

Récréation et climat scolaire



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



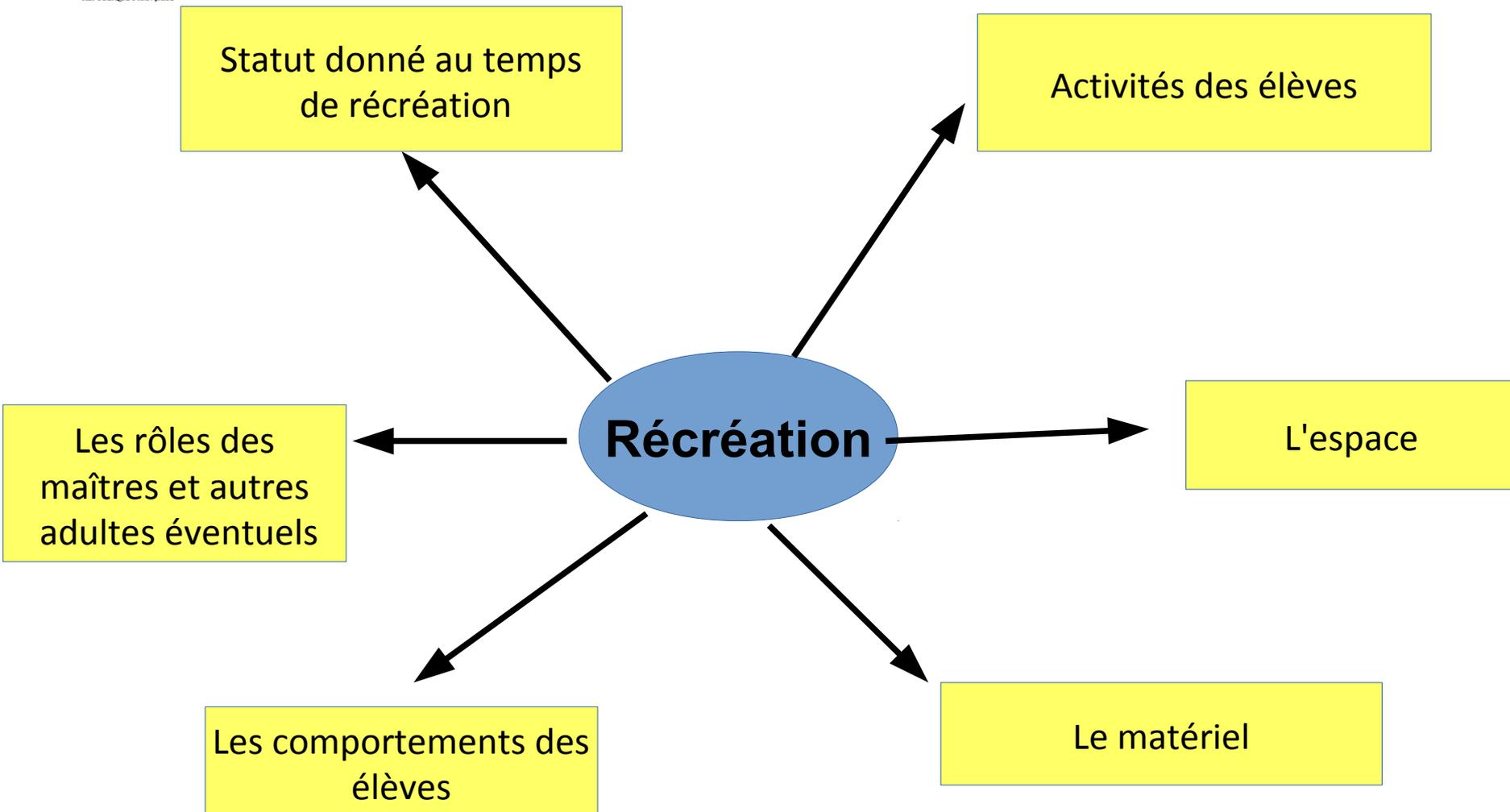
www.ac-dijon.fr

Un temps de reconstruction :

Récréation vient des mots « recréer », construit d'après le mot « création ».

C'est un temps qui permet aux élèves de **reconstituer leur attention et leur capacité de travail.**

Un temps de construction de l'identité de l'enfant par le biais des interactions entre pairs et des règles sociales.



- **Apprentissage du vivre ensemble**
- **Transmission de la culture**
- **Construction d'une communauté enfantine**

Les enjeux positifs

- * échanger
- * construire des compétences sociales
- * permettre aux compétences sociales de s'exprimer.
- * réinvestir des séances d'EPS

Les enjeux négatifs

- Moments de surcharge sonore
 - Moments d'excitation
 - Lieu de conflits, d'agressivité
 - Lieu de harcèlement
 - Premier lieu d'accident
 - 5 % n'aiment pas aller en récréation
 - 20 % n'aiment pas aller aux toilettes
- (A l'école des enfants heureux, enfin presque, Unicef, 2011)

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

- 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 et 2 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.*

Les récréations = temps d'éducation

Temps de récréation (par demi-journée)

15 minutes en élémentaire, environ 30 minutes en maternelle

La surveillance et la sécurité des 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.

- Présence conviviale
- accueil de la parole
- intervention systématique sur tout geste interdit repéré
- Régulation, gestion des conflits
- application de la sanction
- Animation de jeux dirigés
- ...

Impulser les activités :

- Enseigner de nouveaux jeux en EPS, jeux coopératifs
- Démontrer les jeux par les élèves
- Rendre disponible des banques de jeux
- Organiser des semaines thématiques (tournoi balle aux prisonniers...)

L'activité des élèves

- Autorisées/ interdites
- Spontanées / libres
- Organisées / dirigées
- Programmées collectivement
- A forte intensité motrice
- A faible intensité motrice
- Intégrant peu / beaucoup d'élèves

L'espace

- Cour des grands / des petits
- Préau
- Toilettes
- Bibliothèque
- Autres locaux
- Partition aléatoire / libre / réglementé
- Aménagement existant / évolution possible
- Ouverture sur la créativité

Une cour/ des cours

Chaque école est unique :

→ Population scolaire

→ Sensibilité

→ Mélange des cycles / ou non

→ Contraintes horaires, matérielles

Accessibilité aux toilettes :
organisation, surveillance

Utilisation du préau :
Libre / organisée / réglementée

Bibliothèque :
Possible / surveillée/ animée / interdite

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'interview de Julie DELALANDE parue 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 enfants doivent avoir la possibilité de s'isoler, à l'abri des regards, mais en toute sécurité.

« Il est souhaitable que les enfants aient à leur disposition des matériaux (sable, terre) et des possibilités de mettre en scène leurs jeux symboliques

Le sol et les murs doivent permettre des tracés qui peuvent être

- **permanents** (peinture ou thermoplastique)
- **temporaires** (à la craie, avec des languettes antidérapantes ou des coupelles/plots) .

Différents espaces de jeux doivent être délimités par des tracés au sol (si possible : 1 couleur pour chaque espace).

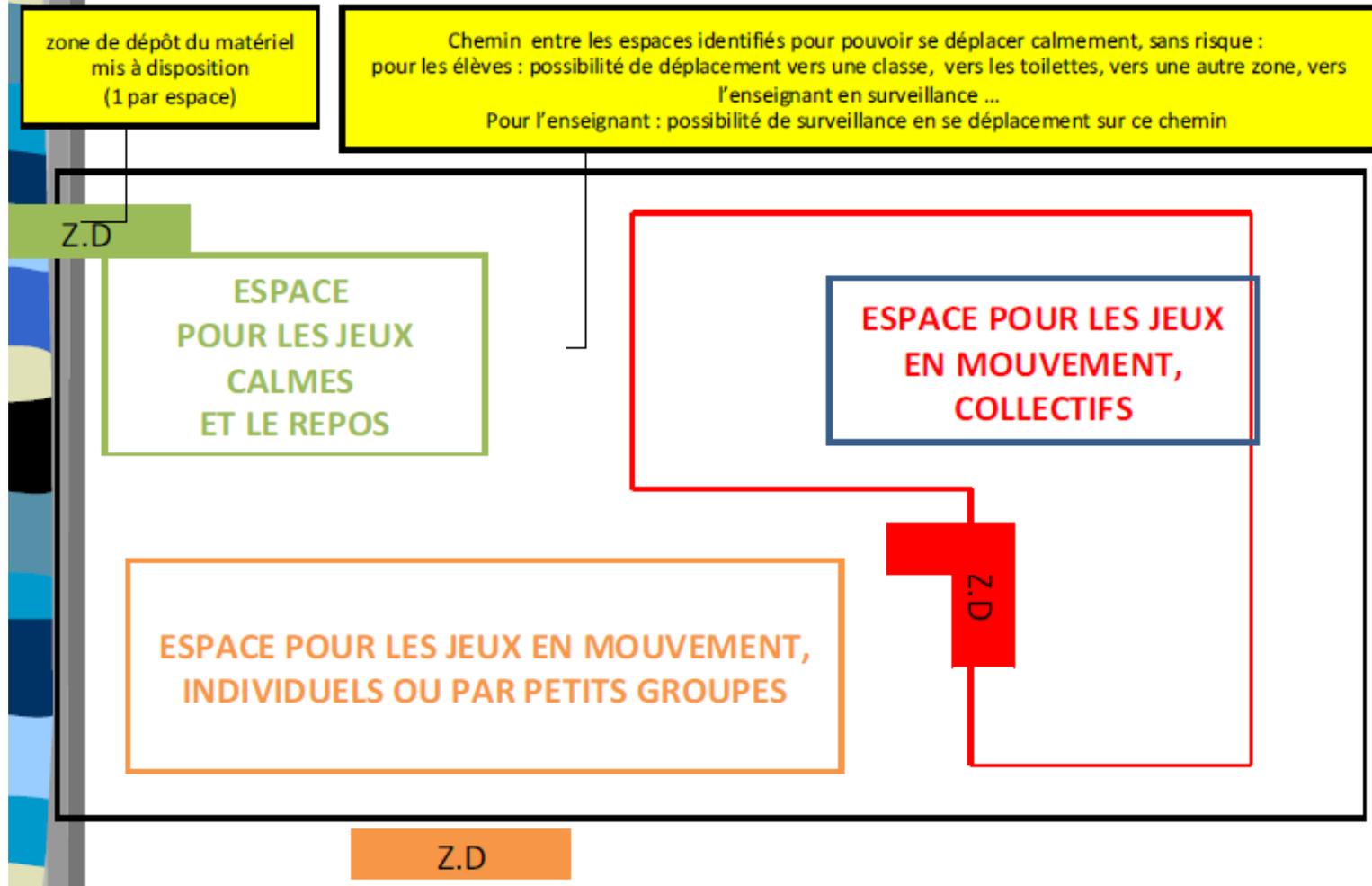
Exemple d'aménagement possible :

1 espace pour les jeux en mouvement , collectifs (ex : jeux de course poursuite ou de ballon)

1 espace pour les jeux en mouvement, individuels ou par petits groupes (ex : marelles, cordes à sauter, échasses, cerceaux)

1 espace pour les jeux calmes et le repos (ex : jeux de construction, cartes, billes, lectures, dessins, jeux d'expression, jeux de société, discussion)

Partition, exemple



Penser la cour pour enseigner l'EPS

- Pour les jeux traditionnels
- Pour les sports collectifs
- Pour la course de vitesse ou d'obstacle
- Pour la course de longue durée
- Pour les lancers, pour les sauts
- Pour les parcours roulants
- Pour la sécurité routière

- Le choix
- Fixe / mobile
- Rangement
- Quantité
- Responsabilités
- Apporté par les élèves

Quel matériel mettre à disposition ?

Du matériel qui correspond aux attentes des élèves
(réaliser un sondage pour connaître les jeux qui les intéressent)

Du matériel à découvrir, en fonction des activités de
natures diverses

L'influence des périodes de l'année, des modes

Mettre à disposition

- balles, ballons, cerceaux, cordes à sauter, ...
- des kits « jeux de cour » (matériel + fiches « jeux ») pour chacun des différents espaces pensés

Exemples :

caisse avec des costumes pour des jeux d'expression dans l'espace jeux calme.

*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)*



Les grands classiques résistent bien aux nouveautés.

Les formules (plouf, plouf) bravent le temps.

Des équipements de jeux (structure de jeux, balançoire, toboggan, mur d'escalade)

Pour sauter
grimper
glisser
se balancer

Ils doivent disposer d'une surface amortissante de réception.

Prévoir des sacs ou des caisses de rangement

Aménager un lieu pour ranger le matériel
Lieu facilement accessible et à proximité de la
cour

Vérifier régulièrement l'état du matériel mis à
disposition

Responsabilité du matériel :

Mettre en place un service de responsabilité

Identifier des responsables

- Tolérés / valorisés / interdits
- Autonomes
- Réglementés, contrôlés, sanctionnés
- Modalités de gestion des conflits
- Type de communication E-E, E-A
- Interactions inter âges / classes
- Mixité, relations des genres

Choix des équipes enseignantes

Parti pris à expliquer à chaque nouvelle arrivée dans l'équipe

Mise en place de leur propres règles de jeux

Possibilité de ne rien faire

La participation est obligatoire

La participation est libre

Un mélange : participation libre et
participation obligatoire

A l'école élémentaire : les enfants préfèrent une organisation égalitaire.

Règlement de cour de récréation ou code de conduite élaboré et reconnu par tous

Un protocole d'application de la règle :

Que viens-tu de faire ?

Que prévoit notre règlement ?

Que vas-tu faire ?

Un enseignant référent par récréation / tous les enseignants
lors de la même récréation

Médiation entre pairs

La transmission des jeux :
des plus grands vers les plus petits

On joue réellement à un jeu, lorsqu'on atteint une
classe d'âge précise.

Tendance : entre enfants du même sexe.

Jeux mixtes ? les garçons courent après les filles pour les attraper.

Le schéma habituel :

- ballon, billes ou course poursuite pour les garçons
- corde à sauter, élastique, marelle et surtout discussion pour les filles.

Veiller à l'accessibilité de tous aux jeux.

Rechercher des réponses adaptées aux contraintes locales

Diagnostic

Programmer les intentions, l'action

Planifier

Etablir les règles

Evaluer, réguler

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 a 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,).

- * Des jeux pour l'EPS et pour la récréation
Sylvain. Obholtz

- * *Aménagement de la cour de récréation, Circo Confolens*

- * *Aménagements et tracés de cour pour l'EPS*

- * *Réflexions sur le temps de récréation*

- * *Règlement simplifié de la cour d'école*