

E01 : jeu sensoriel sonore

= A101

Déf : exercice et activité de jeu associés aux bruits, aux sons, aux rythmes...répétés pour le plaisir de percevoir ou de reproduire des effets sonores intéressants.

Ex : boîtes musicales, hochets, bâtons de pluie, clochettes, xylophones...

E02 : jeu sensoriel visuel

= A102

Déf : exercice et activité de jeu avec les couleurs, les formes, les dimensions, les mouvements des objets..., répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets visuels intéressants.

Ex : mobiles, kaléidoscopes, hochets, barres d'éveil, tableaux d'activités...

E03 : jeu sensoriel tactile

= A103

Déf : exercice et activité de jeu avec des textures lisses, rugueuse...; des sensations thermiques, le chaud, le froid...; la consistance des objets, durs, mous...; répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des sensations tactiles intéressantes.

Ex : hochets avec textures, jouets à palper, ours en peluche...

E04 : jeu sensoriel olfactif

= A104

Déf : exercice et activité de jeu avec les odeurs, les arômes, les parfums..., répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets olfactifs intéressants.

Ex : jeux dégageants des odeurs spécifiques ou distinctives...

E05 : jeu sensoriel gustatif

= A105

Déf : exercice ou activité de jeu avec les saveurs et le goût, répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets gustatifs intéressants.

Ex : boîtes ou ensemble de saveurs distinctives...

E06 : jeu moteur

= A106

Déf : exercice et activité de jeu avec des mouvements locomoteurs comme courir, sauter, marcher, grimper, ramper, se rouler, pousser et tirer avec son corps,... et des mouvements dynamiques comme se pencher, s'étirer, se courber, faire tourner, attraper..., répétés pour le plaisir de l'action immédiate.

Ex : camions porteurs, cerceaux, échasses, bâtons sauteurs, cordes à danser, tricycles, bicycles, tunnels, objets roulants...

E07 : jeu de manipulation

= A107

Déf : exercice et activité de jeu répétés pour le plaisir de l'action immédiate, avec des mouvements de préhension, comme saisir, serrer, taper, lacer, façonner, tirer ou pousser avec la main...

Ex : jouets à saisir, hochets, boutons à pousser, toupies, jouets à visser, à tirer ou à

pousser avec la main...

E08 : jeu d'action-réaction virtuel
= A108

Déf : exercice caractérisé par des actions répétitives réalisées sur ordinateur avec l'aide de programmes informatiques ou de consoles vidéo et de cartouches de jeux pré-programmées en usine.

Ex : jeux d'arcade qui exigent vitesse et précision et des mouvements tels que tirer, pousser, frapper, viser...accompagnés de sons et souvent de lumières vives comme dans certains jeux vidéo comme le Nintendo...

S01 : jeu de rôle = A201

Déf : jeu de faire-semblant dans lequel l'enfant est lui même l'acteur. A l'aide de costumes, de déguisements, de masques ou d'accessoires, il imite des actions, des gestes, des paroles qui conviennent aux rôles que les joueurs peuvent eux-mêmes reproduire.

Ex : ensemble d'objets, accessoires, costumes utilisés pour faire semblant d'être un personnage, un animal... Poupées et accessoires représentant des objets réels, berceau, cuisinière, téléphone...permettant de jouer soi-même le rôle d'un papa, d'une maman, d'une princesse, d'un médecin, d'un pompier, d'un robot, d'un animal...

S02 : jeu de mise en scène = A202

Déf : jeu de faire-semblant dans lequel le joueur est le metteur en scène. Il réalise des scénarios élaborés dans le but de reproduire des thèmes particuliers, des scènes précises, des événements, des métiers...Ces formes de jeux exigent de pouvoir mettre en scène les accessoires pertinents au contexte ou à la situation représentée.

Ex : ensemble d'objets miniatures, de figurines, tels que les Playmobils ; des ensembles et accessoires de style Barbie, des marionnettes...permettant de mettre en scène en improvisant des situations réelles ou factices : la ferme, la maison, le zoo, le garage, les animaux...

S03 : jeu de production graphique =A203

Déf : représentation visuelle au moyen de lignes, de figures, de dessins, de formes, de couleurs dans le but de reproduire des objets, des images, des événements, des personnages...

Ex : écrans magiques, personnages de feutrine, matériel de dessin, d'impression, de peinture, de coloriage, crayons de couleurs en bois, en cire ; matériel d'expression plastique, jeux La panoplie du dessinateur, Je crée mes bandes dessinées, Aquarelle facile...

S04 : jeu de production à trois dimensions = A204

Déf : représentation à trois dimensions réalisée au moyen de matériaux à modeler, à façonner, à sculpter, à plier..., dans le but de reproduire des objets, des images, des personnages...

Ex : matériel pour façonner, pour sculpter avec de l'argile, de la pâte à modeler, pâte à sel, sable et eau, bois, argile de cuisson, plasticine..., jeu de pliage de type origami ; matériel d'expression plastique, ensemble de pâte à cuire Fimo, Monsieur Patate...

S05 : jeu de simulation virtuel = A205

Déf : jeu de faire-semblant informatisé qui consiste à recréer des situations, des personnages ou des accessoires animés sur l'écran d'un ordinateur et de les mettre en scène au moyen de logiciels programmés à cette fin.

Ex : Barbie au salon de beauté, Barbie mannequin, Sim City...

A01 : jeu de construction

= A301

Déf : jeu d'assemblage à trois dimensions réalisé par superposition et par des techniques de vissage, boulonnage, chevillage, collage..., avec des matériaux comme le bois, le plastique, le fer, la mousse de polyuréthane...

Ex : pièces à emboîter, à assembler, à visser, à superposer, à juxtaposer comme des blocs de bois, de plastique... : lego, meccano, Kapla...

A02 : jeu d'agencement

= A302

Déf : jeu d'assemblage linéaire réalisé par emboîtement, encastrement, juxtaposition de pièces côte à côte, par enfilage, piquage, tressage...

Ex : casse-tête ou puzzles, enfilage de perles, boules, mosaïques...

A03 : jeu de montage mécanique

= A303

Déf : jeu d'assemblage d'éléments isolés dans lequel l'énergie et le mouvement sont transmis par une force motrice élémentaire fournie par des courroies, des engrenages, des chaînes, des poulies, des treuils, des manivelles.

Ex : assemblage de pièces mécaniques de type Meccano...

A04 : jeu de montage électromécanique

= A304

Déf : jeu d'assemblage d'éléments isolés dans lequel l'énergie et le mouvement sont transmis par une force électromécanique produite par des piles électriques, des capteurs solaires...

Ex : Capsela, Fischer Technic...

A05 : jeu de montage électronique

= A305

Déf : jeu d'assemblage d'éléments isolés dans lequel l'énergie (fournie par des piles électriques, des capteurs solaires...), le mouvement, l'acoustique, la lumière sont transmis par des composants électroniques (transistors, condensateurs...). Ces jeux peuvent être réalisés à l'aide de schémas de connections, de câblages, de récepteurs, de contrôle à distance, de microphones, de haut-parleurs...

Ex : Capsela, jeux acoustiques, assemblages électroniques...

A06 : jeu de montage scientifique

= A306

Déf : jeu d'assemblage réalisé à partir d'expériences électriques, chimiques, optiques, physiques..., permettant de reproduire des phénomènes naturels ou artificiels convenant aux niveaux de compréhension des jeunes intéressés par ces jeux

Ex : Capsela Station météorologique...

A07 : jeu de montage robotisé

= A307

Déf : jeu d'assemblage réalisé à partir de pièces tridimensionnelles auxquelles sont associés des composants électroniques, des microcontrôleurs qui permettent ensuite d'actionner les montages robotisés.

Ex : objets robotisés de la compagnie Lego Dacta...

A08 : jeu de montage virtuel

= A308

Déf : jeu d'assemblage réalisé à partir de montages virtuels faisant appel exclusivement à des images manipulées avec l'aide d'un périphérique tenu dans la main et qui permet la sélection d'éléments sur un écran d'ordinateur.

Ex : assemblages proposés par les fabricants Lego, Tonka...en superposant les briquettes uniquement à l'aide la souris d'ordinateur ; Sim city 3000, jeu où le joueur doit construire une ville dont il est élu maire...

R01 : jeu d'association

= A401

Déf : jeu composé de pièces séparées, de lettres, de chiffres ou d'autres éléments isolés destinés à être associés, selon des règles précises, en fonction de formes, de couleurs, de positions, d'idées ayant des liens logiques entre elles...

Ex : jeux de loto, domino, d'association d'idées, jeux des Familles, jeu électro...

R02 : jeu de séquence

= A402

Déf : jeu comportant des éléments qui doivent se suivre selon un ordre précis en respectant des règles particulières.

Ex : jeu comprenant une série d'images à mettre en ordre en suivant des règles, certains jeux de règles, certains jeux de dominos...

R03 : jeu de circuit

= A403

Déf : jeu de parcours impliquant des trajets, des itinéraires à suivre pour aller d'un point à un autre en respectant des règles précises.

Ex : jeu de l'oie, Serpents et échelles, Monopoly, Autour des maisons...

R04 : jeu d'adresse

= A404

Déf : jeu de performance impliquant un bon niveau d'efficacité dans l'exécution de tâches motrices spécifiques régies par des règles précises.

Ex : jeu d'anneaux, pétanque, jeu de poches, balles à jonglerie, jeux de table : Hockey canadien, le Baby Foot...

R05 : jeu sportif

= A405

Déf : jeu associatif, compétitif ou coopératif, qui met en cause des exercices physiques et des activités motrices et les soumet à des règles acceptées par tous les joueurs.

Ex : Jeux de hockey, quilles, ballon-volant, tennis...

R06 : jeu de stratégie

= A406

Déf : jeu combinant un ensemble de procédés cognitifs, comme l'hypothèse, la déduction..., et des moyens tactiques plus ou moins élaborés.

Ex : jeu de dames, jeu d'échecs, Quarto, Pogo, Risk, Abalone, Othello...

R07 : jeu de hasard

= A407

Déf : jeu individuel ou collectif dont le but est de gagner en affrontant un ou plusieurs adversaires, tout en acceptant de se plier à des décisions totalement imprévisibles ou arbitraires, déterminées par le hasard, en tout ou en partie.

Ex : généralement associé à un second type de jeu comme complément : jeux de cartes, de dés, de roulette, jeux comportant une pige...

R08 : jeu questionnaire**= A408**

Déf : jeu individuel ou collectif comportant une obligation de répondre, selon des règles prédéterminées, à des questions mettant en cause les connaissances précises des joueurs dans les domaines particuliers et à évaluer l'étendue des connaissances et des savoirs des joueurs.

Ex : Electro, Quelques arpents de pièges, Qui est-ce?...

R09 : jeu mathématiques**= A409**

Déf : jeu individuel ou collectif visant à mettre en valeur ou développer des apprentissages mathématiques précis ou à utiliser les connaissances déjà acquises dans ce domaine.

Ex : Cube Rubick, Scrabble mathématiques, certains cahiers de la série mini veritech...

R10 : jeu de langue**= A410**

Déf : jeu individuel ou collectif visant à mettre en valeur le niveau de compétences verbales, orales ou écrites, déjà atteint par les joueurs.

Ex : jeu de lettres, jeu pour apprendre le nom des couleurs, des formes, l'heure, jeu de vocabulaire technique, jeu de linguistique, jeu du dictionnaire, jeu de mots, anagrammes, rébus, messages codés, énigmes verbales, mots croisés, mots cachés, pictogrammes, Vocabulon, Abécédaire, Mémo les animaux, certains cahiers de la série des miniveritech, Scrabble, Boggle, Taboo...

R11 : jeu d'énigme**= A411**

Déf : jeu d'esprit au cours duquel on se doit de résoudre un problème ou deviner à l'aide d'indices une énigme ou une situation décrite en termes obscurs ou mystérieux.

Ex : jeu de messages codés, jeu de détective, jeu d'indices menant à une devinette : Cluedo, Meurtres à l'abbaye...

R12 : jeu de règles virtuel**= A412**

Déf : jeu permettant aux joueurs de reproduire virtuellement les vraies conditions du jeu, comme s'il s'agissait d'un échange réel, en respectant des règles et un code précis acceptés par tous les joueurs.

Ex : jeu de cartes virtuel, Risk virtuel, Monopoly virtuel, Golf virtuel...