

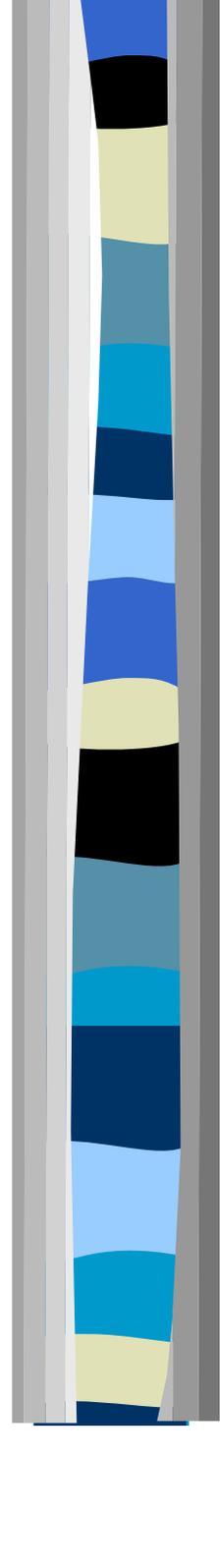
# Que se passe-t-il du côté de la cour ?



▲  
Z  
■  
▲  
■  
○  
Z

Premier degré

VB-UGSEL35/2013



# Enjeux

Un lieu reposant pour les enfants **et** les enseignants

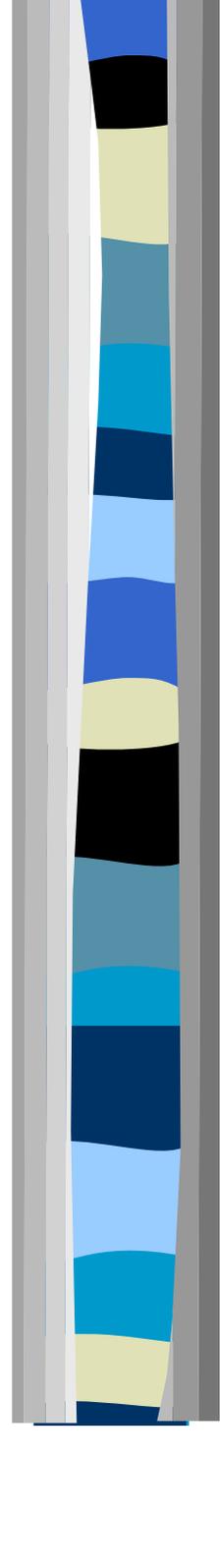
Eviter une cassure classe-cour (coupure)

Un lieu de vivre ensemble

Un lieu de réponses spécifiques (culture enfantine et contraintes locales)

Un lieu conçu par les enseignants et les enfants avec des partenaires :

- Enseignants et enfants = concepteurs
- Parents = aides



# Sommaire

Donner du sens à l'espace cour

Extraire des informations (Qui sont-ils ?)

Quelles portes d'entrée ?

L'aménagement physique de la cour

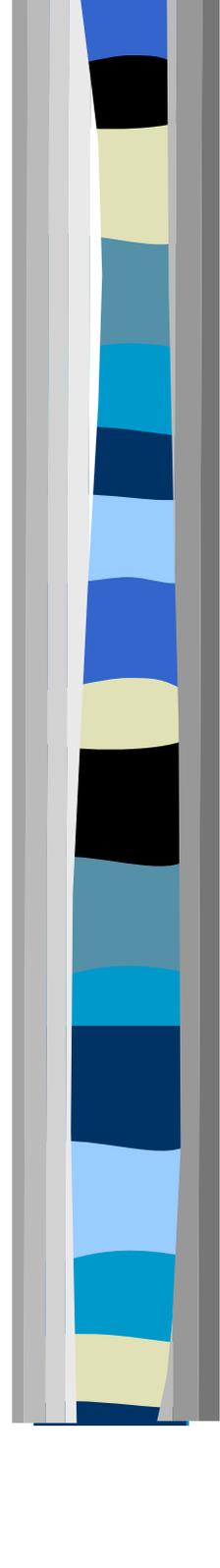
L'animation

Les jeux

Le matériel

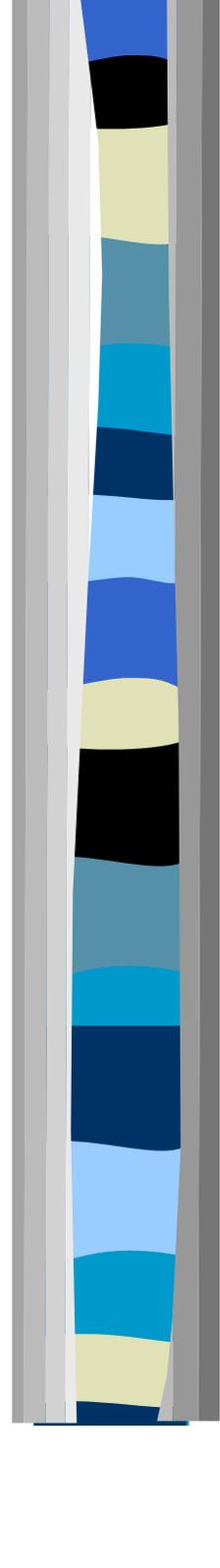
La réglementation

La validation des compétences



# Dis pourquoi ?

- Les récréations et les temps d'EPS ne sont plus des temps de détente mais au contraire des moments de surcharge sonore, d'excitation (lieu de conflits, d'agressivité....).
- Cour de récréation = un lieu, un temps unique pour construire des contenus au service des compétences sociales.
- La cour de récréation permet aux compétences sociales de s'exprimer.
- La cour permet à l'enseignant dans le cadre du socle commun de valider des compétences.
- La cour : un lieu à part qui appartient à tous (possession par l'élève = repos de l'enseignant)



# La cour est une « organisation pédagogique »

Il s'agit donc de **structurer** le groupe, l'espace, le temps pour proposer des instants qui permettent l'**animation** et qui favorisent des **contenus**.

Les enfants et le temps passé dans la cour : pour un 1/2 pensionnaire (15 minutes le matin, 10 à 15 minutes en milieu de matinée, 1 heure voire 1 heure et 15 minutes le midi, 10 à 15 minutes en milieu d'après midi...jusqu' 'à deux heures par journée, 8 heures par semaine) = un lieu d'apprentissage ?....des compétences sociales au service des compétences scolaires?

**La cour = moment pédagogique (Alain Guy)**

***Offrir la possibilité de faire des jeux à la récréation diminue le risque de tensions et de conflits.[...] Promouvoir un environnement favorable à l'activité physique permet d'augmenter le mouvement et de développer aussi les relations sociales qui apportent leur contribution à un bon climat d'établissement.***

**Extrait tiré du site de la Fondation O2 (Suisse)- « Bouger, manger à l'école »**

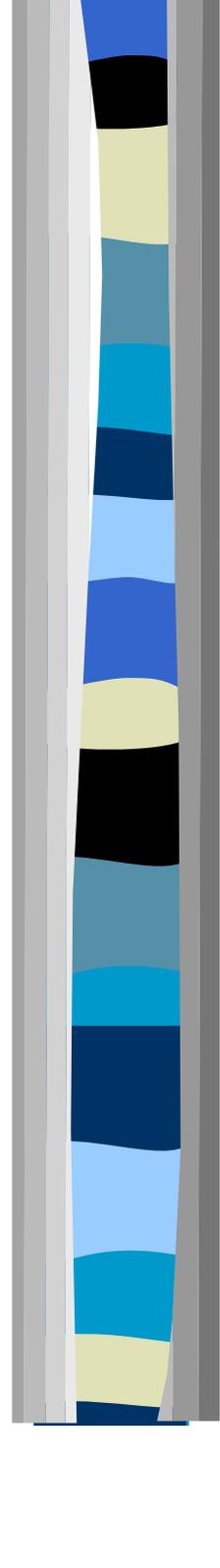
<http://www.fondationo2.ch/fr-guide/Guide/activite-physique/Cours-de-recreation/Cours-de-recreation.html>

***A chaque fois que des aménagements sont enlevés et non remplacés, des espaces interdits ou des activités restreintes, les relations sociales dans la cour de récréation s'appauvrissent et même se dégradent.***

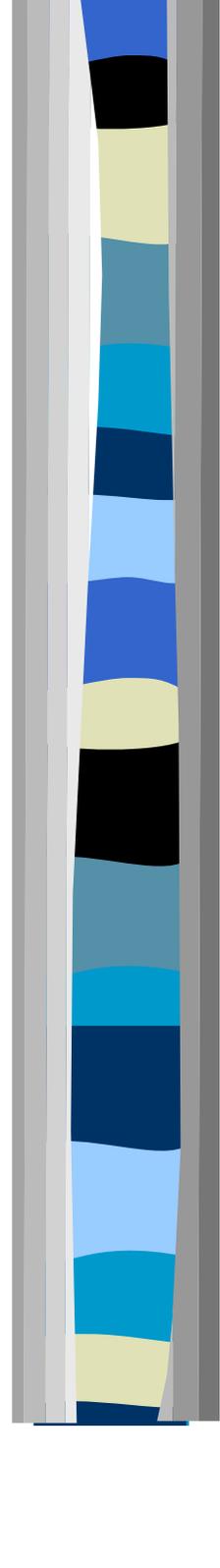
**Julie DELALANDE – extrait de son interviewe parue dans la revue EPS1 n°133**

***La cour demeure un espace mythique, mais aussi redouté pour les risques d'incidents qui peuvent s'y produire. C'est, à l'école primaire, le premier lieu des accidents : en maternelle, plus de 40% des accidents scolaires surviennent dans la cour ; en élémentaire ce taux s'élève à 50%. Toutefois il s'agit là des cours non aménagées, ces lieux qui n'offrent que des activités enfantines d'une grande pauvreté où les jeux de course et de poursuite favorisent les comportements de violence et d'agressivité. En revanche, dans les cours aménagées, ce pourcentage d'accidents est réduit de plus de 50% et n'est, à l'école élémentaire que de 15%.***

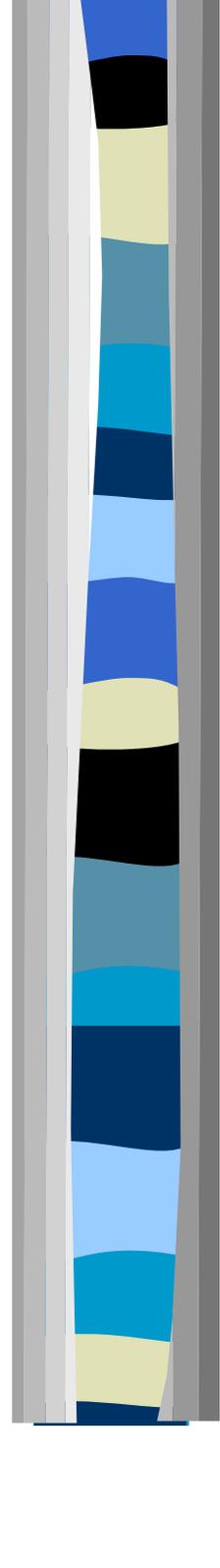
**Extrait de l'article d'Yves TOUCHARD (chargé de mission EPS, Direction Générale de l'Enseignement Scolaire, Ministère de l'Education Nationale) paru dans la revue EPS1 n°133.**



Qui sont-ils dans la cour ?

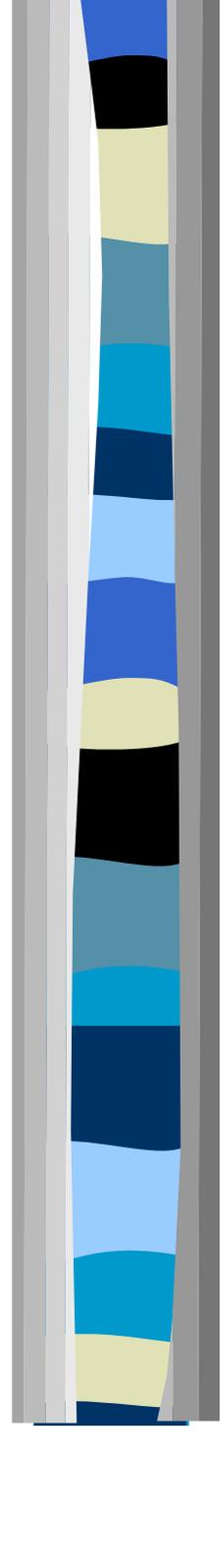
- 
- A l'école maternelle : c'est une structure hiérarchique, un modèle autoritaire où le groupe est dominé par un leader. Les enfants découvrent le plaisir du jeu collectif, mais apprennent aussi qu'il suppose des efforts pour être et agir ensemble. L'imitation est l'une des principales clés du rapprochement : en faisant comme l'autre, on s'en fait accepter. Il faut donc des enfants qui mènent et des enfants qui suivent. En jouant régulièrement ensemble, ils se mettent d'accord sur des règles qu'ils conservent. Et chacun trouve l'occasion d'affirmer sa place.
  - Les enfants ne comprennent pas l'incohérence des adultes qui veulent à la fois tout savoir et qui interdisent de « rapporter ». Dans les cours de récréation, les jeux collectifs spontanés sont d'autant plus rares que les règles sont difficiles à respecter.

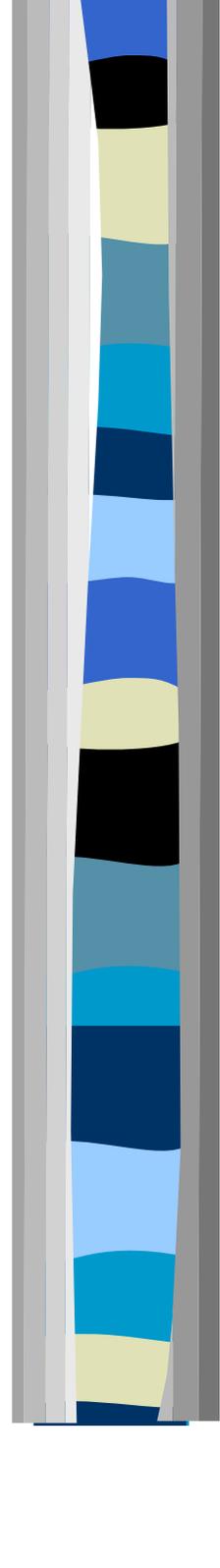




# Une culture enfantine.

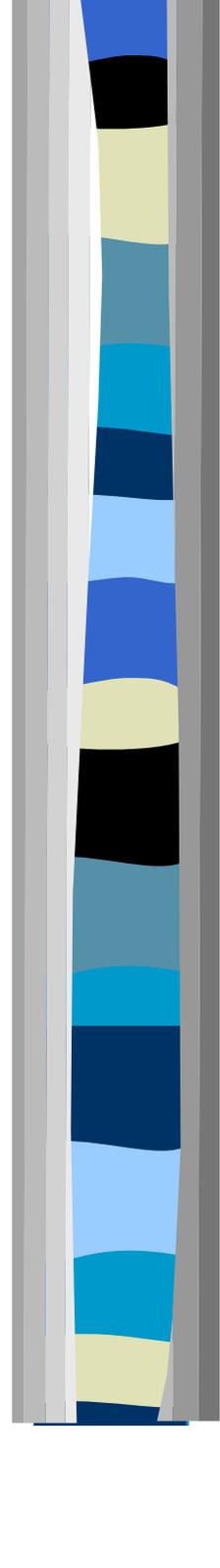
- La cour :
- Un lieu de relations avec les camarades de classe et de relations avec les autres classes.
- Les enfants établissent des règles que les adultes connaissent assez mal.
- Des valeurs et des règles spécifiques (groupes enfantins « spontanés »)
- Retirer des renseignements précieux de ce que les enfants s'autorisent à faire et à accepter dans la cour (diagnostic local). Les processus de socialisation « horizontaux ».
- Le groupe enfantin entretient un rapport à la règle de l'adulte : adhérer, résister, s'y opposer.
- Si un enfant interroge un autre enfant : communication sur ses copains, des jeux dans la cour et accessoirement de son travail scolaire.
- La méfiance de notre part à l'égard de la socialisation groupale (« l'intériorisation d'un interdit de l'entraide » E Debarbieux)
- Processus de socialisation par le groupe enfantin : participation en tant qu'individu aux jeux avec ses camarades de classe (EPS); participation aux jeux en tant que membre d'une classe (récréation).
- Phénomènes de modes : « grâce à Pikatchu, j'ai des copains à l'école ».
- Lieu où l'on se montre : valorisation image de soi.

- 
- **Structure, règles et fonctionnement (société enfantine) dans la cour (Cycle 3).**
  - **Des constats :**
    - Rôles de chacun dans les jeux (leaders)
    - Garçons : plus mobiles et pratiquent des jeux « ouverts »
    - Filles : plus discrètes, moins nombreuses, jeux « fermés » (confidences)
    - Occupation réduite de l'espace de la part des filles.
    - Importance de la gentillesse et sens de la justice témoignent de l'importance de règles communes.
    - Le fait de vouloir toujours commander est le défaut le moins bien accepté à l'appréciation des élèves.
    - L'accroissement des effectifs favorise l'anonymat, donc moins facile à identifier.
    - Les rejets « intersexe » toujours plus nombreux que les rejets « intrasexe ». Séparation spontanée des filles et garçons.
    - Les garçons sont plus rejetés par les filles que les filles ne le sont par les garçons (deux fois moins de risques).
    - L'agressivité des garçons s'exprime davantage à l'encontre des garçons.
    - Plus le groupe est petit, plus la cohésion est grande (les représentants d'un sexe sous-représentés auront tendance à se choisir les uns les autres).

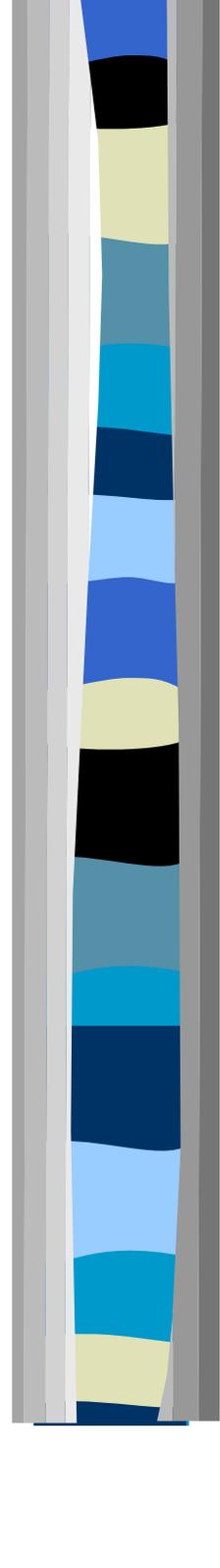


# D'autres constats

- « Dans la cour de récréation, les enfants apprennent à vivre ensemble et mettent en place des règles sociales »
- « Découverte du plaisir de la relation aux autres »
- « La transmission des jeux se fait des plus grands vers les plus petits qui les regardent jouer, mais ne jouent pas eux mêmes. On joue réellement à un jeu, lorsqu 'on atteint une classe d 'âge précise »
- La cour est un moment privilégié, dans un contexte structurant, surveillé, où les enfants se transmettent leur propre culture. Ils reprennent à leur compte ce qu 'ils ont appris en classe, en famille, les règles élémentaires de la vie collective, en jouant ensemble.
- « Appartenir à une communauté enfantine, c 'est se construire aussi à partir d 'un savoir commun valorisé, et dans la différence à l 'autre sexe ».



Concevoir et penser sa cour  
d'école !



# Une cour ou des cours ?

Un établissement = une cour spécifique !

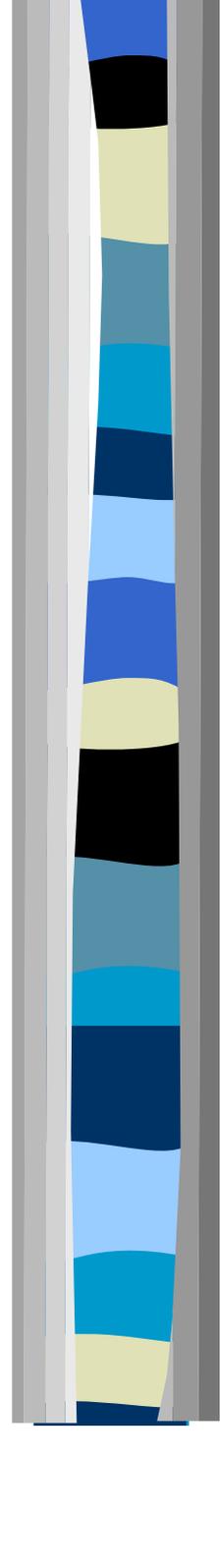
Population scolaire

Sensibilité

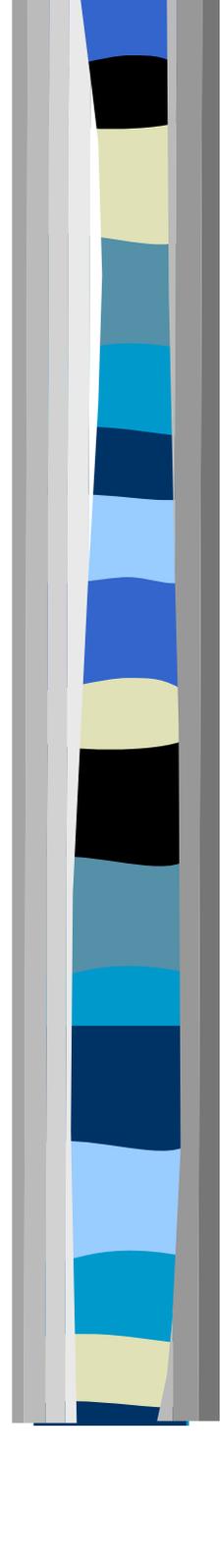
Culture existante

Mélange des cycles

Contraintes horaires, matérielles...



Les portes d'entrée !



# Trois insuffisances = trois dérivés

## Insuffisance identitaire :

Culture sociale ou culture enfantine ?

La nature des activités ?

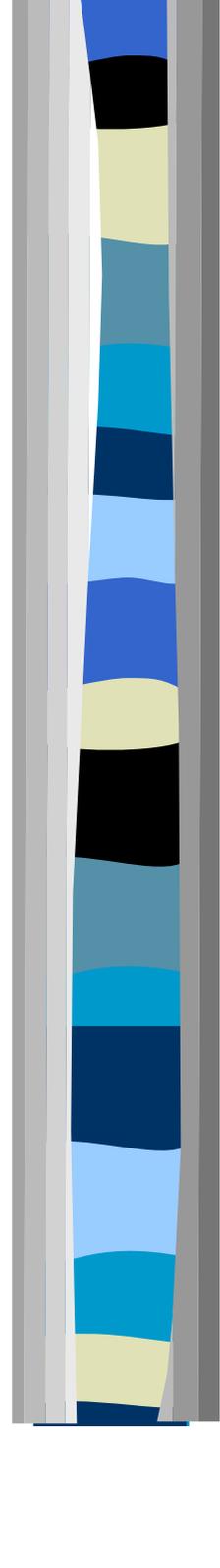
Rapport activités libres ou activités guidées (+ ou – normées) ?

## Insuffisance conceptuelle :

Dérive analytique ( à chaque saison, ses soucis...on découpe, on subit, mais on ne programme pas...on oublie le système)

## Insuffisance temporelle :

Tendance à étouffer dans l'urgence



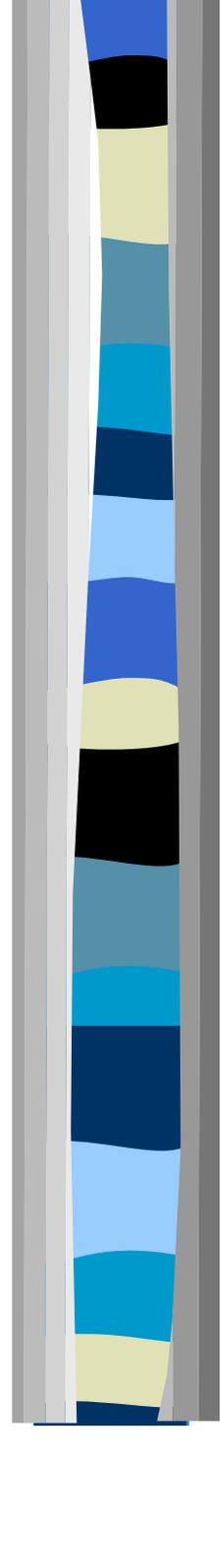
# Trois niveaux d'exigence de réalisation

Aménager = **Structurer** l'espace, le groupe, le temps

Favoriser l'**animation** (quels registres d'animation ?)

« quelles Activités ? », « qui anime ? »

S'autoriser à ne plus tout contrôler pour favoriser le transfert d'autorité



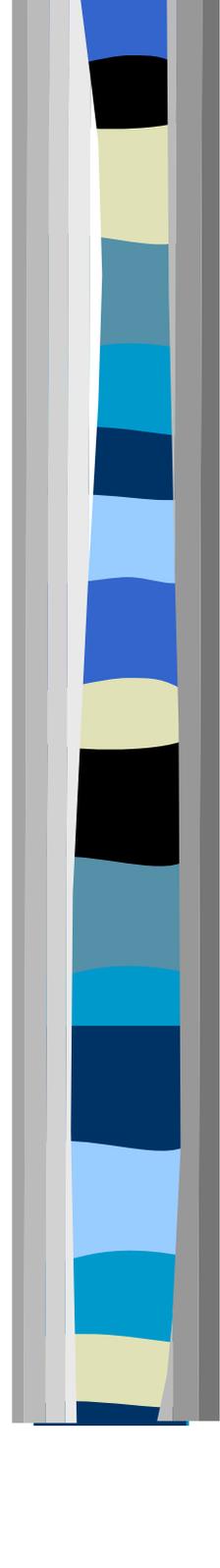
# La vraie démarche de conception pour ne pas rester au premier stade de la réalisation

1-S'autoriser à ne plus tout contrôler pour favoriser le transfert d'autorité...concevoir pour redonner le pouvoir d'agir

2-Favoriser l'**animation** (quels registres d'animation ?)

« quelles Activités ? », « qui anime ? »

3-Aménager (tracés) = **Structurer** l'espace, le groupe, le temps

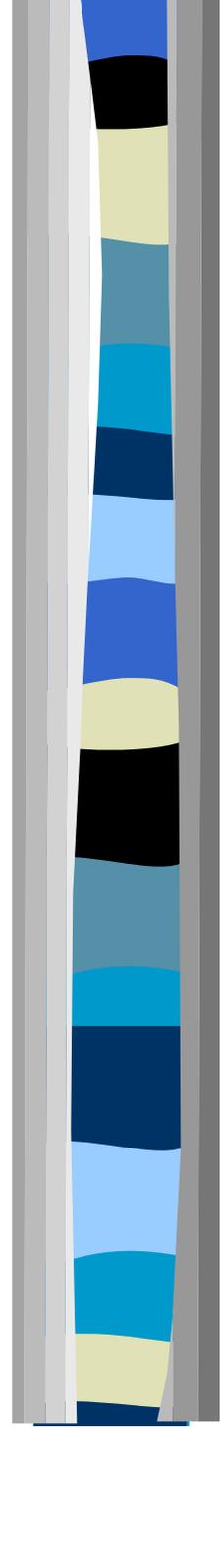


# Trois composantes

Environnement exigü (peu de place pour s'organiser)

Des enfants sans activités et/ou des enseignants loin de l'activité

Des contradictions ou des malentendus dans le contrat (code commun)



# Les paramètres :

Toilettes

Entrée et sortie des élèves

Pente naturelle

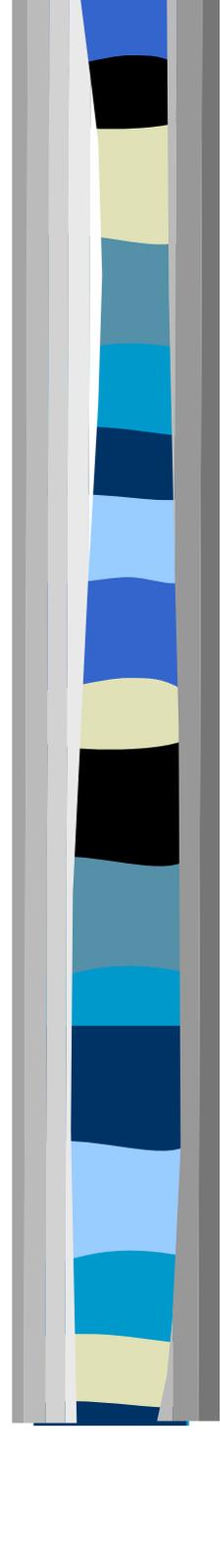
Nature du sol

Ensoleillement

Ouvert ou non sur les bâtiments

Questions à se poser (cf.document)

...Contrainte = richesse



En résumé pour concevoir et penser sa  
cour d'école ?

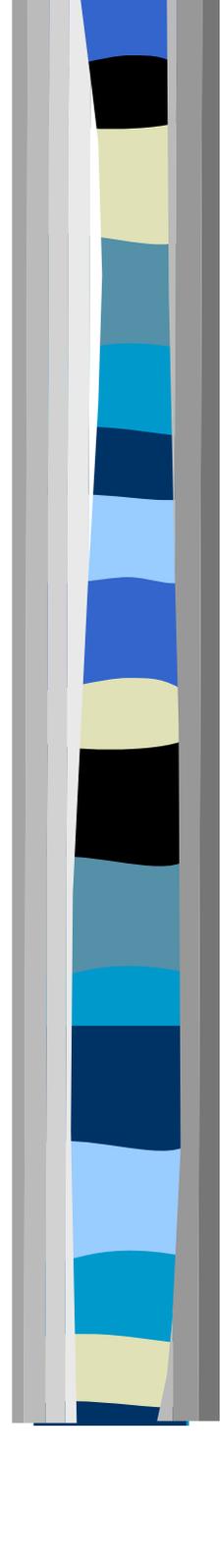
Identifier la ou les portes d'entrée...

Trois insuffisances

Trois niveaux d'exigence

Trois composantes

Des paramètres

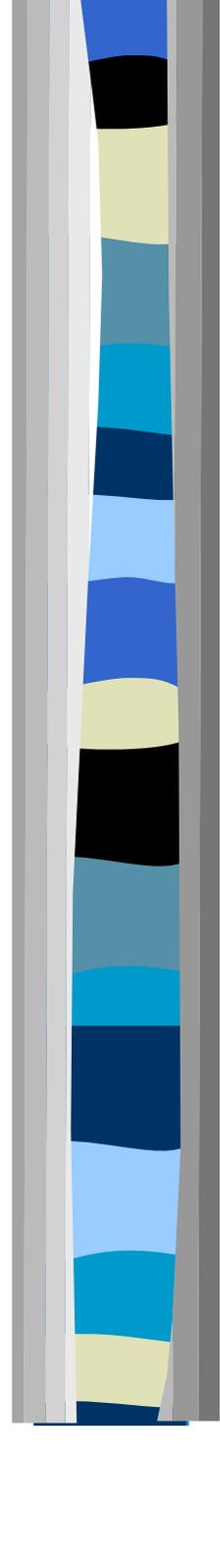


*Il suffit d'observer les enfants en récréation pour constater que la cour est, pour eux, un espace de liberté, une source d'excitation et de plaisir. **La surveillance de l'adulte se limite au maintien de la sécurité physique et morale des enfants** [...] Les groupes se forment, les idées de jeux fusent, les conflits apparaissent ; **la répartition des lieux répond parfois à la « loi de la jungle » où les plus rusés, les plus rapides ou simplement les plus forts s'approprient l'espace tant convoité.***

Extraits de la p.285 du livre [L'Éducation Physique à l'école](#) de C.-A. BOUTIGNY et Ph. GUERIOD

*La proposition d'aménagement de la cour d'école fait souvent suite à un constat établi par l'équipe éducative [...] mais aussi à partir de remarques des parents et des [...] enfants : **problèmes de sécurité, pauvreté de l'aménagement, manque de matériels, répartition de l'espace entre les enfants de différents âges, règles de la cour inadaptées ...** L'enfant construira, repèrera et respectera les règles de fonctionnement de ce lieu de vie, d'autant plus aisément et en toute sécurité s'il existe des **règles de base « fondatrices » qui ne varient pas selon le moment de la journée et qui ne dépendent pas du jugement des adultes en surveillance.***

Extraits tirés du site de l'IA



## La cour :

Aménagement physique (délimitation des espaces)

Animation des espaces de jeux (des rôles qui favorisent la continuité des actions)

Propositions de jeux (des activités de natures diverses)

Matériel mis à disposition

Des activités et du matériel qui correspondent aux attentes des élèves (goût des élèves)

Répartition sur des bases « affinitaires »

Des adultes en surveillance proches de l'activité des élèves

Consensus et adhésion collective vis à vis des règles et consignes

# Les effets...

Permettre et inciter l'expression des motricités diverses

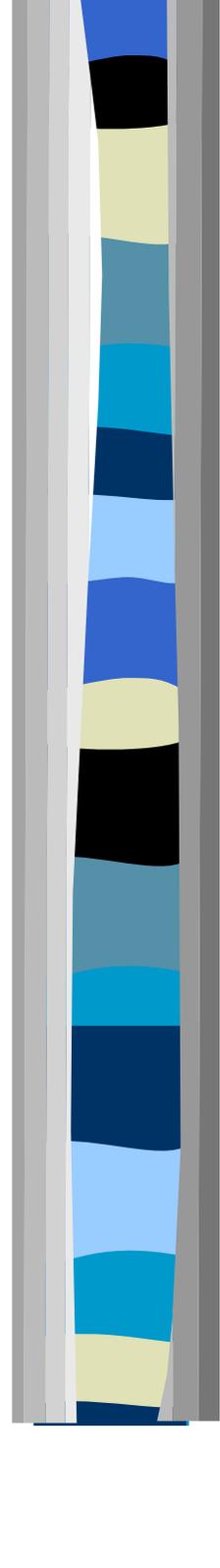
Permettre des apprentissages tant spontanés que souhaités par les enseignants

Limiter les conflits, et les « incivilités »

Ne pas limiter les jeux de course ou de ballon par exemple, mais veiller à l'accessibilité de tous aux jeux.

Passage d'une surveillance à une présence

- Le temps de « l'entre - enfants », détente, plaisir, mais aussi défouloir.
- Les récréations sont des temps d'éducation qui sont organisés et exploités dans cette perspective par ceux qui en ont la responsabilité. (textes officiels)
- La cour de récréation restera un lieu sûr.
- Temps intégré au projet d'école..... Un temps riche d'expériences où le plaisir demeure.



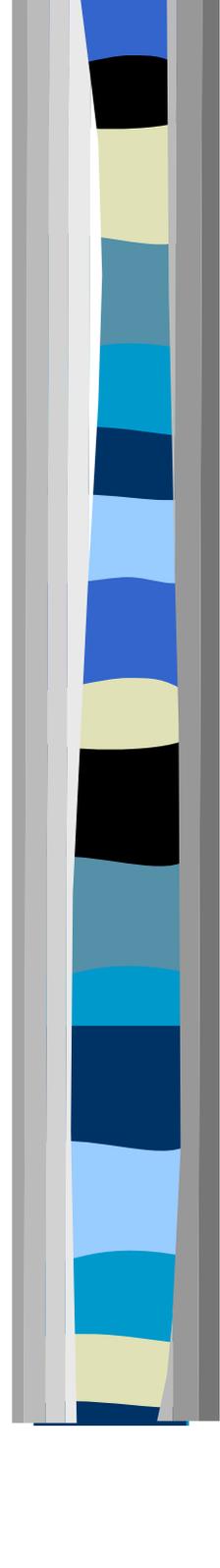
■ Dispositions et actions élémentaires qui à la fois renforcent et menacent l'organisation pédagogique :

– Ce qui menace l'organisation :

- Absence de délimitation concrète et tangible des espaces de travail
- Disposition du matériel qui induit un taux de visite différencié et peuvent rendre les interactions locales difficiles
- Absence de consensus initial et d'adhésion collective aux consignes
- La répartition non contrainte des élèves dans l'espace (théorie des atomes)

- Ce qui instaurent ou renforce l'équilibre :

- La constitution de groupes de niveaux de jeux et d'effectifs équivalents
- Le goût des élèves pour l'activité
- La différenciation des tâches
- L'organisation géométrique et symétrique renforce et accroît la lisibilité.
- La position de l'enseignant au centre du dispositif et son déplacement qui exploite cette symétrie
- La libre répartition des élèves et sur la base d'affinités permet un bon climat de travail



# L'aménagement physique

- Des espaces
- Des activités de natures diverses
- Une « autonomie » que l'on suggère et que l'on guide
- Un cadre commun qui donne sens (des règles communes et des possibilités d'action au regard du contrat)

zone de dépôt du matériel  
mis à disposition  
(1 par espace)

Chemin entre les espaces identifiés pour pouvoir se déplacer calmement, sans risque :  
pour les élèves : possibilité de déplacement vers une classe, vers les toilettes, vers une autre zone, vers  
l'enseignant en surveillance ...  
Pour l'enseignant : possibilité de surveillance en se déplacement sur ce chemin

Z.D

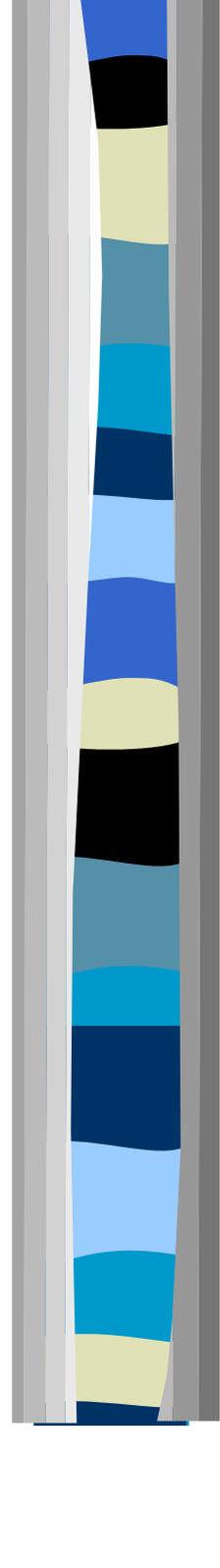
ESPACE  
POUR LES JEUX  
CALMES  
ET LE REPOS

ESPACE POUR LES JEUX  
EN MOUVEMENT,  
COLLECTIFS

ESPACE POUR LES JEUX EN MOUVEMENT,  
INDIVIDUELS OU PAR PETITS GROUPES

Z.D

Z.D



# Des incontournables

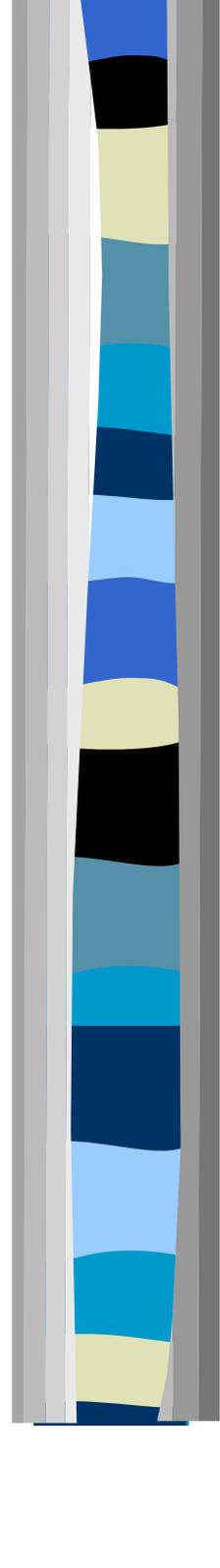
## *Sécurité*

Accessibilité aux toilettes et sens de circulation

Rentrée et sortie des enfants (temps du midi)

Accessibilité du matériel

La culture de l'école (spécificité et repérage de ce qui fonctionne)



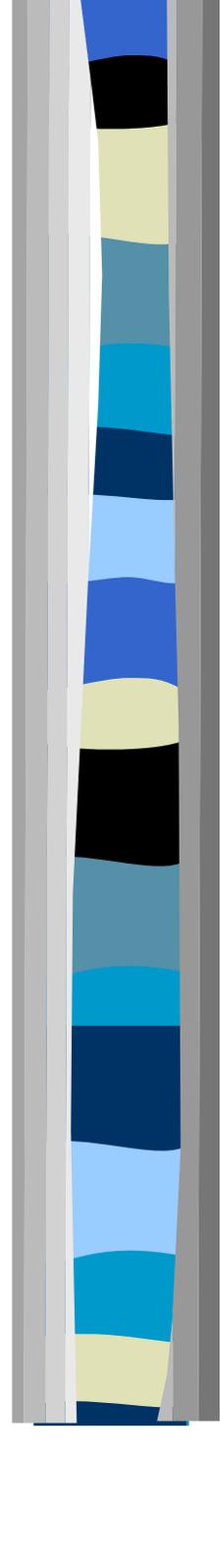
# Des recommandations

**Il doit y avoir adéquation entre le nombre d'élèves et l'espace disponible (surpopulation = problèmes de sécurité + conflits).** Néanmoins un grand espace ne résout pas tout. Une cour vaste et non aménagée favorise peu les jeux calmes. *« Les jeux de ballon ou de course occupent généralement la partie centrale (ou la plus vaste) de la cour. »*

*Extrait de l'interviewe de Julie DELALANDE parue dans la [revue EPS 1 n°133](#)*

**La nature du sol de la cour d'école doit être une des premières préoccupations des personnes responsables de l'aménagement de l'espace-cour.** Le revêtement doit résister aux intempéries mais surtout *« il doit satisfaire aux exigences de confort et de sécurité de toutes les pratiques enfantines. »*

*Extrait de l'article d'Yves TOUCHARD (chargé de mission EPS, Direction Générale de l'Enseignement Scolaire, Ministère de l'Education Nationale) paru dans la [revue EPS 1 n°133](#)*



**« Les enfants doivent avoir la possibilité de s'installer sur un banc ou tout autre relief favorable. Les jeux assis à deux ou à trois, plus calmes, sont plus volontiers localisés sur les zones périphériques. Il en est de même pour les jeux individuels ou en petits groupes type marelle ou corde à sauter. »**

**Les enfants doivent avoir la possibilité de s'isoler, à l'abri des regards, mais en toute sécurité.** « Certains enfants recherchent des espaces plus isolés ou cachés, car il n'est pas toujours facile, pour des jeunes comme pour des adultes, de vivre en collectivité toute la journée. »

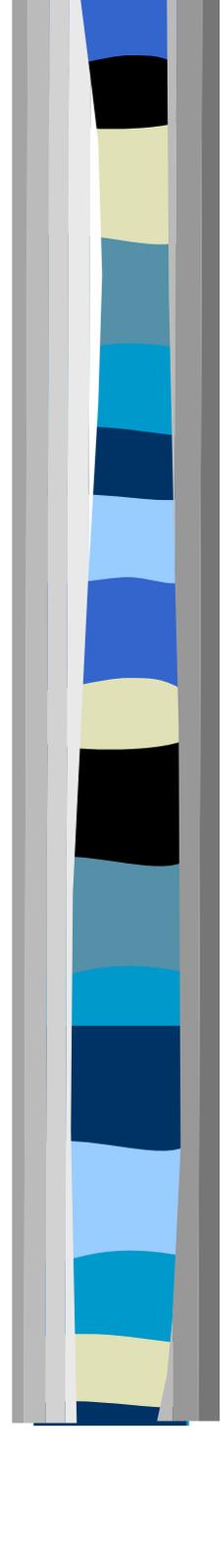
**« Il est souhaitable que les enfants aient à leur disposition des matériaux (sable, terre) et des possibilités de mettre en scène leurs jeux symboliques** (pouvoir arracher de l'herbe pour jouer à faire la cuisine, par exemple). Dans les écoles maternelles qui possèdent encore des bacs à sable, force est de constater que cet espace concentre une forte activité ludique de manipulation (« fabriquer du sable doux, l'échanger, en donner, etc. ») développant, comparativement aux autres jeux de cour, une plus grande richesse dans les relations sociales.»

*Extraits de l'interview de Julie DELALANDE parue dans la [revue EPS1 n°133](#)*

**La cour de l'école doit laisser une place à la nature : espaces verts et arbres contribuent à la beauté du paysage** (les arbres ont plusieurs fonction : ils fournissent de l'ombre quand il fait chaud, ils abritent du vent ...).

**L'aménagement naturel d'une cour d'école peut permettre la réalisation de plusieurs projets et la tenue d'activités éducatives relatives à l'environnement** (ex : plantation d'arbustes, cabanes pour les oiseaux, réalisation d'un jardin).





**Délimiter également des espaces pour pouvoir circuler** (ex : pour aller aux toilettes) ; **des espaces où déposer le matériel ...** Une salle de classe, ouverte sur la cour, peut être un espace de jeux calmes (ex : jeux de société, origami).

**Délimitation d'espaces d'action + espace de dégagement prévu entre chaque zone de jeu**  
**= réduction des chocs dus aux collisions entre élèves totalement mobilisés par l'activité à laquelle ils participent.**

**Des équipements de jeux (structure de jeux, balançoire, toboggan, mur d'escalade ...)** peuvent venir compléter l'aménagement d'une cour d'école. Ils permettent une activité physique riche et variée à travers des actions telles que sauter, grimper, glisser, se balancer... Ils **doivent disposer d'une surface amortissante de réception.**

## PENSER LA COUR... POUR ENSEIGNER L'EPS

**Pour les jeux traditionnels** : des terrains rectangulaires (15 à 20 m de long par 10 à 15 m de large) découpés en zones qui pourront servir de camps, de "rivières", de refuge, d'en-but, etc., mais aussi des tracés à utilisation multiple (quadrillages, escargots, labyrinthes).

**Pour les sports collectifs** : des terrains dont les tracés s'approchent des formes et dimensions réglementaires pour respecter la nature de l'activité (zone au handball, raquette pour le basket-ball, zone d'en-but, etc.).

**Pour les courses de vitesse et d'obstacles** : des couloirs, lignes de départ et d'arrivée, des repères de distance.

**Pour la course de longue durée** : des itinéraires comportant des points (ou zones) de passage et des repères de distance (facilement convertibles en vitesse) pour favoriser un travail différencié ; les tracés trop courts ou trop anguleux perturbent l'attitude

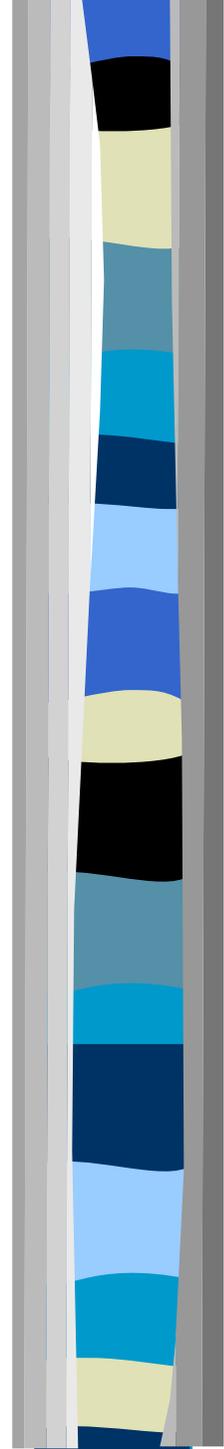
du coureur et faussent la perception de l'allure (on peut combiner la disposition des terrains destinés aux jeux pour que leurs tracés constituent des repères de passage).

**Pour les lancers** : des zones d'activité et de sécurité en fonction de l'engin utilisé et de la nature du sol, des échelles de distance, des cibles concentriques.

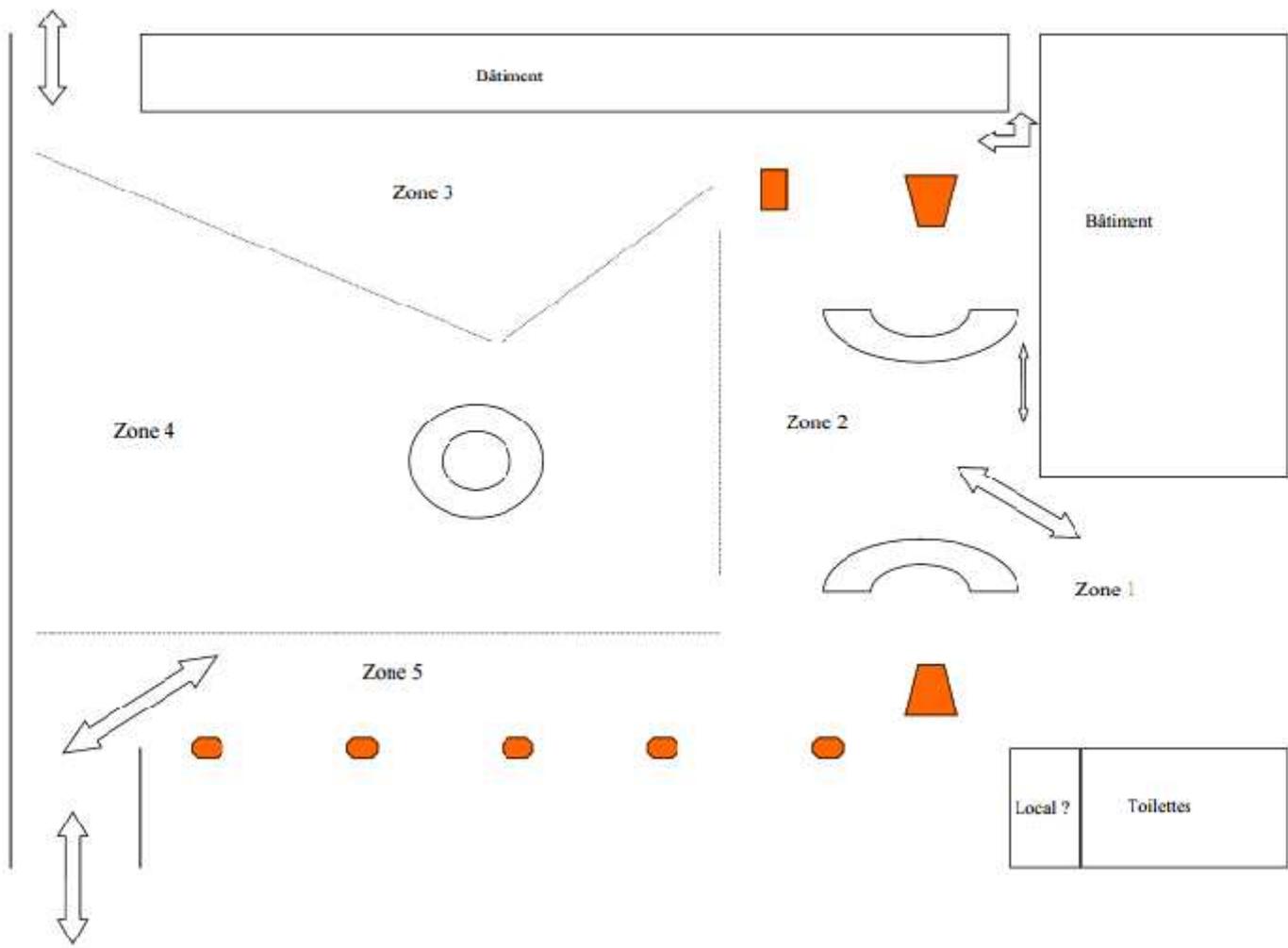
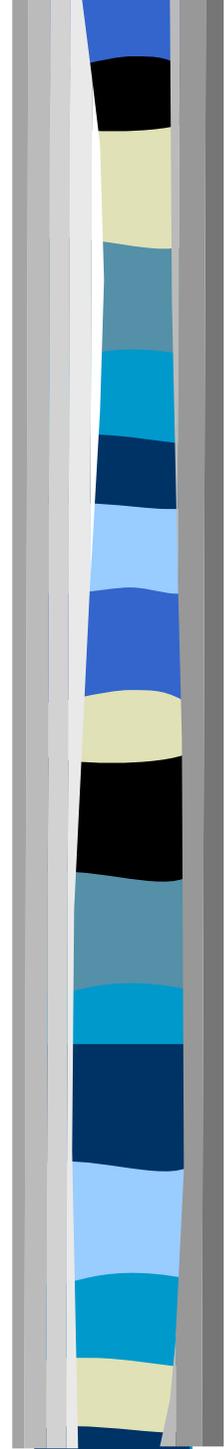
**Pour les sauts** : des repères de prise d'élan, des zones de distance et des aires de réception adaptées.

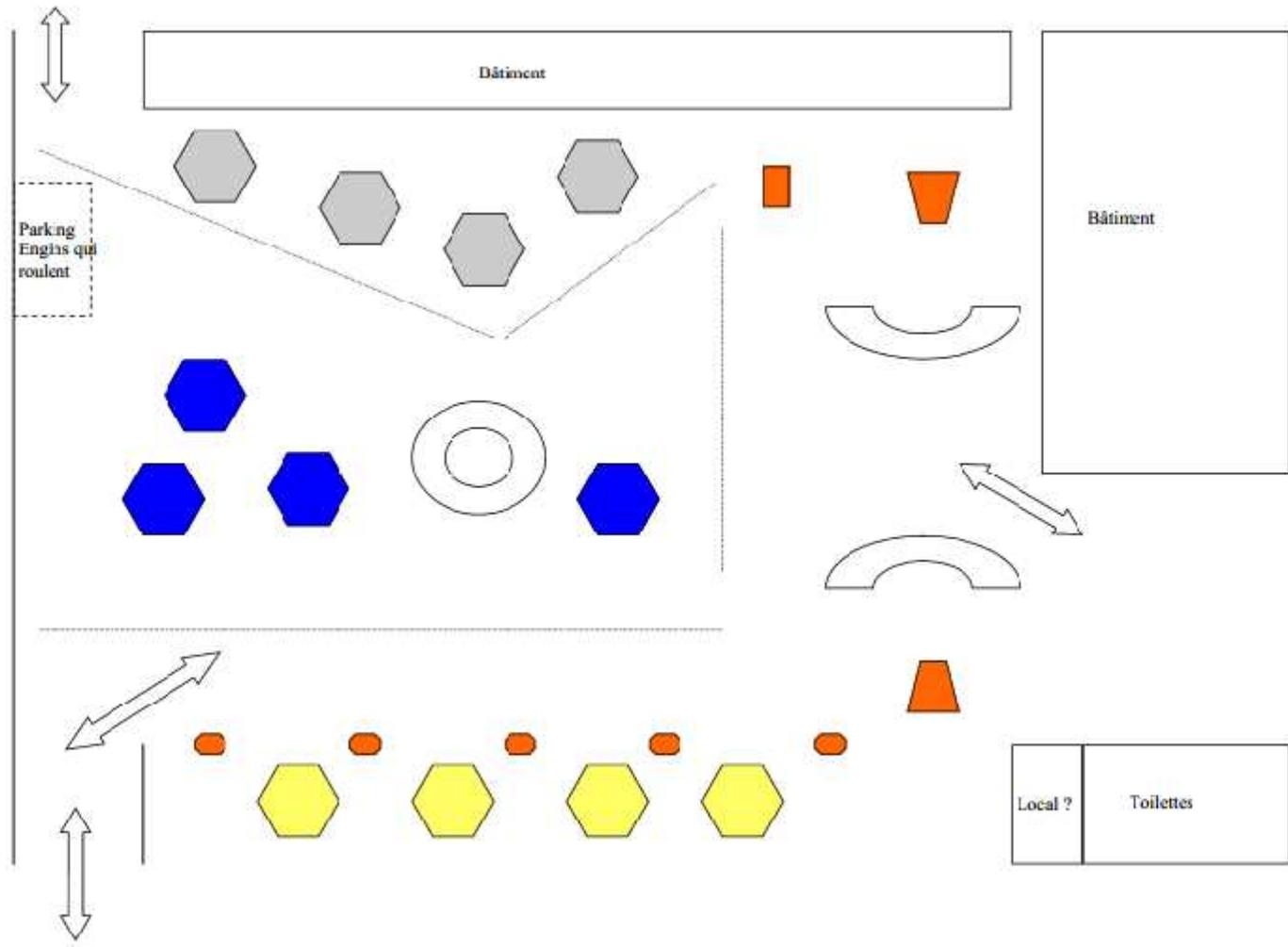
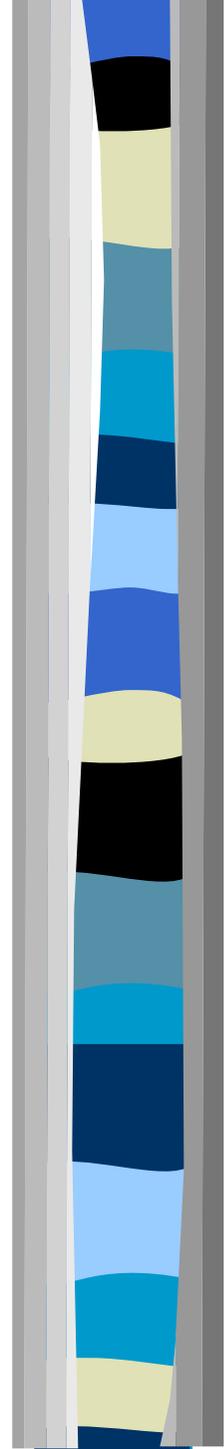
**Pour les parcours roulants** : la nature du sol et les limites d'évolution doivent permettre de varier vitesses de déplacement, distances parcourues, itinéraires, sens de déplacement, zones d'arrêt, etc.

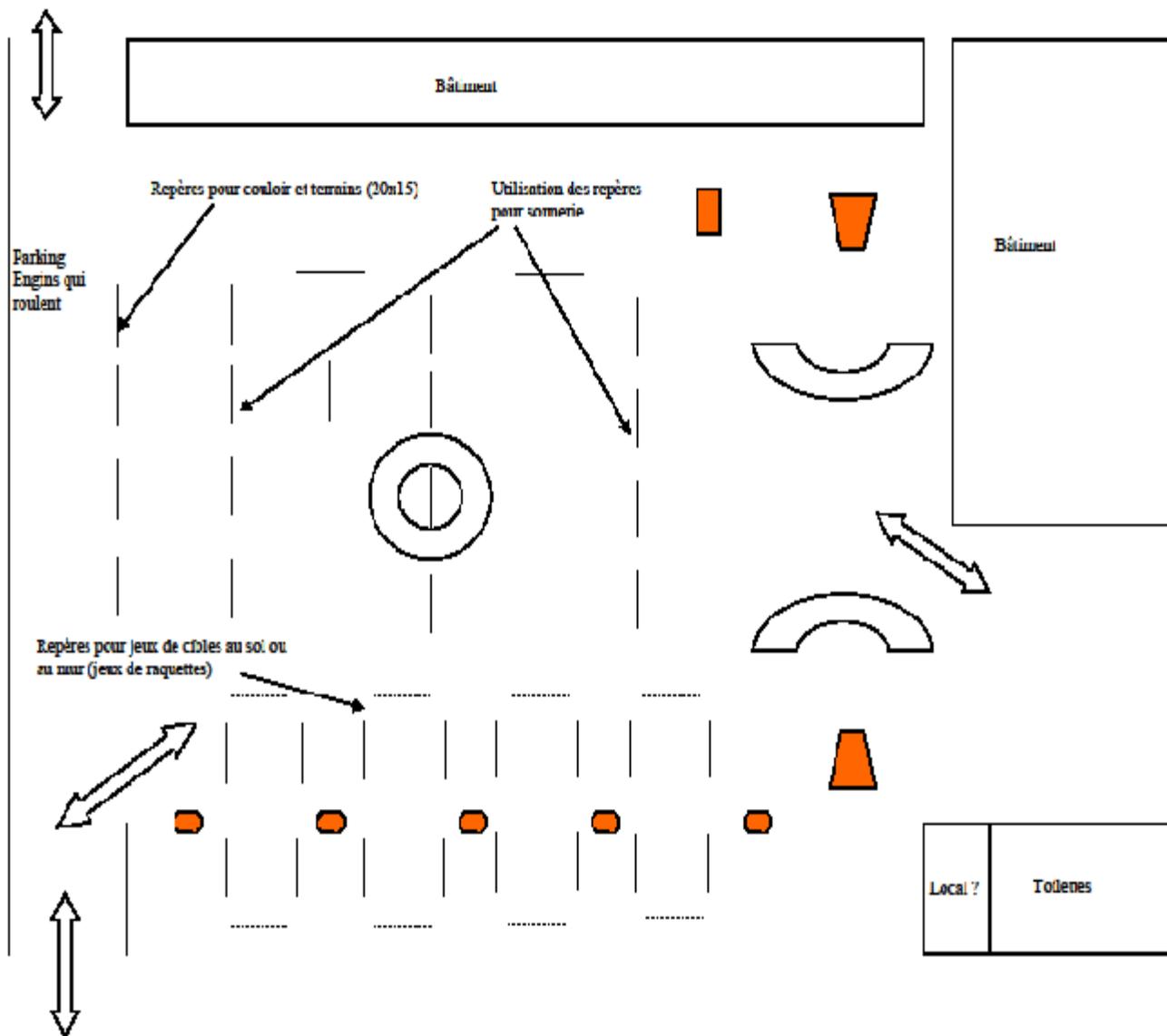
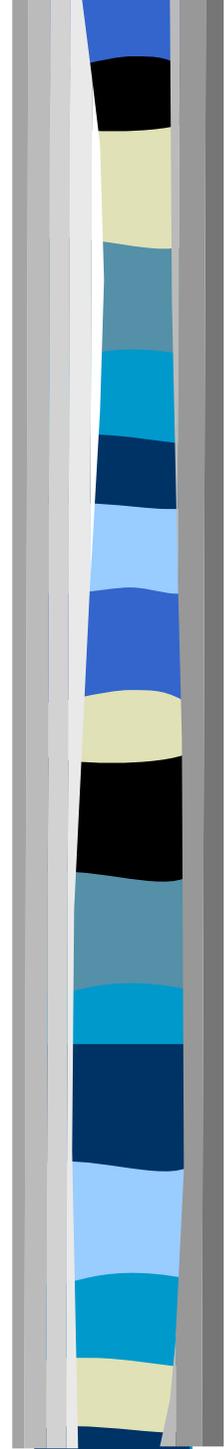
**Pour la sécurité routière** : itinéraires représentant au plus près la réalité de la route (demi-chaussée, croisements, signalisation horizontale, passages pour piétons...).

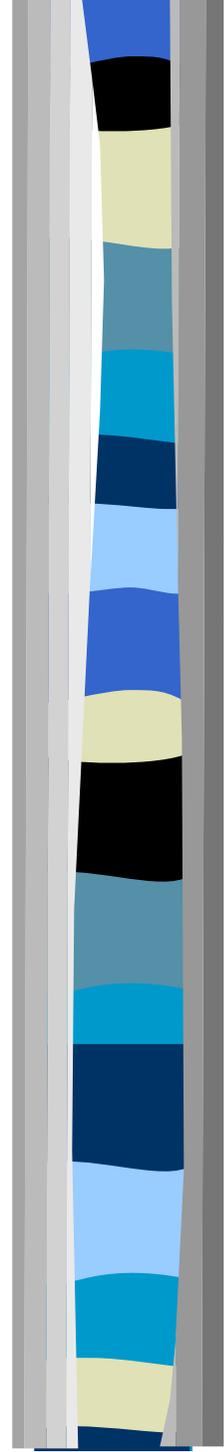


# Exemple 1

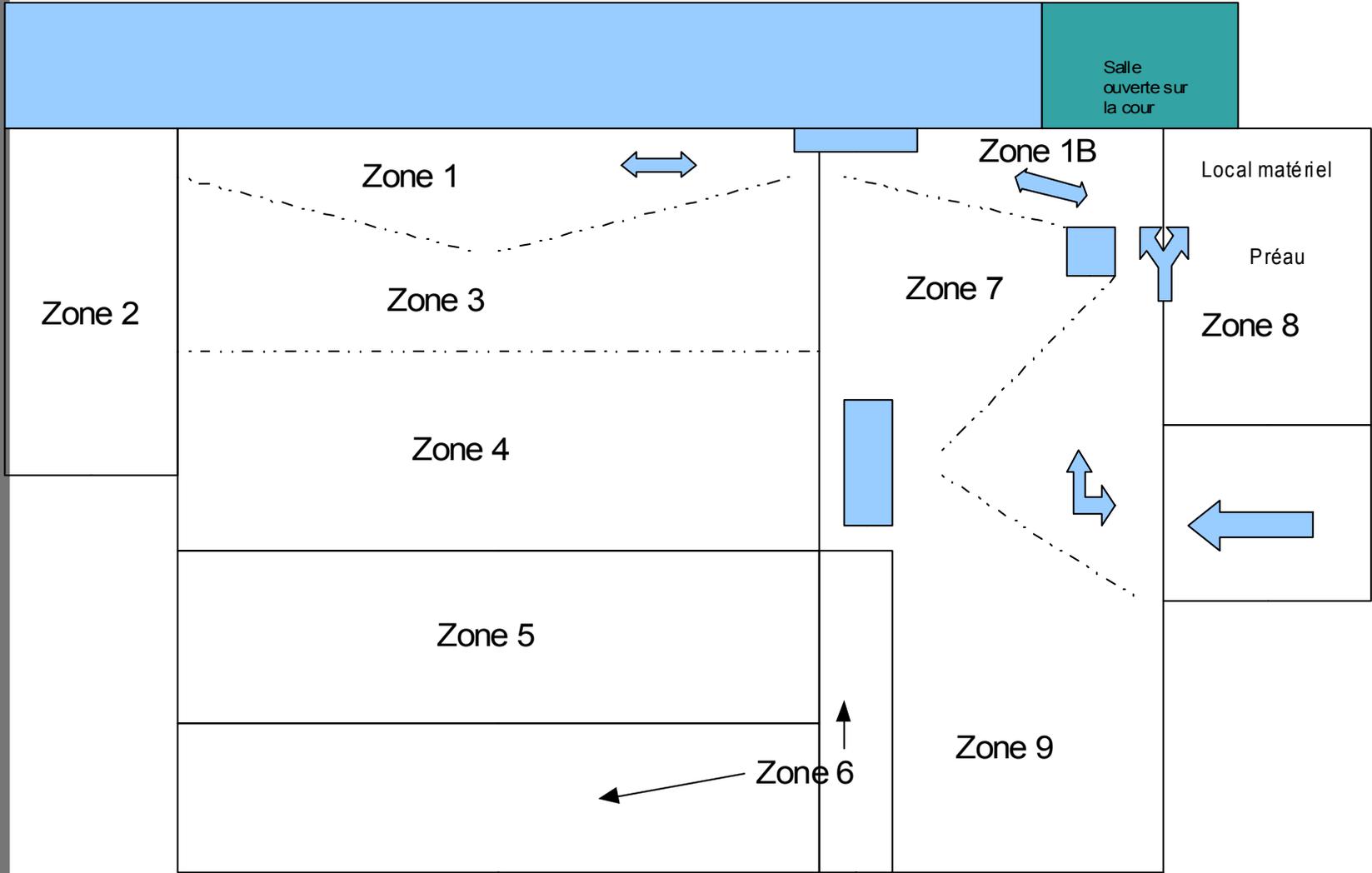
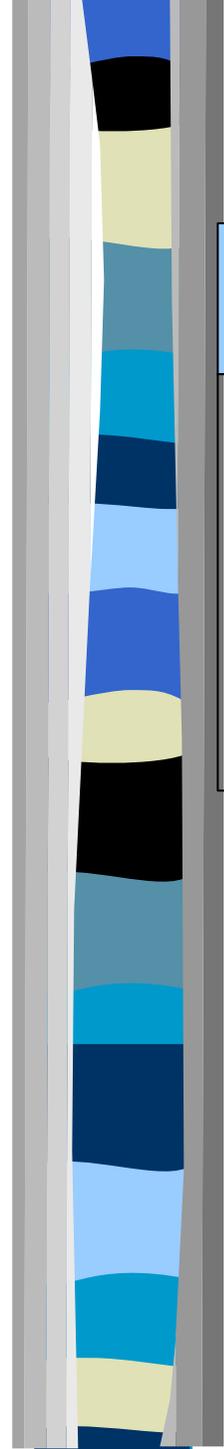


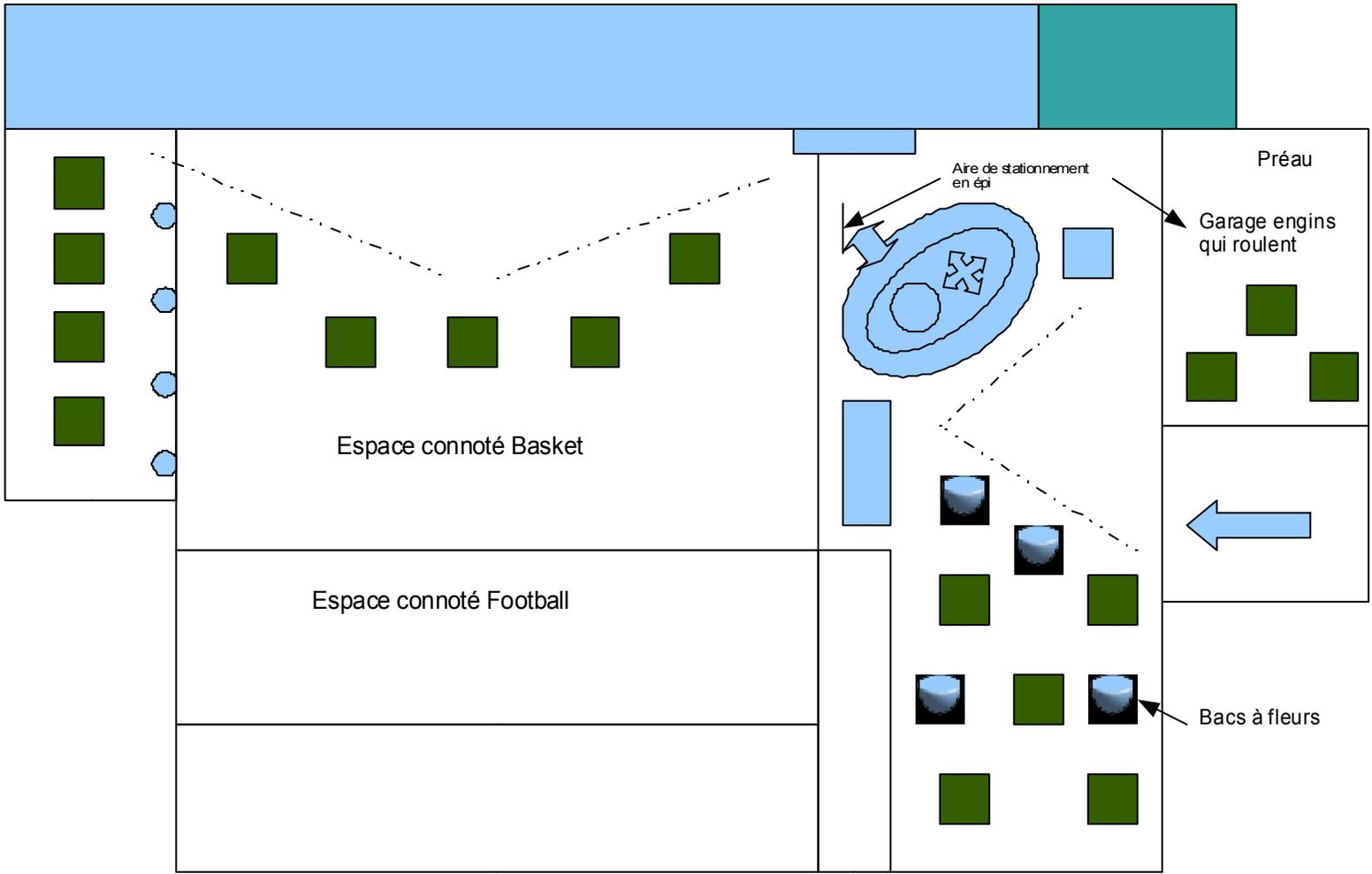
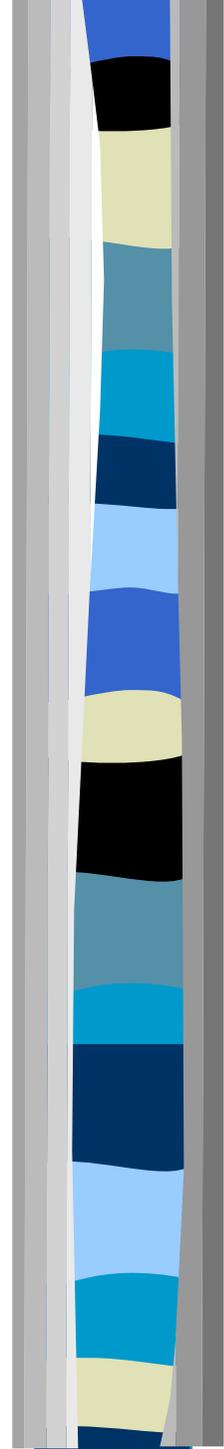






## Exemple 2





Espace connoté Basket

Espace connoté Football

Préau

Garage engins qui roulent

Aire de stationnement en épi

Bacs à fleurs

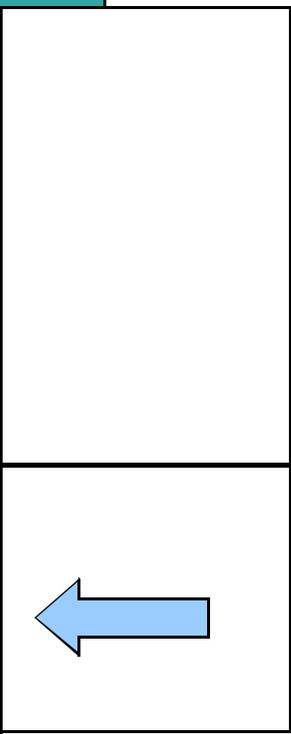
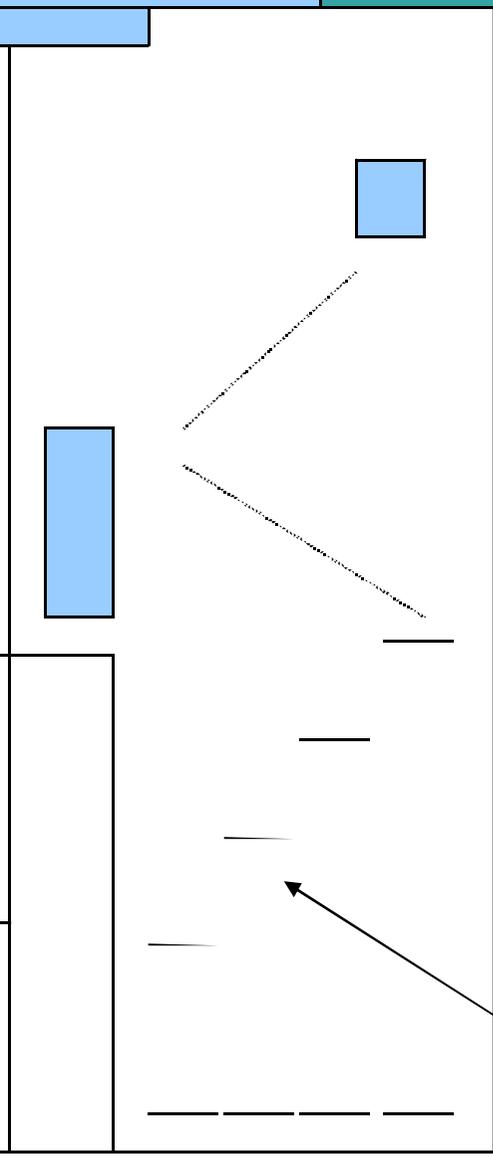
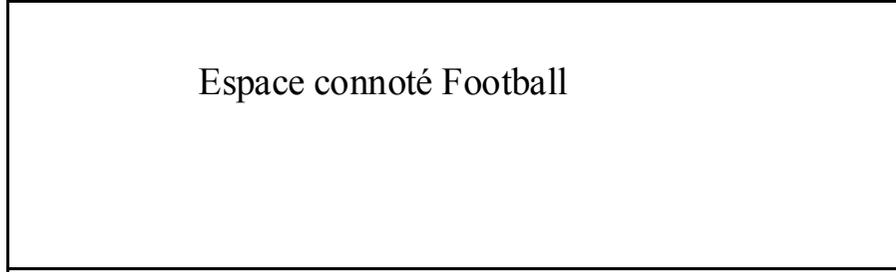
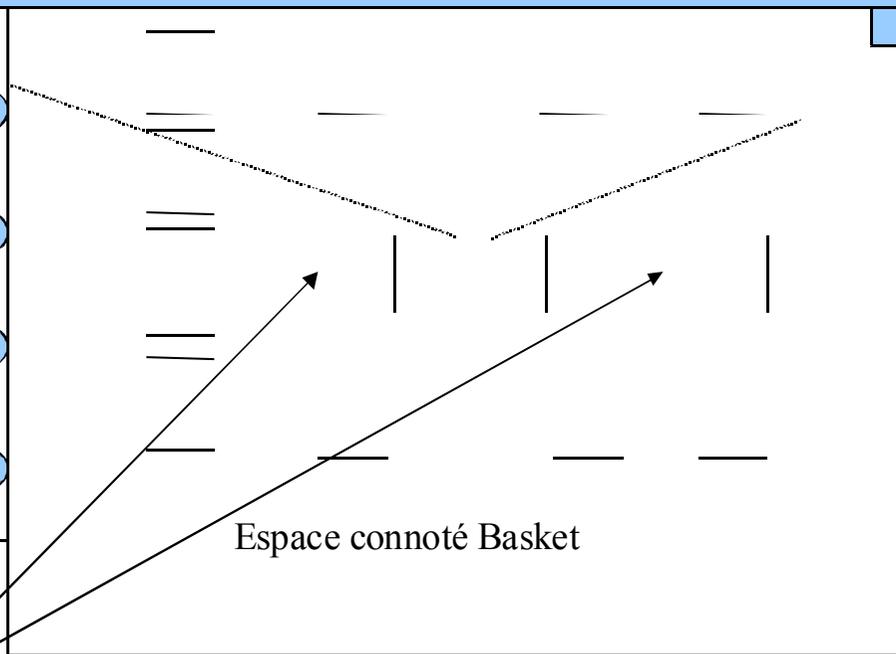
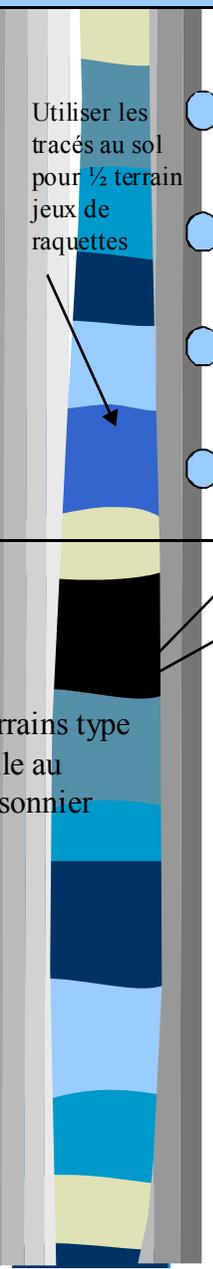
 : emplacement pour les tracés des jeux traditionnels

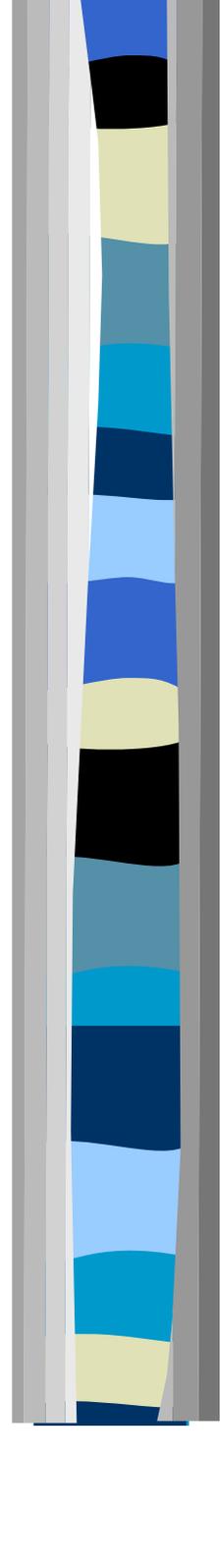
 : Espace vert artificiel



Utiliser les tracés au sol pour 1/2 terrain jeux de raquettes

Terrains type alle au prisonnier





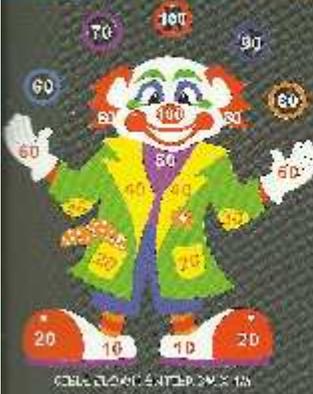
# Les tracés

(société Terkan, Neulliac,56)





## Jeux et cible



CIBLE CLOWN 21CM X 21CM



CIBLE VISAGE CLOWN  
10CM X 10CM



CIBLE TORTUE  
10CM X 10CM  
10CM X 10CM  
10CM X 10CM

ESCALIER DE 100 CASSES DE COULEUR  
10CM X 10CM

36	35	34	33	32	31
25	24	23	22	21	20
14	13	12	11	10	9
14	13	12	11	10	9
12	11	10	9	8	7
1	2	3	4	5	6



CIBLE PAPILLON  
10CM X 10CM



CIBLE ARC-EN-CIEL



CIBLE CLASSIQUE  
20CM



CIBLE CLASSIQUE  
20CM



CIBLE CLASSIQUE  
20CM



CIBLE CLASSIQUE  
20CM



CIBLE CLASSIQUE  
20CM

## Labyrinthes



LABYRINTHE DES PALMIERS  
20CM X 20CM



LABYRINTHE DES ANIMAUX  
20CM X 20CM



LABYRINTHE CLASSIQUE  
20CM X 20CM



LABYRINTHE CLASSIQUE  
20CM X 20CM



LABYRINTHE CLASSIQUE  
20CM X 20CM

## Graphismes



ARAINÉE  
10CM X 10CM



SOLEIL  
10CM X 10CM



ABEILLE  
10CM X 10CM



PAPILLON BLANC  
10CM X 10CM



PAPILLON NOIR  
10CM X 10CM



DRAGON  
10CM X 10CM



LUNE  
10CM X 10CM



LUNE  
10CM X 10CM



PAPILLON BLEU  
10CM X 10CM



SOLEIL  
10CM X 10CM



PAPILLON ORANGE  
10CM X 10CM



ARC-EN-CIEL  
10CM X 10CM



OURS  
10CM X 10CM



OURS  
10CM X 10CM



POISSON  
10CM X 10CM

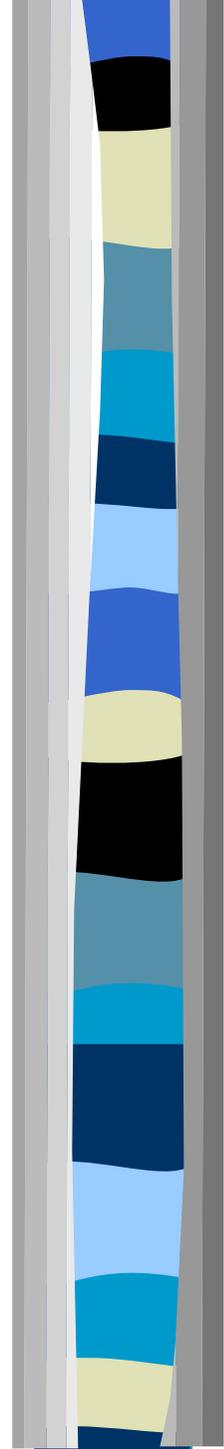


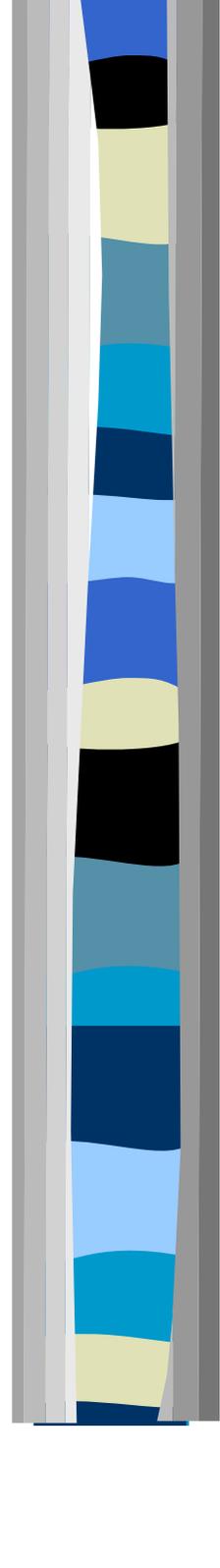
NUAGE  
10CM X 10CM





- Un espace avec des voies de circulation pour les enfants et les enseignants.
- Faciliter la surveillance
- Un espace suffisant pour tous et pour favoriser leurs besoins (accueil, repos, de jeux propres, de jeux codifiés, de découverte, d'imagination, de...)
- Notion de pôles ou de zones (différenciation) : rouge = sportive (activités codifiées), bleue = active (développement des qualités physiques et des habiletés), jaune = repos (jeux calmes, dames, échecs)
- Nécessité d 'un balisage et de sa reconnaissance par tous.
- Délimiter sans enfermer
  - Répondre aux préoccupations des enseignants.
  - Répondre au souci d 'utiliser la cour et son préau comme infrastructure en eps.
- Courir, sauter, lancer, jeux collectif (15 x 20 m), circuit à thème (150 m), activités de grimpe, espace d 'expression. Des traçages pas trop connotés.
  - Rendre complémentaire les contenus de l 'eps et ce qui peut se vivre dans la cour.
  - Accessibilité des espaces de stockage du petit matériel.
  - Le choix des équipements
  - Percevoir en EPS, les activités qui plaisent (actions motrices)
  - Les risques d 'accidents se situent lors de la phase de découverte et au bout d 'une longue période (accoutumance, prise de risque excessive, changement des règles, surveillance moins active (en EPS))
  - Exposition (vent, soleil, écoulement pluie), un endroit ombragé.
  - Prévoir des lieux de communications (affichage, velleda...)
  - Un choix d'actions : groupes homogènes (petits et grands), hétérogènes (filles et garçons), groupes actifs (ballon, course), groupes intrépides (équilibres, acrobatie), groupes calmes, groupes « socialisants » (jeu de société)
  - Des règles de vie, de jeux
  - Accès pour véhicule





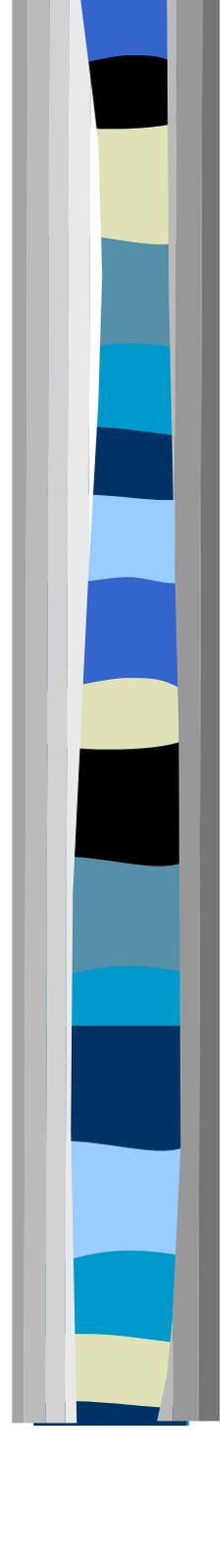
# Exemple en maternelle

Un espace à expérimenter (grimper, s'accrocher, sauter, ramper...)

Un espace à s'approprier (se cacher, être chez soi...)

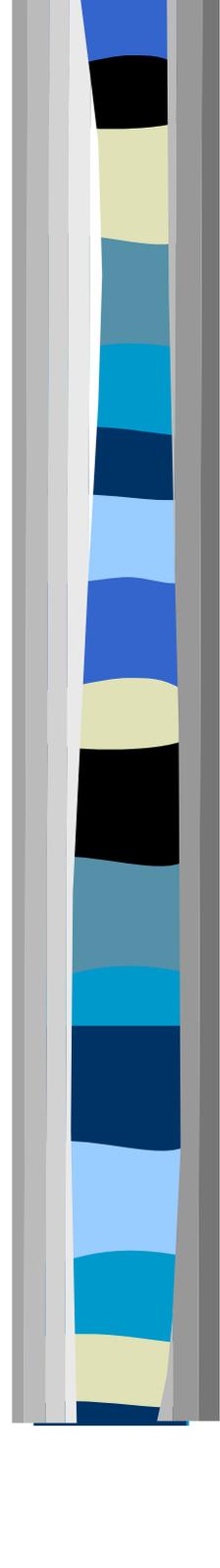
Un espace à transformer (toucher, gribouiller, mesurer...)

- Faire le lien avec les domaines d'activités du programme Agir et s'exprimer avec son corps.



# Des pistes d'action pour animer

Redonner le pouvoir d'agir aux enfants pour animer la cour.



## Coordination des activités :

Etablir une programmation

Favoriser la variété des activités et la rotation dans les aires de jeu

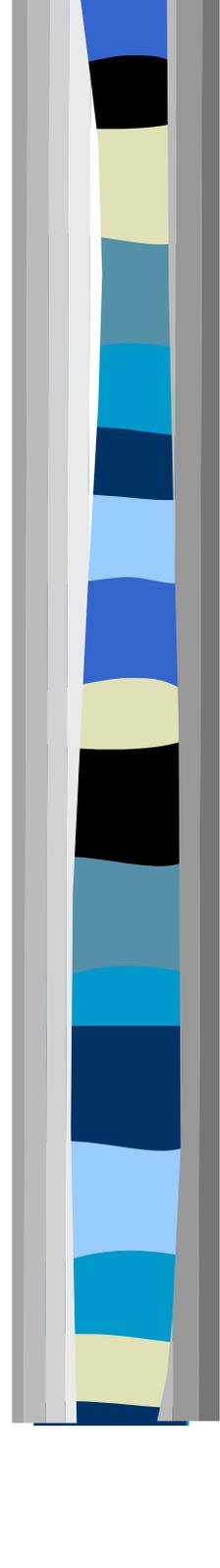
Afficher les informations relatives aux activités

Organiser des activités spéciales (thème)

Exemple de planning (pour le temps de récréation du matin des élèves de cycle 3) précisant l'attribution de l'aire des jeux en mouvement, collectifs ainsi que les activités possibles sur cet espace

- (Ecole Notre Dame de PLERIN).

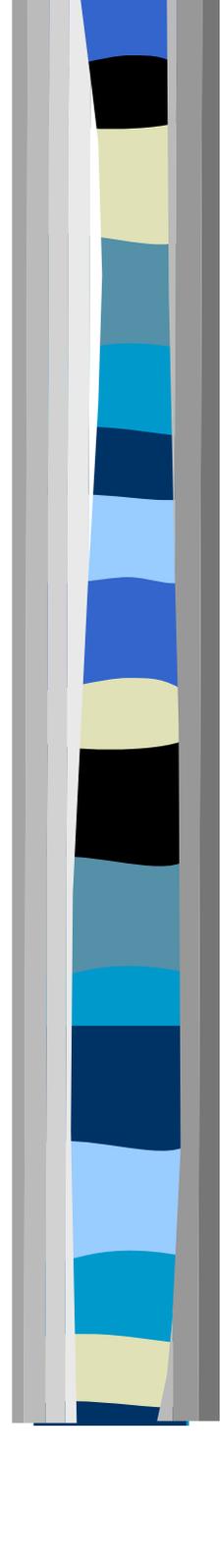
Occupation des terrains durant les récréations				
	<b>LUNDI</b>	<b>MARDI</b>	<b>JEUDI</b>	
				
	<i>football</i>	<i>Autres jeux : handball, ballon prisonnier, ...</i>	<i>football</i>	<i>Autres jeux: relais, courses, balle à 10, ...</i>
<b>matin</b>	Terrain (mur) : CM2	Terrain (mur) : CE2	Terrain (mur) : CE2	Terrain (mur) : CM2
	Terrain (milieu) : CE2	Terrain (milieu) : CM1	Terrain (milieu) : CM2	Terrain (milieu) : CM1



## Promouvoir une cour active :

Recruter les leaders

Impliquer des personnes ressources  
(parents, éducateurs...)



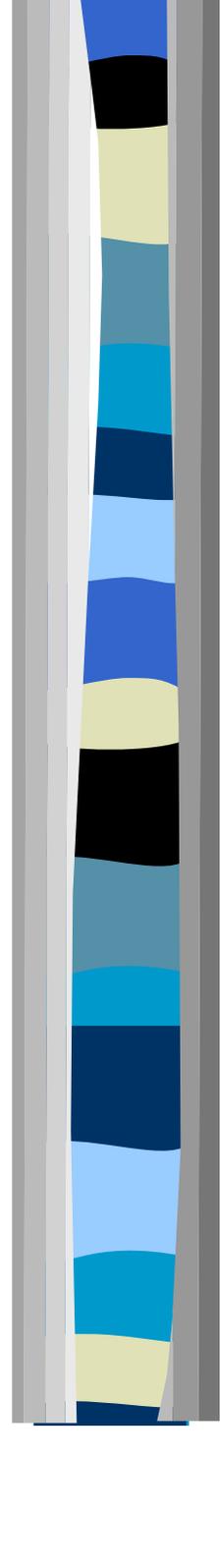
## Participation des élèves :

Réaliser un sondage pour connaître les jeux qui les intéressent

S'entendre sur une participation libre, obligatoire ou mixte

Réalisation des ateliers de création de jeux ou de proposition de jeux (animation par les élèves)

Adopter un code de conduite : simple et connu de tous, il permet de mieux gérer les situations (ex : par principe, la cour appartient à tous....)

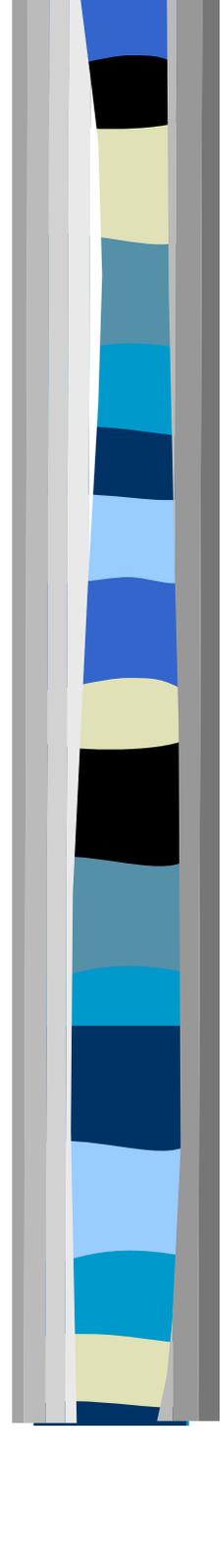


## Apprentissage de nouveaux jeux :

Enseigner de nouveaux jeux en EPS

Démontrer les jeux par les élèves

Rendre disponible des banques de jeux



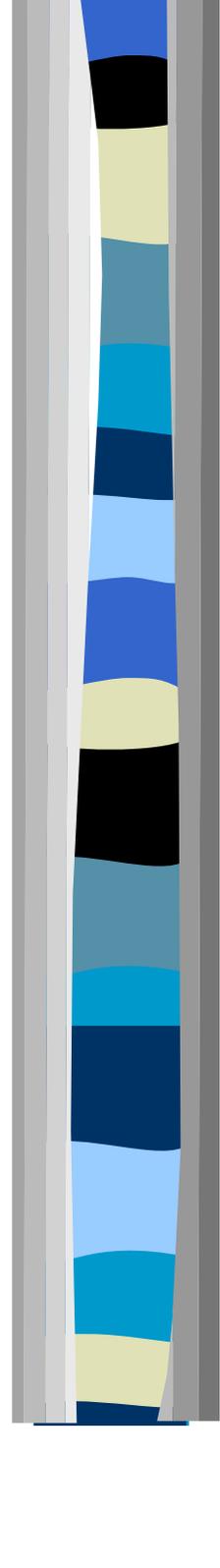
## Responsabilité du matériel :

Mettre en place un service de prêt de matériel

Identifier des responsables et aménager un local

Rendre disponible pour chaque classe une boîte d'équipement

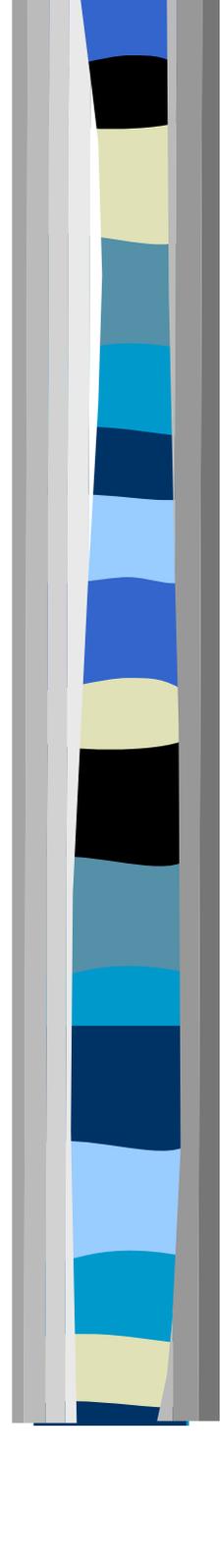
Acheter du nouveau matériel d'animation



## Aménagement physique de la cour :

Sondage pour connaître comment ils aimeraient que leur cour soit aménagée

Attribution des espaces de jeux



## Amélioration du climat :

Favoriser la participation (ne pas valoriser la victoire). Les jeunes doivent connaître ce que l'on attend de leur participation aux activités

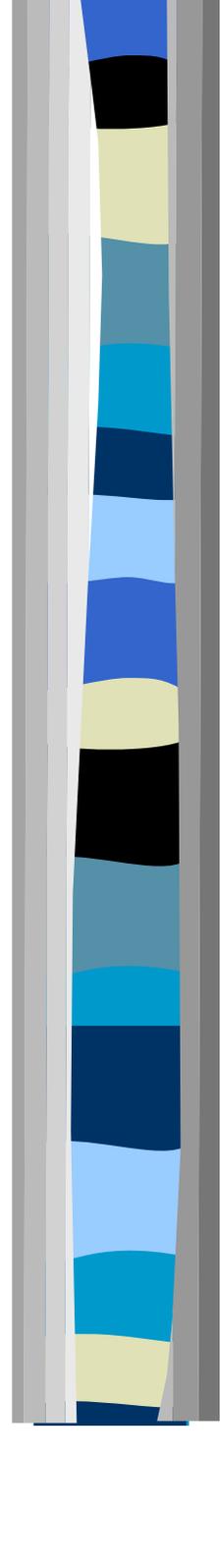
Former des agents de paix

Utiliser la médiation, la conciliation

Enseigner les règles de jeux et le respect des règles

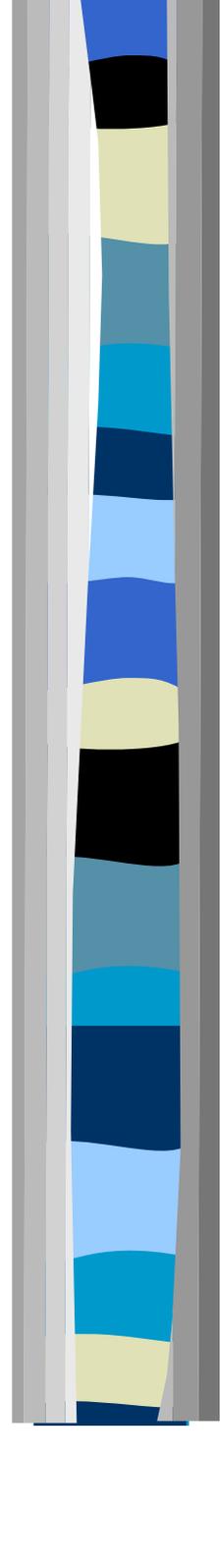
S'entendre entre adultes sur les mêmes règles à respecter

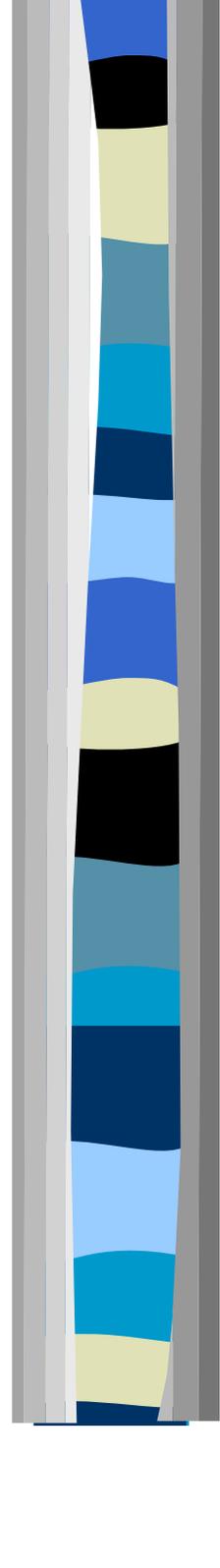
Valoriser, encourager, soutenir et stimuler la participation et l'engagement.



## Promotion de la sécurité :

Formation aux règles de sécurité  
Afficher les règles d'utilisation des  
modules de jeux

- 
- Différencier « petites brutes (meneurs) » et « vrai chefs (leaders)» qui savent distribuer les rôles, organiser un jeu et en faire respecter les règles.
  - Variété et diversité des contenus (tracés, sensibilités)
  - Accessibilité des espaces de stockage du petit matériel.
  - Transfert entre les activités de classe (EPS) et la cour (rendre complémentaire les contenus)
  - Les risques d'accidents se situent lors de la phase de découverte et au bout d'une longue période (accoutumance, prise de risque excessive, changement des règles, surveillance moins active (en EPS))
  - Un jeu doit répondre à trois critères pour s'imposer sur une cour :
    - être adopté par les leaders
    - sortir au bon moment
    - s'intégrer dans une tradition enfantine (Powers Rangers sont une version moderne des soldats de plomb, les cartes à collectionner remplacent le jeu de cartes...la culture enfantine reste fidèle à ses traditions)
    - Choix d'activités possibles dans la cour, chartes, règlements, médiation et arbitrage par les enfants eux mêmes, pour les associer à la gestion des conflits de la cour, à la recherche de solutions.



# Quels jeux ?

Site *Le grand recueil des jeux des cours d'écoles*  
[www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/](http://www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/)

Site *ugsel 56*  
<http://www.ugsel56.com/document-jeux-collectifs.html>

Site *ddec 22*  
[http://ddec22.asso.fr/innove/?page\\_id=2803](http://ddec22.asso.fr/innove/?page_id=2803)

## Jeux identifiés pendant la récréation

### Ecole maternelle

### Ecole élémentaire

L'activité ludique est conditionnée par : le nombre d'enfants dans la cour, l'espace disponible (configuration et variété), les équipements et le matériel proposés, le cycle des saisons (conditions météo), les coutumes enfantines ( ex : jeux de billes à la rentrée / jeux de cordes à sauter et élastiques plutôt au printemps) , les effets de mode et de marketing ainsi que les particularités locales (ex : école de campagne où les élèves jouent à sulfater les asperges)

#### Prédominance des jeux de fiction motivés par :

- le bac à sable et/ou l'espace de pelouse (« pour faire la cuisine avec le sable ou l'herbe »)
- la(les) structure(s) ludique(s) (« où l'on peut se cacher pour jouer à la maman et au bébé »)
- jeux accessibles (ex : « tricycle conduit comme un héros »)

Souvent groupe hiérarchisé (« bande ») mené par un « chef »

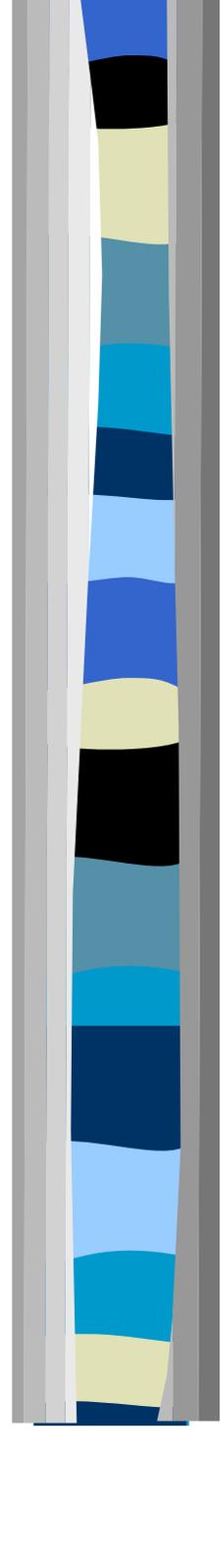
#### Pour les plus jeunes :

jeux identiques à ceux des élèves de maternelle

- partie centrale de la cour (ou la plus vaste) = jeux de ballons ou de course
- zones périphériques = jeux assis (à 2 ou 3)
- espaces isolés ou cachés = autres jeux

groupe d'amis = on décide ensemble du jeu / vers des jeux à 2

Tableau élaboré à partir des données de l'interviewe de Julie DELALANDE – [Revue EPS 1 n°133](#)



# Les jeux :

## En lien avec les objectifs de l'EPS :

Développer les qualités physiques (marelle, élastiques...).

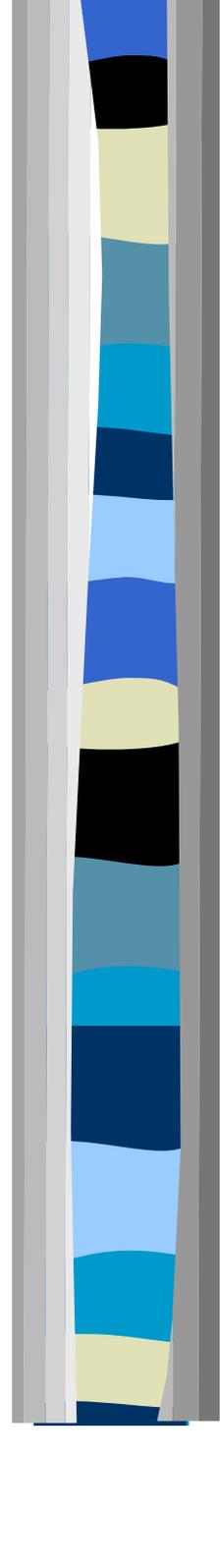
Développer les apprentissages culturels (APSA).

Développer les compétences générales (santé, rôles socio-moteurs...).

## La promotion des jeux :

Les jeux convergents : les joueurs passent progressivement d'une situation « un contre tous » à une situation « tous contre un » au cours de la partie. Le « un » de la fin d'une partie devient le « un du début de la partie suivante »

C'est un moyen de faire durer la partie sans qu'il y ait ni gagnant, ni perdant (l'épervier, chat coupé...).



### Les jeux coopératifs :

Permet de développer l'entraide pour atteindre un objectif commun. Si ensemble, on ne trouve pas la bonne solution pour gagner, on perd tous ensemble.

### Les jeux traditionnels :

Préambule aux jeux collectifs

### Les compétences générales et rôles socio-moteurs :

Arbitre

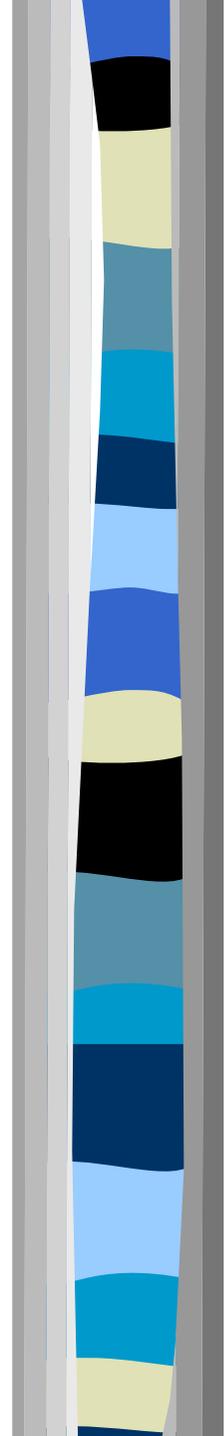
Ramasseur

Marqueur

Coach

Spectateur

Organisateur...



Quel matériel ?

**Mettre à disposition des kits « jeux de cour » (matériel + fiches « jeux »), choisis en fonction de l'espace de jeu**

**disponible et de l'âge des enfants, pour chacun des différents espaces pensés afin que tous les enfants puissent**

**s'épanouir et ainsi prendre du plaisir**

*(ex : caisse avec des costumes pour des jeux d'expression dans l'espace jeux calme).*

*Ci-dessous, voici deux kits pour l'espace jeux en mouvements en grands groupes, pour l'élémentaire*

*Et un kit pour l'espace jeux calmes, pour la maternelle (jeux de construction et jeux symboliques)*

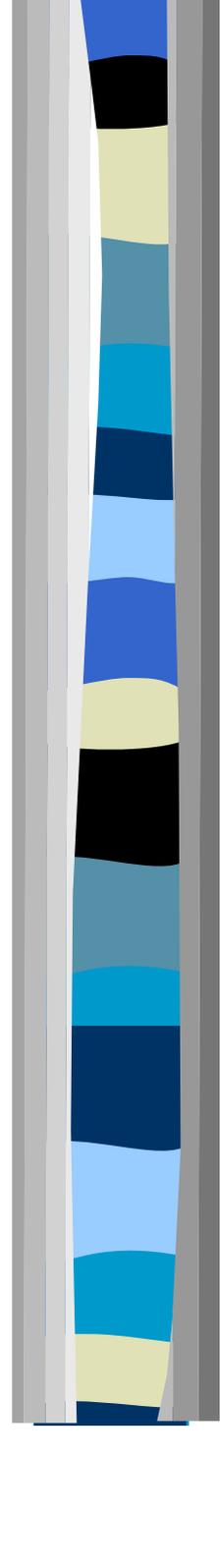
Il est nécessaire :

**de prévoir des sacs ou des caisses de rangement** , afin que le matériel soit toujours rangé et ordonné ;

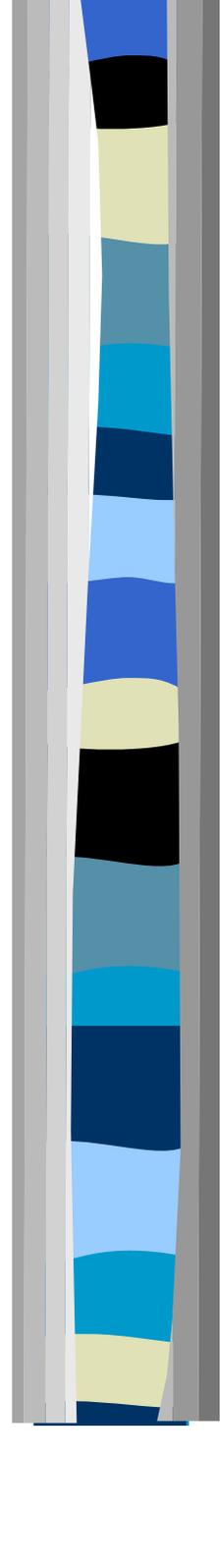
**d'aménager un lieu pour ranger le matériel, facilement accessible et à proximité de la cour ;**

**de vérifier régulièrement l'état du matériel mis à disposition (= il doit être en bon état !).**



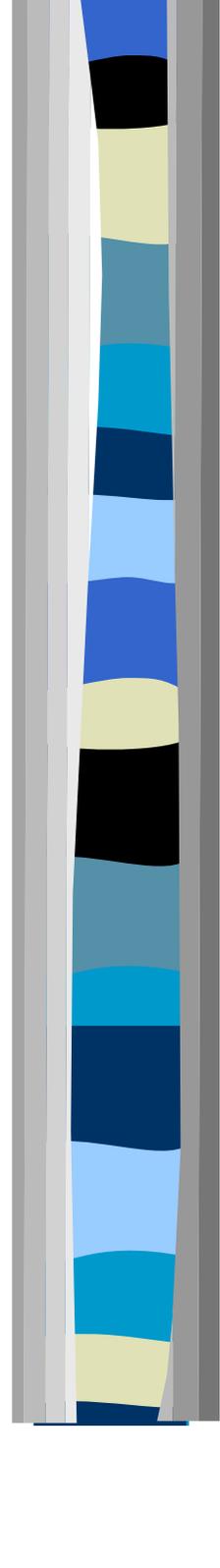
A vertical decorative bar on the left side of the slide, composed of various colored segments (blue, yellow, black, grey) arranged in a pattern that resembles a stylized flag or a vertical stack of colored blocks.

Rechercher des réponses  
pédagogiques adaptées  
aux contraintes locales.



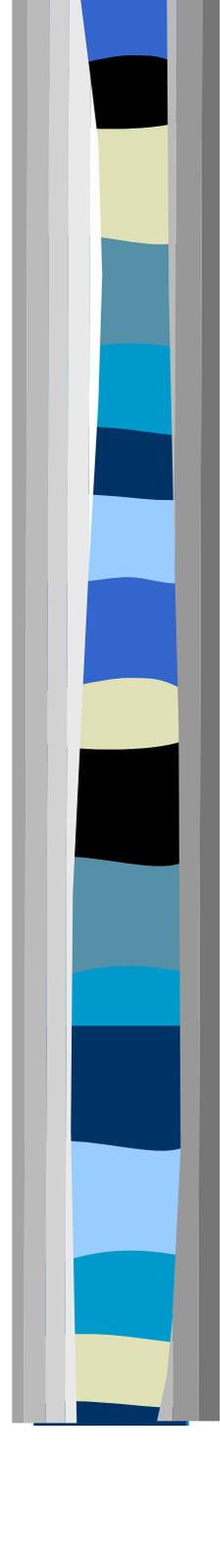
# Démarche pour se mettre en projet:

- Observation : dresser un état des lieux, des pratiques (diagnostic)
  - Projet des enfants et des enseignants
  - Porter intérêt aux jeux des enfants
- Programmer des intentions : Clarifier les motivations, préciser les objectifs
- Programmer de l'action : définir des zones selon leur tonalité (libre, animée, calme, conviviale, liée à un thème) et leur fonction (Jeux codifiés, jeux propres....). Liaison avec l'eps.
- Conception et mise en forme : visualiser, réaliser, planifier les activités sur l'année (par période?)
- Utiliser : établir des règles d'usage
- Évaluer et réguler



# Points d'attention et pistes pour réaliser son diagnostic:

- Diversité des zones
- Variété : jeux, des tranches d'âge, des sols, des tracés, du relief, des matériaux, des couleurs
- Liaison et circulation des différents pôles, cohabitation.
- Exposition
- Conserver les valeurs sûres (contexte et classe d'âge : zone de repos, d'isolement, de glisse, de grimpe).
- Liens avec le projet d'école et d'eps.



# Une démarche envisageable avec les élèves :

## Première étape :

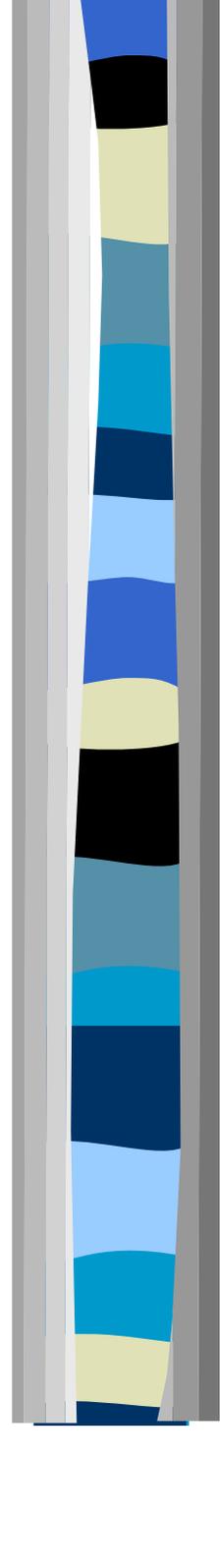
Observer (en équipe?) pendant une période la cour et noter les observations et les constatations : jeux utilisés, les espaces exploités, l'ambiance, l'origine des conflits, relever les situations les plus typiques...

## Deuxième étape :

Engager avec les élèves un dialogue sous forme de questions de ce qu'ils pensent faire pendant la récréation (qu'avez-vous fait, à quoi avez-vous joué, avec qui, ce que vous avez aimé ou pas aimé...).

Lister les différentes activités et jeux énoncés et les classer en fonction de leurs natures.

Comparer le décalage entre les observations des adultes et les représentations des élèves (construire une grille commune pour relever ce qui se passe réellement).



Troisième étape (dans les classes, ou le conseil d'école) :

Dresser l'inventaire des jeux existants dans la cour sur une période ou toutes les périodes (année scolaire).

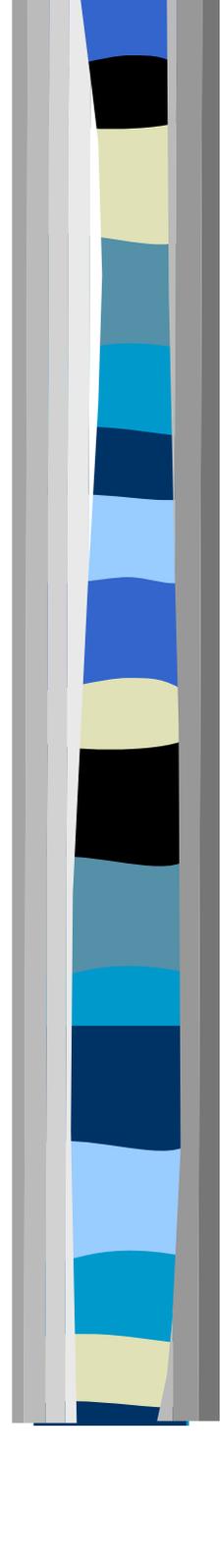
Diriger le débat avec les élèves autour du principe fondamental : tout le monde à le droit de jouer !

Proposer un aménagement qui permet de faire consensus.

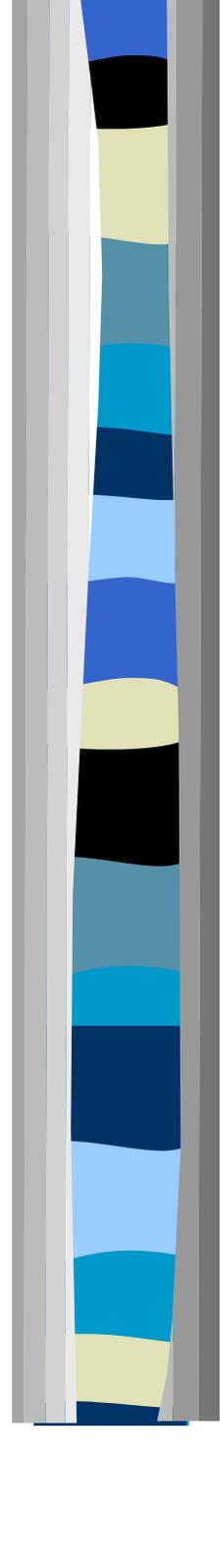
Un relais d'information doit avoir lieu dans toutes les classes.

Quatrième étape :

La gestion de la cour peut faire l'objet d'un planning d'utilisation (des espaces, du matériel...).

A vertical decorative bar on the left side of the page, composed of various colored segments (blue, yellow, black, teal, light blue, dark blue) arranged in a pattern that resembles a stylized flag or a data visualization element.

# La surveillance



La cour, lors des temps de récréation, demeure l'un des rares lieux de jeux entre enfants non dirigés par l'adulte, mais sous sa surveillance. **Il faut trouver un compromis entre la légitime sécurité, assurée par les enseignants, et le besoin de création, d'action indispensable à la construction sociale des enfants.**

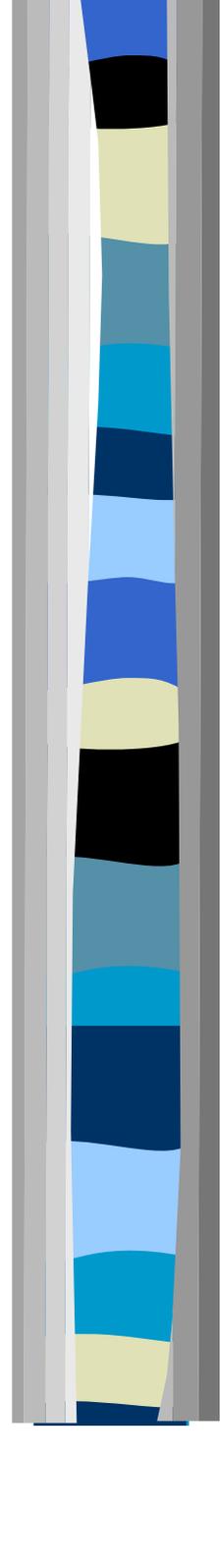
« *Le mode d'intervention des enseignants reste très dépendant de leurs propres valeurs personnelles, même s'il est, bien évidemment, modulé en fonction du contexte de l'école. [...] Il n'existe pas de réponse unique quant au rôle de l'adulte dans la cour, celui-ci se détermine au sein de l'équipe pédagogique. [...] Dans la cour, les enseignants devraient **laisser la possibilité aux enfants de s'approprier, de façon autonome, des règles élaborées en classe.** Ils peuvent être attentifs à ce qui s'y passe, non pour intervenir davantage mais pour réagir, quand le besoin s'en fait sentir, en ayant compris les enjeux qui sous-tendent les relations sociales enfantines. »*

Extraits de l'interview de Julie DELALANDE, [revue EPS1 n°133](#)

**Le chef d'établissement devra prévoir la présence d'enseignants en nombre suffisant tout en préconisant une surveillance discrète mais vigilante. L'enseignant doit se déplacer sur la cour :**

**pour montrer qu'il est « présent »,**

**pour observer et porter intérêt à ce qui se passe sur l'ensemble des espaces et ainsi intervenir si besoin.**



**Etablir des ententes entre les adultes responsables des récréations, des pauses du dîner et du service de garderie du matin et du soir sur la façon d'animer et de surveiller ces périodes.** En effet, chacun de ces temps fait appel à des référents différents. **Les règles ne doivent pas varier en fonction du moment de la journée et de la personne en surveillance**, excepté si les conditions d'encadrement, l'effectif ou autres raisons justifient des règles différentes. A ce moment-là, cet état de fait devra être consigné sur le règlement de la cour.

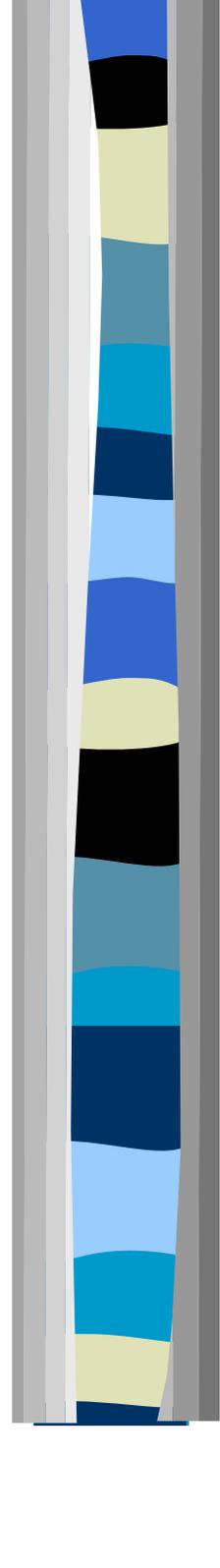
*« C'est peut-être les enfants qui ont besoin de repères stables qui auront plus de mal à s'adapter à des conceptions*

*différentes de la gestion de la cour ou à des niveaux d'exigences variés : s'ils sont capables de passer d'une consigne à une autre, il leur est parfois difficile de les suivre si elles semblent contradictoires. »*

*Extraits de l'interview de Julie DELALANDE, [revue EPS1 n°133](#)*

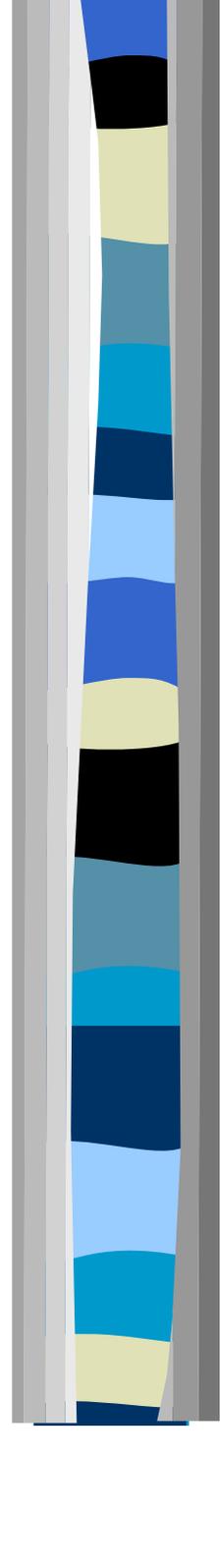
**Le nouvel aménagement de la cour ainsi que le matériel mis à disposition vont modifier le comportement des élèves.**

**Par conséquent, concernant les temps spécifiques sur la cour, il est important d'adopter un code de conduite élaboré et reconnu par tous (encadrants et enfants).**



# La réglementation

UGSEL 22 T Le Bollock (2012)

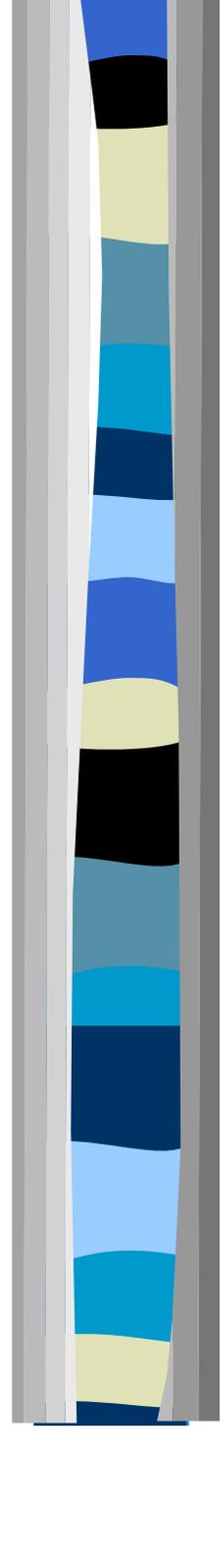


La sécurité dans les cours d'écoles doit être envisagée dans un cadre large d'utilisation de cet espace et pas seulement dans le cadre des **temps de récréation (par demi-journée : 15 minutes en élémentaire; entre 15 et 30 minutes en maternelle – article 4 de l'arrêté du 25 janvier 2002 fixant les horaires des écoles maternelles et élémentaires)**

**Circulaire n°97-178 du 18 septembre 1997 relative à la surveillance et à la sécurité des élèves dans les écoles**

**maternelles et élémentaires**

***Champ de la surveillance – disposition générale : [...] « La surveillance est continue quelle que soit l'activité effectuée et le lieu où elle s'exerce. Ce service de surveillance s'exerce partout où les élèves ont accès, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur des locaux scolaires, dans les cours de récréation, les aires de jeux et autres lieux d'accueil. Leur sécurité est constamment assurée soit par les enseignants, soit par des intervenants extérieurs lorsqu'un groupe d'élèves leur est confié après que les maîtres ont pris toutes les mesures garantissant la sécurité de leurs élèves.[...] Le nombre de personnes chargées d'assurer la surveillance doit tenir compte en particulier de l'importance des effectifs et de la configuration des lieux. C'est au directeur qu'il incombe de veiller à la bonne organisation générale du service de surveillance qui est défini en conseil des maîtres. C'est notamment le cas du service de surveillance des récréations qui est assuré par roulement par les maîtres. »***



Comme l'indique la **circulaire N°2004-138 du 13 juillet 2004**, *l'éducation physique et sportive est la première source d'accidents en milieu scolaire. [...] A l'évidence, si toutes les activités humaines sont génératrices de risque, celles pratiquées en EPS, qui entraînent un engagement physique et affectif important le sont plus particulièrement. [...] Il en résulte des obligations particulières [...] en terme de vigilance vis-à-vis des équipements et matériels utilisés [...].*

**Article 3 du décret N°96-1136 du 18 décembre 1996** : *« L'exploitant ou le gestionnaire de l'aire collective de jeux tient à la disposition des agents chargés du contrôle un dossier comprenant : un plan faisant apparaître la structure générale de l'aire de jeux, les plans d'entretien et de maintenance, les documents attestant que les interventions correspondant à l'entretien et à l'inspection régulière de l'aire de jeu et de ses équipements sont bien effectués, les documents indiquant le nom [...] ainsi que l'adresse des fournisseurs de tous les équipements installés sur l'aire, les notices d'emploi et d'entretien accompagnant les équipements, le dossier de base de l'ensemble de l'installation comprenant notamment les notices de montage et les rapports de réception des installations sur le site ».*

**Annexe du décret N°96-1136 du 18 décembre 1996** : *« Les exploitants ou gestionnaires doivent organiser l'inspection régulière de l'aire de jeux et de ses équipements, pour en vérifier l'état et pour déterminer les actions de réparation et d'entretien qui doivent être entreprises. La nature et la fréquence des inspections doivent être fonction, notamment, des instructions du fabricant, du degré de fréquentation de l'aire de jeux et des conditions climatiques ».*

Contrôler régulièrement afin de sécuriser !

La norme NF S 52-409 du 14 février 2009 préconise des contrôles réguliers des installations.

**Quel type  
de contrôle ?**

**Quand  
doit-on  
contrôler ?**

**Qui  
doit contrôler ?**

Contrôle de routine :  
**essentiellement visuel, il porte sur  
les défauts évidents et rapidement  
détectables (ex : éléments cassés ou  
manquants)**

Contrôle opérationnel :  
**contrôle visuel et manuel permettant un  
constat d'usage du but en vérifiant qu'il est  
en état normal d'utilisation**

Contrôle principal :  
**il reprend les contrôles réalisés lors des  
contrôles opérationnels avec en plus des  
essais avec une charge**

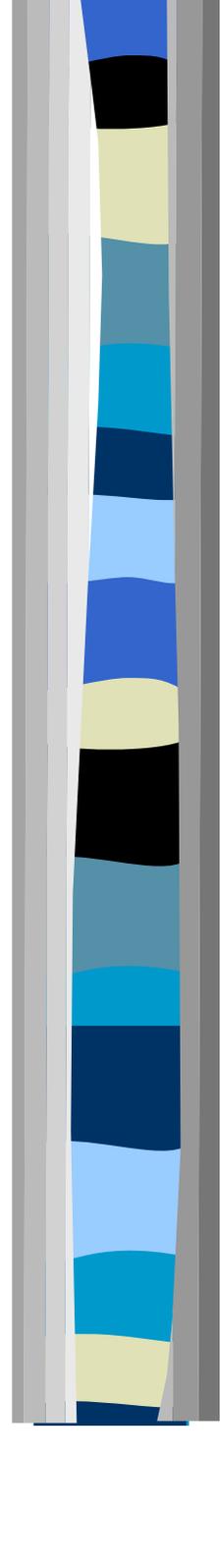
A chaque utilisation

Tous les 3 mois  
sur les buts en accès libre /  
sinon tous les 6 mois

Tous les 12 à 24 mois

Le chef d'établissement  
et les enseignants

Les tests peuvent être réalisés par toute personne :  
connaissant chaque type de  
contrôle (opérationnel et principal) ; sachant faire les  
vérifications décrites dans la norme NF S 52-409 ;  
connaissant l'utilisation et le fonctionnement du but  
dont il assure le contrôle.  
Autrement dit, les collectivités gestionnaires et les  
installateurs sont à même de réaliser eux-mêmes les  
contrôles s'ils répondent à ces critères.

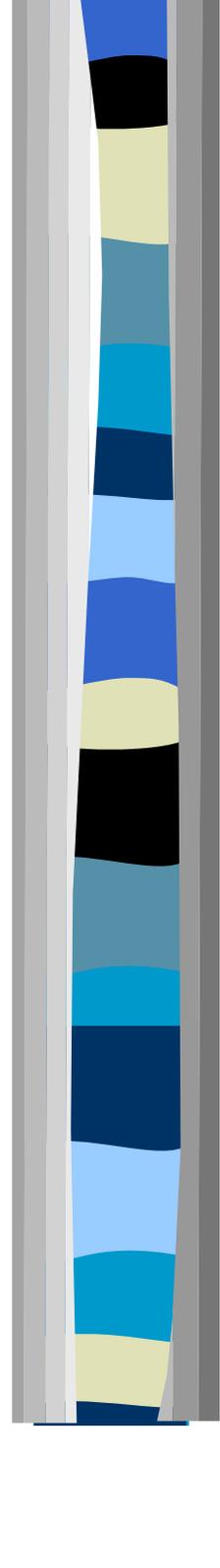


## Inscrire sur le registre de sécurité tout acte effectué

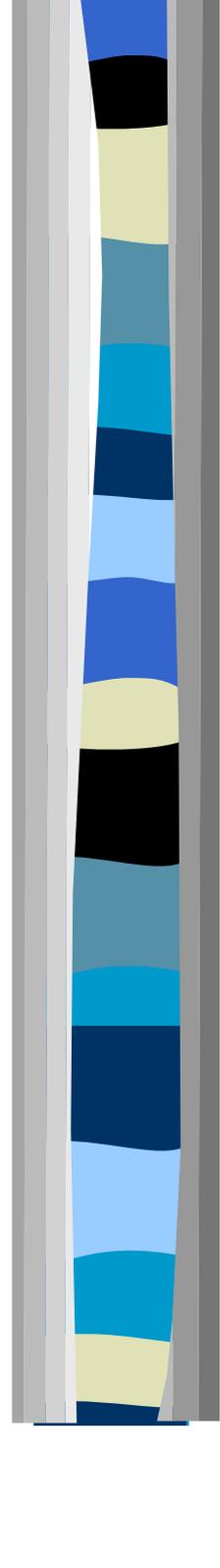
- **Annexe du Décret N°96-1136 du 18 décembre 1996** : « *Les plans, ainsi qu'un registre comportant, pour chaque site, la date et le résultat des contrôles effectués, seront tenus à la disposition des agents de contrôle* ».
- **Note de la direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes en date du 20 juin 1997, relative à l'application de la réglementation sur les aires collectives de jeux** : « *Ce registre est tenu pour chaque aire collective de jeux. Il est l'enregistrement des contrôles effectivement réalisés et comporte la date et le détail des actions réalisées, leur résultat, leur suivi (mise hors service, destruction, remise en état, remplacement de pièces...). Toute anomalie constatée doit y être mentionnée, de même que les suites qui lui ont été données* ».

## Prendre la bonne décision

- **Annexe du Décret N°96-1136 du 18 décembre 1996** : « *L'accès aux équipements qui ne répondent plus aux exigences de sécurité légales ou réglementaires doit être interdit* ».
  - **Le signalement** : information au gestionnaire de l'équipement et aux utilisateurs afin d'exercer une vigilance accrue sur l'évolution de l'état de l'équipement, l'intervention pouvant être différée.
  - **L'intervention** : afin de réparer, de remettre en ordre de fonctionnement ; l'intervention devant être rapide.
  - **La neutralisation** : arrêt de l'utilisation de l'équipement dans l'attente d'une réparation, de son remplacement ou de son enlèvement.
- **La délimitation d'une surface de sécurité, autour de l'équipement défectueux, ne dégage pas pour autant la responsabilité du chef d'établissement. Une surveillance particulière doit être mise en place, notamment durant les périodes d'entrées et de sorties de l'école.**



# Validation des compétences.



La cour de récréation : un lieu et un temps pour valider des compétences.

Pourquoi ?

Un temps scolaire conséquent

Un lieu et un temps différent de la structure classe

Un lieu et un temps d'interaction à l'échelle de l'établissement.

**Palier 1 (CE1) Les compétences sociales et civiques.**

**Avoir un comportement responsable**

*Respecter les autres et les règles de la vie collective.*

*Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.*

**Palier 2 (CM2)**

**Les compétences sociales et civiques.**

**Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale**

*Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.*

**Avoir un comportement responsable**

*Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.*

*Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.*

**L'autonomie et l'initiative.**

**S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome**

*Respecter des consignes simples, en autonomie*

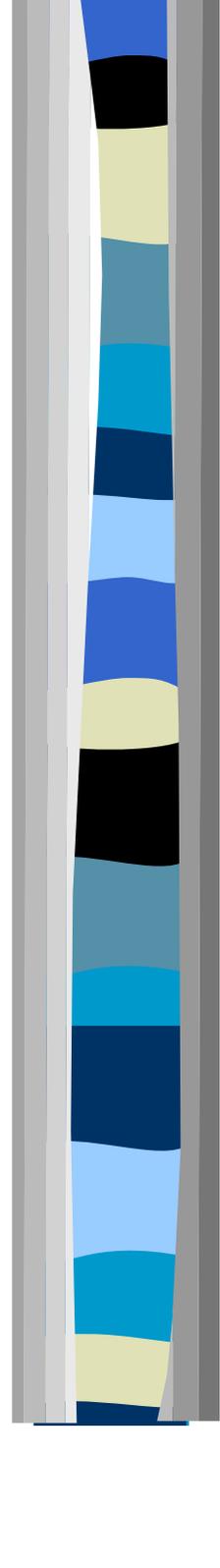
**Faire preuve d'initiative**

*S'impliquer dans un projet individuel ou collectif*

« Etre autonome dans son travail, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif, prendre des décisions, supposent des connaissances, des capacités et des attitudes qui s'acquièrent dans toutes les disciplines et, également, dans les activités éducatives qui prolongent les enseignements.

C'est donc par l'observation des attitudes de l'élève dans la classe, et plus largement dans l'école, que le professeur des écoles est en mesure d'évaluer et de valider cette compétence ».

(Annexe 2 de l'Attestation de maîtrise des connaissances et compétences. BO N° 45 du 27 novembre 2008)



Remplir avec un indicateur lisible dans son école.

**Palier 1 (CE1) Les compétences sociales et civiques.**

**Avoir un comportement responsable**

*Respecter les autres et les règles de la vie collective.*

–

*Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.*

–

**Palier 2 (CM2)**

**Les compétences sociales et civiques.**

**Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale**

*Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.*

–

**Avoir un comportement responsable**

*Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.*

–

*Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.*

–

**L'autonomie et l'initiative.**

**S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome**

*Respecter des consignes simples, en autonomie*

–

**Faire preuve d'initiative**

*S'impliquer dans un projet individuel ou collectif*

–