

"Agir sur le climat scolaire"

ESPACES LUDIQUES en MILIEU SCOLAIRE

par Sylvie LINDER, coordinatrice nationale Mission espaces ludiques

Cette présentation des espaces ludiques en milieu scolaire se situe dans le cadre du programme DGESCO : "Agir sur le climat scolaire"

Le dispositif "espaces ludiques en milieu scolaire" est un outil de réussite éducative, cité en page 47 du guide sur le climat scolaire. Il permet une amélioration du climat scolaire des écoles dans lesquelles il est implanté.

Si les faits de violence se produisent surtout en collèges et lycées, cette violence est en effet en gestation dès l'école primaire et il est donc primordial d'agir dès ce niveau.

Ce dispositif a fait largement preuve de son efficacité et ce, sur 2 axes fondamentaux :

- **prévenir les incivilités et la violence scolaire et favoriser les apprentissages**
- **contribuer concrètement à l'aménagement des rythmes scolaires**

Le déploiement national du dispositif date de l'année scolaire 2011/2012 pour les écoles élémentaires et de septembre 2014 pour les écoles maternelles. Nous sommes donc en pleine mise en œuvre.

Cette intervention s'adresse particulièrement à tous ceux qui ont la responsabilité de le mettre en place afin d'exposer les outils de promotion du dispositif, promotion qui doit être faite à deux niveaux :

- les enseignants
 - les élus
- bien évidemment, il engage d'autres acteurs
- les enfants
 - et les parents.

Plan de la présentation

1. Historique
2. Concept
3. Résultats
4. Conseils de mise en œuvre

1. HISTORIQUE

Le dispositif a été initié dans les derniers mois du ministère de Jack LANG.

La réflexion répondait à plusieurs préoccupations :

- prendre en compte **l'enfant** au bénéfice de **l'élève**,
- cesser de penser que lorsqu'un **enfant** met un pied à l'école, il devient un **élève** pendant 6 H, 8 H, 10 H, parfois 12 heures,
- cesser de se croire obligé de ne faire que de l'encadrement éducatif, même pendant les temps périscolaires, on crée des "cocottes minutes prêtes à exploser",
- proposer une alternance entre les temps de l'élève concentré sur l'étude et des temps de retour à l'enfance, offrir des temps de décompression permettant à l'enfant de se ressourcer, de se détendre, d'être moins fatigué et de pouvoir ainsi se remobiliser au travail
- favoriser le bien-être de l'enfant à l'école, en lui permettant d'accéder à une activité simplement pour le plaisir (avec le désir que cela suscite) car un **enfant** qui se sent bien à l'école et toujours **un élève** qui apprend mieux.

Rappelons que :

- la France est 22ème sur 25, en matière de bien être à l'école.
- 36 % des élèves partent à l'école avec mal au ventre.

Il semble clair qu'ils appréhendent cette longue journée d'élève généralement totalement encadrée, qui peut durer jusqu'à 10 à 12 heures, où le plaisir a difficilement sa place face à l'éducatif. Il convient donc d'aménager ce temps pour que l'enfant se sente mieux à l'école et que l'élève s'épanouisse.

D'autre part, il est souvent constaté que la capacité de l'enfant à jouer est inversement proportionnelle à ses résultats. Plus un enfant a de difficultés scolaires et de mal être, moins il sait jouer.

Or un enfant qui joue est un enfant heureux. Il est dans une dynamique de vie et se trouve ainsi en meilleure position pour réussir.

Le jouet, outil naturel de l'enfant, est donc apparu comme le média idéal à privilégier pour élaborer un dispositif permettant d'atteindre les objectifs.

Le concept d'espace ludique en milieu scolaire a donc été initié, en utilisant le jouet comme média pour faire évacuer les émotions, aidant ainsi l'enfant à s'équilibrer, de façon naturelle.

Les travaux initiaux ont été menés sous la houlette de Jean Pierre VILLAIN, Inspecteur général, conseiller de Jack LANG, en relation étroite avec la DGESCO et avec le soutien de l'Inspection générale, notamment en la personne de Philippe CLAUS, alors doyen du groupe du 1er degré de l'IGEN.

Les premiers sites pilotes sont implantés sur la base d'un partenariat avec la Fédération française des fabricants de jouets qui s'engage dans un projet éthique et sociétal, en dotant gracieusement tous les sites expérimentaux.

3 objectifs sont vérifiés et atteints :

- apaisement des tensions, enfants beaucoup plus calmes et moins fatigués
- remobilisation des enfants au travail
- plaisir d'être à l'école

Devant l'intérêt du dispositif, Jean DAVID, conseiller de Xavier DARCOS qui succède à Jack LANG et inspecteur général, met en œuvre une expérimentation à grande échelle, avec près de 120 sites pilotes.

On ne peut que se réjouir à cet égard, d'une grande continuité des différents ministres à l'égard de ce dispositif.

Les résultats sont unanimement positifs.

A l'issue du colloque national de Lille présentant le concept, son expérimentation et ses résultats, il est demandé une extension "passerelle" sur les collèges, ce qui est fait pendant 2 ans avec des résultats probants, même sur l'absentéisme.

Le dispositif est maintenu sous les différents ministères successifs

Il s'inscrit dans le cadre d'une continuité politique et d'une continuité institutionnelle, sous l'autorité de la DGESCO, avec le soutien de l'IGEN.

En 2011, afin de procéder au déploiement national, une convention cadre est signée entre Jean Michel BLANQUER, directeur général de l'enseignement scolaire et Bruno BÉRARD, président de la Fédération française des industries jouet puériculture.

Dans le cadre de cette convention, il est à souligner que la filière jouet qui s'engage à :

- respecter strictement la combinaison spécifique de jouets nécessaire aux résultats
- mettre en place un circuit de distribution spécifique
- appliquer des tarifs préférentiels (tout en respectant les loi de la concurrence)

Il s'agit donc d'un engagement fort pour un projet authentiquement citoyen.

2011 voit également la création du comité de pilotage national.

C'est la Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire pilotée par la DGESCO.

Elle encadre la sélection des jouets, assure le suivi de l'action et ses évaluations.

Le déploiement national du dispositif dans les écoles élémentaires est donc opérationnel dès l'année scolaire 2011/2012

En juin 2014 : 1000 dossiers sont en cours, concernant tant des sites ouverts que des sites en cours d'implantation.

En septembre 2014 : le dispositif est ouvert aux écoles maternelles, avec une combinaison spécifique de jouets adaptée et une sélection complémentaire destinée aux enfants de 2 à 3 ans des très petites sections (près de 70 sites en cours dès le 1er mois).

Une nouvelle convention avait été signée au préalable, entre Jean Paul DELAHAYE, directeur général de l'enseignement scolaire et Florent LEROUX, président de la Fédération française des industries jouet puériculture, afin d'étendre les engagements de la filière jouet aux écoles maternelles.

En conclusion, c'est un dispositif fondamentalement partenarial qui non seulement permet une nette amélioration du climat scolaire mais s'inscrit remarquablement dans le cadre de la refonte de l'école de la république.

Dans l'introduction du guide "Agir sur le climat scolaire", Jean-Paul Delahaye met en évidence le fait que les espaces ludiques en milieu scolaire intéressent l'ensemble de l'organisation de l'école, en combinant deux actions portant sur deux facteurs identifiés d'une politique sur le climat scolaire :

- les pratiques partenariales qui prennent en compte l'enfant au bénéfice de l'élève avec ce que cela implique pour les collectivités quant à l'amélioration de la réussite des jeunes de la commune
- la qualité de vie dans l'école dans le cadre de l'organisation du temps et de l'espace.

Le rôle de la Mission espaces ludiques consiste :

- *à répondre aux demandes d'information, à apporter une aide logistique,*
- *à assurer le relais entre l'ensemble des partenaires et institutions, à coordonner le développement de l'action,*
- *et à participer à la Commission nationale des espaces ludiques.*

Elle s'appuie sur les partenaires historiques : l'Education nationale, la Politique de la Ville au travers de l'ACSE (Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances) et la Fédération française des industries du jouet.

2. LE CONCEPT

Le concept repose sur 3 principes.

1er principe

L'espace ludique en milieu scolaire est un lieu identifié à l'intérieur de l'école où l'enfant peut venir jouer librement, sur **les temps périscolaires**, soit au maximum 5 fois par jour, selon le choix de l'école : avant la classe, sur la pause méridienne, après la classe et pendant les récréations.

Tout le monde y gagne : l'enfant, les enseignants, le système, la société.

2ème principe

Le concept repose essentiellement sur une **combinaison très spécifique de jouets** longuement étudiée.

Elle rassemble de "vrais jouets", non didactiques, distancés des apprentissages scolaires qui couvrent tous les besoins ludiques de l'enfant.

Ils sont répartis en 3 grandes familles :

Les jouets symboliques

En manipulant cuisine, poupon, poupée mannequin, l'enfant revit des situations personnelles telles qu'il les a connues ou rêvées.

Il opère ainsi une forme de reconstitution de son vécu qui contribue à son équilibre et lui permet de mieux aborder le présent et de se projeter dans un avenir d'adulte.

Ces 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.

Les jouets d'imagination et de construction

Quand un élève met en scène une bagarre entre robots, c'est le jouet qui est porteur de l'action et non l'enfant. A travers cet outil, il se libère d'un besoin d'agressivité, ce qui est essentiel à l'apaisement de la violence réelle.

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.

Jeux de règles

Les jeux de société favorisent le respect des règles à appliquer mais aussi l'émergence du principe selon lequel celui qui perd sait qu'il peut rejouer ou gagner (c'est le principe du gagnant/gagnant) et qu'il a face à lui des partenaires et non des adversaires.

Ces jeux poussent l'enfant à se confronter à lui-même, aux autres et à s'affirmer.

3ème principe

La liberté de l'enfant de jouer à "ce à quoi il a envie", sans tenir compte de l'âge jugé socialement "correct", sans être guidé, sans être jugé.

Cette liberté permet à l'enfant de s'enrichir lui-même par la diversité des jouets, de se concentrer par plaisir, de prendre confiance en lui, de respecter les règles de fonctionnement social, de développer une variété d'attitudes de partage et de dialogue.

Le nombre de jouets a un sens, on a observé qu'il faut une possibilité de choix de 2 jouets par enfant en école élémentaire pour que les enfants ne disputent pas. Lorsqu'un enfant veut un jouet déjà en mains, il suffit de le renvoyer à la variété des jouets restant à disposition.

Le choix est porté à 4 jouets par enfant, en maternelle.

3. RESULTATS

On constate de façon récurrente :

- **des progrès dans la socialisation et l'intégration**

Les enfants se découvrent et s'acceptent beaucoup plus facilement. Ceux qui savent jouer expliquent aux autres et les aident.

Citations d'enfants : "On s'y fait des copains ", "quelqu'un qu'on n'aime pas, quand on joue, après on l'aime bien".

- **un meilleur comportement individuel, y compris pendant les apprentissages scolaires**

Selon les enseignants, cela structure l'enfant qui est ainsi en meilleure position pour recevoir l'enseignement et l'assimiler.

Les enfants sont plus calmes à l'espace ludique et après. Les élèves en échec scolaire qui gagnent aux jeux, reprennent confiance en eux lors du travail scolaire.

D'après les enseignants, l'espace ludique en milieu scolaire est ressenti comme "un poulx émotionnel " à l'intérieur de l'école.

Cela "mobilise l'attention", "canalise l'énergie" et "les bienfaits sont incontestables".

- **moins de comportements violents et une appropriation de l'école par les enfants**

Citations d'enfants : "ça calme les nerfs", "quand on est énervé, après, on rigole", "c'est comme à la maison mais en mieux, il y a plus de choses", "l'espace ludique, c'est l'école qui fait plaisir".

- **moins d'incivilité**

Dans l'espace ludique, les enfants se parlent sans hurler, sans s'insulter, sans s'agresser. Et l'on voit au dehors diminuer les incivilités.

- **des progrès dans la responsabilité, le respect des règles et l'autonomie**

Les jeux sont rangés, entretenus. Les règles sont comprises et suivies. L'autonomie se développe naturellement.

- **développement d'une mixité filles/garçons**

A l'école élémentaire, filles et garçons se cantonnent sur leur territoire réciproque, formant des clans du même sexe et du même âge. Cette notion s'assouplit considérablement en fréquentant l'Espace ludique. Certains garçons s'occupent de la cuisine pendant que les filles pouponnent. Les parties de jeux deviennent mixtes. Dès qu'ils ont intégré le fait de pouvoir jouer à ce à quoi ils ont envie sans être jugés, on observe que les garçons d'hésitent plus à utiliser des jouets "dits de filles" et l'inverse.

- **développement d'une mixité grands/petits**

Il est fréquent de voir des filles et des garçons de 8 à 11 ans jouer avec des jeux beaucoup plus "junior". Ils intègrent aussi naturellement des plus petits dans leurs cercles.

Et si les critères de la société de consommation ont relayé poupées et poupons à l'âge de la maternelle, il a fallu en étoffer très largement le nombre dans les espaces ludiques tant la demande est forte.

Les enfants vont droit du désir au plaisir, selon leur rythme du moment.

En conclusion, on observe :

- **une meilleure relation à l'école**
- **une meilleure relation aux apprentissages**
- **une meilleure relation aux autres et à la société en général.**

4. CONSEILS PRATIQUES DE MISE EN ŒUVRE

- Inscrire le dispositif au projet d'école et informer du projet l'EN de circonscription
- Identifier le lieu (salle fermant à clé, espace ouvert équipé d'une armoire mobile fermant à clé)
- Soumettre, en relation avec l'EN, le projet au maire de la commune ou à l'adjoint compétent
- Etudier le financement des combinaisons spécifiques de jouets : élémentaire, maternelle, combinaison complémentaire pour les TPS (*moins de 3 ans*), un kit de réassort a été étudié pour l'école élémentaire, un réassort pour la maternelle sera élaboré en temps venu
- Demander un devis auprès d'un grossiste, passer commande, réceptionner et vérifier la livraison
- Signer la convention entre représentants de la collectivité et de l'Education nationale

L'encadrement (*25 enfants en moyenne en écoles élémentaire, il est conseillé de ne pas dépasser 15 enfants en école maternelle*)

Il est assuré par le personnel en place, dépendant de l'Education nationale et/ou de la municipalité.

- Sur les temps périscolaires : espace accessible aux élèves toutes classes confondues.
- Pendant les récréations : pour gagner du temps, s'organiser par roulement de classes
- Expliciter les règles de base.
 - Poser les limites aux enfants : rien ne doit disparaître, sinon il n'y aura plus assez de choix pour jouer, et l'on devra fermer l'espace ludique
 - Ranger les jouets en fin de séance pour pouvoir facilement les retrouver, cela fait partie du jeu
 - Quand un enfant veut un jouet déjà en mains, le renvoyer vers tous les jouets restant à disposition
 - Quand un enfant demande l'explication d'une règle penser à demander si un autre enfant la connaît, c'est lui qui expliquera, sinon c'est l'adulte qui le fera
 - Laisser les constructions en l'état, chaque enfant pouvant les enrichir à son tour, etc.

Arguments à transmettre

- Facilité de mise en œuvre
- Faiblesse du coût
- Pas de formation au sens strict pour le personnel encadrant

Seules contraintes :

- respecter rigoureusement la combinaison de jouets
- respecter le libre choix des enfants
- identifier le lieu

SUPPORTS d'INFORMATION

Vidéos à disposition

- Présentation institutionnelle du dispositif (4 minutes) : <http://webtv.ac-versailles.fr/spip.php?article912>
- Les espaces ludiques en milieu scolaire vu par le grand public reportage BFM TV (1mn 30) "[Espace ludique](#)" (*Cliquer sur la vidéo en bas de page*).
- Diaporama de mode d'emploi : http://eduscol.education.fr/pid26573/webtv.html?mode_player=1&theme=203&video=287413
- Collectivités et espaces ludiques : http://eduscol.education.fr/pid26573/webtv.html?mode_player=1&theme=203&video=287418
- Reportage réalisé dans le Nord pendant les expérimentations dans le cadre de la pacification des comportements :
<http://www.eduscol.education.fr/pid23363-cid55845/espaces-ludiques.html> (télécharger le reportage) (*La dame qui s'exprime encadrerait les cantines*)
- Une vidéo sur le thème de l'encadrement est en cours de réalisation, elle sera portée sur EDUSCOL

Documentation à disposition en version papier

- Brochure de présentation des espaces ludiques en écoles élémentaires
- Brochure de présentation des espaces ludiques en écoles maternelles
- Fiche de conseils pratiques de mise en œuvre à l'attention des directeurs d'écoles
- Fiche d'information à l'attention des parents
- Modèle de convention entre écoles et collectivités, à adapter selon les caractéristiques de chaque établissement

Contact information

Mission espaces ludiques • 01 53 43 09 18 • espacesludiques@fjp.fr

Site EDUSCOL : rubrique "Espace ludiques en milieu scolaire"

Un site "Espaces ludiques" sera mis en ligne au premier trimestre 2015