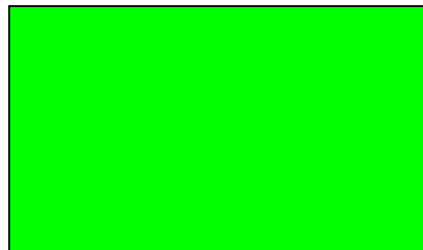
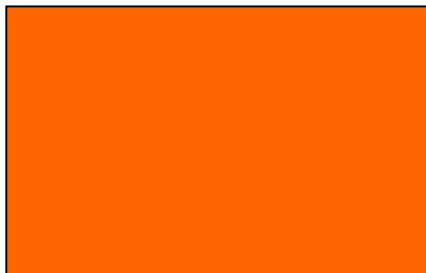
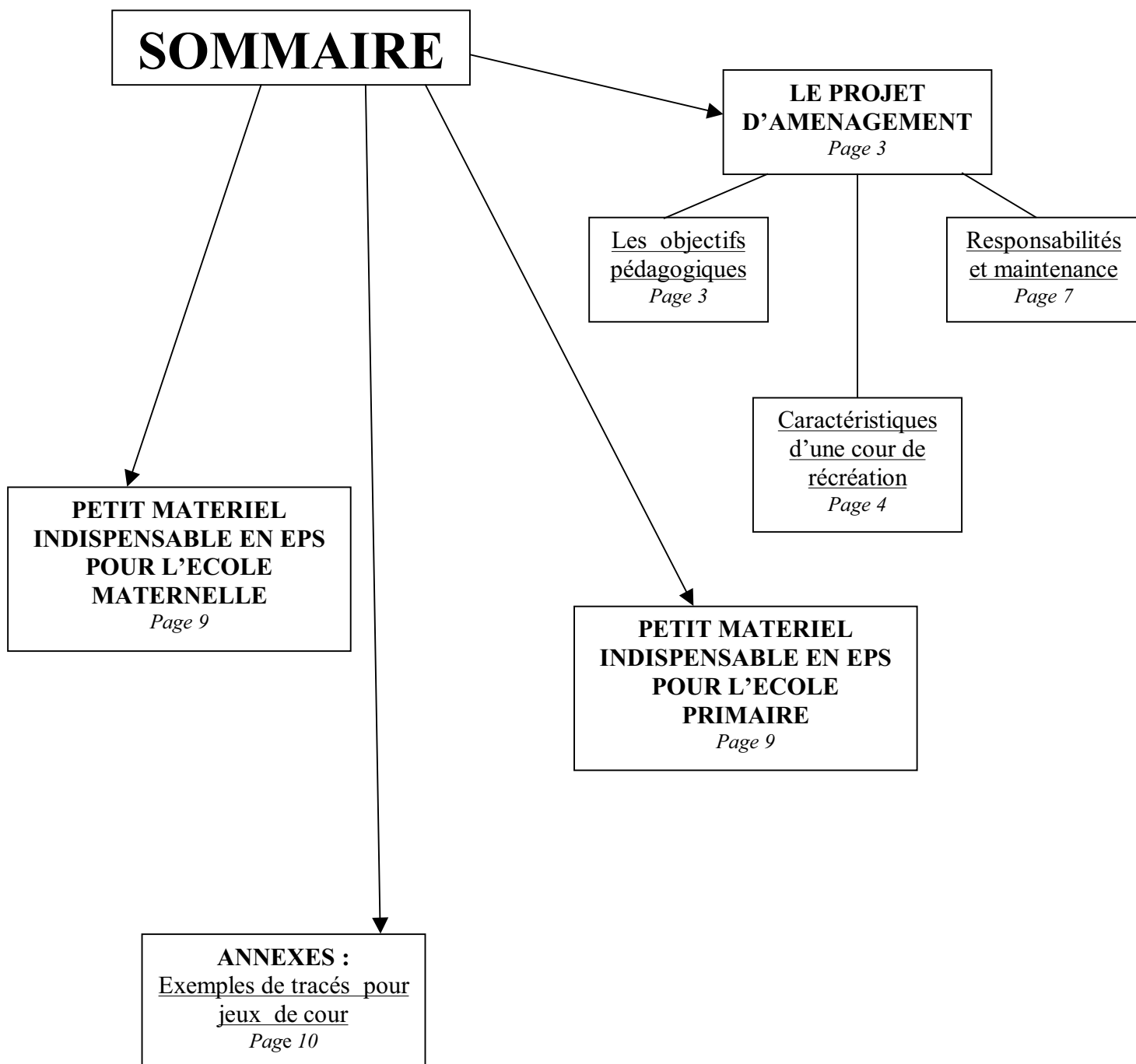


AMENAGEMENTS ET TRACES DE COUR POUR L'EPS



Equipe départementale
d'EPS

SOMMAIRE



PROJET D'AMENAGEMENT DE COUR

Objectifs pédagogiques

- Le jeu mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire, bien au-delà de l'école maternelle où il est trop souvent confiné.
- Redonner au jeu la place essentielle qu'il a dans le développement intellectuel, psychologique et physique de l'enfant.
- Répondre aux besoins des enfants :
 - besoins d'activité mais aussi de repos ;
 - de réel mais aussi d'imaginaire ;
 - de sécurité mais aussi de prise de risque ;
 - de socialisation mais aussi d'isolement ;
 - d'aide mais aussi d'autonomie ;
 - d'utilisation mais aussi d'expérimentation.
- Créer des espaces où la sécurité aura été pensée pour eux.
- Faciliter la surveillance qui demeurera néanmoins active.

Le choix d'un aménagement n'est pas anodin, il est sous-tendu par une démarche pédagogique s'appuyant sur le projet enfantin, favorisant l'exploration, la prise de risques, l'autonomie.

Caractéristiques d'une cour de récréation

a) Ce qu'on attend de la cour

- Il conviendra de :
 - définir clairement POURQUOI nous désirons aménager l'espace cour ;
 - mobiliser l'ensemble de l'équipe enseignante à l'élaboration de ce projet ;
 - s'assurer que l'implantation des jeux à risques permettra une surveillance effective et des interventions rapides de l'adulte ;
 - prévoir plusieurs pôles d'attraction en utilisant le maximum d'espace (éviter une trop grande concentration d'enfants au même endroit) ;
 - tenir compte des accès existants, des cheminements obligés, de l'orientation de la cour...

- Elle doit :
 - permettre tous les types de jeux : jeux traditionnels, jeux collectifs utilisant de grands espaces, jeux acrobatiques, jeux calmes... ;
 - inciter les enfants à mettre en œuvre des activités nombreuses et variées en développant l'autonomie ;
 - permettre la pratique de nombreuses activités dans le cadre de l'Education Physique et Sportive (mise en œuvre de conduites sociales et motrices adaptées à l'âge des enfants) ;
 - permettre, par l'implantation de nombreuses plantes, l'enrichissement de l'enseignement scientifique ;
 - permettre l'enrichissement des activités mathématiques grâce aux espaces différents et aux tracés qui existeront ;
 - permettre l'enrichissement de la langue orale par des échanges ;
 - favoriser l'éducation à la citoyenneté: le respect des espaces, du petit matériel et la responsabilisation de chacun ;
 - le nouvel équipement, dans la cour d'école, va fortement solliciter les élèves et modifier leurs pratiques habituelles. L'accès par les élèves à ces équipements doit être accompagné en travaillant avec eux les règles d'utilisation et si nécessaire en renforçant la surveillance pour permettre à chacun de pratiquer en toute sécurité avec les autres.

b) Les personnes ressources

- Qui ?

Le groupe de travail et de réflexion pourra être constitué :

- des enseignants de l'école ;
- du conseiller pédagogique en EPS ;
- des enfants de toutes les classes ;
- de toutes personnes susceptibles d'apporter des informations supplémentaires (parents, ATSEM, élus, architecte, paysagiste).

- A quel moment les intégrer au projet ?

Quand ?	Qui ?	Les enseignants et le CPC	Les enfants	Les différents partenaires
Avant l'élaboration du projet		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observer l'espace cour utilisé ou délaissé ▪ S'informer : visites, diapos, bibliographie... ▪ Définir les intentions pédagogiques 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Questionner sur leur vécu actuel pendant la récréation, leurs souhaits sous forme orale, écrite, dessins, peinture, modelage... ▪ Les associer aux visites, aux films vidéo ▪ Les laisser utiliser des cours aménagées et s'informer par enquête, recherches... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seront informés de la réflexion pédagogique menée par le groupe de travail ▪ Seront associés aux visites...
Pendant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborer le projet pédagogique 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les tenir au courant de l'évolution ▪ Correspondance avec des écoles dont les cours sont aménagées 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solliciter leurs réflexions sur le projet, leurs savoirs-faire, leurs compétences...
Après		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Constituer le dossier ▪ Le ventiler auprès de l'IEN pour avis pédagogique ▪ Auprès de la mairie pour la réalisation ▪ Au CPC ▪ A chaque partenaire (Associations de parents, Amicale Laïque...) ▪ Un exemplaire restera dans les archives de l'école. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auront connaissance des diverses décisions prises, de la date de début des travaux 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eventuellement, participation à la réalisation des travaux

c) Les différentes zones

L'ensemble de ces considérations, ainsi que la volonté d'éliminer au maximum les interférences entre les différents jeux conduisent à souhaiter le découpage de la cour en zones spécialisées.

Besoins des enfants pris en compte pour l'aménagement	Pour répondre aux besoins : Aménagements proposés	Sols choisis
<p>1) Jeux de ballons, EPS, jeux nécessitant des grands déplacements ;</p> <p>2) Sauter</p> <p>Se balancer</p> <p>Grimper</p> <p>3) Jeux calmes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zone comprenant si possible un espace surélevé, des pentes équipées, une structure motrice. ▪ Zone aménagée et équipée pour favoriser un nombre important de jeux ne nécessitant pas de déplacements et devant se dérouler dans le calme 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pas de stagnation d'eau, tracés permanents sur bitume, enrobé. ▪ Sable stabilisé, aggloméré, caoutchouc. ▪ Sol souple en rapport avec la hauteur de chute, surface de sécurité autour des jeux. ▪ Sol souple en rapport avec la hauteur de chute, surface de sécurité autour des jeux. ▪ Stabilisé, herbe.

Responsabilités et maintenance.

a) Qui est responsable ?

Dans le cas de jeux aménagés, la commune, en tant que propriétaire et gestionnaire est responsable de la conformité des équipements, de leur installation et de leur maintenance : un protocole de maintenance doit être prévu. Les exploitants ou gestionnaires doivent élaborer un plan d'entretien de l'aire de jeux et un plan de maintenance des équipements qui y sont implantés et respecter ces plans. Ces derniers doivent mentionner le nom ou la raison sociale du ou des organismes chargés de les exécuter ainsi que la nature et la périodicité des contrôles à effectuer. Les exploitants doivent organiser l'inspection régulière de l'aire de jeux : la nature et la fréquence des inspections doivent être fonction, notamment, des instructions du fabricant, du degré de fréquentation de l'aire de jeux et des conditions climatiques.

Les enseignants sont chargés de la surveillance et de la sécurité des élèves dans les écoles maternelles et élémentaires.

b) Que faire si l'équipement est défectueux ou non adapté aux enfants ?

Le directeur d'école en informe par écrit le maire de la commune et adresse une copie du courrier à l'Inspecteur de l'Education Nationale chargé de la circonscription (préciser notamment les détériorations éventuelles, le mauvais état des fixations ; cf circulaire n° 97-178 du 18/09/1997).

En cas d'urgence, le directeur ou les enseignants interdisent sans délai l'accès à ces équipements en délimitant un périmètre de sécurité autour de la structure défectueuse doublé d'une surveillance particulière lors des récréations, des moments d'entrées et de sorties de l'école.

c) La conformité des équipements.

Tout équipement installé sur une aire collective de jeux doit être conforme aux normes en vigueur que les fournisseurs sont tenus de respecter.

Le décret n°94-699 présente en annexe : des dispositions communes à tous les équipements (résistance aux contraintes, surfaces de zones accessibles, environnement proches des structures, risques de coincement, protection des parties élevées, matériaux utilisés, accessibilité) ; des dispositions spécifiques à certains équipements comme les toboggans, les éléments de balancement, les équipements à éléments rotatifs et les espaces entre les équipements.

Le décret n°96-1136 présente en annexe des indications sur : l'affichage obligatoire à proximité de la structure, les différents types de structures (bacs à sable, jeux à eau, zones de sécurité, jeux fixés au sol...) et les matériaux de revêtement et de réception.

d) En savoir plus

Circulaire ministérielle n°97-178 du 18/09/1997 au BO n°34 du 02/10/1997 : surveillance et sécurité des élèves dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.

Décret n°94-699 du 10/08/1994 au JO du 18/08/1994 : exigences de sécurité relatives aux équipements d'aires collectives de jeux.

Décret n°96-1136 du 18/12/1996 au JO du 26/12/1996 : prescriptions relatives aux aires de jeux

Note n°97-242 de la DGCCRF (Direction Générale de la Concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes) : application de la réglementation sur les aires collectives de jeux.

Petit matériel de base pour l'EPS indispensable au sein d'une école maternelle.

- **Petits objets** (ballons, balles en mousse, sacs de graines, sacs lestés, figurines, anneaux souples, palets en caoutchouc, quilles).
- **Foulards** de différentes couleurs.
- **Engins pour jeux de roule** (tricycles, trottinettes, porteurs).
- **Plots de délimitation.**
- **Kit** composé de : briques en plastique, bâtons, cerceaux plats.
- **Gros ballon.**
- **Caisses** (bassines, poubelles, caisses pliables etc...) servant pour le stockage et le transport de ce petit matériel.

Petit matériel de base indispensable au sein d'une école élémentaire.

- **Petits objets** (ballons, ronds ou ovales, spécifiques aux sports collectifs, balles en mousse et balles de tennis).
- **Anneaux souples.**
- **Kit** comprenant des briques ou plots, bâtons, cerceaux plats.
- **Chasubles et foulards** pour différencier des équipes.
- **Plots de délimitation.**
- **Crosses de hockey.**
- **Raquettes** adaptées à la taille des enfants.
- **Matériel de jonglerie.**
- **Décamètre, chronomètres, sifflets manuels à poire.**

Remarque : l'achat de matériel plus lourd (tapis, agrès, vélos etc...) doit être programmé dans le temps afin d'avoir une cohérence dans la gestion du matériel d'EPS.

Les tapis doivent avoir une épaisseur minimum de quatre centimètres et un système velcro pour permettre de les solidariser.

Propositions de tracés pour jeux de cour

Les tracés présentés dans ce document conviennent aux élèves des cycles 1 et 2. Caractérisés par un thème, ils forment des espaces indépendants :

- ⇒ l'espace jeux collectifs
- ⇒ l'espace jeux traditionnels
- ⇒ l'espace jeux de roue
- ⇒ l'espace jeux d'orientation

L'espace jeux collectifs

1. Descriptif



- Il se compose d'un terrain rectangulaire de 5m sur 10m auquel s'ajoutent des couloirs extérieurs d'une largeur d' 1m
- Les dimensions extérieurs du terrain sont ainsi de 7m sur 12m
- Une ligne pointillée blanche partage le terrain en deux parties égales
- Une ligne bleue divise chaque demi-terrain

2. Exemples d'utilisation

- Courses sportives (vitesse, relais, endurance)
- Jeux collectifs : poursuite (l'épervier...), conquête d'objets (béret...), ballons (balle au prisonnier...)
- Jeux de raquettes
- Jeux de crosses

3. Remarques

- Le repérage au sol est facilité par l'emploi de la peinture blanche, très visible et résistante, et par les différentes lignes (couloirs, ligne centrale, lignes bleues intermédiaires). Il est possible de rajouter un ou des cercles (ou demi-cercles) sans surcharger le tracé.
- Des plots peuvent aisément être positionnés sur les lignes.

L'espace jeux traditionnels

Ces jeux peuvent être utilisés au cours d'activités de classe ou plus librement pendant le temps de récréation ou de garderie.

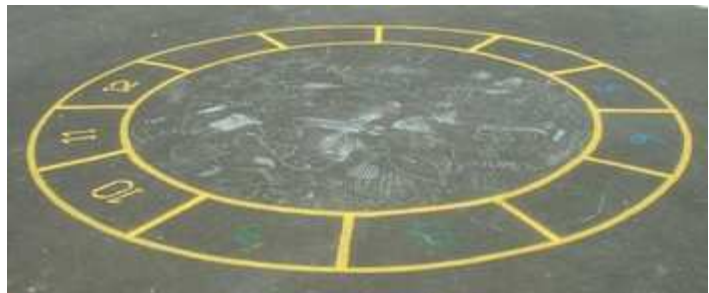


1. La marelle

- Dimensions des cases : 40 x 40 cm

2. L'horloge

- Distance du centre à la bordure extérieure : 2,5 m
- Hauteur des cases : 50 cm
- Nombre de cases : 12
- Ne pas oublier de numéroté les cases dans le sens des aiguilles d'une montre !



3. Le jeu de l'oie

- Il a la forme d'un escargot
- Hauteur des cases : 50 cm
- Cases numérotées de 1 à 28 (possibilité d'introduire des cases particulières)

L'espace jeux de roule

1. Utilisation

Cet espace est réservé aux utilisateurs de vélos, tricycles, trottinettes et autres porteurs.

2. Objectifs

- ⇒ Initier les enfants à la conduite d'engins roulants
- ⇒ Développer des savoirs et savoir-faire dans le domaine de l'éducation à la route (APER)

3. Descriptif

- Reliés les uns aux autres par l'intermédiaire d'un grand rond point, les circuits offrent un choix d'itinéraires.
- Rond point et circuits fonctionnent sur la règle du sens unique avec des priorités à respecter (entrée sur le rond point, croisement de deux circuits).
- La largeur de la piste est au minimum de 80 cm.
- Différentes couleurs sont utilisées selon la signification du tracé. Le blanc, visible et résistant, sera préféré pour les couloirs de circulation.



Le rond point :

- C'est le cœur du dispositif. Il permet d'entrer ou de sortir du jeu, de changer de circuits. La visibilité y est totale.
- Des flèches de couleur précisent le sens de rotation.



Le garage :

- Situé à proximité du rond point et clairement délimité, le garage est la porte d'entrée ou de sortie du jeu.
- Les engins roulants en attente de conducteur y sont stationnés.

Accès sur le rond point :

- Une flèche de couleur indique le sens de circulation.
- L'entrée sur le rond point est marquée par un « cédez le passage ».

Sortie du rond point :

- La sortie du rond point est matérialisée par une flèche de couleur tracée au sol.
- Le nombre d'entrées et de sorties est fonction de la taille du rond point et du nombre de circuits.



Intersection :

- Deux circuits peuvent se croiser. Le « cédez le passage » doit être positionnée de telle manière que la règle de la priorité à droite soit respectée.
- Les flèches de circulation s'imposent comme repères de direction à suivre afin d'éviter qu'une route ne soit prise à contresens.

Aires de stationnement :

- Des aires de stationnement sont placées en bordure des circuits.
- Au gré de l'imagination des enfants, elles se transformeront en aire de repos, station service, garage, magasins...

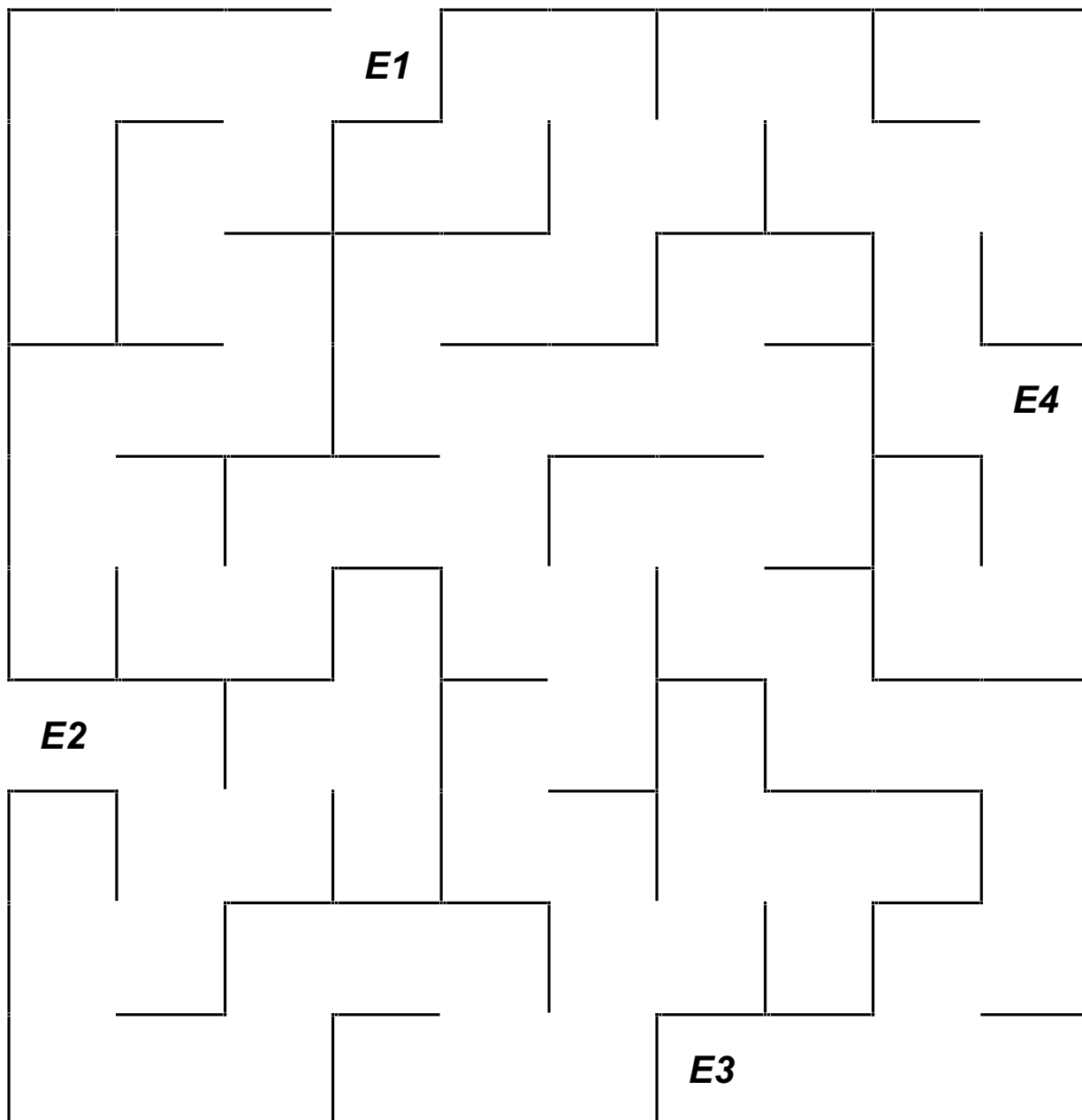


Sécurité des piétons :

- Afin de sensibiliser les enfants et de leur permettre de traverser en toute sécurité les circuits, des passages protégés pour piétons sont disposés aux endroits clés.



L'espace jeux d'orientation



Caractéristiques :

- Dimensions extérieures : 8 x 8 m
- Largeur des couloirs : 80 x 80 cm
- Nombre d'entrées : 4 (une par côté)

Objectif recherché :

- Organiser son déplacement dans un espace plus ou moins familier en fonction d'un but

