

| UN ESPACE LUDIQUE DANS UNE ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE | DES BÉNÉFICES MAJEURS |
|--|-----------------------|
|--|-----------------------|

C'est l'opportunité d'équilibrer la journée de l'écolier de 6 à 11 ans, en proposant à l'enfant des séquences de décompression pendant les temps périscolaires (avant et après la classe) et les récréations.

### Deux objectifs essentiels

- Aménager les rythmes de vie des enfants à l'école car ils y passent 8 heures, 10 heures par jour et parfois davantage.
- Pacifier les comportements, favoriser l'intégration et 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 de construction et d'imagination** • **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
- mixité garçons/filles/grands/petits
- pacification des comportements
- confiance en soi
- concentration
- 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   | JOUETS de CONSTRUCTION et d'IMAGINATION  | JEUX DE REGLES  |
|--|--|---|
| <p>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.</p> <p><b>Exemples génériques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Jeux d'imitation</i></li> <li>• <i>Poupées et accessoires</i></li> <li>• <i>Dinettes, cuisines</i></li> <li>• <i>Berceaux, couffins</i></li> <li>• <i>Figurines d'action, robots</i></li> <li>• Poussettes</li> <li>• Peluches</li> <li>• Cabanes, tentes</li> <li>• Déguisements</li> <li>• Marionnettes, etc.</li> </ul> | <p>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.</p> <p><b>Exemples génériques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Jeux d'univers, de construction</i></li> <li>• <i>Voitures, motos</i></li> <li>• Hélicoptères, bateaux</li> <li>• Circuits auto et train</li> <li>• Jeux de loisirs créatifs</li> <li>• Puzzles</li> <li>• Maquettes/ modèles réduits</li> <li>• Véhicules radiocommandés</li> <li>• Jouets musicaux</li> <li>• Jeux scientifiques, etc.</li> </ul> | <p>Ces jeux nécessitent d'appliquer des règles, d'en créer parfois et de les respecter. C'est aussi l'occasion de se confronter à la compétition, d'apprendre à gagner et à perdre (perdre c'est avoir le droit de rejouer pour gagner), de s'affirmer face à soi-même et aux autres.</p> <p><b>Exemples génériques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Jeux de société</i></li> <li>• <i>de cartes</i></li> <li>• <i>de stratégie</i></li> <li>• <i>de mémoire</i></li> <li>• <i>d'adresse</i></li> <li>• de questions-réponses</li> <li>• Jeux électroniques, etc.</li> </ul> |

*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