

1) Introduction

« Récréation : période particulière d'ennui, destinée à remédier à une fatigue générale. » Ambrose Bierce

Synonymes : amusement, délassement, détente, distraction, divertissement, jeu, pause, relâche.

Récréation

C'est la rentrée à cloche-pied

Qui fait des marelles,

Les ballons rouges et la chandelle...

C'est la rentrée à chat perché,

Corde à sauter aux mains des filles,

Garçons aux poches gonflées de billes...

La cloche sonne, c'est la rentrée.

Tableau, cahiers, crayons...

Vivement la récréation !

Didier Dufresne

La cour de récréation ou de «re-création» :

- o **Lieu clos** où l'enfant peut occuper son temps à sa guise où une autonomie relative lui est donnée.
- o **Lieu sécurisé** où l'enfant se sent libre de jouer ou de ne rien faire, d'être avec ses pairs ou de s'isoler.
- o **Lieu où il devient maître de son univers** imaginaire , où il développe le sens des relations sociales en s'appropriant les règles qu'on lui apprend (échange, partage, don, solidarité...)
- o **Lieu où l'activité** est considérée comme un jeu parce qu'elle est choisie librement, elle procure du plaisir, elle est motivante, elle sollicite l'imaginaire.
- o Et enfin, **lieu de pause** où l'enfant recrée, à sa manière, des ressources après les efforts d'attention et de concentration pour pouvoir reprendre le cours des apprentissages en classe.

2) Constats

Quand la cloche sonne, la cour de récréation révèle tous ses secrets. En observant les écoliers y évoluer, on s'aperçoit que ces quelques minutes tant attendues des petits et des grands sont autant d'essais pour leur vie d'adulte : rires ou pleurs, gains ou pertes, amis ou ennemis, vengeance ou pardon, trahison ou pacte, petits mots tendres ou bien gros mots, chefs reconnus et puis déçus, tricherie ou loyauté, tout y est à « la récré ».

A l'ouverture des portes, les enfants sont « lâchés » et sortent en courant, quelquefois en criant, telle une volée de moineaux. On assiste à la libération de tensions contenues pendant le temps de classe où concentration et attention sont de rigueur.

Durant ce temps de « déconnexion » avec les apprentissages, propice à un ressourcement, à une recharge de batterie, les enfants ont des besoins différents : s'isoler, se retrouver, bouger, prendre une pause, jouer.

L'enfant construit sa personnalité grâce système relationnel qu'il tisse avec son environnement physique et social. Selon l'aménagement de ce lieu, on peut observer une recrudescence des conflits et des comportements révélant agressivité et stress, pouvant entraîner des accidents.

Sous prétexte de rechercher la sécurité, cet espace s'est appauvri, les enfants succombent à l'agressivité, à l'ennui et même à la peur de l'autre, des étendues vides. Les enseignants sont là en arbitres, si des problèmes ou des conflits surgissent.

La cour de récréation est un espace de vie, inducteur de comportements.

Ce lieu de vie peut être investi différemment selon le temps choisi : récréation, séance d'EPS, activités péri-éducatives...

3) Notre démarche

A partir de ces constats, nous proposons d'organiser un aménagement de cour qui tienne compte des différents **besoins des enfants** mais surtout, nous souhaitons que ce lieu devienne avant tout un espace aménagé pour la mise en œuvre de **séances d'Education Physique et Sportive**.

De ce fait, cet espace pourra inviter les enfants à réinvestir à leur gré certaines situations, jeux vécus en éducation physique et sportive lors des temps de récréation.

Nous allons ainsi penser en termes d'aménagement et pas seulement en termes d'équipement.

Il s'agit donc de reconquérir la cour, ce lieu où se vit l'enfance, où le **jeu**, activité gratuite, support essentiel du **plaisir**, sera favorisé. Ainsi nous contribuerons au **développement harmonieux** de l'enfant sur le plan affectif, intellectuel et physique.

Alors pourquoi aménager la cour de l'école ?

Pour :

- favoriser l'activité physique
- permettre à chaque enfant de trouver sa place
- permettre aux enfants de vivre les apprentissages avec leur corps
- créer un environnement agréable, plus attractif, lieu de vie gai pour les enfants, les enseignants et les parents
- favoriser le ressourcement
- diminuer la violence, l'ennui, les conflits, et les accidents
- redéfinir les rapports entre les personnes qui y vivent
- favoriser la coopération plutôt que la compétition
- lutter contre l'exclusion sociale
- faciliter la surveillance des enfants
- apprendre aux enfants à respecter leur jeu et leur territoire

Comment aménager la cour de récréation ?

« Définir un espace architectural, c'est définir une philosophie des lieux. » Kahn

La cour doit proposer des activités répondant aux besoins moteurs, affectifs et créatifs des enfants : mouvement et repos, échange et isolement, sécurité et prise de risques, imitation et création, imaginaire et réel.

Ceci passe par la création d'ESPACES spécifiques en relation avec les besoins des enfants et le type d'activités :

- Espace d'exploration motrice : adresse et coordination motrice, prise de risques
- Espace de ressourcement : refuge, observation des autres
- Espace de créativité : expression, manipulation
- Espace de médiation : gestion des conflits

Chaque espace a sa spécificité et nécessite la mise en place de tracés suffisamment clairs pour que les enfants puissent les repérer et les utiliser seuls.

• **Un espace d'exploration motrice**

o Jeux collectifs avec ballons, balles, autres objets :

football, basket, balle ovale, handball, volley, jeux de crosses, jeux de raquettes, frisbee/ultimate...
Des terrains tracés (traits, pointillés, points de couleurs, formes) au sol permettent d'installer rapidement le jeu et de visualiser facilement les limites. Des équipements peuvent compléter : cages de foot, paniers de basket, structures combinées...

Une fois les règles données et les équipes formées, les enfants commencent à jouer en autonomie.

o Courses (haies, relais, vitesse...)

Afin que l'enseignant puisse mettre en place rapidement ces activités de courses en séance d'EPS, des traits ou points de couleur au sol délimitant des couloirs sont tracés.

o Jeux de lancers

Le lancer de précision est abordé au travers de jeux de lancer dans des cibles dessinées au sol ou sur des murs. Les lancers se font à la main ou au pied en fonction des cibles et des engins proposés.

Le retour des jeux anciens comme la marelle, les jeux de billes, les osselets permettent aussi à l'enfant d'expérimenter de multiples manières de lancer et des habiletés.

Une grande ligne qui traverse la cour marquée tous les mètres permet le lancer lointain.

o Jeux de sauts

A partir de marches, pans inclinés, talus et autres tracés au sol, les enfants s'exerceront aux sauts (lointains ou de précision).

La marelle, les jeux de cordes à sauter, l'élastique sont des jeux qu'il est important de réhabiliter.

o Jeux d'équilibre

Les bancs, les murets, les rampes d'accès sont autant de lieux où l'enfant pourra expérimenter les sensations d'équilibre et de déséquilibre.

Un mur de grimpe ou des prises d'escalade le long d'un mur peuvent être installés (maxi 60cm de hauteur), l'enfant évoluant à l'horizontale.

Les valeurs de sécurité et prise de risques sont ici mises en exergue.

o Jeux du patrimoine

Les tracés pour les jeux sportifs peuvent servir de camps aux jeux traditionnels de type épervier, béret, balle au prisonnier...

Par contre, d'autres éléments (maisons, refuges...) peuvent être tracés pour participer à des jeux qui utilisent toute la cour.

o Circuits pour engins roulants, chaussées

Afin d'éviter les accidents, la mise en place de circuits avec délimitation au sol est indispensable pour l'utilisation de vélos, trottinettes, draisien...

Ces parcours pourront être agrémentés de passages piétons, ronds points, sens unique, stop... La sensibilisation dès le plus jeune âge à la prévention routière fait partie intégrante des compétences à valider (L'APER : Attestation de Première Education à la Route).

Des règles précises doivent être mises en place pour l'utilisation de ces engins qui ne doivent pas occuper toute la cour et empêcher les autres enfants d'évoluer en toute sécurité.

o Structures motrices

Elles permettent de vivre différentes activités de grimpe, glisse, équilibre et développer les différentes actions motrices : toboggan, balançoire, jeux à ressort, poutre, bascule, barre fixe, rondin, poteaux, tunnel, maison, structure combinée.

• Un espace de ressourcement

La mise en place d'un espace calme et propice au ressourcement permet aux enfants de s'isoler, se reposer, observer les autres évoluer, contempler.

- **Un espace de créativité**

- o Jeux sensoriels :

Des décors multicolores, au sol ou muraux peuvent être peints en jouant sur les textures. Des éléments tactiles (brosses, chaînes métalliques, roulettes, leviers, pinceaux, jeux avec un pas de vis, tapis en noix de coco...) peuvent y être intégrés afin de développer les sens, la motricité fine des enfants.

Les enfants pourront visiter ce paysage les yeux bandés, pieds nus... et verbaliser leurs ressentis.

- o Activités d'expression :

Lieu où l'on laisse libre cours à l'imagination, à la parole et à l'expression corporelle de l'enfant.

- o Jeux symboliques :

Les jeux symboliques donnent accès au monde de la représentation. Au-delà de l'aspect structurant qu'ils confèrent à la pensée, ils répondent à des besoins principalement affectifs. Ils constituent un moyen d'expression propre à l'enfant. Jouer à « faire semblant », imiter, lui permettent de vivre ou revivre des émotions, des moments ou des situations qui l'ont marqué (Piaget, Bruner, Wallon, Freud...). L'enfant s'identifie, imite, met en scène des situations de vie, individuelles ou collectives.

- **Un espace de médiation**

Lieu où la parole est libérée pour enrayer des conflits, y apporter des solutions, amener à la réconciliation et au pardon. Cette espace favorise le retour au calme et la discussion pour qu'une nouvelle relation se mette en place, en ayant surmonté un conflit.

Cet outil propose de faire de la cour de récréation, un espace pensé et aménagé par une équipe éducative d'une école afin de permettre aux enfants de poursuivre le développement de compétences du socle commun et des contenus des programmes de l'éducation physique et sportive durant ce temps dit « libre ».

Des liens sont mentionnés en rouge entre les contenus du socle, des programmes et les différents espaces.

Compétences du Socle Commun :

Compétence 5 : la culture humaniste.

Elle donne aux élèves des références communes. Elle donne aussi l'envie d'avoir une culture personnelle par la pratique d'une activité culturelle, artistique ou physique. Elle développe la conscience que les expériences humaines ont quelque chose d'universel.

à Cf. Espace d'exploration motrice, Espace de ressourcement, Espace de créativité.

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques.

Elles sont construites autour de deux mots forts : le respect et la coopération.

Le respect : Au cours des temps de récréation, cette notion est quelque chose que l'enfant va devoir développer « en autonomie » sans avoir forcément l'aide d'un adulte pour le guider à chaque instant. Respect de lui-même, des autres, de la vie collective, de l'égalité filles-garçons dans les jeux choisis...

La coopération : Si l'enfant décide de partager ce temps, il peut avoir envie de jouer avec des camarades ou de jouer contre d'autres. La coopération sera donc nécessaire pour mener à bien le projet de jeu collectif ou de détente.

à Cf. Espace d'exploration motrice, Espace de ressourcement, Espace de médiation.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative.

L'autonomie : Une des capacités d'un élève autonome est d'avoir une bonne maîtrise de son corps. Chacun doit avoir la volonté d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques.

L'initiative : L'envie de prendre des initiatives, d'anticiper d'être indépendant et inventif dans la vie privée, dans la vie publique et plus tard au travail, constitue une attitude essentielle. Elle implique : curiosité et créativité...

L'élève doit se montrer capable de concevoir des projets individuels ou collectifs dans les domaines artistiques, sportifs, patrimoniaux ou socio - économiques.

à Cf. Espace d'exploration motrice, Espace de ressourcement, Espace de créativité, Espace de médiation.

Contenus des programmes du cycle 1 :

Agir et s'exprimer avec son corps.

La pratique d'activités physiques libres ou guidées et les expériences corporelles dans des milieux variés contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). [...] Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités à règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable d'adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés, coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives, se repérer et se déplacer dans l'espace.

à Cf. Espace d'exploration motrice, Espace de ressourcement, Espace de créativité.

Devenir élève.

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de respecter les autres et respecter les règles de la vie commune. Il découvre le lien entre certains apprentissages et actes de la vie quotidienne.

à Cf. Espace de médiation.

Découvrir le monde.

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à lui, repérer un danger et le prendre en compte, comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace et le temps .

à Cf. Espace d'exploration motrice.

Percevoir, sentir, imaginer, créer.

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable d'avoir mémorisé des chants, des comptines.

à Cf. Espace de créativité.

Contenus des programmes du cycle 2 :

Réaliser une performance mesurée : Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec des matériels variés, dans des types d'efforts variés [...].

- **COURIR** : vite, longtemps, en relais. Seul ou en équipes.

à Cf. Espace d'exploration motrice.

- **SAUTER** : se réceptionner sans déséquilibre.

- **FRANCHIR** : des obstacles bas avec ou sans élan.

- **LANCER** : loin, haut, précis avec ou sans élan.

à Cf. Eléments environnementaux et Espace d'exploration motrice.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre [...], dans des milieux variés [...], sur des engins (ou montures) instables [...], dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude [...].

- **GRIMPER** : Grimper sur une structure d'escalade sans matériel adapté [...]; varier les déplacements.

à Cf. Eléments environnementaux et Espace d'exploration motrice.

- **ROULER** :

En CP : Réaliser des parcours d'actions diverses en roller, en vélo ...

En CE1 : Parcourir des espaces nécessitant des franchissements, des contournements et comprenant des déclivités adaptées. Circuler à plusieurs dans un espace restreint. Suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes.

à Cf. Espace d'exploration motrice.

- **S'ORIENTER** : Mettre en relation le plan avec le terrain. Retrouver plusieurs balises dans un espace en s'aidant d'une carte, d'un plan.

En CP : Suivre un parcours imposé [...] en exploitant les repères donnés : points remarquables, croisements. Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.

En CE1 : Choisir un itinéraire [...]. Créer et coder un parcours [...]. Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti [...].

à Cf. Espace d'exploration motrice et Espace de créativité.

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement : Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire [...], développer des stratégies comme attaquant et défenseur. Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires [...], identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.

- JEUX DE RAQUETTES :

CP/CE1 : Jouer seul : envoyer, renvoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). Faire quelques échanges ; jongler plusieurs fois en variant la hauteur ; envoyer et recevoir sans filet.

à Cf. **Éléments environnementaux** et **Espace d'exploration motrice**.

- JEUX TRADITIONNELS ET JEUX COLLECTIFS AVEC OU SANS BALLON :

Jouer en équipe, coopérer avec ses partenaires en respectant les règles et en assumant des rôles différents.

En CP : **sans ballon** : courir, transporter, conquérir des objets, un territoire ; courir pour fuir, atteindre le refuge ; toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles.

En CP : **avec ballon** : enchaîner et coordonner plusieurs actions, ramasser, manipuler, passer le ballon ; se déplacer vers le but.

En CE1 : **sans ballon** : enchaîner des actions de course, de poursuite, d'esquive ; construire et respecter des repères d'espace ; s'orienter vers un espace de marque.

En CE1 : **avec ballon** : coordonner ses actions en respectant les règles [...] ; assurer le rôle d'arbitre.

à Cf. **Espace d'exploration motrice**.

Concevoir et réaliser des actions à visées expressives, esthétiques, artistiques.

- ACTIVITES GYMNIQUES : Se déplacer, tourner, bondir. Réaliser des actions de plus en plus tournées, de plus en plus coordonnées...

CP/CE1 : Se déplacer en « bonds de lapin latéraux » [...], sauter d'une caisse, d'un escalier bas [...].

à Cf. **Espace d'exploration motrice** et **Espace de créativité**.

Contenus des programmes du cycle 3 :

Réaliser une performance mesurée : Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec des matériels variés, dans des types d'efforts variés [...].

- **COURIR** : seul, en équipe, en relais.

- **COURIR VITE** : réagir à un signal de départ ; maintenir une trajectoire rectiligne ; maintenir sa vitesse [...].

- **COURIR LONGTEMPS** : sur un temps donné en ajustant sa vitesse [...] ; se fixer un contrat de course et le réaliser [...].

- **SAUTER** : Loin, avec ou sans élan ; se réceptionner sans déséquilibre ; identifier son pied d'appel [...].

- **SAUTER HAUT** : à partir d'une impulsion sur son pied d'appel [...].

à Cf. Espace d'exploration motrice.

- **FRANCHIR** : Enchaîner course et franchissement en gardant l'équilibre et sa vitesse [...].

- **LANCER** : Loin/ Haut/ Précis. Lancer avec le pied avant opposé au bras de lancer [...].

à Cf. Eléments environnementaux et Espace d'exploration motrice.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre [...], dans des milieux variés [...], sur des engins (ou montures) instables [...], dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude [...]

- **GRIMPER** : Grimper et redescendre sur un trajet annoncé [...] ; varier les déplacements et les contraintes [...].

à Cf. Espace d'exploration motrice.

- **ROULER** :

- Réaliser des parcours divers en roller.

En CE2 : Maîtriser la position de sécurité; ralentir pour s'arrêter à l'aide du frein; patiner [...] sans s'arrêter, en changeant d'allure.

En CM1/CM2 : Patiner de plus en plus vite en contrôlant sa vitesse, ses trajectoires et en anticipant sur les obstacles [...], sur les déplacements d'autres patineurs [...].

à Cf. Espace d'exploration motrice.

- Réaliser des parcours en vélo sur des pistes aménagées [...]. Lien avec l'APER (Attestation de Première Education à la Route).

En CE2 : [...] Circuler à plusieurs sur un itinéraire convenu en adaptant sa vitesse et ses trajectoires ; suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes [...].

En CM1/ CM2 : Pratiquer sur circuit des activités de pilotage élaborées (passages d'obstacles, contournements, freinage d'urgence...) [...].

En CM1/CM2 uniquement : [...] Respecter les règles de circulation en groupe, accepter sa place dans la file, signaler par le geste ou la voix un changement de direction, un danger ; maintenir sa vitesse sur le plat et en descente, maintenir un écart de sécurité [...].

à Cf. Espace d'exploration motrice.

- **S'ORIENTER** : Retrouver plusieurs balises dans un espace [...] en s'aidant d'une carte, d'un plan.

En CE2 : Suivre un parcours imposé à partir d'un plan; réaliser un parcours en pointant des balises [...] ; retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu ; coder un parcours [...], indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer ; orienter sa carte à partir de points remarquables.

En CM1/CM2 : Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain ; rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace; compléter un fond de carte [...] ; orienter sa carte à l'aide de la boussole ; doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain [...] ; marcher et courir [...] pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours [...].

à Cf. Espace d'exploration motrice.

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement : Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire [...], développer des stratégies comme attaquant et défenseur [...]. Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires [...] ; développer des stratégies, identifier et remplir des rôles différents dans les jeux vécus, respecter les règles.

- **JEUX DE RAQUETTES** :

En CE2 : Réaliser des échanges avec et sans filet [...] ; utiliser plusieurs types de renvois ; [...] ; se placer par rapport à l'engin pour pouvoir le renvoyer à son tour.

En CM1 : Organiser le renvoi pour mieux maîtriser la trajectoire de l'engin [...].

En CM2 : choisir le renvoi le mieux adapté ; viser les espaces libres [...] ; varier la vitesse d'exécution pour déstabiliser l'adversaire [...].

à Cf. **Éléments environnementaux** et **Espace d'exploration motrice**.

- **JEUX SPORTIFS COLLECTIFS** : Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant les règles, en assurant des rôles différents ; connaître et respecter les conditions matérielles du jeu et les règles ; connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

En CE2 : En attaque, conserver le ballon, progresser vers la cible, marquer, utiliser l'espace de jeu. En défense, reprendre le ballon, ralentir la progression de l'adversaire.

En CM1/CM2 : Idem CE2 et empêcher de marquer.

à Cf. **Espace d'exploration motrice**.

Concevoir et réaliser des actions à visées expressives, esthétiques, artistiques.

- **ACTIVITES GYMNIQUES** : Réaliser des actions de plus en plus tournées et coordonnées.

Se déplacer :

En CE2 : à quatre pattes [...]

En CM1/CM2 : de différentes façons sur des appuis manuels.

Bondir :

CE2/CM1/CM2 : bondir comme un lapin (2 pieds, 2 mains ...); réaliser une chandelle après une course d'élan limitée.

à Cf. **Espace d'exploration motrice** et **Espace de créativité**.

Conseils pour aménager votre cour

- Prendre le temps d'une réflexion en équipe sur plusieurs concertations pour :

-Faire un inventaire des besoins

-Etablir les enjeux éducatifs à privilégier pour orienter le choix des espaces

Attention à ne pas surcharger la cour de tracés

- Prendre contact avec les membres de la communauté éducative

-Les parents : l'APEL de l'école pour une aide au financement du projet

-L'OGEC de l'école : financement du projet, sécurité

- Rechercher des partenaires
- Une fois l'aménagement accompli, il sera nécessaire d'en planifier son utilisation pour organiser l'animation en prenant en compte les différentes utilisations selon les moments de vie de l'école : accueil, garderie, récréation, séances d'EPS, TAP...

Le bac à sable

Le sable, lorsqu'il est contenu dans un bac, est un matériau destiné au jeu des enfants.
L'ensemble « bac + sable » constitue un aménagement et non un équipement.

⇒ Textes Officiels :

- Norme FD S 54-206 (septembre 1998).
- Décret n°96-1136 (18 décembre 1996).

*En
bref...*

⇒ Propositions en EPS :

- Saut en longueur, en hauteur, en contrebas.
- Travail des appuis, déplacements sur une surface instable.
- Utilisation en parcours, lancers...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

<u>Cycle 1</u>	<u>Découvrir le monde</u> Découvrir la matière : le sable Approcher la notion de contenance	<u>Découvrir l'écrit</u> Reproduire les formes de bases de l'écriture dans le sable	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u> Réaliser des productions plastiques avec du sable	<u>Devenir élève</u> Respecter des règles d'utilisation
-----------------------	--	---	--	--

<u>Cycles 2 et 3</u>	<u>Mathématiques</u> Mesurer des volumes	<u>Sciences</u> Découvrir les propriétés des solides	<u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u> Réaliser des productions plastiques en utilisant des éléments naturels
---------------------------------	--	---	---

Les cibles murales

La cible murale est un tracé (pérenne ou pas) positionné sur une surface verticale. Le lancer sur cible est un type de lancer où des contraintes sont présentes (éloignement, taille de la cible). L'action motrice va permettre de développer la précision, le dosage et la qualité du geste. Cela va également demander des qualités de persévérance et de contrôle de soi pour atteindre la performance escomptée.

⇒ Propositions en EPS :

- Lancer à une main des objets légers et variés
- Lancer des objets lestés à une main, à deux mains en variant le geste et les trajectoires
- Adapter son geste à l'engin (balle lestée, javelot, vortex, anneau...)
- Enchaîner élan et lancer
- Diversifier les prises d'élan...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

Cycle 1	<p><u>Découvrir le monde</u></p> <p>Se situer dans l'espace ; situer les objets par rapport à soi</p> <p>Découvrir les formes, grandeurs</p> <p>Approcher les notions : lourd/léger, plein/vide</p>	<p><u>Découvrir l'écrit</u></p> <p>Mettre des mots sur des actions motrices</p> <p>Contribuer à l'écriture de textes</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <p>Nommer de façon précise les actions accomplies</p>	<p><u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u></p> <p>Réaliser des productions à partir de traces</p> <p>Découvrir des gestes nouveaux et les adapter à bon escient</p>	<p><u>Devenir élève</u></p> <p>Anticiper et s'engager dans un projet.</p> <p>Apprendre à s'auto-évaluer</p>
----------------	--	---	--	--	--

<u>Cycles 2 et 3</u>	<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Effectuer du calcul mental ou posé</p> <p>Construire et interpréter tableaux, graphiques</p>	<p><u>Sciences</u></p> <p>Découvrir le fonctionnement du corps humain : les mouvements</p> <p>Découvrir le principe des leviers</p> <p>Construire des maquettes</p>	<p><u>Français</u></p> <p>Utiliser un vocabulaire précis</p> <p>Ecrire des règles</p>	<p><u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u></p> <p>Découvrir des œuvres picturales ou des sculptures (ex : le discobole...)</p> <p>Découvrir les arts du spectacle vivant : le mime (Debureau, Marceau...)</p>	<p><u>Histoire/Géographie</u></p> <p>Connaître les points cardinaux, la « rose des vents »</p> <p>Lire plans, cartes...</p> <p>Effectuer des recherches sur l'origine des lancers (ex: propulseur, lance, fronde...)</p>
-----------------------------	--	--	--	--	---

Engins roulants

À la fois moteur et pilote, l'élève est amené à maîtriser l'utilisation de l'engin roulant en vue d'un déplacement dans un environnement donné, à respecter des règles et des codes.

Cette activité favorise : des apprentissages locomoteurs, la prise et la maîtrise de risques, l'éducation à la sécurité.

L'utilisation des vélos pendant la récréation est considérée comme un jeu et non comme une activité. Il convient cependant de respecter les normes de fabrication et l'utilisation des engins et du matériel en fonction de l'âge.

⇒ Textes Officiels :

BO N°30 du 24 juillet 2003 (freins)

BO N°29 du 20-07-2006 (socle commun)

BO HS N°3 du 19-06-2008 (sécurité routière)

BO N°40 du 31-10-2002 (APER attestation de première éducation à la route)

Circulaire 2008-255 du 24-11-2008 (APER)

En bref...

⇒ Propositions en EPS :

- Se déplacer sur un engin en suivant un tracé, un parcours
- Utiliser un engin dans différents environnements et adapter son déplacement
- Se repérer dans un espace
- Utiliser les équipements de sécurité (casque, genouillères, protège-poignets...), s'équiper seul
- Apprendre à vérifier le matériel avant de l'utiliser
- Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, s'arrêter dans une zone définie
- Maîtriser des équilibres en fonction de l'engin utilisé (en vélo, pédaler assis et debout, en roller, patiner pieds parallèles, un instant sur un pied...)
- Prendre des informations en roulant (symbole, couleur, panneau routier...) et agir en conséquence ou en mémoriser le contenu.
- Circuler à plusieurs dans un espace restreint en adaptant sa vitesse et ses trajectoires.
- Suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes sur un chemin ou une piste aménagée.

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

<u>Cycle 1</u>	<u>Découvrir le monde</u> Découvrir le code de la route	<u>Découvrir l'écrit</u> Coder et décoder des règles de déplacement	<u>S'approprier le langage</u> Nommer les différents éléments de l'engin roulant	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u> Créer des engins imaginaires pour se déplacer	<u>Devenir élève</u> Respecter des règles de déplacement
-----------------------	---	---	--	---	--

<u>Cycles 2 et 3</u>	<u>Mathématiques</u> Mesurer des distances, le temps, la vitesse Lire, compléter un tableau à double entrée	<u>Sciences</u> Connaître le mécanisme de fonctionnement de l'engin, ses éléments Identifier des dangers	<u>Instruction civique et morale</u> Découvrir le code de la route Respecter des règles de circulation Respecter les autres (piétons, autres conducteurs/pilotes)	<u>Français</u> Etablir et écrire des règles de déplacement
-----------------------------	--	---	---	---

Espace de médiation

Il est souvent utile de s'intéresser à d'autres cultures pour comprendre certaines habitudes de vie qui fonctionnent très bien au sein d'un groupe. Ainsi, dans certains villages d'Afrique, un lieu ou un objet peuvent avoir un rôle particulier et très important dans la vie de la communauté. La case ou l'arbre à palabres (à paroles) permettent de mettre à plat les soucis et les conflits rencontrés par les différents protagonistes, et de trouver des solutions qui passent d'abord par la rencontre et l'échange plutôt que par la violence.

Dans cet espace dédié à la gestion des conflits et à l'écoute, les élèves seront amenés au pardon, à la réconciliation pour établir de nouvelles relations.

⇒ [Ouvertures interdisciplinaires](#) :

	<u>Découvrir le monde</u>	<u>Découvrir l'écrit</u>	<u>S'approprier le langage</u>	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u>	<u>Devenir élève</u>
<u>Cycle 1</u>	Situer des événements les uns par rapport aux autres	Dire, lire, écouter des œuvres diverses	Apprendre à échanger dans des situations de conflit Faire part de ses besoins Désigner les protagonistes au sein d'une situation Distinguer une explication, un refus	S'exprimer, dialoguer pour exprimer ses impressions	Se respecter et respecter les autres (pairs et adultes) Respecter des règles Coopérer Devenir autonome

	<u>Sciences</u>	<u>Français</u>	<u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u>	<u>Géographie</u>
<u>Cycles 2 et 3</u>	Connaître et appliquer des règles d'hygiène et de santé : actions bénéfiques de nos comportements (sommeil, alimentation, ...)	Aborder des œuvres sur le thème de la paix, des conflits... Relater par écrit des faits réels, justifier une réponse, expliquer une démarche	Découvrir des Arts du spectacle vivant : le mime (Debureau, Marceau...)	S'ouvrir aux habitudes culturelles des différents continents

L'immobilier

Les escaliers, plans inclinés, rampes, murets sont des éléments de l'immobilier qui offrent un terrain de jeux fantastique pour les enfants. Ces espaces peuvent être utilisés en EPS. Dans ce cas, il est impératif de veiller à la sécurité des enfants lors de leur utilisation.

⇒ Propositions en EPS :

- Suivre un parcours chronométré ou non
- Utiliser les engins roulants sur le plan incliné d'une rampe d'accès handicapés
- Se repérer dans un espace
- Sauter de plus en plus loin en partant des marches
- Sauter vers le bas en commençant par la marche la plus basse et ainsi de suite jusqu'à la marche la plus haute (à 2 pieds, sur un pied)
- Sauter vers le haut en remontant les marches (à 2 pieds, sur un pied)
- Se tenir en équilibre et marcher sur un muret
- Escalader des prises installées sur un mur
- Lancer des balles (aux pieds ou à la main) sur des cibles peintes au mur

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

<u>Cycle 1</u>	<p><u>Découvrir le monde</u></p> <p>Approcher les quantités et les nombres</p> <p>Numéroter les marches d'un escalier à la peinture (chiffres, constellation) pour travailler l'ordre croissant et décroissant</p>	<p><u>Percevoir, Sentir, Imaginer, créer</u></p> <p>Aborder le dessin représentatif et la composition plastique : les bâtiments, l'école</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <p>Nommer avec précision les bâtiments qui composent la cour.</p> <p>Répondre à des questions précises sur l'objet en faisant des phrases</p>	<p><u>Devenir élève</u></p> <p>Respecter les règles de déplacement dans les différents lieux.</p>
-----------------------	---	---	--	--

<u>Cycles 2 et 3</u>	<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Mesurer et convertir : longueurs</p> <p>Lire et dessiner un plan</p>	<p><u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u></p> <p>Approcher la perspective,</p> <p>Créer des fresques sur les murs</p>	<p><u>Instruction civique et morale</u></p> <p>Respecter les règles de déplacement</p>	<p><u>Français</u></p> <p>Etablir les règles d'utilisation des différents objets dans le cadre de l'EPS</p>
-----------------------------	--	---	---	--

Jeux du patrimoine

Ces jeux présents sur la cour de récréation, transmis de génération en génération, permettent aux enfants de nourrir leur imaginaire, de développer leur adresse, leur motricité, leur mémoire, des stratégies seul ou en équipes.

⇒ Propositions en EPS :

- Réaliser des rondes
- Enchaîner des actions : sauter de différentes manières, lancer loin, lancer précis...
- Se repérer et se déplacer dans l'espace
- Adapter ses déplacements à des environnements variés et contraintes spécifiques
- Développer sa motricité fine

En bref...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

<u>Cycle 1</u>	<p><u>Découvrir le monde</u></p> <p>Manipuler des objets</p> <p>Connaître la comptine numérique</p> <p>Utiliser un tableau à double entrée</p> <p>Se déplacer sur un quadrillage</p>	<p><u>Découvrir l'écrit</u></p> <p>Coder la règle du jeu</p> <p>Coder un déplacement</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <p>Verbaliser la règle du jeu</p> <p>Utiliser un vocabulaire spatial adapté</p> <p>Reconnaître des sons dans les comptines</p>	<p><u>Devenir élève</u></p> <p>Respecter des règles</p> <p>Respecter ses pairs</p> <p>Attendre son tour</p>	<p><u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u></p> <p>Mémoriser des comptines et ritournelles</p>
-----------------------	---	---	---	--	--

<u>Cycles 2 et 3</u>	<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Avoir recours aux instruments de tracé et de mesure</p> <p>Comptabiliser des points</p> <p>Comparer des scores</p>	<p><u>Français</u></p> <p>Lire et expliquer une règle</p> <p>Ecrire une règle</p>	<p><u>Histoire/Géographie</u></p> <p>Découvrir l'origine du jeu, son histoire, son évolution, les pays où il est pratiqué</p> <p>Découvrir des jeux du patrimoine d'autres pays</p>	<p><u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u></p> <p>Connaître des textes chantés du patrimoine</p> <p>Découvrir des artistes et leurs œuvres</p>
-----------------------------	--	--	--	---

Jeux symboliques

Le jeu symbolique donne accès au monde de la représentation. Au-delà de l'aspect structurant qu'il confère à la pensée, il répond à des besoins principalement affectifs. Il constitue un moyen d'expression propre à l'enfant. Jouer à « faire semblant », imiter, lui permettent de vivre ou revivre des émotions, des moments ou des situations qui l'ont marqué (Piaget, Bruner, Wallon, Freud...).

⇒ Propositions en EPS :

- Jeux d'expression, jeux d'imitation
- Utiliser les différents tracés pour définir des zones de replis lors des jeux de poursuite

En bref...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

	<u>Découvrir le monde</u>	<u>Découvrir l'écrit</u>	<u>S'approprier le langage</u>	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u>	<u>Devenir élève</u>
<u>Cycle 1</u>	Observer les différentes manifestations de la vie animale. Découvrir différents habitats Repérer un danger, le prendre en compte (Apprendre à Porter Secours)	Reconnaître les personnages des contes	Nommer des émotions Evoquer des situations de la vie quotidienne	Mémoriser des comptines, chants...	Identifier des rôles Contrôler les émotions

<u>Cycles 2 et 3</u>	<u>Français</u> Dialoguer en utilisant une syntaxe correcte et le temps appropriés	<u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u> Créer un personnage ou un animal fantastique	<u>Histoire/Géographie</u> Découvrir des métiers
-----------------------------	--	--	--

Le mobilier

On considère comme mobilier l'ensemble des objets que l'on installe sur une cour et qui est déplaçable. (Tables, bancs, chaises, panneaux accrochés aux murs...)

⇒ Propositions en EPS :

- Créer, dessiner, suivre un parcours en utilisant les objets présents sur la cour
- Vivre avec son corps les notions d'espace (sur, sous, entre, gauche.....)
- Se repérer dans un espace (parcours d'orientation)
- Explorer différentes actions motrices
- Utiliser ce mobilier dans des jeux d'imitation

En bref...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

Cycle 1	<p><u>Découvrir le monde</u></p> <p>Approcher les notions d'espace (sur/sous /devant ...)</p> <p>Comparer, classer des objets selon leur taille, leur forme</p>	<p><u>Percevoir, Sentir, Imaginer, créer</u></p> <p>Imaginer des personnages, des animaux en volume à partir des objets présents sur la cour (chaise, table...)</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <p><u>Découvrir l'écrit</u></p> <p>Utiliser le tableau pour les entraînements au graphisme et à l'écriture</p>	<p><u>Devenir élève</u></p> <p>Respecter les règles de sécurité établies en classe concernant l'utilisation des objets</p>
----------------	--	--	--	---

<u>Cycles 2 et 3</u>	<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Inventer un parcours et le représenter sur une fiche à l'écrit.</p>	<p><u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u></p> <p>Créer des compositions en plan ou en volume à partir des éléments à disposition</p> <p>S'initier à la photographie</p>	<p><u>Instruction civique et morale</u></p> <p>Respecter les règles de sécurité établies en classe concernant l'utilisation des objets</p>	<p><u>Français</u></p> <p>Coder et décoder un parcours utilisant les objets présents.</p>	<p><u>Sciences</u></p> <p>Déterminer les conditions d'obtention d'une ombre</p> <p>Interpréter le mouvement apparent du soleil</p> <p>Elaborer des équilibres et des leviers à partir des objets</p>
-----------------------------	---	---	---	--	---

Le végétal

La présence d'arbres, de haies, de parterres, de jardinets....dans la cour d'école favorise la prise de conscience du respect de la nature et des éléments qui la composent. Evoluer en présence d'éléments végétaux responsabilise l'enfant et l'incite à avoir un comportement éco-citoyen. En EPS, la prise en compte des éléments végétaux permet de mettre en place des activités ludiques de course et d'orientation.

⇒ Propositions en EPS :

- Inventer des parcours d'orientation
- Se repérer et se déplacer dans un espace en suivant une photo, un plan
- Utiliser le relief pour sauter, courir, grimper, rouler... (talus, pentes)
- Réaliser des courses longues

En bref...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

Cycle 1	<u>Découvrir le monde</u>	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u>	<u>S'approprier le langage</u> <u>Découvrir l'écrit</u>	<u>Devenir élève</u>
	Participer à des jeux de Kim	Découvrir des œuvres sur la nature : art de l'environnement (Richard long, Andy Goldsworthy...), art numérique (Miquel Chevalier)	Verbaliser des sensations	Respecter des règles liées aux espaces verts aménagés
	Fabriquer des objets techniques (nichoir, hôtel à insectes, boule de graisse)	Créer des productions plastiques à partir d'empreintes, de traces	Mémoriser un vocabulaire spécifique de topologie	Entretenir les espaces régulièrement (nettoyer, sarcler, arroser, planter, cueillir...)
	Observer des animaux, des végétaux selon les saisons	Ecouter les bruits de la nature : le vent, la pluie, le bruissement des feuilles...	Construire un imagier, un abécédaire	
	Reconnaître des empreintes d'animaux		Elaborer des fiches techniques en lien avec la découverte du monde, dictée à l'adulte	
	Elaborer un herbier			

Cycles 2 et 3	<u>Mathématiques</u>	<u>Sciences</u>	<u>Histoire/ Géographie</u>	<u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u>	<u>Instruction civique et morale</u>	<u>Français</u>
	Mesurer : Surface, Périmètre, masse	Connaître les cycles de la vie animale et végétale	Connaître les métiers liés à la nature	Découvrir l'art paysagé, l'art floral	Respecter et entretenir les espaces verts aménagés	Reconnaître et produire différents types de textes
	Convertir	Fabriquer du compost	Connaître les jardins au cours de l'histoire, les jardins dans les pays du monde	S'initier à la photographie		
	Se repérer sur un plan	Fabriquer des objets techniques				
	Utiliser un calendrier					

Mur de grimpe

Activité de déplacement à l'aide des mains et des pieds sur une surface oblique ou verticale sans assistance matérielle et/ou humaine

Hauteur maximale des mains :

- 2m50 à l'école élémentaire,
- 2m à l'école maternelle.

Au-delà de ces hauteurs, il s'agit de l'activité escalade avec sa propre législation.

⇒ Textes Officiels :

Décret n°96-1136 du 18 décembre 1996 (annexe - II. - 3.a, b et c) Norme NF EN 1177

En bref...

⇒ Propositions en EPS :

- Déplacements, parcours latéraux. Définir et respecter un itinéraire
- Situations d'équilibres statiques en jouant sur le nombre d'appuis
- Contrainte de la préhension et/ou des prises. Ramassage d'objets (chasse au trésor)
- Se déplacer les yeux fermés
- Créer une chorégraphie verticale

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

	<u>Découvrir le monde</u>	<u>Découvrir l'écrit</u>	<u>S'approprier le langage</u>	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u>	<u>Devenir élève</u>
Cycle 1	Situer des objets (prises) par rapport à soi	Retrouver la chronologie d'un déplacement. Coder/décoder un itinéraire	Guider verbalement un camarade sur un itinéraire donné	Réaliser des productions plastiques à partir de postures, de silhouettes (Fernand Léger...), de mobile (Calder...)	Développer la confiance en soi et la maîtrise de soi Développer la persévérance et le sens de l'effort

	<u>Mathématiques</u>	<u>Sciences</u>	<u>Français</u>	<u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u>	<u>Instruction civique et morale</u>
Cycles 2 et 3	Construire des figures (symétrie) Mesurer et convertir des hauteurs et le temps.	Connaître les organes des sens et leur fonction Approcher la notion de centre de gravité, la poussée Découvrir les muscles.	Concevoir et rédiger un itinéraire Découvrir des œuvres littéraires autour d'aventures, d'escalade, d'alpinisme (Frison-Roche, Maurice Herzog)	Redessiner un mouvement Créer un mouvement dessiné Créer sur une musique Rechercher une musique pour un mouvement proposé	Prendre conscience de sa responsabilité envers l'autre Développer la confiance en l'autre

Pistes de courses, parcours et labyrinthes

Ces tracés (anti-dérapants et de couleurs vives de préférence) permettent d'organiser des déplacements dans un espace plus ou moins familier en fonction d'un but.

⇒ Propositions en EPS :

- Repérage de zones/limites
- Création de parcours par les élèves
- Courir en fonction du relief, de la distance
- Varier les types de courses
- Coopération et opposition individuelle ou collective (relais, affrontements d'équipes)
- Des parcours ou courses peuvent être réalisés plusieurs fois au cours de l'année pour permettre ensuite l'analyse de l'évolution des performances ou du nombre d'erreurs...

En bref...

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

<u>Cycle 1</u>	<p><u>Découvrir le monde</u></p> <p>Se situer et se repérer dans l'espace.</p> <p>Repérer formes et couleurs.</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <p>Verbaliser des sensations</p> <p>Mémoriser un vocabulaire spécifique de topologie</p>	<p><u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u></p> <p>Découvrir des œuvres matérialisant lignes, formes, trajectoires (Delaunay, Mondrian, Buren).</p> <p>Vivre des parcours sensoriels</p>	<p><u>Devenir élève</u></p> <p>Exécuter en autonomie des tâches simples</p>
-----------------------	--	---	--	--

<u>Cycles 2 et 3</u>	<p><u>Mathématiques</u></p> <p>Mesurer et convertir des distances ou le temps</p> <p>Tracer des figures géométriques</p>	<p><u>Sciences</u></p> <p>Découvrir et appliquer des règles d'hygiène et santé</p> <p>Ecouter son corps avant, pendant, après l'effort.</p>	<p><u>Histoire /Géographie</u></p> <p>Faire des recherches sur l'origine des sports, les champions et leurs pays.</p> <p>Faire des recherches sur l'historique des labyrinthes</p>	<p><u>Français</u></p> <p>Découvrir des œuvres littéraires dont l'action se déroule dans un labyrinthe</p>	<p><u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u></p> <p>Réaliser des productions plastiques à partir de lignes, formes, trajectoires</p>	<p><u>Instruction civique et morale</u></p> <p>Respecter des consignes simples en autonomie.</p>
-----------------------------	---	--	---	---	---	---

Les tracés multi-sports

Le fondement de notre démarche réside dans le fait que nous souhaitons proposer « des tracés » simples d'utilisation mais qui permettent la mise en place facile de zones de jeux ou d'activités pour les séances d'EPS ou les temps de récréation.

Le balisage est matérialisé au sol par des formes géométriques ou des symboles en couleur.

⇒ Textes Officiels :

- Décret n°96-495 (4 juin 1996).
- Code du sport, articles R322-19 à R322-2.

En bref...

⇒ Propositions en EPS :

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- Pratiquer des sports collectifs

⇒ Ouvertures interdisciplinaires :

	<u>Découvrir le monde</u>	<u>Découvrir l'écrit</u>	<u>S'approprier le langage</u>	<u>Percevoir, sentir, imaginer, créer</u>	<u>Devenir élève</u>
<u>Cycle 1</u>	Se repérer dans un espace Appliquer des règles d'hygiène et de santé	Coder une règle	Utiliser un vocabulaire spécifique	Créer des productions à partir de lignes, de formes	Respecter la règle Respecter l'autre

	<u>Mathématiques</u>	<u>Sciences</u>	<u>Français</u>	<u>Pratiques artistiques et histoire des arts</u>	<u>Histoire/Géographie</u>
<u>Cycles 2 et 3</u>	Se repérer dans un espace Balisage un espace Avoir recours aux instruments de tracé et de mesure. Découvrir les relations et les propriétés géométriques	Découvrir les mouvements corporels (les muscles, les os du squelette, les articulations). Découvrir les actions bénéfiques ou nocives de nos comportements, notamment dans le domaine du sport, de l'alimentation, du sommeil.	Comprendre, rédiger les règles Ecrire une revue de presse	Créer des productions à partir de lignes, de formes Découvrir des artistes qui créent à partir de lignes, formes	Découvrir l'historique et l'origine des sports Découvrir des champions, leur parcours sportif

Légende schéma terrain multi -sports

Proportions largeur=2/3Longueur

Etoiles rouges : terrain de foot **Triangles verts** : terrain de basket

Ronds bleus : terrain de volley et de badminton **Tracés noirs** : raquettes basket

Tracés orangés : zones de hand ou aires d'élan de lancers

Sommaire :

- Bac à sable
- Pistes de course, parcours, labyrinthes
- Engins roulants
- Mur de grimpe
- Jeux symboliques
- Le végétal
- Le mobilier
- Les tracés multi-sports
- Les jeux du patrimoine

Bac à sable

La réglementation ne prévoit pas d'exigence particulière sur le type de sable de remplissage des bacs. Toutefois, il est préférable de choisir un sable adapté au jeu des enfants.

Les règles d'hygiène valent aussi bien pour le sable contenu dans un bac que pour le sable utilisé comme amortissant dans les zones où les chutes depuis les équipements sont possibles. Les enfants jouent avec le sable où qu'il soit.

Le sable doit être ratissé régulièrement et retourné de manière suffisamment profonde pour en éliminer les corps étrangers.

Le sable doit être changé périodiquement. Au préalable, le bac aura été lui-même nettoyé. La fréquence de ces opérations est variable.

Ces préconisations ne doivent pas conduire à des mesures extrêmes comme la suppression systématique des bacs à sable.

Pistes de course, parcours, labyrinthes

Veiller à :

- Une cohérence entre le choix de la piste, du parcours ou du labyrinthe et l'espace disponible.
- La proximité avec d'autres espaces et éléments environnementaux (déplacements rapide des enfants).
- Eviter la superposition des tracés mais possibilité de mettre des repères pour multiplier les utilisations possibles.
- Adapter les dimensions aux capacités des jeunes enfants.
- Choisir une thématique en rapport avec une activité-sport

Engins roulants

Veiller aux normes des engins roulants et du matériel (NF-CE)

Donner priorité à la création d'une zone dans l'aire sportive dédiée à la pratique et à la circulation des engins roulants.

Pratique en cycle 3 : APER

Mur de grimpe

L'utilisation d'un mur de grimpe ne nécessite pas d'encadrement renforcé.

Le sol idéal répond aux six critères principaux :

- amortissement dans la zone d'impact
- durabilité et stabilité
- faible rétention d'humidité
- résistance au glissement à l'état humide ou sec
- facilité d'entretien
- surface finie non abrasive

Il est toutefois obligatoire d'installer un sol amortissant adapté à la hauteur de chute libre possible.

Hauteur de chute maximale	natures de sols acceptées	Description nature du sol (1)	Épaisseur mini. de la couche
< = 0,60 mètre	il convient que le sol ait des caractéristiques amortissantes (sans obligation particulière).		
< = 1 mètre	Gazon / terreau naturel à condition qu'ils soient entretenus c'est-à-dire souples		
< = 3 mètres	copeaux de bois ⁽¹⁾	de dimension granulométrique comprise entre 5 mm et 30 mm.	30 cm (2)
	fragments d'écorce ⁽¹⁾	de dimension granulométrique comprise entre 20 mm et 80 mm.	30 cm (2)
	sable ⁽¹⁾	sans argile ou sédiments, lavé, grains de dimension granulométrique comprise entre 0,2 mm et 2 mm	30 cm (2)
	gravier ⁽¹⁾	sans argile ou sédiments, arrondis et lavés, de dimension granulométrique comprise entre 2 mm et 8 mm.	30 cm (2)
	surface synthétique amortissante	en fonction d'un indice HIC (voir norme)	variable
> 3 mètres	surface synthétique amortissante	en fonction d'un indice HIC (voir norme)	variable

(1) matériaux convenablement préparés pour l'usage en aires de jeu pour enfants.

(2) nous recommandons une épaisseur de 40 cm pour ces matériaux meubles afin de tenir compte des déplacements en cours d'utilisation.

Normes de fixation des prises sur mur existant.

Les jeux symboliques

Les jeux symboliques permettent aux enfants :

- d'exercer leur imagination
- d'exprimer et de contrôler leurs émotions
- d'acquérir des habiletés sociales : autonomie, relation aux autres
- pre-elementaire.ia80.ac-amiens.fr/IMG/pdf/Le_jeu_symbolique.pdf

Le végétal

Les végétaux et leur implantation ne doivent pas être source de dangers pour les enfants et ceux qui les encadrent ou les accompagnent.

Décret n°96-1136 du 18 décembre 1996 - annexe - II. - 1. - b

Le mobilier

Les équipements doivent être suffisamment éloignés des équipements de jeux et respecter les distances de sécurité. Ils doivent être entretenus avec autant d'attention que les équipements de jeux.

Mobilier (DGCCRF – Entretien et maintenance - 01/01/20009)

Les tracés multi-sports

Dimensions des terrains :

- Mini basket maxi : 28 x 15m Mini : 15 x 14m
- Mini-hand maxi : 25 x18m Mini : 18 x15m
 - Volley 4,5 x 4,5m
 - Foot 90 à 120 x 45 à 90 m
 - Badminton 13,40 x 5,20m

Les jeux du patrimoine

Un document :

Inspection de l'éducation nationale, Circonscription de Vandoeuvre – Février 2002