

# ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

Diminuer la violence et favoriser la réussite scolaire



**C'est dans le cadre de la lutte contre la violence, l'échec scolaire et l'absentéisme que le dispositif des espaces ludiques en milieu scolaire a été initié puis validé par l'Éducation nationale. Ceci a donné lieu à une convention nationale signée le 18 octobre 2010.**

## AGIR A TEMPS

Si les faits de violence se produisent surtout au collège et au lycée, cette violence est en gestation dès l'école primaire.

Pour améliorer la relation de l'enfant aux autres, à l'institution et à la société en général, **il faut traiter le problème à sa source et mettre en place des outils préventifs et curatifs dès l'école élémentaire.**

## UNE ACTION PÉDAGOGIQUE RÉALISTE ET EFFICACE

Le dispositif des espaces ludiques en milieu scolaire s'appuie sur **une utilisation concrète de jouets non didactiques, à l'intérieur de l'école, dans le temps périscolaire.**

## DES RÉSULTATS REMARQUABLES

3 années d'expérimentation ont démontré l'efficacité du dispositif et la rapidité des progrès :

- **une pacification des comportements violents**
- **une stimulation des apprentissages, facteur de performances**
- **un changement d'atmosphère notable et positif à l'école.**

A ces divers titres, ce dispositif concourt aux objectifs des programmes concernant la citoyenneté ainsi qu'à l'amélioration de la réussite de tous les élèves.



# ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

## UN OUTIL POUR MIEUX VIVRE ENSEMBLE A L'ECOLE ET MIEUX TRAVAILLER

Moins un enfant joue, plus il a de difficultés à l'école.

Le jouet est une nécessité vitale pour le développement de l'enfant. En zones d'éducation prioritaire, il est souvent remarqué que les élèves ne savent plus jouer.

La France se situe au 22<sup>ème</sup> rang sur 25 en terme de bien-être à l'école\*.

**Quand un enfant est bien à l'école, il travaille mieux.**

L'espace ludique en milieu scolaire participe à faire aimer l'école.

### LE PRINCIPE

Un espace ludique en milieu scolaire est un périmètre identifié où l'élève est autorisé à venir librement pendant le temps périscolaire et à redevenir pleinement un enfant.

**En manipulant la sélection spécifique de jouets établie par des spécialistes, l'enfant a l'opportunité d'intégrer un processus de développement personnalisé.**

Les comportements s'harmonisent à l'intérieur de l'espace ludique. Les élèves opèrent naturellement un recentrage entre la fonction jeu et la fonction travail. Ils sont beaucoup plus calmes pour recevoir les enseignements, plus confiants en eux-mêmes, plus attentifs et plus solidaires.

### IL EN RÉSULTE :

- une diminution sensible de l'incivilité et de la violence,
- une appropriation de l'école par les enfants,
- des progrès dans la responsabilité, le respect des règles et l'intégration,
- un meilleur comportement individuel, y compris pendant les apprentissages scolaires.

Cette activité périscolaire a des répercussions fortes et positives sur les logiques scolaires. Elle répond parfaitement aux objectifs de la réforme de l'École Primaire.

\* Classement OCDE

## UNE COMBINAISON SPÉCIFIQUE DE JOUETS POUR DES RÉSULTATS ÉProuvés

L'un des atouts fondateurs du dispositif repose sur une sélection appropriée de "vrais jouets", non didactiques, distancée des apprentissages scolaires.

La Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire, composée de représentants de l'Éducation nationale et de l'ACSEF, de spécialistes de la psychologie infantile, de l'enfant et du jouet, étudie les fonctions des jouets constitutifs du dispositif dont elle assure l'évaluation annuelle. Cette sélection, composée d'une soixantaine de jouets est proposée par le relais de l'AFELDS\*.

### TYPES DE JOUETS CONSTITUANT L'OSSATURE DE LA SÉLECTION

#### LES JOUETS DITS DE TRANSFERTS AFFECTIFS

Les jouets dits de transferts affectifs ont un intérêt capital. En manipulant ces jouets d'imitation - poupon, poupée mannequin, dinette, etc. - l'enfant revit des situations joyeuses ou douloureuses, telles qu'il les a connues ou désirées. Il opère ainsi une forme de "remailage" de son vécu qui contribue à son équilibre et lui permet de mieux affronter le présent et l'avenir.

#### LES JEUX D'IMITATION ET DE CONSTRUCTION

Les jeux d'imagination et de construction proposent une palette d'alternatives à la réalité qui contribuent à bien installer les mécanismes du raisonnement et de la logique. Quand un élève met en scène une bagarre entre robots, le jouet est porteur de l'action et non l'enfant. A travers cet outil, il défoule un besoin d'agressivité, ce qui est essentiel à l'apaisement de la violence réelle.

#### LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Les jeux de société favorisent le respect des règles et l'émergence du principe "gagnant/gagnant". L'adversaire reste toujours un partenaire. Celui qui perd sait qu'il peut rejouer pour gagner.

Autres types de jouets reconnus par la sélection : jeux d'action et jeux sur le thème du sport.

La grande variété des jouets est un critère fondamental qui permet aux élèves :

- un maximum de sollicitations et d'occasions de se rencontrer sur tous les modes,
- de développer apprentissages et rapports humains,
- de mobiliser l'intérêt et pallier lassitude ou ennui,
- de valoriser le lieu où l'on travaille.

\* AFELDS : voir page 4

Diminuer la violence et favoriser la réussite scolaire