

# ESPACES LUDIQUES en MILIEU SCOLAIRE

Pour mieux vivre ensemble et favoriser la réussite scolaire

Information à l'attention des parents



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE, DE  
L'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR ET DE  
LA RECHERCHE



l'acse  
l'agence nationale  
pour la cohésion sociale  
et l'égalité des chances

## L'ESPACE LUDIQUE À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE ET À L'ÉCOLE MATERNELLE

## DES BÉNÉFICES MAJEURS

L'espace ludique en milieu scolaire offre l'opportunité d'équilibrer la journée de l'écolier, en proposant à l'enfant des séquences de décompression sur les temps périscolaires (*avant/après la classe, pause méridienne*) et les récréations, selon le choix de chaque école.

### Des objectifs essentiels

- Aménager les rythmes de vie des enfants à l'école car ils y passent souvent 8 heures, 10 heures par jour, voire plus.
- Pacifier les comportements, favoriser une bonne intégration, détendre pour défatiguer, remobiliser l'enfant au travail.

### Le principe

C'est un espace dédié au jeu à l'intérieur de l'école où l'enfant vient librement, pour le plaisir, jouer selon ses envies.

### Une combinaison très spécifique de jouets

L'intérêt de ce dispositif expérimenté et validé par l'Education nationale repose sur une combinaison de jouets spécialement étudiée parmi 3 grandes familles qui participent au développement global de l'enfant :

- **jouets symboliques** • **jouets d'imagination et de construction** • **jeux de règles**

**L'espace ludique en milieu scolaire prend en compte l'enfant au bénéfice de l'élève.**

Il induit des progrès rapides et significatifs, notamment en termes de :

- socialisation
- pacification des comportements
- mixité garçons/filles/grands/petits
- confiance en soi
- concentration
- autonomie et prise d'initiative
- joie de vivre

et par voie de conséquence, un accès aux apprentissages dans les meilleures conditions.

**Les jouets sont des outils concrets, palpables, qui aident l'enfant à entrer dans la réalité de la vie.**

### JOUETS SYMBOLIQUES

Les jouets d'imitation ou de rôles permettent à l'enfant d'apprendre à gérer des situations, des conflits, de comprendre le monde et de se projeter dans un avenir d'adulte.

#### Exemples génériques

- *Jeux d'imitation*
- *Poupées et accessoires*
- *Dinettes, cuisines*
- *Berceaux, couffins*
- *Figurines d'action, robots*
- Poussettes
- Peluches
- Cabanes, tentes
- Déguisements
- Marionnettes, etc.

### JOUETS d'IMAGINATION et de CONSTRUCTION

En construisant, démolissant, reconstruisant, l'enfant teste son énergie, sa créativité.  
C'est une manière de se familiariser avec le réel, de le construire et de l'intégrer de façon harmonieuse.

#### Exemples génériques

- *Jeux d'univers, de construction*
- *Voitures, motos*
- Hélicoptères, bateaux
- Circuits auto et train
- Jeux de loisirs créatifs
- Puzzles
- Maquettes/ modèles réduits
- Véhicules radiocommandés
- Jouets musicaux
- Jeux scientifiques, etc.

### JEUX DE REGLES

Ces jeux nécessitent d'appliquer et de respecter des règles, d'apprendre à gagner et à perdre (*perdre, c'est avoir le droit de rejouer pour gagner*), de se confronter à soi-même et aux autres et de s'affirmer.

#### Exemples génériques

- *Jeux de société*
- *de cartes*
- *de stratégie*
- *de mémoire*
- *d'adresse*
- de questions-réponses
- Jeux électroniques, etc.

*La combinaison de jouets Espaces ludiques en milieu scolaire inclut les jouets en italique.*

Les jouets comportant des petites pièces pouvant être perdues ou nécessitant des consommables (piles, recharges, etc.) ne sont pas intégrés dans les espaces ludiques en milieu scolaire.