

# Ecole de Trébrivan (Cycles 1 et 2)

## **Tracés pour jeux de cour**

La cour de récréation se divise en trois espaces distincts :

- ⇒ un espace jeux collectifs
- ⇒ un espace jeux traditionnels
- ⇒ un espace jeux de roue

# L'espace jeux collectifs

## 1. Descriptif



- Il se compose d'un terrain rectangulaire de 5m sur 10m auquel s'ajoutent des couloirs extérieurs d'une largeur d' 1m
- Les dimensions extérieurs du terrain sont ainsi de 7m sur 12m
- Une ligne pointillée blanche partage le terrain en deux parties égales
- Une ligne bleue divise chaque demi-terrain

## 2. Exemples d'utilisation

- Courses sportives (vitesse, relais, endurance)
- Jeux collectifs : poursuite (l'épervier...), conquête d'objets (béret...), ballons (balle au prisonnier...)
- Jeux de raquettes
- Jeux de crosses

## 3. Remarques

- Le repérage au sol est facilité par l'emploi de la peinture blanche, très visible et résistante, et par les différentes lignes (couloirs, ligne centrale, lignes bleues intermédiaires). Il est possible de rajouter un ou des cercles (ou demi-cercles) sans surcharger le tracé.
- Des plots peuvent aisément être positionnés sur les lignes.

# L'espace jeux traditionnels

Ces jeux peuvent être utilisés au cours d'activités de classe ou plus librement pendant le temps de récréation ou de garderie.



## 1. La marelle

- Dimensions des cases : 40 x 40 cm

## 2. L'horloge

- Distance du centre à la bordure extérieure : 2,5 m
- Hauteur des cases : 50 cm
- Nombre de cases : 12
- Ne pas oublier de numéroter les cases dans le sens des aiguilles d'une montre !



## 3. Le jeu de l'oie

- Il a la forme d'un escargot
- Hauteur des cases : 50 cm
- Cases numérotées de 1 à 28 (possibilité d'introduire des cases particulières)

# L'espace jeux de roule

## 1. Utilisation

Cet espace est réservé aux utilisateurs de vélos, tricycles, trottinettes et autres porteurs.

## 2. Objectifs

- ⇒ Initier les enfants à la conduite d'engins roulants
- ⇒ Développer des savoirs et savoir-faire dans le domaine de l'éducation à la route (APER)

## 3. Descriptif

- Reliés les uns aux autres par l'intermédiaire d'un grand rond point, les circuits offrent un choix d'itinéraires.
- Rond point et circuits fonctionnent sur la règle du sens unique avec des priorités à respecter (entrée sur le rond point, croisement de deux circuits).
- La largeur de la piste est au minimum de 80 cm.
- Différentes couleurs sont utilisées selon la signification du tracé. Le blanc, visible et résistant, sera préféré pour les couloirs de circulation.



### **Le rond point :**

- C'est le cœur du dispositif. Il permet d'entrer ou de sortir du jeu, de changer de circuits. La visibilité y est totale.
- Des flèches de couleur précisent le sens de rotation.

### **Le garage :**

- Situé à proximité du rond point et clairement délimité, le garage est la porte d'entrée ou de sortie du jeu.
- Les engins roulants en attente de conducteur y sont stationnés.

### Accès sur le rond point :

- Une flèche de couleur indique le sens de circulation.
- L'entrée sur le rond point est marquée par un « cédez le passage ».

### Sortie du rond point :

- La sortie du rond point est matérialisée par une flèche de couleur tracée au sol.
- Le nombre d'entrées et de sorties est fonction de la taille du rond point et du nombre de circuits.



### Intersection :

- Deux circuits peuvent se croiser. Le « cédez le passage » doit être positionnée de telle manière que la règle de la priorité à droite soit respectée.
- Les flèches de circulation s'imposent comme repères de direction à suivre afin d'éviter qu'une route ne soit prise à contresens.

### Aires de stationnement :

- Des aires de stationnement sont placées en bordure des circuits.
- Au gré de l'imagination des enfants, elles se transformeront en aire de repos, station service, garage, magasins...



### Sécurité des piétons :

- Afin de sensibiliser les enfants et de leur permettre de traverser en toute sécurité les circuits, des passages protégés pour piétons sont disposés aux endroits clés.

