

# - LA BOITE A JOUER -



bilan 2016-2017

# SOMMAIRE

I PRINCIPES & HISTORIQUE DU DISPOSITIF.....	3
I- 1 L'ORIGINE DU PROJET	3
I- 2 LES OBJECTIFS	3
II IMPLANTATION DU DISPOSITIF A L'ECOLE HERIOT.....	4
II- 1 LES BESOINS	4
II- 2 LA MISE EN PLACE	4
II- 2a DEROULEMENT	4
II- 2b LES OBJETS : ACCESSIBILITÉS & POTENTIELS	4
II- 2c PRATIQUE PROFESSIONNELLE	5
II- 2d LE CONSEIL D'ENFANTS	5
III BILAN DU DISPOSITIF A L'ECOLE.....	9
III- 1 LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN DE COMPETENCES	9
III- 2 LES CONSEQUENCES DU PROJET SUR LE CLIMAT SCOLAIRE	9
III- 3 LA GESTION DE LA PRISE DE RISQUE	9
III- 4 L'ANCRAGE DANS LE PROJET D'ECOLE	9
IV CONTINUITÉ.....	10
V ANNEXES.....	12
V- 1 Exemple de document de communication aux parents	12
V- 2 Photos de moments de jeux à l'école	13

## I PRINCIPES & HISTORIQUE DU DISPOSITIF

### I- 1 L'ORIGINE DU PROJET

La Boîte à Jouer est issue d'un projet élaboré en Angleterre.

En 2006, un groupe de travail essentiellement composé de la communauté de commune de Bristol et de l'association Children's Scrapstore met en place la Scrapstore playpods (Boîte à Jouer).

Ce dispositif est né de la volonté d'améliorer l'environnement de jeu extérieur dans les écoles.

Le Scrapstore Playpod s'inscrit dans une logique de fonctionnement coopératif impliquant l'ensemble de la communauté scolaire.

En 2015, l'association française Jouer Pour Vivre, partenaire du transfert de connaissance Erasmus +, s'empare du dispositif et installe en 2016 la première Boite à Jouer en France.

### I- 2 LES OBJECTIFS

C'est une boîte mise à disposition des enfants pendant la pause méridienne renfermant une multitude d'objets recyclés.

Ces objets sont décontextualisés, non genrés, venus du monde des adultes et dont ils ne connaissent pas forcément l'utilisation première (pneu, touret, cordages, poussette, clavier, bâche...).

L'objectif de ces temps de jeux libres est de stimuler la créativité des enfants, collectivement, par l'expérimentation.

Petit à petit la nature des jeux qu'on peut généralement observer dans une cour d'école classique va se transformer : l'utilisation des objets n'est pas normée, c'est par l'imagination puis l'effet du groupe que des jeux vont se former.

Hors de l'enceinte de l'école les enfants sont sollicités par des jouets, des jeux (vidéos ou autres). En son sein, l'école fonctionne souvent par l'absence de tout autre objet que ceux liés aux apprentissages même si quelques éléments issus de l'enfance peuvent persister. C'est dans ce que la Boite à Jouer va prendre son ancrage dans la cour de récréation.

Il s'agit bien alors de redonner sa place maitresse au jeu dans la vie de l'enfant, qui se construit, se conceptualise et s'imagine.

## II IMPLANTATION DU DISPOSITIF A L'ECOLE HERIOT

### II- 1 LES BESOINS DE L'ECOLE

Les enfants que nous accueillons à l'école manquent pour la plupart de confiance en eux, la communication entre pairs est difficile et nombreux ont grandi avec une présence forte des écrans.

De part ce constat, la mise en place de la Boite à Jouer à l'école prend tout son sens : en les rendant auteurs de leurs temps de jeux les enfants vont pouvoir petit à petit apprendre à construire leur estime personnelle dans une dimension coopérative.

### II- 2 MISE EN PLACE

#### II- 2a DEROULEMENT

Lors de la pause méridienne les enfants peuvent de rendre sur la cour de récréation dédiée à la Boite à Jouer.

Ils ouvrent les deux caisses, sortent les objets qu'ils veulent, jouent. 10 minutes avant le rangement, 2 panneaux indicatifs visuels préviennent les enfants de l'arrêt proche du jeu. 5 minutes plus tard, un second panneau annonce le rangement de la boîte.

Le mercredi l'ensemble des enfants de l'école se réunit 20 minutes pour un conseil coopératif autour de l'utilisation de la Boite à Jouer.

#### II- 2b LES OBJETS : ACCESSIBILITÉS & POTENTIELS

Les enfants font face à des objets dont le mode d'utilisation ne leur est pas imposé : un temps nécessaire de réflexion et d'exploration des possibles ludiques des objets est effectué. Les enfants accumulent, troquent, échange, forment des clans. C'est ainsi qu'à l'école nous avons pu observer la construction d'une première cabane puis d'une deuxième (jeu que l'on retrouve souvent dans les dispositifs de la Boite à Jouer).

Les objets pour la plupart étant uniques le besoin de collaborer coopérativement entre eux s'est fait sentir. Même si cela peut parfois prendre la forme d'un conflit. Ces conflits sont résolus par les enfants avec les enseignant.es qui soutiennent et viennent en aide si besoin.

Un objet peut répondre à un panel très large d'actions possibles : c'est en cela que la Boite à Jouer est une véritable richesse ludique.

## II- 2c PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Les enseignant.es de l'école ont assisté à 10h de formation proposée par l'association Jouer Pour Vivre lors de l'ouverture du dispositif en septembre 2016. Cette formation est indispensable car la Boite à Jouer demande aux adultes un positionnement professionnel bien particulier qui assure la pérennité du projet.

Le positionnement de l'adulte lors de la Boite à Jouer varie des pratiques usuelles de surveillance de cour. Les adultes portent un regard actif sur le jeu libre des enfants : ils interviennent lorsqu'ils ressentent un danger imminent ou pour se faire médiateur dans une résolution de conflit. l'adulte aide les enfants à rester maîtres de leur jeu en leur faisant trouver des solutions à leurs problèmes, en intervenant toujours dans l'objectif de ne pas détruire le jeu en cours. Il est évident que l'enseignant.e reste le garant de la sécurité corporelle et affective du groupe et intervient en ce sens.

Cette posture professionnelle bien particulière demande une véritable remise en question pédagogique de la part de l'ensemble de l'équipe.

Des temps de concertation, de coordination au sein de l'équipe sont indispensables et peuvent se faire sur des temps annuels de formations dédiés à la Boite à Jouer.

Pour le moment, ces formations sont totalement financées par l'école elle-même.

Ce discours pédagogique commun est vital à la survie du dispositif et son objectif premier : permettre le jeu libre chez l'enfant dans un cadre sécurisant.

## II- 2d LE CONSEIL D'ENFANTS

La Convention Internationale des Droits de l'Enfant stipule que les enfants doivent être consultés pour tout ce qui les concerne. Chaque semaine, lorsque le temps le permet, l'ensemble des enfants de l'école se rassemble dans la cour pour un conseil coopératif qui dure 20 minutes. La première moitié du conseil est consacré aux gros problèmes rencontrés qui nécessitent l'aide du groupe et l'autre moitié aux propositions d'évolution de la Boite à Jouer. Par exemple, cette année, les enfants ont décidé fin octobre que ce conseil intégrerait les problèmes et propositions de l'ensemble du temps de récréation.

5

On cherche ici à responsabiliser les enfants sur un temps de vie citoyenne : ils débattent, argumentent, s'expriment librement en respectant un code de communication établi. Les enfants gèrent la prise de parole, la prise de note et plus tard la présidence du conseil. Les adultes prennent et demandent la parole au même titre que les enfants et garantissent la sécurité corporelle et émotionnelle des enfants.

En aucun cas ce dispositif ne s'apparenterait à une politique du laisser faire où l'adulte n'aurait pas sa place d'éducateur.

En revanche, l'adulte doit permettre à l'enfant d'appréhender dans sa globalité le processus décisionnaire. Ainsi, lorsqu'une solution non dangereuse est proposée en réponse à un problème et que l'adulte sait, de part sa propre expérience, que cette solution ne sera pas la meilleure, son rôle n'est pas de donner l'autre solution la plus efficace mais bien de laisser faire sa propre expérience au groupe pour apprendre selon un principe de tâtonnement erreur/essai et d'acquérir progressivement des capacités organisationnelles collectives: c'est accepter que résoudre un problème prend du temps, ce n'est donc pas juger mais accompagner.

Les situations problèmes mises à jour dans le cadre de la Boite à Jouer sont très importantes et participent à l'épanouissement d'une culture commune citoyenne de l'école.

6

## III BILAN DU DISPOSITIF A L'ECOLE

### III- 1 LES COMPETENCES DU SOCLE COMMUN DE COMPETENCES

CYCLE II	CYCLE III
FRANÇAIS	
<p>Langage oral Obj : Participer à des échanges dans des situations diversifiées Comp. : LO3 Respect des règles régulant les échanges.</p>	<p>Langage oral Obj. : Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue. Comp. : LO3 »» Présentation d'une idée, d'un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés (approbation, contestation, apport de compléments, reformulation...).</p>
ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES	
<p>Obj. : Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. Coopérer dans un projet artistique.</p> <p>Comp. : La représentation du monde : EA3 - Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.</p> <p>Comp. : L'expression des émotions : EA6 - Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.</p>	<p><b>La représentation plastique et les dispositifs de présentation</b></p> <p>AP6 - <u>La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché</u> : Découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une oeuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...).</p> <p><b>Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace</b></p> <p>AP8 - <u>L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets</u> : Création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ; la relation entre forme et fonction.</p> <p>AP9 - <u>L'espace en trois dimensions</u> : Découverte et expérimentation du travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation...) ; les notions de forme fermée et forme ouverte, de contour et de limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur, d'enveloppe et de structure, de passage et de transition ; les interpénétrations entre l'espace de l'oeuvre et l'espace du spectateur.</p>
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
<p><b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b> Obj. : • Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. • Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. Comp. :</p> <p>EPS7 S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</p> <p>EPS8 Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</p> <p>EPS9 Respecter les règles essentielles de sécurité.</p>	<p><b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b> Obj. : • Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. • Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement • Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème Comp. :</p> <p>EPS10 Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</p> <p>EPS11 Adapter son déplacement aux différents milieux.</p>

## ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

<p><b>Obj. :</b>  <u>La sensibilité : soi et les autres</u>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.</li> <li>• S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.</li> <li>• Se sentir membre d'une collectivité.</li> </ul> <b>Comp. :</b></p> <p>EMC6 Apprendre à coopérer.          »» Initiation aux règles de la coopération.</p> <p><u>Le jugement : penser par soi-même et avec les autres</u>  <b>Obj. :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.</li> <li>• Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.</li> </ul> <b>Comp. :</b></p> <p>EMC13 <u>Exposer une courte argumentation pour exprimer et justifier un point de vue et un choix personnels.</u>          »» Le choix, sa justification.          »» Connaissance de quelques structures simples de l'argumentation (connecteurs et lexique).          »» Les raisons qui font juger une action bonne ou mauvaise.</p> <p><u>L'engagement : agir individuellement et collectivement</u>  <b>Obj. :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.</li> <li>• Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.</li> </ul> <b>Comp. :</b></p> <p>EMC18 <u>Réaliser un projet collectif</u> (projet de classe, d'école, communal, national...).</p> <p>EMC19 <u>Coopérer en vue d'un objectif commun.</u>          »» La coopération, l'entraide.</p>	<p><b>Obj. :</b>  <u>La sensibilité : soi et les autres</u>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.</li> <li>• S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.</li> <li>• Se sentir membre d'une collectivité.</li> </ul> <b>Comp. :</b></p> <p>EMC6 Apprendre à coopérer.          »» Initiation aux règles de la coopération.</p> <p><u>Le jugement : penser par soi-même et avec les autres</u>  <b>Obj. :</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.</li> <li>• Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.</li> </ul> <b>Comp. :</b></p> <p>EMC11 <u>Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue.</u>          »» Le choix, sa justification.          »» Connaissance et reconnaissance de différents types d'expression (récit, reportage, témoignage).          »» Les règles de la discussion en groupe (écoute, respect du point de vue de l'autre, recherche d'un accord...).          »» Approche de l'argumentation.          »» Le débat argumenté.          »» Initiation au débat démocratique.          »» Les critères du jugement moral : le bien et le mal, le juste et l'injuste.</p>
---	---



Voilà un an que le dispositif a émergé à l'école, de manière globale les enseignantes de classe en font un bilan positif : les retours en classe après manger sont plus sereins.

Même si au début de la mise en place de la Boîte à Jouer, de nombreux conflits voyaient le jour de part la nécessité de coopérer vécu en premier lieu comme une contrainte par les enfants, la majorité des enseignantes s'accordent à dire que les enfants semblent aujourd'hui plus disposés aux apprentissages. De même, les nouveaux positionnements des adultes face aux enfants, cette nouvelle gestion du conflit ont permis aux enfants de s'inscrire dans cette démarche plus réflexive et plus enclin à l'empathie.

### **III- 3 LA GESTION DE LA PRISE DE RISQUE**

Selon une enquête de William Bird, les enfants auraient perdu en 80 ans 10km d'autonomie de déplacements accordés par les parents.

Prendre des risques mesurés c'est tester ses limites, conquérir ses peurs, se relever quand on tombe, identifier les bénéfices d'une action et en mesurer les conséquences.

En résumé, prendre des risques mesurés c'est mieux se connaître et donc gagner en estime de soi.

Ce gain de confiance, particulièrement pour les enfants que nous accueillons à l'école, va permettre à ces derniers de se rendre plus disponibles aux apprentissages. La présence active des enseignant.es lors des temps de jeux va permettre lors de ces prises de risques, d'identifier le risque, d'accompagner les enfants en émettant ses propres inquiétudes en faisant réfléchir et verbaliser les enfants sur une situation particulière. Détourner la fonction première d'un objet c'est déjà ne plus être dans un positionnement normé et enfermant mais c'est être dans un processus créatif engagé par les enfants où notre rôle est de permettre sa longévité.

### **III- 4 ANCRAGE DANS LE PROJET D'ECOLE**

L'école possède la labellisation lycées éco-responsables.

Les questions relatives à l'environnement sont donc essentielles pour l'établissement. La Boite à Jouer s'inscrit pleinement dans ce projet puisque nous avons créé un partenariat (convention) avec la ressourcerie

9

locale Ressources&Vous. Cette ressourcerie nous permet de récolter des objets pour remplir la boîte et renouveler les objets en échange d'une participation annuelle de 60 €.

9

Les objets recyclés de la Boite à Jouer de l'école sont alors sortis du circuit court des déchets pour être revaloriser dans la cour.

Les enfants sont sensibilisés à une démarche de consommation alternative lorsqu'ils jouent.

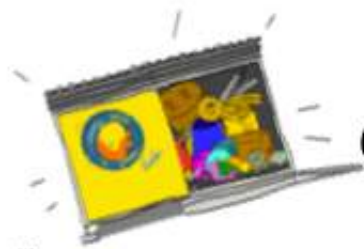
Pour la deuxième année, les enfants vont prendre part au réapprovisionnement en objets de la Boite à Jouer.

Pour que le dispositif de la Boîte à Jouer puisse perdurer dans le temps, un questionnement régulier sur nos pratiques éducatives est essentiel. D'autant plus que chaque année de nouveaux enseignants arrivent et doivent pouvoir participer au projet.

C'est en cela qu'une formation annuelle est indispensable pour remettre à jour nos objectifs, communiquer et apprendre comme les enfants à travailler en coopération.

Une enseignante référente sur l'école centralise les informations et fait le lien entre les enseignant.es et l'association Jouer pour Vivre.

***Ce projet est fondamental : il réunit l'équipe éducative, fait des enfants les auteurs de leur vie à l'école et concède à la coopération une place essentielle : ces éléments forment le ciment fédérateur d'un climat scolaire propice aux apprentissages***



### COLLECTE D'OBJETS POUR LA BOITE A JOUER

Chers parents,

Nous cherchons à renouveler régulièrement les objets de la boîte à jouer.

On vous propose de vous débarrasser de certains de vos objets qui pourraient être très utiles aux enfants pour leurs créations de jeux.

Voici la liste des objets que nous cherchons :

- des grands contenants en plastiques (poubelle, bassine...)
- tubes en carton / plastique (gouttière...)
- mousses d'assez grande taille
- pneus de toutes tailles
- bâches plastiques, cordes, sangles
- objets roulants (poussette, valise, déambulateur ...)
- luge, traîneau, malette, petite tente de plage / de bébé, vêtements adulte de travail
- tête de balais / balais espagnol, gants caoutchouc, palme, bouée ...



Pour permettre aux objets d'avoir une seconde vie dans la boîte à jouer et d'être transformés en jeux par vos enfants nous vous demandons à ce qu'ils soient propres et non coupants.

**VOUS POURREZ DEPOSER LES OBJETS  
LE DIMANCHE ET LE LUNDI DE LA RENTRÉE À L'ACCUEIL**

Merci !





