

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>Exemples génériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Jeux d'imitation</i> • <i>Poupées et accessoires</i> • <i>Dinettes, cuisines</i> • <i>Berceaux, couffins</i> • <i>Figurines d'action, robots</i> • Poussettes • Peluches • Cabanes, tentes • Déguisements • Marionnettes, etc. 	<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>Exemples génériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Jeux d'univers, de construction</i> • <i>Voitures, motos</i> • Hélicoptères, bateaux • Circuits auto et train • Jeux de loisirs créatifs • Puzzles • Maquettes/ modèles réduits • Véhicules radiocommandés • Jouets musicaux • Jeux scientifiques, etc. 	<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>Exemples génériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Jeux de société</i> • <i>de cartes</i> • <i>de stratégie</i> • <i>de mémoire</i> • <i>d'adresse</i> • 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