



Ecole maternelle Les Alouettes, Barbezieux

Aménager la cour de récréation



Sommaire :

<u>I - Aménager la cour ?</u>	3
I.1 - Ce qu'on attend de la cour	
I.2 - Objectifs pédagogiques et démarche de projet	
I.3 - Evaluation des besoins avec les élèves	
<u>II - la réglementation</u>	7
II.1 - Qui est responsable de l'aménagement ?	
II.2 - Que faire si l'équipement est défectueux ou inadapté ?	
II.3 - La conformité des équipements	
II.4 - En savoir plus	
<u>III - Les grandes familles de tracés</u>	10
III.1 - Les tracés d'initiation routière (cour maternelle)	
a) Les objectifs	
b) Les contraintes	
III.2 - Les marelles	
a) Pourquoi des marelles ?	
b) Les contraintes	
c) Mise en garde	
d) Quelques exemples	
III.3 - L'espace jeux collectifs	
III.4 - Espace jeux calmes, symboliques et de création :	
a) jeux de billes	
b) Autres tracés	

I - Aménager la cour ?

Etymologiquement la récréation est un moment de re-création et l'espace dans laquelle cette récréation doit se pratiquer suppose un aménagement en lien avec cet objectif. Les architectes s'accordent sur le principe selon lequel l'espace de vie dans sa forme est inducteur de sens des activités qui vont s'y dérouler.

Le choix de son organisation, de la gestion de ses espaces, des activités suggérées par les aménagements est donc déterminant sur le vécu qu'auront les élèves de ces temps de récréation.

Cette gestion de l'espace aura donc aussi au travers des activités induites une influence sur l'accidentologie des lieux (une étude réalisée sur 10 années montre que les risques sont nettement plus importants dans une cour nue que dans une cour aménagée). L'aménagement de l'espace récréatif diminue donc la fréquence des accidents (de 85% selon l'étude !).

Cette incidence doit nous amener à être particulièrement vigilant aux aménagements proposés.

L'autre constat important est dans le coût des installations et leur mise aux normes. Ces contraintes particulièrement prégnantes dans nos petites écoles rurales qui n'ont pas de grands moyens financiers ont orienté prioritairement ce travail de propositions d'aménagements vers les activités en lien avec des tracés aux sols. Ces derniers sont en effet peu onéreux, faciles à réaliser et, nous le verrons plus tard, permettent une certaine souplesse dans l'utilisation et donc apportent de la créativité.

Nos écoles sont toutes sur des modèles architecturaux différents. De fait les cours sont extrêmement variées dans leurs, taille, forme, disposition, orientation etc. Chaque cour est donc un cas particulier avec ces composantes propres qu'il convient de regarder avec l'ensemble des données qui viennent d'être rappelées afin d'en optimiser les organisations.

I.1 - Ce qu'on attend de la cour

Il conviendra de :

- définir clairement POURQUOI il faut aménager l'espace cour ;
- mobiliser l'ensemble de l'équipe enseignante à l'élaboration de ce projet ;
- voir dans quelle mesure les élèves pourront être impliqués dans le cadre du nouveau projet d'aménagement ;
- s'assurer que la nouvelle implantation des jeux de cour permettra une surveillance effective et des interventions rapides de l'adulte ;

- prévoir plusieurs pôles d'attraction en utilisant le maximum d'espace (éviter une trop grande concentration d'enfants au même endroit) ;
- tenir compte des accès existants, des cheminements obligés, de l'orientation de la cour...

L'aménagement doit :

- permettre tous les types de jeux : jeux traditionnels, jeux collectifs utilisant de grands espaces (**aire de défoulement**), jeux d'exercices moteurs (**aire aménagée avec tracés, jeux de cour...**), jeux calmes (**aires d'isolement et de création** (jeux symboliques, mathématiques, banc de bavardage, espace jardin, jeu de billes, jeux de dames, échecs ...))
- inciter les enfants à mettre en œuvre des activités nombreuses et variées en développant l'autonomie ;
- permettre la pratique de nombreuses activités dans le cadre de l'Education Physique et Sportive (mise en œuvre de conduites sociales et motrices adaptées à l'âge des enfants) ;
- permettre, par l'implantation de nombreuses plantes, l'enrichissement de l'enseignement scientifique ;
- permettre l'enrichissement des activités mathématiques grâce aux espaces différents et aux tracés qui existeront ;
- permettre l'enrichissement de la langue orale par des échanges ;
- favoriser l'éducation à la citoyenneté, le respect des espaces, du petit matériel et la responsabilisation de chacun ;
- solliciter fortement les élèves et modifier leurs pratiques habituelles. L'accès par les élèves à ces équipements doit être accompagné en travaillant avec eux les règles d'utilisation et si nécessaire en renforçant la surveillance pour permettre à chacun de pratiquer en toute sécurité avec les autres.

En résumé, il conviendra d'apprécier la qualité de l'aménagement envisagé par :

- **sa fiabilité (solidité, durée et garanties, cahier des charges, entretien...) ;**
- **sa complémentarité avec le matériel existant ;**
- **son esthétisme ;**
- **la diversité des utilisations possibles et la variété des habiletés motrices mobilisées ;**
- **les tranches d'âges concernées (s'assurer que les équipements concernent l'ensemble des élèves fréquentant l'école, sur des espaces pouvant être différents selon l'âge des élèves...)**
- ...

I.2 - Objectifs et démarche de projet

L'aménagement de la cour s'intègre dans une conception de l'Education Physique centrée sur l'enfant. Les compétences d'EPS, travaillées dans le cadre des programmes d'enseignement (habiletés motrices) s'acquièrent aussi par la mise en jeu du corps dans des activités quotidiennes diversifiées développant un ensemble de capacités et d'attitudes adaptées. Un projet d'aménagement de cour, s'inscrit dans cette démarche d'amélioration des conduites motrices, des savoirs opératoires, méthodologiques et décisionnels. Il vient en complément des activités de la classe et intègre également le renouvellement éventuel du gros matériel (vélos, tracés, jeux de cibles, matériel de gym, tapis et zone d'amortissement...).

Effets attendus au niveau de l'élève :

- Aider à la prise de décision - sécurité active - apprendre à prévenir le risque - réunir les conditions d'une gestion autonome du risque.
- L'élève rentre dans son apprentissage par le risque qui le motive. Il en sort par la maîtrise du risque. Il acquiert de nouveaux pouvoirs sur lui-même et sur le monde. Il améliore la gestion de sa propre sécurité.
- Renforcement des compétences acquises lors des activités d'enseignement.
- ..

Effets attendus au niveau de l'école

- Meilleure gestion de l'espace : répartition des activités dans l'espace et dans le temps.
- Utilisation des différentes zones pouvant être programmée selon les classes sur certains jours de la semaine.

ZONE(S) :

- o De la structure à grimper
- o Des vélos et du circuit
- o Des jeux de cibles
- o Des tracés traditionnels (escargot, marelles...)
- o Des jeux de sable
- o Du terrain de jeux et sports collectifs
- o ...
- Appropriation de l'espace scolaire par l'élève et les familles.
- Evolution des représentations de l'école et de son environnement de l'ensemble des usagers.
- Réduction des déclarations d'accidents et de l'agressivité des élèves au moyen de la diversité des activités provoquées par l'aménagement.

FICHE A PERSONNALISER : **Ecole :**

Diagnostiques et prolongements :

Faire un état des lieux de la situation de départ conduisant à la mise en œuvre du projet d'aménagement de la cour.

Constats locaux :

- Absence d'aménagement :
- matériels manquants :
- matériels usagers :
- dangerosité :
- actes de violence fréquents :
- oisiveté des élèves (*préciser éventuellement la tranche d'âge concernée*):
- nombre de déclarations d'accident (chocs à la tête, chocs frontaux, dents cassées...):

Éléments de base :

- transformations attendues :

- budget, ordre de priorité, échéancier par tranches (certaines structures à grimper sont modulables et peuvent se compléter sur plusieurs années...):

Evaluation :

- Indicateurs quantitatifs :

- Indicateurs qualitatifs :

I.3 - Evaluation des besoins avec les élèves

La validité du projet est en lien avec la participation active des élèves. Les constats de besoins doivent émaner de l'ensemble des acteurs de la communauté éducative, élèves, enseignants, usagers...L'implication des élèves à la base du projet et dans les propositions d'aménagements (désirs exprimés, dessins, apprentissage du risque, esthétisme) sera le gage d'appropriation du projet et donc de sa pérennité.

L'équipe enseignante pourra aussi proposer 3 ou 4 projets d'aménagements aux élèves. Ces derniers choisiront le dessin qui leur plait le plus par un vote. C'est, pour le groupe, l'occasion de faire une étude statistique des résultats de la consultation. Les enfants deviennent ainsi partie prenante dans le projet et font un premier apprentissage de la démocratie.

II - la réglementation

II.1 - Qui est responsable de l'aménagement ?

Dans le cas de jeux aménagés, la commune, en tant que propriétaire et gestionnaire est responsable de la conformité des équipements, de leur installation et de leur maintenance : un protocole de maintenance doit être prévu. Les exploitants ou gestionnaires doivent élaborer un plan d'entretien de l'aire de jeux et un plan de maintenance des équipements qui y sont implantés et respecter ces plans. Ces derniers doivent mentionner le nom ou la raison sociale du ou des organismes chargés de les exécuter ainsi que la nature et la périodicité des contrôles à effectuer. Les exploitants doivent organiser l'inspection régulière de l'aire de jeux : 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. Les enseignants sont chargés de la surveillance et de la sécurité des élèves dans les écoles.

II.2 - Que faire si l'équipement est défectueux ou inadapté ?

Le directeur d'école en informe par écrit le maire de la commune et adresse une copie du courrier à l'Inspecteur de l'Education Nationale chargé de la circonscription (préciser notamment les détériorations éventuelles, le mauvais état des fixations ; cf. circulaire n° 97- 178 du 18/09/1997).

En cas d'urgence, le directeur ou les enseignants interdisent sans délai l'accès à ces équipements en délimitant un périmètre de sécurité autour de la structure défectueuse doublé d'une surveillance particulière lors des récréations, des moments d'entrées et de sorties de l'école.

II.3 - La conformité des équipements

Tout équipement installé sur une aire collective de jeux doit être conforme aux normes en vigueur que les fournisseurs sont tenus de respecter.

Le décret n°94-699 présente en annexe : des dispositions communes à tous les équipements (résistance aux contraintes, surfaces de zones accessibles, environnement proches des structures, risques de coincement, protection des parties élevées, matériaux utilisés, accessibilité) ; des dispositions spécifiques à certains équipements comme les toboggans, les éléments de balancement, les équipements à éléments rotatifs et les espaces entre les équipements. Le décret n°96-1136 présente en annexe des indications sur : l'affichage obligatoire à proximité de la structure, les différents types de structures (bacs à sable, jeux à eau, zones de sécurité, jeux fixés au sol...) et les matériaux de revêtement et de réception. (cf : documents EPS Site IA 16 : fiche sécurité équipements)

Cas particulier des bacs à sable

- **Implantation** : ils ne doivent pas recevoir des eaux de ruissellement, mais être placés dans des endroits ensoleillés, facilement accessibles pour l'entretien, clôturés et couverts (de préférence d'une couverture poreuse) après chaque utilisation pour éviter les souillures d'animaux ou les dépôts de déchets.
- **Conception** : ils doivent être drainés en partie basse avec dispositif d'évacuation des eaux sans risque de contamination du sable par remontée ou refoulement, et les parois ainsi que le fond doivent être construits et entretenus de façon à éviter la contamination par capillarité.
- On privilégiera les bacs à sables de **petite surface** voire les bacs à sable hors sol, afin de faciliter le renouvellement du sable utilisé.
- **Sable de remplissage** : les normes en sont définies (- Norme XP S 54-207 (mars 1996) Hygiène des bacs à sable. Exigences et méthodes d'essai. Granulométrie (norme P 18-560), indice de propreté (norme P 18-598) et teneur en matière organique (norme P 18-586).
- **Notice d'entretien** : tout bac à sable doit en posséder une, qui doit être communiquée aux agents ou entreprises chargés de l'entretien, et prévoyant notamment l'interdiction de remettre du sable qui en a été sorti, un ratissage régulier sur au moins 10 cm, un retournement trimestriel total du sable sur toute son épaisseur, un remplacement ou une régénération annuels pour satisfaire les critères de qualité du sable à la livraison avec nettoyage du fond et des parois « selon une méthode définie par l'installateur ou le fabricant », et enfin la mise en œuvre des examens parasitologiques et bactériologiques selon une fréquence prédéfinie.

II.4 - En savoir plus

- Normes aires collectives de jeux : **NF EN 1176**
- Circulaire ministérielle n°97-178 du 18/09/1997 au BO n°34 du 02/10/1997 : surveillance et sécurité des élèves dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.
- Décret n°94-699 du 10/08/1994 au JO du 18/08/1994 : exigences de sécurité relatives aux équipements d'aires collectives de jeux.
- Décret n°96-1136 du 18/12/1996 au JO du 26/12/1996 : prescriptions relatives aux aires de jeux
- Note n°97-242 de la DGCCRF (Direction Générale de la Concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes) : application de la réglementation sur les aires collectives de jeux.
- **Surfaces d'amortissements** : Pour les structures de jeux, les aires de réception doivent permettre un amortissement suffisant. Pour une hauteur supérieure à 60 cm de chute, l'aménagement d'une surface d'amortissement s'impose : matières synthétiques, écorces de pins, gravier lavé de rivière 0/10 mm... En règle générale, la surface d'amortissement doit couvrir le sol jusqu'à 2 mètres de la structure (entre 1,5 et 2,5 m selon la nature de la structure - voir cahier des charges du fournisseur).
- Les **distances minimales** à respecter entre les structures et les obstacles environnants sont définies en fonction de la hauteur de chute potentielle. En règle générale une distance de 2 m vis-à-vis de tout obstacle est suffisante.



Ecole les Alouettes - Barbezieux

III - Les grandes familles de tracés

III.1 - Les tracés d'initiation routière (cour maternelle)

L'objectif premier du parcours doit être de permettre aux enfants de découvrir le monde de la route avec ses contraintes et ses dangers. Partant de cette constatation, il faut en orienter sa conception dans 3 domaines principaux :

- 1 - la maîtrise de la trajectoire ;
- 2 - la cohabitation avec les piétons ;
- 3 - le respect de la signalisation.

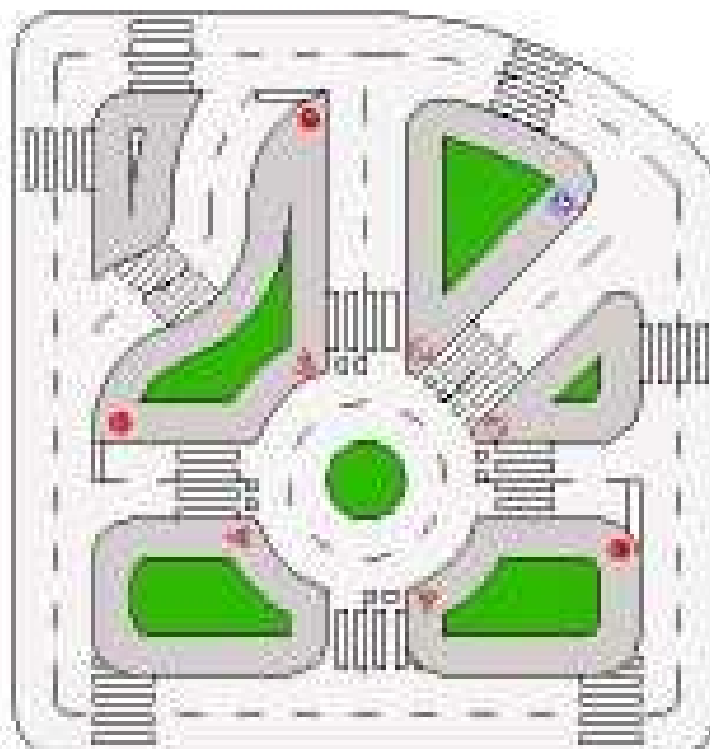
Le parcours routier contribuera à la préparation de l'APER (attestation première éducation à la route).

La maîtrise de la trajectoire : Il est d'abord dressé la liste des difficultés dans ce domaine, c'est à dire : tenir sa droite, se placer dans un carrefour, aborder un virage.

Le circuit doit donc être en double sens, comporter intersections et virages et quelques sens uniques.

La cohabitation avec les piétons : les enfants sont avant tout des piétons. Le parcours est donc l'occasion toute trouvée pour leur parler de la cohabitation véhicules-piétons. En l'équipant de passages piétons il devient possible de leur parler des droits et des devoirs de chacun.

Le respect de la signalisation : respecter les autres c'est aussi respecter des règles de conduite. La réglementation routière est vaste et complexe mais le tracé routier doit permettre de poser les bases des priorités (stop, cédez-le-passage et priorité à droite) et de découvrir le sens interdit.



Toutes les limites du parcours doivent être, au minimum à 1m50 de tout obstacle : trottoir angle de mur, regard d'évacuation, arbre, etc.

Le parcours est à concevoir en fonction de l'espace disponible.

La largeur des doubles-voies est de 1m20 à 1m60.

Le parcours doit contenir si possible : un rond point, des passages piétons d'accès aux zones fermées, des stops, éventuellement des sens uniques et des parkings pour les vélos.

Les contraintes:

- La première contrainte est tout simplement la faisabilité du projet. Il faut absolument qu'il soit possible de tracer le circuit au sol sans matériels lourds. La solution est trouvée en traçant le circuit à partir du plan de la cour fourni par la collectivité.

- La deuxième contrainte est de déterminer la taille du tracé, déterminer la largeur des voies. Il faut également en limiter la surface totale pour laisser de la place aux autres activités. Une fois que le plan est abouti, le tracé à la craie sur le sol, permet de visualiser la faisabilité du projet et de le faire **tester par les élèves pendant une à deux semaines. Cette expérimentation permettra d'éventuelles modifications.**

III.2 - Les marelles

a) Pourquoi des marelles ?

La marelle est un jeu ancien et qui se trouve dans tous les pays du monde. C'est un jeu complet car il développe :

- la précision du lancer ;
- l'équilibre ;
- l'esprit de compétition ;
- le travail avec les chiffres et les nombres.

b) Les contraintes

Les contraintes sur ce projet sont assez peu nombreuses. La taille des cases peut être de 40 à 50 cm de côté. Il est ensuite nécessaire de choisir parmi les nombreuses marelles possibles. Ce jeu, connu dans le monde entier existe en effet sous des formes très variées.

c) Mise en garde

Donner la priorité à l'éducation physique des élèves en évitant d'y ajouter trop d'objectifs d'apprentissages purement scolaires. Plus la marelle sera précise et chargée en informations moins elle sera riche en comportements moteurs. C'est pourquoi nous considérons que les marelles 5, 6 et 7 ne sont pas prioritaires.

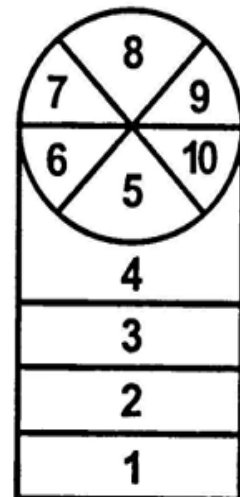
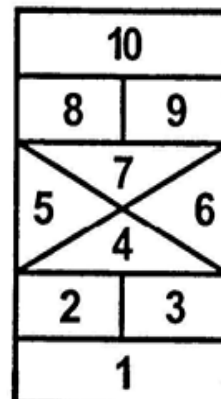
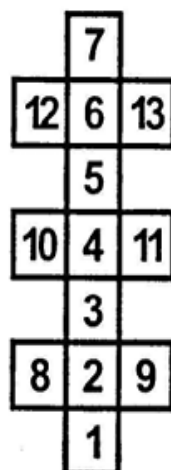
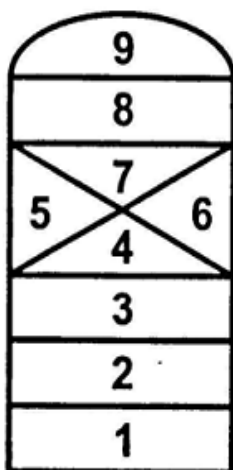
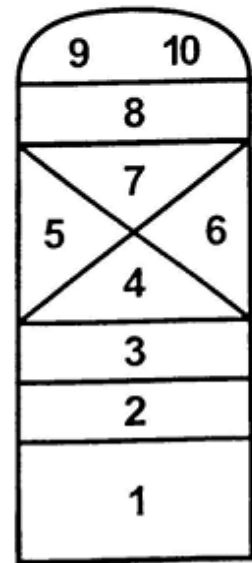
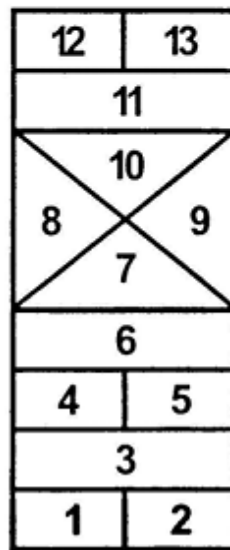
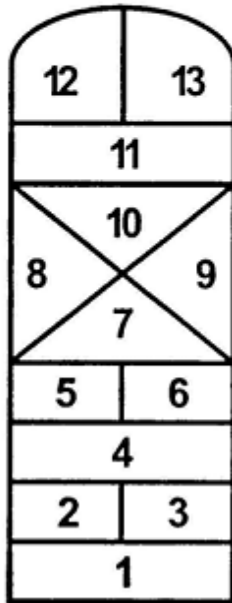
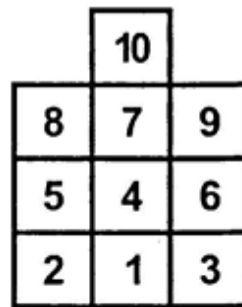
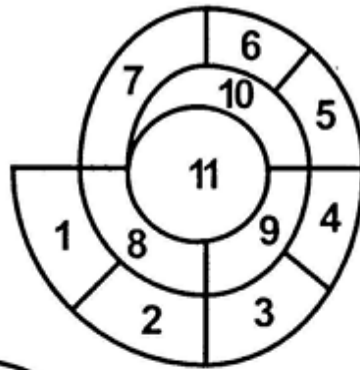
Matériel nécessaire

- Des craies pour tracer les marelles (pour tester les jeux et pour préparer la peinture des tracés)
- Quelques jetons à chaque enfant (une couleur différente pour ceux jouant sur la même marelle).

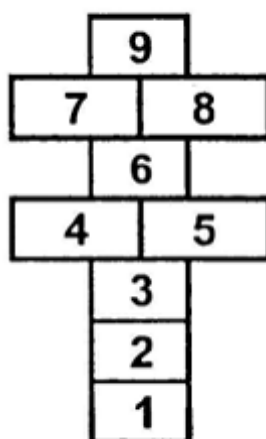
Une idée de différenciation :

- On pourra utilement, si la place le permet, tracer deux marelles identiques mais avec des dimensions différentes : 40 cm/case pour l'une et 60 cm/case pour l'autre. Ainsi les élèves utiliseront la marelle adaptée à leur niveau de pratique.

d) Quelques exemples de marelles :



1. La marelle finlandaise

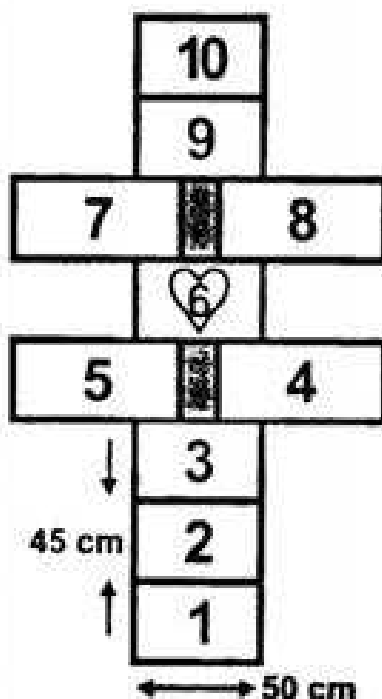


Le défi de cette version est de circuler parmi le tracé dans les deux directions. Chacun des joueurs place son marqueur dans le premier carré. Le premier joueur saute sur une jambe dans chacun des carrés simples et place un pied dans chacun des deux carrés parallèles. Une fois qu'il atteint la fin du tracé (carré 9), le joueur se retourne et revient sur ses pas de la même façon jusqu'au dernier carré libre avant celui contenant son marqueur. Le joueur se tient sur une jambe, récupère son marqueur sans toucher la ligne ni aucun autre marqueur dans ce carré.

Le joueur saute sur une jambe par dessus le carré qui contient les autres marqueurs et sort du tracé. S'il réussit, le même joueur lance son marqueur dans le deuxième carré et ne touche pas à une ligne, le joueur continue. Sinon le marqueur reste dans le premier carré et le joueur passe son tour.

Lorsqu'un joueur réussit à atteindre avec succès le dernier carré, il ramasse son marqueur et le ramène jusqu'au premier carré. A partir du premier carré, le joueur place son marqueur sur le dessus d'une de ses mains et essaie de sautiller à travers le parcours aller-retour sans échapper ce dernier ni toucher à une ligne. S'il réussit, le joueur continue, mais commence maintenant son tracé à l'autre bout (9). Le premier joueur qui revient ainsi au carré 1 avec son marqueur est le vainqueur !

2. La marelle Dragon



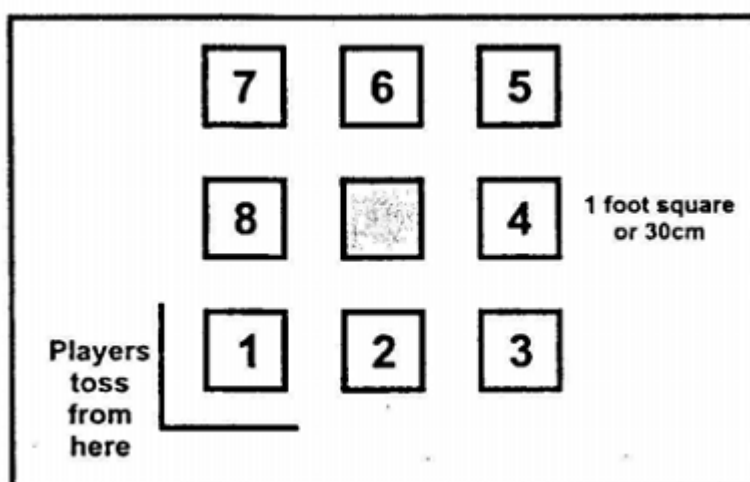
Cette version présente plusieurs surprises. Comme dans les autres versions, lorsqu'un joueur lance son marqueur avec succès dans le carré approprié, il sautille à travers le parcours et récupère son marqueur sur le chemin du retour. Les sections ombragées entre les carrés 4-5 et 7-8 sont les « Dragons ». Si un joueur atterrit sur un dragon, il retourne au carré 2.

Le carré 6 est également particulier. Si un joueur qui doit lancer son marqueur dans ce carré le lance à l'intérieur du cœur, il a un laissez-passer jusqu'au carré 9. Le but est d'atteindre avec succès le carré 10.

Variation :

Quand un joueur atteint les carrés 4 et 5, il fait, à une seule reprise, un demi-tour en sautant et revient au carré 1 (allonger la partie).

3. La marelle Cueillette



La partie débute lorsque le premier joueur lance son marqueur dans le carré du centre. Il saute ensuite sur une jambe dans le carré 1, récupère son marqueur et saute à l'extérieur pour revenir à la case départ. S'il réussit avec succès, il poursuit en lançant son marqueur à nouveau dans le carré du centre. Il sautille dans les carrés 1 et 2, récupère son marqueur et revient à la case départ et ainsi de suite. La partie prend fin quand un joueur avance dans tous les carrés avec succès.

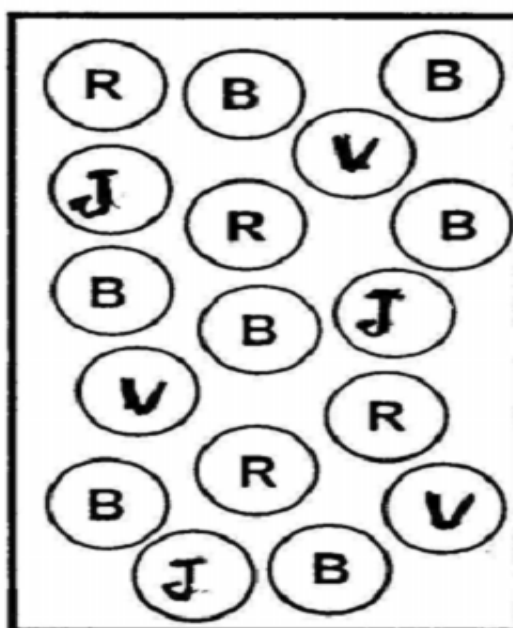
4. La marelle marécage



Avant de débiter la partie, invitez les joueurs à s'imaginer d'être dans un marécage où il fait chaud et humide. Les carrés constituent un sentier à parcourir parmi les grenouilles, les sangsues, sans oublier les crocodiles. Le but du jeu est de manœuvrer dans le marécage. En commençant par le carré 1, chaque joueur sautille sur un pied jusqu'au carré 14. Lorsqu'il atteint le carré 14, il poursuit le jeu en sautillant cette fois de reculons jusqu'au carré 1.

La partie n'est pas terminée une fois le carré 1 atteint. Les joueurs recommencent le parcours mais en sautillant uniquement dans les carrés pairs. On peut ajouter d'autres variations comme sauter sur les chiffres impairs, en combinaison (1-4-7-10-14 et retour, etc.) N'oubliez pas d'indiquer aux joueurs de ne pas toucher aux lignes ni de se retrouver dans la partie centrale : ils pourraient servir de lunch aux crocodiles !

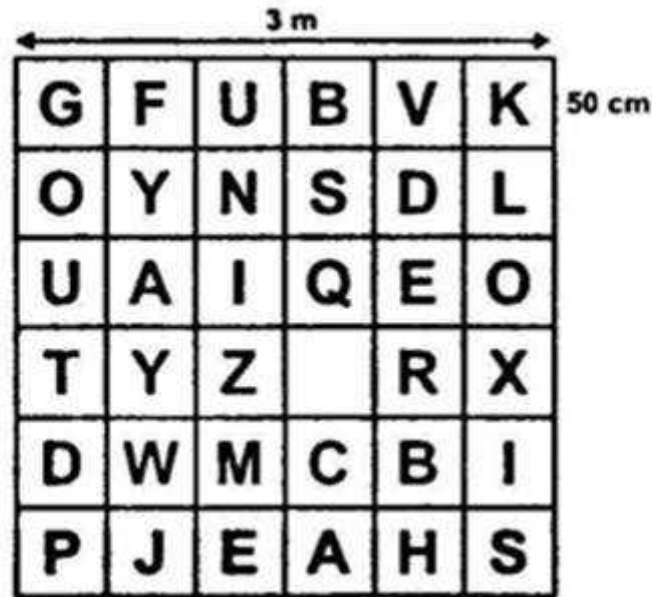
5. La marelle Tornade (cf. mise en garde)



Il s'agit ici de délimiter un large rectangle contenant plusieurs cercles de couleurs différentes (peinture, craie, etc.). Ecrivez les couleurs sur des petits bouts de papier et mélangez-les dans une casquette ou un autre contenant.

Identifiez un joueur qui tire un premier billet et annonce la couleur. Les joueurs participants doivent mettre un pied dans un cercle de cette couleur. Les couleurs continuent d'être tirées jusqu'à ce que les joueurs aient les deux mains et les deux pieds touchant les cercles appropriés. Le joueur qui réussit le tout sans tomber est déclaré le vainqueur.

6. La marelle Alphabet (cf. mise en garde)



Le but est ici de sauter du carré A au carré B, puis du carré B au carré C et ainsi de suite sans toucher les lignes. On peut varier le jeu en épelant les noms des joueurs, des objets, etc.

La case vide peut être utilisée librement.

7. La Marelle Chiffres (*cf. mise en garde*)

29	4	13	28	19	6
24	11	5	25	12	27
3	14	18	8	33	7
30	21	2	32	20	17
23	31	10	15	26	9
1	35	15	22	34	16

- Sauter progressivement les carrés de 1 à 35.
- Sauter progressivement à reculons les carrés de 1 à 35.
- Faites des additions, soustractions, multiplications, divisions (ex : $2 \times 4 = 8$; $10 + 5 = 15$; etc)

8. Le carré de la lune

Trois joueurs par marelle.

3	7	4
5	9	2
8	1	6
Lune		

Description :

Chaque joueur possède 9 cailloux blancs, ou 9 cailloux colorés, ou 9 petits bouts de bois.

Le premier joueur part pieds joints de la case « Lune », puis doit sauter à pieds joints dans les cases numérotées en commençant par la case 1, puis 2, 3, 4, ...jusqu'à 9.

Puis il doit revenir à la case « Lune ».

Si le joueur a réussi sans toucher les lignes, il choisit une case numérotée et y dépose son caillou ou son bout de bois. Elle lui appartient.

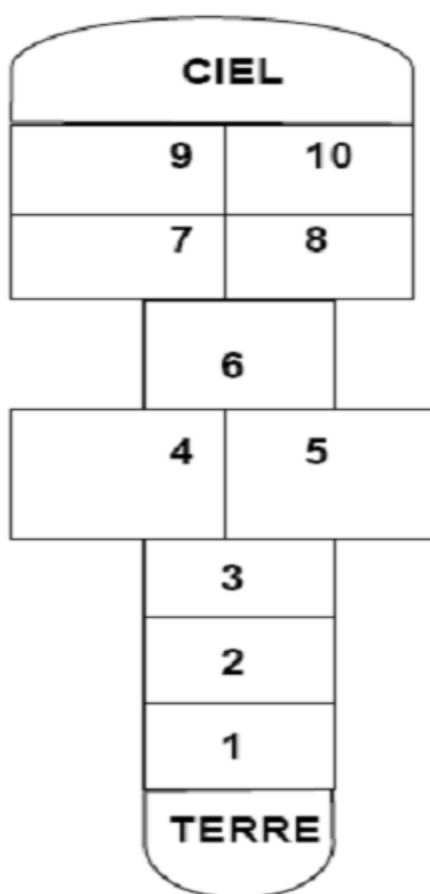
Puis il laisse jouer le suivant. Les joueurs ne peuvent plus sauter dans les cases marquées par un caillou ou un bout de bois.

La partie s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a le plus de cases.

9. Le lance au ciel

3 à 4 joueurs par marelle.



Description :

Aller à la case « Terre ». Lancer le palet sur la case 1. Ne jamais poser les pieds sur la case où se trouve le palet.

Sauter pieds joints cases 2 et 3. Sauter un pied dans chaque case pour 4 et 5.

Sauter pieds joints case 6. Sauter un pied dans chaque case pour 7 et 8, puis pour 9 et 10. Faire demi-tour. Revenir jusqu'à la case 2 de la même façon. Ramasser le palet et sauter au dessus de la case 1.

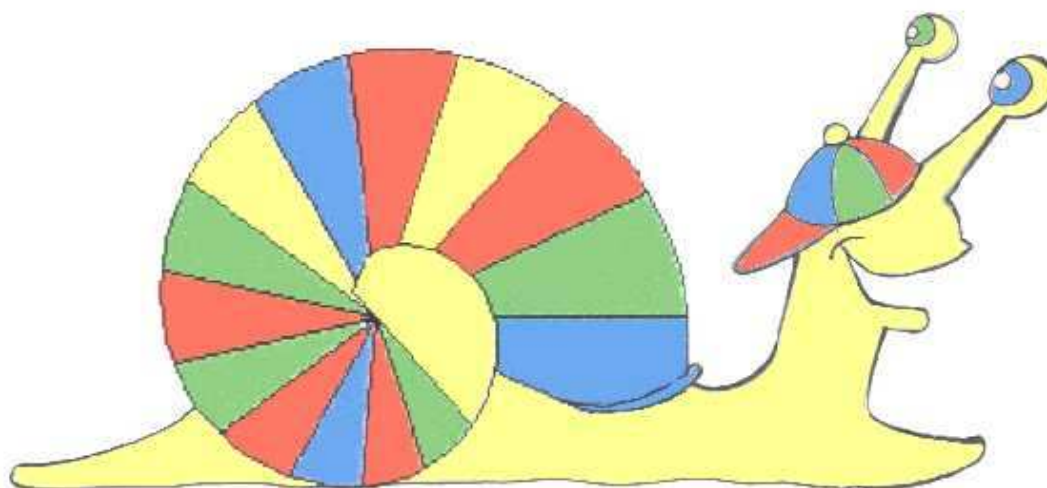
Recommencer en lançant le palet sur la case 2 et ainsi de suite jusqu'à la case 10.

Laisser la place au joueur suivant si le joueur marche sur un trait ou s'il ne lance pas le palet dans la bonne case.

10. L'escargot des couleurs

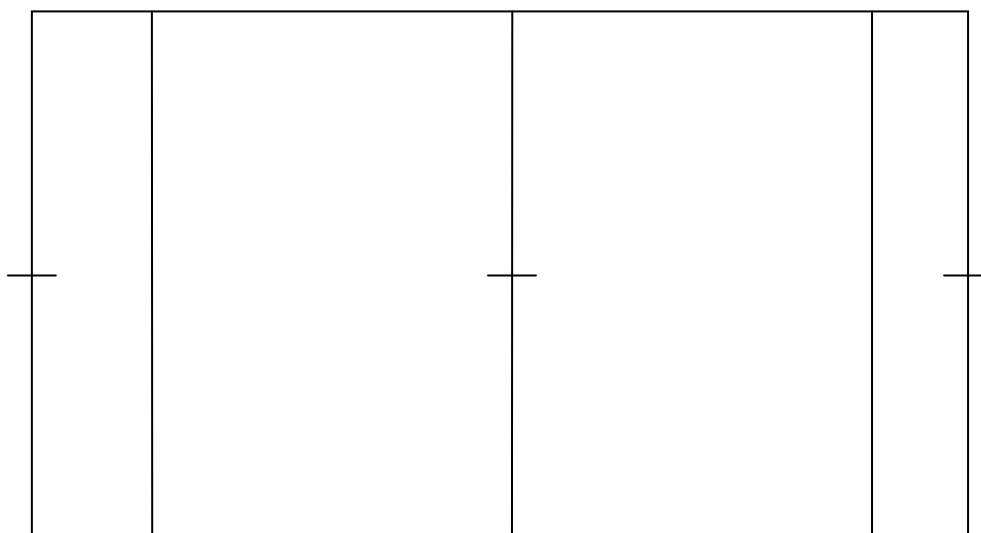
L'objectif : Ce jeu à pour but de permettre aux enfants d'identifier les couleurs. Son principe est directement inspiré du jeu de l'oie. Il se joue à l'aide d'un dé comportant six couleurs (bleu, rouge, vert, jaune, blanc et noir) Après avoir lancé le dé, l'enfant doit aller sur la case la plus proche correspondante à la couleur qu'il a tirée. S'il tombe sur la face blanche du dé, il avance d'une case. S'il tombe sur la face noire, il recule d'une case. L'ensemble de ces cases forme une spirale constituant la coquille de l'escargot. Le premier qui arrive au centre de la coquille est déclaré vainqueur.

Il reste ensuite à dessiner une spirale à la taille des enfants ce qui n'est pas le plus difficile une fois toutes ces données en main.



III. 3 - L'espace jeux collectifs

Il doit être simple, non surchargé pour une bonne lisibilité et de préférence blanc.



Éléments importants :

Respecter les proportions longueur/ largeur en cas d'adaptation du terrain aux dimensions de la cour ;

Respecter la distance de 1m50 de tout obstacle en limite du terrain.

Largeur (m)	6	8	10	12
Longueur (m)	10/12	14/16	18/20	22/24

Cet espace permet les jeux traditionnels : ballon prisonnier, béret, ballon capitaine.....

Les sports collectifs : handball, basket, foot, tennis ballon....Pour ces activités des zones peuvent être tracées devant les buts.

Les jeux de raquette : Tennis, Badminton,

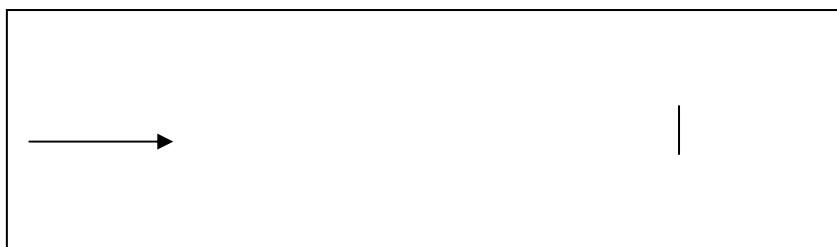
III.4 - Espace jeux calmes, symbolique et de création

Banc, pelouse, jeux de billes, cabanes, comptoir (jeu du marchand...), bac à sable, jeux mathématiques (dames, échecs, morpion), jardin, potager...

a) jeux de billes

1) **Jeu du triangle isocèle ou du trait tracé à terre** : Une bille est placée à chaque angle du triangle ou sur le trait. Chaque joueur doit lancer une bille pour faire partir celles posées aux angles. Si la bille du lanceur fait partir celle de l'angle, il l'a récupère ; si sa bille reste au milieu du triangle sans toucher les autres, elle est perdue.

Départ



2) **Un rond tracé sur la terre** : même principe que le jeu du triangle isocèle, mais cette fois chaque joueur place une bille dans le cercle et le but du jeu consiste à faire sortir les billes du cercle. La bille sortie est gagnée.

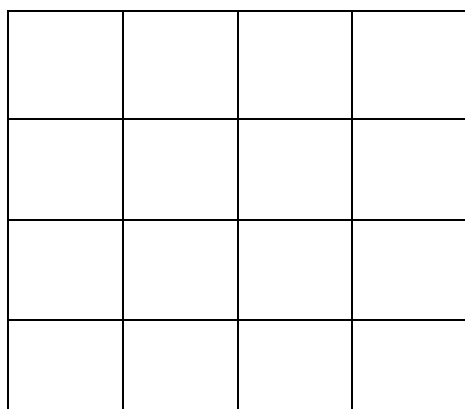


3) **le chemin de fer** : un tracé de 2 lignes parallèles (comme des rails), avec des billes qui représentent des wagons. Les joueurs doivent dépasser celui de devant en lançant leur bille sans sortir des rails et prendre la bille de l'adversaire au passage.

b. Autres tracés :

Possibilité de développer en partenariat avec la collectivité un circuit de bille permanent avec des difficultés variées (tunnels, bosses , virages , ...).

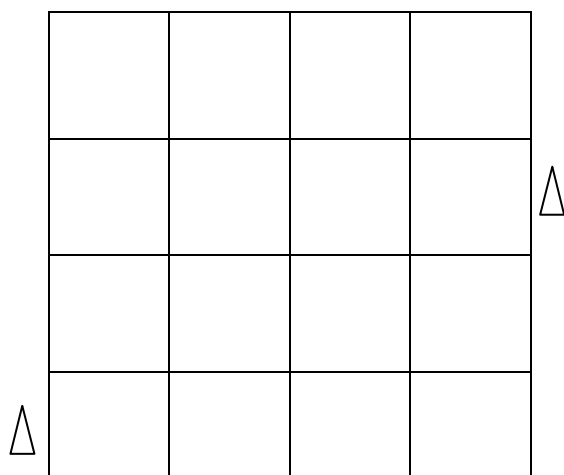
**A partir d'un quadrillage.
Coordination et repérage dans l'espace - Adaptabilité**



Matériel : quadrillage dessiné au sol (cases de 40 à 50 cm) , 2 plots pour départ et arrivée - objets/palets/cailloux ou sacs de graines pour « interdire » certaines cases.

Consigne 1 : traverser le quadrillage en mettant un pied dans chaque case sans revenir dans une case déjà franchie. Mode de déplacement : bonds successifs, pied droit, pied gauche...avec le moins de ruptures possibles.

Consigne 2 : Partir du plot rouge pour sortir au plot vert. Faire varier les points d'entrée et de sortie.



Consigne 3 : Ne pas poser le pied dans les cases où il y a un objet.



EMPREINTES DE COULEUR : soigner l'esthétique de la cour

Une cour d'école maternelle nue, pourra à peu de frais être esthétiquement enrichie en peignant sur le sol des formes variées et colorées (pleines et vides) : formes géométriques, empreintes de pieds, de mains, animaux...

Les élèves pourront les utiliser comme refuge en réinvestissant le lexique adapté (formes, couleurs, intérieur, extérieur, sur, à côté ...).

LES CIBLES VERTICALES :

Des cibles de différentes tailles et à différentes hauteurs pourront être dessinées sur les murs en s'appuyant sur un projet arts visuels. Elles contribueront également à l'esthétique de l'espace récréatif.

Ressources utilisées :

Ce document a été construit avec l'aide d'éléments issus de :
www.occe54.fr/

Merci à :

William Gasien: le journal de l'animation N° 103, année 2009

Jeux de marelle, La Classe

Isabelle CAES : USEP Charente pour sa participation.

Site IA 16, ressources EPS et espace « direction d'école »

Mairie et enseignants de Barbezieux pour les photos des aménagements réalisés grâce à leur engagement.

