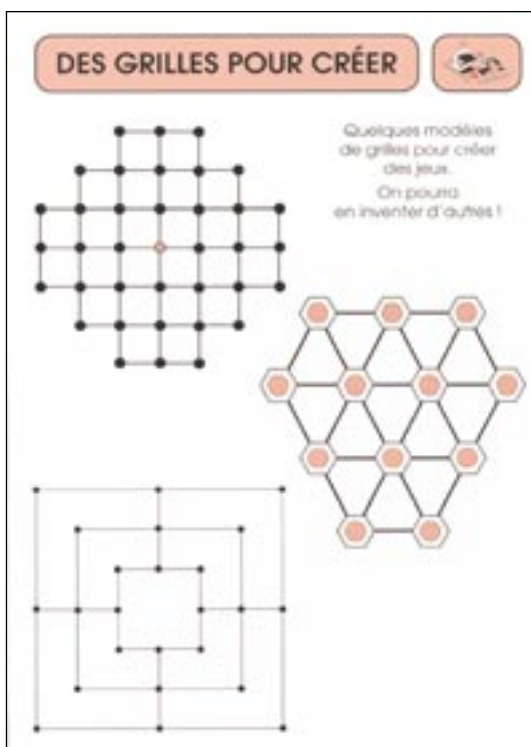
- De quel matériel a-t-on besoin : pions, dés, cartes ?

- Quel sera le support : papier, table, sol ?
- Les joueurs : leur nombre ? Joue-t-on seul ou par équipes ?

- Le jeu : quel est son but ? (bloquer ? entourer ? aligner ? expulser ? jouer le dernier ? etc.) ; quelle est sa situation de départ ? Comment se déroule-t-il (déplacements ? tracés ? etc.).

- Les règles : qu'est-ce qui est autorisé ou interdit ?

(Voir fiches « Idées pour aller plus loin »)



chaque équipe et je demande à chacune d'essayer d'inventer un damier et une règle du jeu (voir encadré ci-contre).

Je passe dans les groupes pour :

- aider les enfants à expliquer où ils en sont de leurs recherches,

- les amener à expérimenter entre eux la règle trouvée,

- l'affiner, si nécessaire, en posant des questions qu'ils ne se sont peut-être pas posées.

Je demande ensuite aux enfants d'écrire la règle du jeu qu'il ont fabriqué (écriture par équipe).

Il faut :

- indiquer le nombre de joueurs,

- expliquer le jeu : son but, son déroulement (installation, déplacement des pions, règles, etc.), ce qui exige un vocabulaire d'une grande précision.

Dans un troisième temps, je distribue à chaque équipe la règle d'une autre équipe ; je leur demande de prendre le matériel et d'expérimenter la règle. Retour au grand groupe pour l'analyse de ce vécu avec les enfants. Débat très vivant.

Au cours de ces séances sur les jeux, nous avons ainsi abordé la langue écrite sous plusieurs angles :

- lecture et recherche du sens,
- typologie d'écrit,
- expression écrite dans un but précis.

Nous avons travaillé en petits groupes et collectivement. Nous avons abordé des situations mathématiques.

Ces activités initialement mises en place en classe se sont poursuivies pendant les récréations et ont eu un prolongement à la maison, les jeux ayant été emportés pour jouer en famille.

M. Deshours

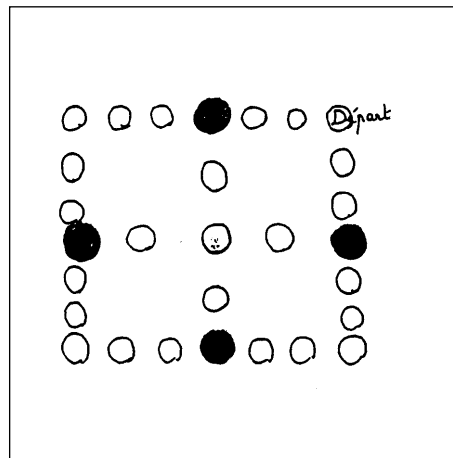
## Tangramania

A propos du Tangram, la règle est de réaliser avec les sept formes les figures proposées. Mais nous n'en sommes pas restés là.

Nous avons créé de nouvelles formes, de nouvelles fiches. Nous avons réalisé toute une série

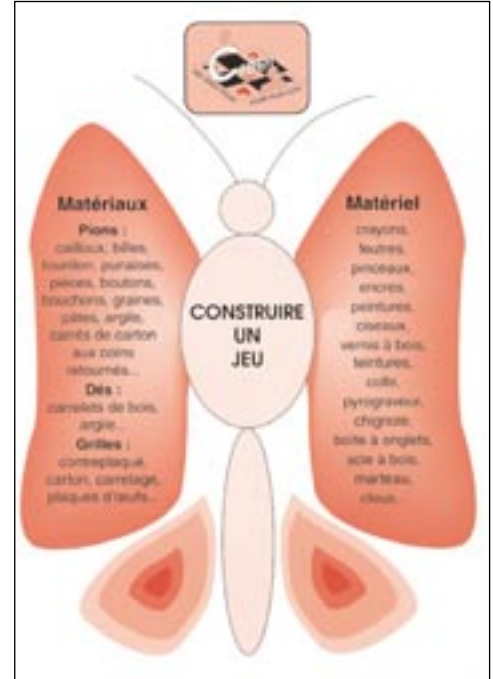
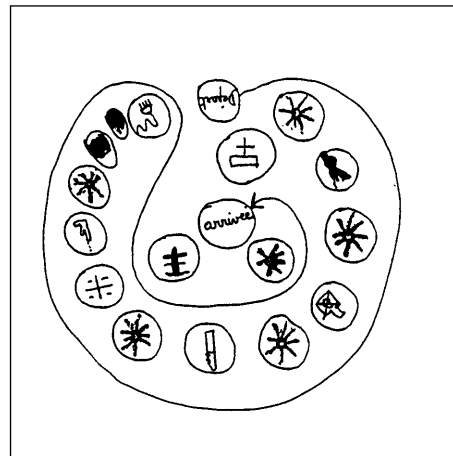
de panneaux décoratifs, en jouant avec les couleurs du fond et les diverses formes. Nous avons édité un calendrier-actif : chaque mois des figures sont à réaliser.

M. Pellaton



Échiquiers construits par les enfants.

Matériel : feutres, grandes feuilles de papier Canson de couleur, jetons.



Une fiche « Idées pour aller plus loin »

## Fabriquer...

Dans le choix des matériaux, les enfants trouvent, là encore, à exercer leur créativité :

- pions : graines, punaises, segments de tourillon, billes en verre ou en argile, cailloux, nouilles, boutons, carrés de papier aux coins retournés, etc.,

- supports : carton fort, contreplaqué ou aggloméré, bois, tableau, sol, etc.,

- tracés : au crayon, feutre, craie, peinture, pyrograveur, etc.

Fabriquer des jeux, c'est aussi pratiquer les arts plastiques. Il paraîtrait même que ça contribuerait à adoucir les mœurs dans les cours d'écoles...

A partir des fiches proposées, certains jeux ont été réalisés en bois. Ainsi il est possible de les utiliser dans la cour de récréation. C'est nettement mieux de se mesurer à coups de points qu'à coups de ... poings !

M. Pellaton



A l'occasion de la venue de nos correspondants, s'est posée la traditionnelle question des cadeaux à leur offrir pour les accueillir. Au conseil de coopérative, un enfant émettait l'idée de leur fabriquer des jeux de société. La structure de la classe leur permettait puisque :

- un atelier « bois » fonctionne en permanence
- quelques fiches étaient mises en place au coin mathématiques.

L'accord se faisant sur cette proposition, une équipe se mettait en place immédiatement. Elle bâtissait un projet puis programmait les différentes étapes de fabrication du jeu. Celui-ci, d'un format trop petit dans le livre *Jeux du Monde de l'Unicef*, devait être agrandi (calcul de proportions). Le traçage du graphe se effectuait au crayon de papier sur une plaque de contreplaqué préalablement coupée à la scie vibrante. Le pyrograveur repassait sur les lignes. Une baguette (couvre-joint) était collée puis clouée pour encadrer le jeu. Des pions étaient découpés dans un vieux manche à balai à l'aide d'une scie et d'une boîte à ongles. Pions et jeu étaient teintés puis vernis.

Les enfants, confrontés à la lecture de règles imprécises, étaient amenés à les reformuler. Ce travail de réécriture effectué, elles étaient saisies à l'ordinateur. Une fois tirées, nous les avons mises sous plastique et collées au dos du jeu.

Cette activité a connu tellement de succès que nous avons pu faire des tournois avec nos correspondants et fabriquer d'autres jeux pour augmenter le stock de la classe. Les enfants de CM2, à la fin de l'année, en ont emporté en souvenir.

C. Charles

Dossier préparé par J.-C. Saporito. Documents : C. Montcriol et M. Quendez (notice de présentation du fichier) et témoignages de C. Charles, M. Deshours, M. Pellaton, M. Verdier.

## Bibliographie

Cette bibliographie n'a pas la prétention d'être exhaustive. C'est particulièrement le cas en ce qui concerne les nombreuses et intéressantes productions des associations amies ci-dessous : prendre directement contact avec leur siège ou leurs délégations régionales.

### Des jeux...

\* **CEMEA** : 76, Bd de la Villette - 75940 Paris cedex 19.

- *La boîte à jeux* : 12 jeux et leurs supports, règles, 110 pions et un livret permettant de réaliser plus de 40 jeux.

- *Recueil de jeux pouvant se jouer à l'intérieur*.

- *Jeux de société à construire* (Délégation lyonnaise : 1, rue Marceau, BP 1053, 69201 Lyon cedex 01).

- *Provoquer le jeu*, Cahier de Corredia n° 2 (Délégation Midi-Pyrénées : 51 bis, rue des Amidonniers - 31000 Toulouse).

\* **FRANCAS** : 10, rue Tolain - 75020 Paris

- Plusieurs fichiers de jeux dont, notamment, *Jeux de tradition enfantine* (4 à 12 ans).

- *Gullivore n° 45 : 150 jeux astucieux...*

\* **Non-Violence actualité** : BP 241 - 45202 Montargis cedex.

- Fichier de 40 jeux de groupe *Jouons ensemble*.

- Divers jeux de société coopératifs (demander le catalogue).

\* **Association des professeurs de mathématiques de l'enseignement public (APMEP)** : 26, rue Duméril - 75013 Paris.

- 3 recueils de Ludofiches et brochures *Jeux 2 et Jeux 3* (plutôt pour collège).

\* **ACCES** : 3, rue de la Briqueterie - 67460 Souffelweyersheim. - Fichier *63 jeux de logique*.

\* **AFL** : coffrets *Lire pour jouer*, Éditions MDI.

### Des livres...

- *Guide Marabout des jeux de société*, Martine Clidière. Bibliothèque Marabout.

- *Jeux du monde*, Frédéric V. Grunfeld (Unicef). Editions Lied Genève.

- *Le Livre de tous les jeux*, collectif. Éditions Solar.

- *Le Monde des jeux*, collectif. Éditions du Chêne.

- *Le Code des jeux*, C. Aveline. Le Livre de poche pratique.

- *Le Dictionnaire des jeux*, Alleau et Matignon. Éditions Tchou.

- *Des jeux et des hommes*, E. Berne. Éditions Stock.

- *100 Jeux logiques*, Pierre Berloquin. Le Livre de Poche.

- *100 Jeux alphabétiques*, id

- *100 Jeux numériques*, id

- *100 Jeux géométriques*, id

- *Nouveaux divertissements mathématiques*, Martin Gardner. Editions Dunod.

- *Les Mathématiques par les jeux* (GS-CP), Champdavoine. Éditions Nathan.

- *Les Jeux de coopération* : Au dé d'argent. 62, Av. de la plage 62155 Merlimont.

### Des revues...

\* **BT2 n° 245** : *Des jeux et des hommes* PEMF - 06376 Mouans Sartoux cedex

\* **Revue Périoscope** : *Histoire des jeux d'enfants* PEMF.

\* **Animation & Education (OCCE)** : a consacré son n° 120 (mai/juin 1994) au jeu, outil de formation.

\* **Sciences & Vie** : 1, rue du Colonel Pierre-Avia - 75503 cedex 15.

- Une intéressante rubrique de jeux mathématiques.

\* **Jeux & Stratégies** : revue malheureusement défunte... Il reste les bouquinistes !

### \* L'École libératrice :

- Trois articles constituant un bon dossier sur *le jeu et l'école, le jeu à l'école* (EL du 30.5.80, du 14.11.80 et du 28.11.80).

\* **Le Courrier de l'Unesco** : 7, place de Fontenay - 75700 Paris.

- Dossier *Le jeu*, dans le numéro de Mai 1991.

\* **Non-Violence actualité** : BP 241, 45202 Montargis cedex.

- Dossier *Jeux et violences : jeux agressifs, jeux coopératifs*.