



MAISON DES JEUX

# UNE COUR EN JEU

## CONSTAT ET IDEE GENERALE

Il y a de moins en moins de jeu dans les cours de récréation des écoles primaires. Les espaces pour jouer sont de moins en moins grands, de moins en moins variés, et le matériel de jeu proposé aux enfants est réduit à la portion congrue.

Un enfant qui ne dort pas, qui ne mange pas, qui n'est pas en classe se met naturellement à jouer la quasi-totalité du temps. S'il ne peut jouer, il en ressort frustration, énervement, voire déficit de socialisation, dépression, déficit dans les apprentissages...



Remettre le jeu dans la cour d'école, dans l'école, c'est investir un pan essentiel de l'activité de l'enfant, capital à son développement et à la construction de son identité. C'est se saisir d'un besoin fondamental, le comprendre pour l'intégrer à une démarche éducative globale.

« Une cour en jeu » est une démarche d'animation de la cour de récréation. Pendant un temps d'au moins 45 mn, les enfants ont à leur disposition du matériel de récupération : tubes, draps, tuyaux, poussettes... et jouent ! L'adulte n'intervient pas ou peu dans le jeu, il donne les consignes et annonce la fin du temps de jeu. Ce matériel est en permanence dans l'école et utilisé sur des temps précis.

## ORIGINE DU PROJET

Cette démarche est inspirée d'expérimentations menées par une association, *Jouer pour vivre*, qui a mis en place dans plusieurs écoles des « Boîtes à jouer », caissons qui contiennent le matériel d'animation, et accompagne les équipes éducatives pour l'animation, l'encadrement et l'accompagnement des temps de jeu. Ces expérimentations sont elles-même une adaptation des « Scrapstore Playpods », imaginées par l'organisation Children's Scrapstore, qui travaille sur le jeu à partir d'éléments recyclés et propose des formations, de l'accompagnement de projets et des animations en Grande Bretagne.



## LES OBJECTIFS

L'idée est de proposer un véritable temps de jeu : l'objectif transversal qui sous-tend l'action est bien de favoriser la qualité de jeu sur les temps de pause ou périscolaire. C'est parce que l'on joue « bien », que l'on bénéficie de tous les avantages d'un temps de jeu.

Les objectifs suivants sous-tendent l'action :

Se réapproprier la cour de récréation

Favoriser la créativité

Générer de nouvelles interactions et un nouveau rapport aux autres

Augmenter le bien-être à l'école

Développer une culture de jeu

## DEROULEMENT ET PLACE DE L'ADULTE

Avant la séance de jeu, le matériel est stocké dans un endroit clos. L'ouverture de ce lieu de stockage marquera le début de la séance de jeu.

Avant cela, l'adulte s'assure que les enfants comprennent les consignes. Il n'y en a que deux, mais elles sont capitales au bon déroulement de l'atelier :

« Les objets n'appartiennent à personne. Si un objet est laissé libre, je m'assure que personne ne s'en sert au moment où je le trouve. Si c'est le cas, j'ai le droit de jouer avec. »

« Je peux faire tout ce que je veux, du moment que c'est pour jouer. »

Les enfants sont laissés libres de jouer pendant une période allant de 45 mn à 1h30.

5 minutes avant la fin de l'atelier, les adultes passent auprès des joueurs et annoncent la fin du temps de jeu. A l'heure de fin, les enfants rangent : ils remettent le matériel dans le lieu de stockage, sans tri particulier.

Pendant le jeu, l'adulte n'intervient pas. Il n'est pas à l'initiative du jeu, ne relance pas celui-ci. Les adultes observent le temps de jeu par 2 et chaque fois qu'une situation leur semble problématique, ils se concertent avant d'intervenir. « Si j'interviens, est-ce pour me rassurer moi, ou est-ce au bénéfice de l'activité de l'enfant ? Y a-t-il un vrai risque ? De quelle nature ? Est-ce du jeu ? »

## EFFETS ATTENDUS – CE QUE NOUS AVONS DÉJÀ PU OBSERVER

Les bénéfices de l'atelier s'observent par plusieurs critères :

Invention de nouveaux types de jeu

Création de nouveaux groupes de jeu, nouvelles amitiés

Apaisement des relations et diminution du nombre de blessures sur la cour

Jeu dans le temps : les enfants sont capables d'élaborer des projets de jeu complexes, sur plusieurs séances

Construction d'un vocabulaire et d'habitudes de jeu, d'une culture individuelle et collective de joueur

Autonomie des joueurs accrue au fur et à mesure des séances, amélioration des prises de décision par le contrôle de leur temps de jeu

Plus grande disponibilité en classe



## FORMATION DES ENCADRANTS ET PERENNISATION DE LA DEMARCHE

Le temps de jeu n'est qu'une partie de la démarche. C'est aussi dans le discours que les enfants vont construire une qualité de jeu pérenne, augmenter les possibilités de jeu et se construire une culture commune. Il faut donc que les enfants puissent s'exprimer sur ce qu'ils vivent, et organiser des temps d'échange ou des retours sur l'activité.

L'observation pour les adultes est active, en ce sens qu'ils analysent le temps de jeu pendant son déroulement et disposent de temps de retour entre eux sur l'activité. Il faut alors construire des outils d'observation qui permettront d'analyser finement le jeu et, grâce aussi aux retours des enfants, modifier la démarche, travailler sur les consignes, le remplacement ou l'ajout de matériel...

Une attention particulière doit être portée à l'intervention des encadrants. Il est nécessaire d'élaborer des protocoles d'intervention dans le jeu, d'avoir des temps de préparation et d'échange autour de la place de l'adulte. Le plus difficile, en tant qu'éducateur, est de ne pas intervenir. La non-intervention de l'encadrant s'articule autour d'une notion fondamentale : observer et laisser jouer est un acte éducatif majeur !

