

CONVENTION-CADRE

Espaces ludiques en milieu scolaire

Etablie entre les soussignés :

Le Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse
ci-après dénommé "le Ministère"
représenté par, Jean-Marc HUART, directeur général de l'enseignement scolaire,
110 rue de Grenelle 75357 Paris SP 07,
ci-après désigné "le DGESCO"

et

La Fédération française des industries Jouet Puériculture (FJP)
représentée par Florent LEROUX, Président,
organisation professionnelle ci-après désignée "la FJP"
4 rue de Castellane 75008 Paris

Préambule

Le dispositif "Espaces ludiques en milieu scolaire" consiste à proposer aux élèves des écoles primaires (élémentaires et maternelles) l'opportunité de se livrer librement à des activités ludiques dans un espace dédié, avec une combinaison de jouets très spécifiquement étudiée.

Les expérimentations pilotées par la direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO) ont montré l'intérêt de ce dispositif.

En effet, en prenant appui sur la valeur du jeu comme activité symbolique majeure, comme vecteur de socialisation et comme valeur éthique, les espaces ludiques en milieu scolaire contribuent de manière significative à une meilleure qualité de vie des enfants à l'école. Ils participent au développement de meilleures compétences relationnelles et sociales dans le cadre de comportements pacifiés. Ils offrent à l'élève un temps de retour sur soi, de partage, de bien-être et de coopération.

Ce dispositif permet très concrètement de penser l'école comme un lieu de vie et d'éducation, par une meilleure prise en compte de l'enfant au service de l'élève, favorisant l'accès aux apprentissages dans de meilleures conditions.

Savoirs et valeurs essentielles pour la vie collective s'acquièrent dans le cadre des enseignements mais également dans tous les temps et les espaces de la vie scolaire.

Le dispositif contribue de façon significative à une meilleure prise en compte d'une mixité sociale et culturelle, au développement de la confiance en soi, de l'autonomie et de l'égalité des chances, ce qui permet de mieux se projeter dans l'avenir, de participer activement à l'amélioration de la vie commune et de préparer son engagement en tant que citoyen.

Cette action participe à l'épanouissement individuel et collectif, à la construction d'une culture civique, inscrite dans le socle commun, de connaissances, de compétences et de culture.

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1 : objet

La présente convention a pour objet de promouvoir le développement des espaces ludiques en milieu scolaire dans toutes les écoles élémentaires et maternelles.

Article 2 : conditions générales d'organisation

L'espace ludique en milieu scolaire est situé dans un lieu dédié, clairement identifié.

Ce dispositif s'inscrit naturellement dans le projet d'école, en lien avec la collectivité territoriale de rattachement.

Il est développé dans des environnements tels que :

- les activités périscolaires ;
- les récréations ;
- l'accompagnement éducatif

et tout environnement dans lequel l'Éducation nationale et les collectivités territoriales collaborent pour offrir aux élèves des activités adaptées à des besoins fondamentaux. Les projets éducatifs territoriaux (PEDT) constituent un cadre particulièrement adapté à la mise en œuvre d'espaces ludiques.

Article 3 : définition du cadre de fonctionnement des espaces ludiques

L'implantation d'un espace ludique est subordonnée :

- au respect du cahier des charges définissant le cadre de la sélection des jouets, support du dispositif, présenté en annexe ;
- à l'engagement de la collectivité qui finance sa mise en place et assure sa maintenance.

L'espace ludique peut être utilisé jusqu'à 5 fois par jour, selon le choix retenu pour chaque école : pendant les récréations et sur les temps périscolaires (avant et/ou après la classe et sur la pause méridienne).

Il est soumis à toutes les conditions de sécurité et de maintenance en vigueur dans les écoles.

Une attention particulière doit être apportée à l'hygiène du lieu et du matériel.

Article 4 : encadrement de l'activité

Selon les temps, l'activité s'exerce sous la responsabilité de l'équipe enseignante ou sous l'autorité de la commune de rattachement ou de l'établissement public de coopération intercommunale (EPCI) compétent.

Article 5 : engagements réciproques

Le Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse s'engage :

- à définir et mettre en œuvre un plan d'information, convenu entre la DGESCO et la FJP pour permettre à tous les responsables de l'éducation nationale, recteurs, directeurs académiques des services de l'Éducation nationale, inspecteurs de l'éducation nationale, directeurs d'école, d'avoir une pleine connaissance du dispositif et de son organisation ;
- à favoriser l'installation des espaces ludiques dans les écoles élémentaires et maternelles en partenariat avec les collectivités territoriales ;
- à contribuer à l'évaluation des impacts de la mise en place des espaces ludiques en milieu scolaire.

La FJP s'engage :

- à solliciter tous les adhérents de la FJP afin qu'ils proposent des produits respectant les critères énoncés, conformément au cahier des charges joint à la présente convention ;
- à créer un réseau de distribution, par l'entremise de grossistes nationaux spécialistes en jouets, en collaboration avec leur organisation professionnelle (UNEJ), ce réseau ayant pour vocation de commercialiser les jouets à des tarifs préférentiels dans la conformité des lois de la concurrence ;

- à respecter strictement les combinaisons de jouets sélectionnés, supports du concept et des résultats.

Article 6 : Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire

Une commission nationale, présidée par la DGESCO, assure le suivi et la régulation du dispositif.

La "Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire" est composée au minimum de :

- 2 membres de la DGESCO ;
- 1 membre de la FJP ;
- 1 membre de l'Inspection générale ;
- 1 représentant des DASEN ;
- 1 représentant des IEN ;
- 1 représentant des directeurs d'écoles ;
- 1 membre de l'AFELDS (Association française des espaces ludiques de dynamique sociale) assurant la "Mission Espaces ludiques" ;
- 1 membre du CGET (Commissariat général à l'égalité des territoires) ;
- des experts nommés par la DGESCO et la FJP.

Elle étudie et valide la sélection des jouets, après étude de leurs fonctions potentielles.

Elle se réunit au minimum 1 fois par an et autant que de besoin.

Article 7 : durée et validité

La présente convention est conclue pour une période de 3 ans, renouvelable par tacite reconduction.

Chacune des parties peut en demander l'aménagement, au plus tard 1 mois avant chaque échéance.

Elle sera résiliée de plein droit dans l'hypothèse où l'une des parties ne respecterait pas ses engagements.

Fait à Paris le : **1 MARS 2019**

Le directeur général de l'enseignement scolaire

Jean-Marc HUART

Le président de la fédération française des industries Jouet Puériculture

Florent LEROUX

Espaces ludiques en milieu scolaire

Cahier des charges

Annexe à la convention cadre

Un dispositif qui améliore la qualité du "vivre ensemble" au bénéfice des apprentissages

Un espace ludique en milieu scolaire offre l'opportunité d'équilibrer la journée de l'élève, en proposant à l'enfant des séquences de décompression pendant les temps périscolaires et les récréations.

Implanter un espace ludique en milieu scolaire a deux objectifs essentiels :

- aménager les rythmes de vie de l'enfant à l'école car les enfants y passent 8, 10, voire 12 heures par jour ;
- pacifier les comportements et remobiliser les enfants au travail, favoriser l'intégration et les apprentissages.

Ce dispositif concerne toutes les écoles élémentaires et maternelles, en milieu urbain, rural, et en secteurs d'éducation prioritaire.

Définition

Un espace ludique en milieu scolaire est un lieu dédié au jeu à l'intérieur de l'école.

Ni ludothèque, ni club de jeux, il s'appuie sur une utilisation du jouet, à travers une sélection spécialement étudiée.

Il permet à l'élève de redevenir pleinement un enfant pendant les temps périscolaires et les récréations.

Il lui ouvre un champ de détente qui se révèle être un facteur d'équilibre.

Il offre un intérêt supplémentaire en favorisant une image ouverte et positive de l'école. Ce faisant, il s'avère être un réel stimulant de réussite éducative, tout en renforçant le lien école, enfant, famille, institution.

Une procédure simple

Lieu

Salle, espace dans la BCD, couloir, palier, ou tout lieu aménagé, annexe de cantine, etc.

Encadrement

Tout personnel habilité par les mairies ou écoles à intervenir pendant les heures périscolaires (*récréations, pause méridienne, avant et après la classe*).

L'adulte encadrant est le garant de la sécurité. Il n'intervient pas dans le choix des enfants mais peut mettre en évidence la variété des jouets mis à disposition et le fait que ranger fait partie du jeu. Les enfants viennent librement à l'espace ludique. Ils savent qu'ils peuvent y choisir les jouets dont ils ont envie sans être jugés.

Equipement

Matériel utilisé couramment à l'école (*tables, chaises, rangement*) et la combinaison de jouets "Espace ludique en milieu scolaire" (*non fractionnable*).

La combinaison de jouets

Généralités

La sélection des jouets présents dans les espaces ludiques est de la responsabilité de la Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire, dans le respect des règles du présent cahier des charges.

Les combinaisons rassemblent de "vrais jouets", distancés des apprentissages scolaires.

Elles ne comportent donc aucun jeu didactique qui relève d'attentes et d'objectifs différents.

Les combinaisons sont composées d'une soixantaine de jouets et jeux afin d'offrir un réel choix à chaque enfant.

La variété des jouets est un critère fondamental pour procurer aux enfants un maximum de sollicitations.

Il est pris en compte le potentiel de transfert attaché au jeu ou jouet qui permettra à l'enfant de compenser ou de se libérer, favorisant ainsi l'équilibre de chacun et du groupe.

Pour des raisons de budget et de manutention, sont exclus les jeux et jouets :

- nécessitant l'achat de consommables (exception faite pour les piles dans le cas de jeux ou jouets particulièrement adaptés au concept) ;
- comportant des petites pièces susceptibles d'être perdues ;
- strictement individuels ;
- sous licences (sauf exception) ;
- expressions de modes passagères.

Pour des raisons d'hygiène, les peluches sont également exclues.

Deux sélections s'imposent en fonction de l'âge des enfants :

- **une combinaison de jouets pour les 6/11 ans (école élémentaire)**
- **une combinaison de jouets pour les 3/6 ans (école maternelle)** complétée par une sélection de jouets pour les enfants de moins de trois ans si besoin est.

Une combinaison est spécialement adaptée pour les écoles rurales de moins de 3 classes accueillant des enfants d'âges maternels et élémentaires.

Trois grands types de jouets constituent l'ossature de la sélection.

1. Les jouets symboliques

L'espace ludique en milieu scolaire met en évidence tout l'intérêt des jouets dits de transferts affectifs qui permettent notamment, la reproduction d'une cellule familiale.

Les jouets d'imitation ou de rôles permettent à l'enfant d'apprendre à gérer des situations, des conflits, de comprendre le monde et de se projeter dans un avenir d'adulte.

Exemples :

- poupons, poupées mannequins et accessoires (*vêtements, voitures, mobilier, etc.*)
- jeux d'imitations sur le thème de la nourriture (*dînette, cuisinière etc.*)
- robots, figurines d'actions etc.

2. Les jeux de construction et d'imagination

Ils proposent une palette d'alternatives à la réalité qui permet de mettre en place le mécanisme du raisonnement et de la logique, de structurer l'identité de l'individu capable d'affronter cette réalité.

Exemples :

- jeux de construction à modèles multiples avec figurines,
- jeux d'imagination à thème avec figurines, etc.

3. Les jeux à règles

Ces jeux nécessitent d'appliquer des règles, d'en créer parfois et de les respecter.

Ils favorisent l'émergence du principe "gagnant/gagnant" : celui qui perd sait en effet qu'il peut rejouer pour gagner et que l'adversaire reste toujours un partenaire.

Ils sont également l'opportunité de se confronter à la compétition de s'affirmer face à soi-même et aux autres.

Les règles doivent être :

- simples ;
- le temps de jeu court.

Pour faciliter la sélection

Les industriels du jouet sont invités à proposer des produits correspondant au cahier des charges, présentés sur la fiche-produit créée à cet effet, comportant :

- une description détaillée ;
- une ou plusieurs photos couleurs ;
- la mention de la catégorie à laquelle le produit est rattaché ;
- les produits doivent avoir une garantie minimum de disponibilité de 2 ans à venir.