



Réaliser une charte d'utilisation pour la cour de récréation

À l'usage des professionnels des établissements scolaires parisiens



Lieu de vie commun fréquenté quotidiennement pendant plusieurs années par tous les élèves d'un établissement, la cour de récréation est un territoire d'expérimentation des relations sociales. Elle occupe **une place importante dans la socialisation des enfants** pour construire des relations, instaurer des jeux entre pairs, s'accorder sur des règles ludiques et sociales.

Offrir un cadre de récréation plus naturel, plus ludique, mieux partagé ainsi et proposer une diversité d'espaces et d'activités aura **un impact positif sur le développement de l'enfant** : son imaginaire, son autonomie, sa confiance en lui, ses capacités de coopération et son bien-être.

Ce document peut vous aider à **instaurer un fonctionnement partagé de la cour de récréation**, en s'appuyant notamment sur la mise en œuvre d'outils tels qu'une charte d'utilisation et des éléments de signalétique.

Quels sont les objectifs de cette démarche ?



Analyser la cour en termes de potentiels, de possibilités de jeu et d'interactions sociales

Définir un fonctionnement clair, partagé et efficace

S'engager dans une démarche d'intelligence collective au service de tous

Comment s'y prendre ?

État des lieux



- Observations des usages
- Temps d'échanges avec l'ensemble des adultes de l'établissement
- Enquêtes menées par les enfants*

**Par exemple : Un groupe d'élèves ambassadeurs interviewe les autres élèves sur leurs usages de la cour, à partir d'un questionnaire. Un plan de la cour est distribué aux enfants avec pour consignes de préciser les lieux de la cour qu'ils aiment utiliser ou non.*

Nota bene : associer les personnels de service et gardiens à la réflexion

Donner du sens



Identification de valeurs communes
Exemples : le respect des autres et des installations, l'égalité entre les filles et les garçons, la propreté, la coopération,...

Nota bene : expliciter ces termes pour aboutir à une vision partagée de ce qu'ils recouvrent

Réflexion



- Brainstorming autour des règles, en lien avec les valeurs identifiées
- Formalisation des propositions**
- Soumission des propositions aux autres membres de l'établissement
- Sélection des règles partagées

***Il est intéressant de formuler les règles de façon positive, en insistant sur ce qu'il est possible de faire, ou le comportement attendu*
Par exemple :

- *Je ne dois pas jeter des papiers par terre → Je jette mes papiers à la poubelle*

Ou encore :

- *Je n'escalade pas les grands murets → Je peux grimper sur le mur d'escalade et sur les marches du préau*

Réalisation des outils



- Rédaction et mise en forme de la charte
- Affichage de la charte et prise de connaissance de celle-ci par les élèves
- Déclinaison éventuelle de la charte sous la forme d'une signalétique dans la cour

Nota bene : associer le professeur / PVP arts plastiques pour la mise en forme de la charte

Mise en œuvre



- Lancement officiel de la charte
- Modification et évolution éventuelle de la charte si nécessaire

Quels exemples peut-on utiliser pour s'inspirer ?

À titre d'exemple et d'inspiration, voici des propositions, ressources et créations originales mises en œuvre dans d'autres écoles.

Réaliser un état des lieux :

Afin de réaliser l'état des lieux de la cour de récréation de votre établissement, voici des propositions de questionnaires :

Questions pour une enquête menée

par les enfants :

- Age / Genre
- Que fais-tu durant la récréation du matin ? Où ?
- Que fais-tu le midi dans la récréation ? Où ?
- Que fais-tu durant la récréation de l'après-midi ? Où ?
- Tu aimerais pouvoir jouer à autre chose ? À quoi par exemple ?
- Est-ce que tu te disputes avec d'autres enfants parfois ? Pourquoi ?
- Est-ce qu'il y a des jeux ou des plantes qui doivent-être protégés dans la cour ?
- Est-ce que tout le monde utilise autant les jeux ? Pourrait-on imaginer une règle pour arranger ça ?
- Est-ce que tu te fais bousculer parfois ? où ?
- Y-a-t-il un endroit où les élèves pourraient se mettre s'ils sont prêts à

Questionnements pour les adultes :

- Quels sont les différents espaces que présente la cour ? Comment sont-ils investis par les enfants lors des temps de récréation ?
- Quelles possibilités (de jeu, d'interactions,...) sont permises par ces espaces ?
- Quels sont les endroits qui fonctionnent dans la cour de récréation ?
- De quelle manière sont réglés les conflits quand il y en a ? Cela nécessite-t-il une amélioration ?
- Y a-t-il une réelle mixité (d'âge et de genre) dans ces espaces ? Cela nécessite-t-il ou non une amélioration ?
- Où se positionnent les adultes dans la cour ?
- Quelle est la posture adoptée par ceux-ci (surveillance, accompagnement, animation...)?
- Quels engagements, quelles valeurs,

Penser le contenu de la charte :

Ces étapes permettent aux adultes et aux enfants de réfléchir collectivement et trouver des pratiques appropriées à chacune des zones de la cour.

Idées d'ateliers à mener avec les élèves :

- Atelier débat sur les thématiques et valeurs identifiées lors de la phase d'état des lieux
- Atelier de définition du contenu et des règles de la charte
- Atelier de rédaction en formulation positive

Quelques idées de règles :

- Je fais attention aux autres enfants
- Je jette mes papiers et autres déchets à la poubelle
- Quand j'ai un problème je le dis à l'autre grâce au message clair

Sur le terrain de jeux

- Je peux jouer à tous les jeux où on court
- Je peux jouer à tous les jeux de coopération que l'on a appris en classe
- Je joue avec tous les enfants qui veulent jouer, filles et garçons

Sur le toboggan :

- Je descends uniquement
- Je reste assis

Dans le jardin :

- Je peux sentir les fleurs
- J'arrose les plantes si un adulte me le demande
- Je marche sur le parcours sensoriel
- Je marche là où il n'y a pas de fleurs

Dans la cabane :

- Je peux jouer aux cartes
- Je peux discuter
- Je peux chanter

Sous le préau

- Je peux aller sous le préau caché en cas de pluie
- Je marche pour éviter de faire mal aux autres enfants
- je parle sans crier pour que tout le monde puisse s'entendre

Réaliser plastiquement une charte d'utilisation :

Pour une meilleure appropriation des règles par l'ensemble des usagers, la mise en forme visuelle et/ou plastique de la charte d'utilisation peut être envisagée.

Voici ci-dessous quelques exemples d'éléments de signalétiques réalisés dans les cours Oasis du projet FEDER UIA, en collaboration avec des artistes intervenants en milieu scolaire : plasticien, designer graphique, illustrateur...



© Maryam Pourahmad, réalisation issue d'un atelier dessin avec les élèves de grande section de l'école Tandou (19^{ème})

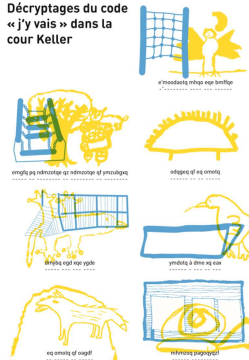
Le pont en bois

Je m'amuse sur le pont en faisant attention aux autres :

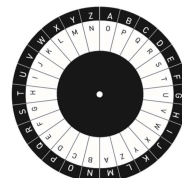
- ➡ Je respecte le sens unique de circulation
- ➡ Je respecte la vitesse des autres

qeomdsaf hqdf
xélmop pge ygdmuxxqe

Décryptages du code
« j'y vais » dans la
cour Keller

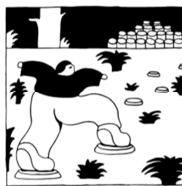


« j'y vais »



© Nora Duprat, panneaux de signalétique et dépliants de découverte réalisés suite à des ateliers autour d'initiation à la typographie, aux messages cryptés et à la linogravure avec les CP/CM2 de l'école Keller (11^{ème}).

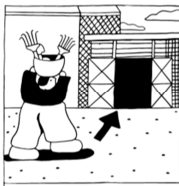
LES RÈGLES DE LA COUR



Dans la zone calme, on marche sur les pas japonais.



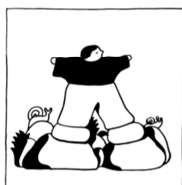
On respecte les plantes.



Après chaque récréation, je range les outils dans la cabane.



On peut marcher dans la rivière avec des bottes.



On se déplace calmement sur les rochers.



Les copeaux restent dans la zone de copeaux.



Si un ballon passe par-dessus le portail, tant pis.



Sur la plateforme, on attend son tour.

Illustrations : Paul Chevallier Réalisation : Lycée des métiers du bois Léonard de Vinci

© Illustrations réalisées par Paul Chevallier et pyrogravées par les élèves du Lycée professionnel des métiers du bois Léonard de Vinci pour l'école Emeriau (15^{ème})

1

Le lézard des murailles

Rampe sur les murs

Avance doucement

Sens unique

Idée de jeu : utiliser toutes les prises à dispositions pour monter.

2

Le canard colvert

Marche à ras le sol

Avance doucement

Idées de jeux :

- « cache – cache escargot » : comme au 1-2-3 soleil, les enfants avancent et s'arrêtent pour se cacher dans les creux.
- « 1064 pattes » : marcher sur toutes les lames de bois une à une en les comptant.

Objectifs : Inciter à poser le pied à terre dans les creux à chaque pas et éviter de sauter entre chaque plateforme.

© Gaëlle Ligot, affichage issu d'un atelier périscolaire sur les jeux et les animaux adaptés aux aménagements réalisés pour l'école Keller (11^{ème}).

Pour aller plus loin...

Compétences psychosociales et égalité filles garçons

La cour est un microcosme social et si changer son aménagement va avoir des incidences sur les relations entre enfants, notamment dans la prévention des rapports conflictuels et de domination (d'âge, de genre...), il est important d'accompagner également ces changements.

Différentes ressources sont à disposition pour mieux comprendre et développer des activités pédagogiques :

- [Des ressources sur les compétences psychosociales](#)
- Des ressources spécifiques sur la question du genre dans la cour :
[Centre Hubertine Auclert, pour l'égalité femmes-hommes](#)
[Comprendre les inégalités dans la cour d'école par Edith Maruejols](#)

Apprentissage par le risque

Les cours d'écoles plus naturelles sont aussi le lieu pour instaurer des éléments autour de la prise de risque mesurée.

Analyser le risque au profit de la valeur ludique : de la cour aussi que possible à la cour aussi sûre que nécessaire

Selon Ben WALSCHAERTS, conseiller sécurité pour les cours d'école de la municipalité d'Anvers, il faut évaluer l'intérêt d'une structure au regard de l'enjeu ludique et du développement moteur de l'enfant, tout en admettant une prise de risque acceptable, mesurée et bénéfique. " Le plus grand défi est de garantir la sécurité mais également intégrer la nature et la valeur ludique. La valeur ludique est tout en haut du triangle de la hiérarchie des valeurs. [...] Quand la sécurité augmente, généralement, la valeur ludique diminue. On n'a pas envie de jouer dans le jeu le plus sécurisé possible. Donc, c'est un jeu de tension entre risque géré, valeur ludique et sécurité. "

" Augmenter la « compétence de risque » chez les enfants est un défi énorme. Le fait de proposer un environnement surprotégé fait que les enfants ne savent plus gérer les risques. [...] La plupart des accidents surviennent avec des enfants qui se laissent simplement chuter. On grimpe quelque part et puis on se laisse tomber, on lâche prise. "

Pour faire une analyse de risque, on va considérer 3 domaines :

- **l'exposition** soit le nombre d'heures d'utilisation et par conséquent, l'exposition au risque est beaucoup moins importante dans une école que dans une aire de jeu publique.
- **l'impact** c'est-à-dire que l'on doit évaluer l'incident éventuel et ses conséquences.
- **la probabilité** d'avoir un accident mais cette analyse de risque est plus difficile donc souvent faite à plusieurs pour confronter différents regards et ensuite être débattue.

Dans notre cas, on va d'abord analyser le risque et ensuite on pourra édicter des normes. [...] On ne peut utiliser les normes que comme référence. C'est une base de connaissance. Ce qui prime c'est l'analyse de risque. C'est la réalité. "

Propos recueillis à l'école Toverbol, Anvers, le 3 octobre 2019 et retranscrits par le CAUE de Paris

Toute une littérature, des recherches sur ces sujets permettent d'en savoir plus :

- [Une cour d'école verte est-elle dangereuse ? Voici ce que disent les experts](#), Liesbet Vanhoutt, 2017
- [La prise de risque dans le jeu et l'apprentissage](#), International School Grounds Alliance, 2017