

État des lieux du projet des « Récrés jeu t'aime » en Fédération Wallonie-Bruxelles

Octobre 2017 - Mai 2018

Alisson Beckers

Remerciements

Nous tenons à remercier les Directeurs et Directrices, les enseignants, les personnes présentes dans la cour ainsi que les élèves des écoles ayant acceptés de nous rencontrer pour l'élaboration de cette publication.

Table des matières

1. Introduction	1
2. Le jeu libre soutenu par des objets quotidiens	2
2.1 Le jeu libre	2
2.2 Les « Loose part »	3
2.3 La récréation comme milieu de vie	4
3. Les objectifs du projet « Récrés Jeu t'aime »	5
4. Description des activités du projet	6
5. Méthodologie	7
6. Analyse des résultats	7
6.1 Les motivations à instaurer le projet	8
6.2 La mise en œuvre du projet	8
6.3 Déroulement du projet	11
6.4 Les bénéfices observés	13
6.5 Difficultés observées par les écoles	16
6.6 Paroles d'enfants	17
6.7 Recommandations de la part des écoles	18
7. Limites	19
8. Conclusion	20
9. Bibliographie	21
10. Annexes	24

1. Introduction

Cet état des lieux a pour objectif de comprendre la manière dont est organisé le projet de « Récres Jeu t'aime » ainsi que les effets qu'il produit dans différentes écoles d'enseignement Fondamental en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Ce projet fut instauré initialement dans 5 écoles pilotes lors de l'année scolaire 2015-2016 par Yapaka, programme de prévention de la maltraitance de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Depuis, il est proposé aux écoles fondamentales de la Fédération Wallonie-Bruxelles via différents canaux : site yapaka.be, articles de presse, présentation lors de journées dans le monde de l'enseignement... Si les écoles le souhaitent, une séance d'informations peut être réalisée par un membre de l'équipe Yapaka, afin de fournir des explications concernant la mise en œuvre du projet et de ses effets. Ce projet est inspiré du projet « *Scrapstore PlayPod* »¹ mené depuis 2006 au Royaume-Uni, ainsi qu'en Espagne et, en France depuis 2015, sous la dénomination de « Boîte à jouer »².

Le projet des « Récres Jeu t'aime » consiste à mettre à disposition des élèves des objets de la vie quotidienne, rassemblés dans un contenant, durant les longues récréations (temps du midi et après 16h). Cet accès à du matériel n'ayant pas, à priori, de valeur ludique soutient le jeu libre, c'est-à-dire le jeu sans consigne, sans intervention de la part des adultes. Ce type de jeu favorise grandement le développement cognitif, psychomoteur, social et affectif des enfants.

Ainsi, ce rapport présente les effets engendrés par le projet sur l'organisation et l'ambiance de la récréation, les relations entre enfants, les relations au sein de l'équipe éducative, ainsi que les bénéfices constatés durant les temps en classe en termes de créativité, d'autonomie et de concentration.

¹ Yapaka.be. Fini ennui et disputes à la récré : mode d'emploi. In : *Yapaka.be*. [en ligne] 2016. Disponible sur internet : <http://www.yapaka.be/les-recres-jeu-taime> (consulté le 8 février 2018).

² Brougère G, Roucous N, Besse-Patin B, Claude V. Une boîte pour jouer : pratiques et discours autour d'objets recyclés : Rapport concernant l'accompagnement scienti que de l'implantation de la boîte à jouer sur deux sites en région parisienne. [Rapport de recherche] Université Paris 13 - Sorbonne Paris Cité. 2016 [en ligne] Disponible sur internet : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01361254/document> (consulté le 8 février 2018).

2. Le jeu libre soutenu par des objets quotidiens

Jouer est primordial pour le développement de l'enfant. Cela lui permet de découvrir le monde, ses propres limites, de créer, de se construire, de se socialiser... Jouer est d'ailleurs un droit universel inscrit dans la Convention internationale des droits de l'enfant.

Afin de comprendre les bénéfices du jeu libre avec des objets de la vie quotidienne au sein de l'école, il est pertinent de s'intéresser tant à la définition du jeu libre, qu'au concept de « Loose part » (correspondant aux objets de la vie quotidienne) ainsi qu'à la récréation en tant que milieu de vie des enfants.

2.1 Le jeu libre

Le jeu libre – jouer à papa et maman, au supermarché, faire des constructions...- se caractérise entre autres par le fait qu'il se joue sans règles prédéfinies, qu'il laisse place à la surprise, qu'il est initié spontanément par l'enfant, et que son unique objectif est de prendre du plaisir.

Ce type de jeu apparaît dès le plus jeune âge. Déjà, le bébé joue avec sa bouche, son corps, sa voix et celles de ses proches...S'il est accompagné par son entourage dans ses découvertes, c'est à travers lui que petit à petit il découvre et apprivoise le monde.

Au fur et à mesure qu'il grandit, d'autres types de jeux se mettent en place : jeu de cache-cache, de faire semblant, de construction... L'importance de ces jeux dans le développement des enfants est immense : « *C'est dans les activités de faire semblant, en faisant comme si, que l'enfant peut ressentir en se mettant dans la peau d'un autre, parfois dans un costume de héros, qu'il devient lui-même. Jouer c'est penser, jouer c'est se penser et penser l'autre*³ ».

Aussi, Demers et Lapierre⁴ précisent que le jeu libre permet l'expression des émotions et affects vécus par l'enfant, ce qui lui offre un espace d'apaisement. Le jeu constitue donc un outil de prévention de la violence important. En effet, Maurice Berger⁵, un pédopsychiatre travaillant auprès d'enfants violents a constaté que ces derniers étaient en grande difficulté dans le jeu. Ils ont beaucoup de mal à imaginer, à faire comme si, à prendre du recul, à se mettre à la place d'autrui... Or, toutes ces capacités sont indispensables pour vivre en collectivité.

³ Marinopoulos S. Jouer pour Grandir. Collection temps d'arrêt, 2013, 59 p.

⁴ Demers M., Lapierre L. Le jeu libre à l'extérieur comme élément indispensable au développement des jeunes. Quebec en forme. Faits Saillants de la Recherche n°9, 2012, 8p.

⁵ Berger M. Voulons-nous des enfants barbares ? Prévenir et traiter la violence extrême. Dunod, 2013.

2.2 Les « Loose part »

L'introduction d'objets quotidiens dans les cours de récréation vient de la « Theory of Loose Parts », proposée par de Simon Nicholson⁶ en 1971. Celui-ci estimait que tous les enfants devaient avoir accès à du matériel n'ayant, à priori, pas de valeur ludique. Ces objets peuvent être assemblés, démontés, détournés... Une pomme de pin, des sacs, des plumes, des tissus... A travers leurs manipulations, leurs explorations les enfants développent leur créativité. Dans leur étude, Maxwell et al.⁷ ont démontré que l'usage d'objets quotidiens engendre une augmentation des jeux de type « construction » et « imaginaire » favorisant ainsi la créativité, l'apprentissage du langage et la cohésion de groupe.

De plus, en jouant librement à l'extérieur avec ces objets, plusieurs études de Engelen et al.⁸, Hyndman et al.⁹ et de Mulryan-Kine¹⁰ s'accordent sur une réduction de la sédentarité des enfants au profit de l'activité physique favorisant, ainsi, leur développement psychomoteur. A cela s'ajoute, selon Demers et Lapierre⁴ ainsi que par Bento et Dias¹¹ que les enfants apprennent la gestion des risques et à connaître leurs propres limites. En effet, les enfants en jouant à l'extérieur, découvrent petit à petit leurs limites en grimant, en courant, en relevant des défis. A travers le jeu, les enfants apprennent à se connaître et acquièrent une meilleure gestion des risques.

Ainsi, les avantages concernant l'utilisation d'objets quotidiens durant les récréations sont nombreux. La concentration des enfants durant les apprentissages en classe serait renforcée selon Mulryan-Kine¹⁰, Demers et Lapierre⁴.

⁶ Nicholson, S. The theory of loose parts, an important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*. 1972 ; 4(2).

⁷ Maxwell L. E., Mitchell M. R., Evans G. W. Effects of Play Equipment and Loose Parts on Preschool Children's Outdoor Play Behavior : An Observational Study and Design Intervention. *Children, Youth and Environments*. 2008 ; 18 (2) : 36-63.

⁸ Engelen L. et al. Spying on children during a school playground intervention using a novel method for direct observation of activities during outdoor play. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*. 2017, 10 p.

⁹ Hyndman et al. Evaluating the effects of the Lunchtime Enjoyment Activity and Play (LEAP) school playground intervention on children's quality of life, enjoyment and participation in physical activity. *BMC Public Health*. 2014 ; 14 (164) : 16 p.

¹⁰ Mulryan-Kine C. The school playground experience: opportunities and challenges for children and school staff. *Education Studies*. 2014 ; 40 (4) : 377-395.

¹¹ Bento G., Dias G., The importance of outdoor play for young children's health. *Porto Biomedical Journal*. 2017 ; 2(5) : 157-160.

De plus, l'évaluation du projet « *Playpod in schools* » en Angleterre¹² a démontré une diminution du nombre d'accidents et de comportements violents au profit d'une augmentation de la coopération entre élèves.

En 2017, une étude cas-témoins sur 8 écoles Néo-Zélandaises qui avaient adoptés les « loose parts »¹³ a mis en évidence que les enfants jouaient plus fréquemment en groupe et s'estimaient être plus heureux à l'école.

2.3 La cour de récréation comme milieu de vie

La récréation est un milieu de vie à part entière pour les enfants. Pourtant, ce moment est souvent peu investi et considéré comme moins important que les temps en classe. Or, selon plusieurs études, ces temps sont très importants pour les enfants.

En effet, la récréation est un microcosme, selon Mulryan-Kine¹⁰ au sein duquel les enfants apprennent à interagir entre eux, à coopérer et à résoudre leurs conflits. L'intérêt d'avoir des interactions positives entre pairs, selon Booren et al.¹⁴, est que cela influence positivement le futur réseau social et parcours académique de l'enfant.

Marinopoulos³ rajoute que l'école ne peut nier les besoins de l'enfants, dont celui de jouer librement. En effet, elle insiste sur le fait que le jeu libre se doit d'être pris en considération dans l'organisation scolaire. Il ne devrait pas être considéré comme une activité futile en opposition au sérieux du travail scolaire. Ainsi, elle soutient qu'il est primordial de revaloriser le jeu à l'école étant donné ses bienfaits sur le développement cognitif, social et psychomoteur des enfants. Cependant, Gibson et al.¹⁵ soulèvent au travers une revue systématique de la littérature, la difficulté à obtenir des données probantes concernant l'impact de l'utilisation d'objets quotidiens dans les écoles sur le développement cognitif, social et émotionnel des

¹² Armitage M. *Play Pods in Schools. An independent evaluation (2006-2009)*. United-Kingdom : Playpeople ; 2009, 60 p.

¹³ Farmer VL, Williams SM, Mann JI, Schofield G, McPhee JC, Taylor RW. Change of school playground environment on bullying: A randomized controlled trial. *Pediatrics*. 2017;139(5)

¹⁴ Booren L., Downer J. T., Vitiello V. E. Observations of Children's Interaction with Teachers, Peers, And Tasks across Preschool Classroom Activity Settings. *Early Educ Dev*. 2012 ; 23 (4) : 517-538.

¹⁵ Gibson JL, Cornell M, Gill T. A Systematic Review of Research into the Impact of Loose Parts Play on Children's Cognitive, Social and Emotional Development. *School Mental Health*. 2017;9(4):295-309

enfants. Cela s'explique selon eux, par la complexité à créer des indicateurs quantitatifs évaluant le développement cognitif, social et affectif des enfants.

3. Les objectifs du projet « Récrés Jeu t'aime »

L'objectif général du projet « Récrés Jeu t'aime » est de soutenir le jeu libre à l'école et donc de favoriser le développement cognitif, psychomoteur et socio-affectif des enfants.

La pertinence de ce projet est qu'il revalorise le jeu libre, dont la place dans le quotidien des enfants est en nette diminution depuis plusieurs années. En effet, une étude documentaire de l'Observatoire de l'Enfance et de la Jeunesse de la Communauté Française¹⁶ s'était intéressée aux temps des enfants et démontrait que la vie des enfants était rythmée par les horaires professionnels de leurs parents ainsi que par les horaires scolaires, ce qui leur laissait peu de temps libre. A côté de cela, Hyndman et al.⁹, Demers et Lapierre⁴ ainsi que Bento et Dias¹¹, relevaient une augmentation des jeux sédentaires à l'intérieur pouvant s'expliquer par la peur de laisser les enfants jouer dehors et le développement des jeux technologiques¹⁷.

La chimère du risque zéro influence également les standards urbanistiques. En effet, Garnier¹⁸ explique que l'aménagement du territoire réalisé engendre l'établissement de zones sécurisées prévues pour les enfants, telles que les plaines de jeux, dans lesquelles la sécurité prime au détriment de l'aventure, de la surprise et de la créativité. Le jeu dans l'espace public est réduit à ces seules zones sécurisées.

Au niveau scolaire, les conditions d'encadrement des enfants durant la pause du midi dans les écoles bruxelloises sont complexes selon l'enquête de l'Observatoire de l'Enfant de la

¹⁶ Gentile M. Les temps des enfants. Étude documentaire commanditée par l'Observatoire de l'Enfance et de la Jeunesse de la Communauté Française de Belgique. 2004 [en ligne] Disponible sur internet : http://www.oejaj.cfwb.be/index.php?eID=tx_nawsecuredl&u=0&g=0&hash=654cc2e36f02908f1dba3f6ea4b7c339961dec26&file=fileadmin/sites/oejaj/upload/oejaj_super_editor/oejaj_editor/pub_Temps_enfants.pdf (consulté le 8 février 2018).

¹⁷ Whitebread D., Basilio M., Kuvalja M., Verma M. *The importance of play: a report on the value of children's play with a series of policy recommendations*. Brussels, Belgium: Toys Industries for Europe. 2012. 54 p.

¹⁸ Garnier P. Une ville pour les enfants : entre ségrégation, réappropriation et participation. *Métropolitiques*. 2015. [en ligne] Disponible sur : <http://www.metropolitiques.eu/Une-ville-pour-les-enfants-entre.html> (consulté le 8 février 2018).

Commission Communautaire Française¹⁹ et se caractérise par un manque de personnel et d'infrastructures (réfectoire...). Le bruit, la surpopulation dans les cours de récré engendrent du stress et de la nervosité chez les enfants, ainsi que du stress du côté du personnel scolaire. Le mauvais temps serait également un facteur contraignant obligeant de nombreuses écoles à garder leurs élèves à l'intérieur par manque d'infrastructures extérieures couvertes.

Par conséquent, les objectifs spécifiques du projet « Récérés Jeu t'aime » sont :

- Sensibiliser l'ensemble des acteurs du monde scolaire - équipes éducatives et parents d'élèves - aux bénéfices du jeu libre.
- Favoriser le jeu libre lors de la récréation et ainsi de diminuer les comportements violents, favoriser les interactions entre enfants (la coopération, la mixité), augmenter la créativité, et diminuer l'ennui.

4. Description des activités du projet

Préalablement à l'instauration du projet, il est essentiel qu'un ou plusieurs membres de l'équipe éducative ou de l'association des parents soit convaincu des bienfaits du jeu libre. La motivation de ces personnes favorisera la concrétisation du projet et par conséquent, sa réussite. A leur demande, Yapaka peut organiser une séance de présentation à destination de l'ensemble de l'équipe éducative (direction, enseignants, personnes présentes dans la cour).

Le projet des « Récérés Jeu t'aime » se découpe en deux activités principales : une activité logistique et une activité ludique.

1. L'activité logistique du projet consiste à trouver un contenant (abri de jardin, coffre) ainsi que les objets. Les initiateurs du projet doivent donc mobiliser parents et équipe éducative d'une part pour trouver un contenant et d'autre part, pour récolter les objets. Pour le contenant, plusieurs possibilités existent : la commune peut être sollicitée pour un éventuel abri inutilisé (par exemple abri de jardin), les parents ou l'équipe éducative peuvent en construire un (à l'aide de palettes ou création de coffres)...
- La récolte des objets, compter un objet par enfant minimum, peut se faire via l'envoi de mails, affichages...pour mobiliser la participation de l'ensemble de l'école (parents,

¹⁹ Aujean S. Enquête sur le temps du midi dans les établissements de l'enseignement fondamental ordinaire de la région de Bruxelloise. Bruxelles : Observatoire de l'enfant ; 2016, 32p.

enseignants, direction...). Pour soutenir la récolte de ces objets, une liste reprenant une centaine d'exemples est disponible sur yapaka.be. Cette liste est à adapter par chaque école selon ce que l'équipe éducative décide d'autoriser ou non comme objets.

Les effets attendus seront d'avoir à disposition un contenant fonctionnel et des objets en suffisance pour que chaque enfant puisse profiter de l'aménagement.

2. Concernant l'activité ludique, celle-ci correspond à permettre aux enfants de jouer librement avec les objets.

Les ressources pour cette activité sont : l'accessibilité au contenant et donc aux objets et, la présence bienveillante et non intrusive des personnes chargées de surveiller la récréation, un temps de jeu suffisant (temps du midi, après 16h), ainsi que la participation des élèves. Les effets attendus seront, donc, de favoriser le jeu libre qui permet : une réduction des comportements indésirables des élèves au profit de la coopération entre ceux-ci, diminution de l'ennui ressenti par les élèves durant la récréation, une amélioration de leur concentration durant les apprentissages scolaires, une augmentation de la créativité. L'impact à long terme étant le développement cognitif, psychomoteur, social et affectif des enfants.

5. Méthodologie

L'état des lieux du projet des « Récres Jeu t'aime » consiste en une étude exploratoire basée sur des entretiens semi-dirigés²⁰ réalisés auprès d'élèves, de personnes chargées de surveiller la récréation et d'enseignants d'écoles fondamentales. Les entretiens furent effectués entre le mois d'octobre 2017 et le mois d'avril 2018, ils furent enregistrés pour être retranscrits et codés. L'échantillon se concentre sur 5 écoles fondamentales ayant instauré le projet depuis 4 mois minimum et localisées dans la région de Bruxelles-Capitale et du Hainaut. La sélection de ces écoles s'est faite à partir d'un listing de Yapaka reprenant les coordonnées des établissements scolaires intéressés par le projet, ceux ayant instauré le projet et ceux l'ayant arrêté.

6. Analyse des résultats

Les caractéristiques des écoles participantes sont reprises dans le tableau ci-dessous.

²⁰ Chaque guide d'entretien se trouve en annexes

Types d'enseignement	Pédagogies	Villes
Enseignement Fondamental Libre Subventionné non confessionnel	Decroly	Forest à Bruxelles
Enseignement Fondamental Libre Subventionné non confessionnel	Decroly	Uccle à Bruxelles
Enseignement Fondamental subventionné communal	Traditionnelle	Soignies, Hainaut
Enseignement Fondamental subventionné communal	Active	Saint-Gilles à Bruxelles
Enseignement Fondamental Libre Confessionnel	Traditionnelle	Watermael-Boitsfort à Bruxelles

L'analyse des données suit un fil conducteur débutant par les motivations des écoles à instaurer le projet, la mise en œuvre du projet et son organisation, les effets observés, les paroles d'enfants et, pour conclure les recommandations formulées par les écoles.

6.1 Les motivations à instaurer le projet

Deux écoles expliquent avoir lancé le projet car elles percevaient de l'ennui chez les enfants durant la récréation. Cet ennui pouvait conduire à des comportements inappropriés : enlever les écorces des arbres, déterrer les dalles de la cour, vandaliser les toilettes...

Pour les autres écoles, la motivation à mettre en place le projet était de réguler les tensions et conflits entre élèves durant la récréation.

6.2 La mise en œuvre du projet

Dans l'ensemble des écoles, le projet avait lieu lors de la récréation du midi étant donné qu'il s'agit de la plus longue pause pour les enfants.

La mise en œuvre du projet, dans la majorité des écoles, a suscité une mobilisation générale de l'équipe éducative et des parents.

Toutefois, une des écoles a été confrontée à des réticences de la part du personnel chargé de surveiller la récréation. Cela a eu pour conséquence de compliquer la poursuite du projet. En

effet, le rôle des personnes présentes dans la cour est crucial, comme le démontre les propos de deux enseignants « *Je dirais, euh, de faire en accord avec les surveillants vraiment, enfin, en impliquant les surveillants dès le début. Plus qu'un accord ! Vraiment être partie prenante quoi ! Il faut suggérer, enfin, faire, en sorte qu'ils se l'approprient parce que je pense que sans, cela ne pourrait pas fonctionner* ».

6.2.1 Récolte des objets

La participation de tous les acteurs, équipe éducative et parents d'élèves, facilite la récolte des objets. Afin de susciter cette mobilisation, les moyens utilisés par les écoles furent la création d'avis et d'affiches à destination des parents. Dans certaines écoles, une liste « non exhaustive » d'objets était jointe au courrier. Cette liste, disponible sur le site de Yapaka, reprend tout un ensemble d'objets que les équipes ont adaptée en fonction de ce qu'elles acceptaient ou non comme objets.

Cependant, une des difficultés rencontrées par certaines écoles est le manque de réponse et d'apports d'objets lors des appels à la récolte. Pour pallier à cela, plusieurs écoles ont eu recours au triage de leur cave afin d'y trouver des objets.

Après la récolte, dans toutes les écoles, l'ensemble des objets est soumis au tri par l'équipe éducative. Ce tri permet, pour certains, de dissiper les craintes concernant la sécurité des enfants. En effet, les objets ne correspondant pas aux critères déterminés par l'équipe ne sont pas mis à disposition.

6.2.2 Contenants

L'ensemble des objets récoltés doit pouvoir se ranger dans le contenant, ils doivent être abrités de la pluie et permettre une aération minimale. Dans certaines écoles, un bac est dédié aux objets qui ne peuvent pas être sortis en cas de pluie. Il est nécessaire de réfléchir au type de contenant adéquat en fonction du contexte de l'école.

- Abris

Deux écoles ont installé des abris fabriqués à partir de planches en bois. Leur construction dans une école a été réalisée par l'équipe éducative et dans l'autre par les parents. En effet, une école

a profité de son weekend « Castor », destiné à reconstruire quelque chose à l'école avec l'aide des parents, pour construire le contenant.

L'avantage de ce type de contenant est qu'il permet de mettre les objets à l'abri. Il permet également de contenir un grand nombre d'objets.

L'inconvénient est son accessibilité. En effet, l'accès étant limité par une porte, les enfants se pressent tous en même temps pour avoir un objet. Pour pallier à cette difficulté, une école a mis en place un système de charge par classe. Chaque classe à tour de rôle, s'occupe de répartir les objets dans la cour avant le début de la récréation.

Dans une autre école, ce sont les adultes qui sortent les objets et les mettent à disposition des enfants.

- *Local*

Une école utilise un local pour stocker les objets.

Les avantages et inconvénients sont similaires à ceux constatés avec les abris.

- *Bacs*

Une école a construit, avec l'aide de parents, de grands bacs en palettes en plastique. Elles ont été obtenues via un papa ayant accès à ce type de palettes par son travail. Ces bacs ont été placés sous un petit préau.

Les avantages sont que les objets sont abrités et surtout qu'ils offrent une grande accessibilité aux enfants. En effet, ceux-ci peuvent aller y piocher les objets de leur choix à plusieurs en même temps. Le temps de prise des objets et de leur rangement est donc très court.

- *Malles mobiles*

Une des écoles avait débuté le projet avec une malle mobile mais qui fut très rapidement abîmée par la pluie et par l'utilisation que les enfants en ont faite. En effet, ils l'ont utilisée comme « *trottinette publique* ». Cette solution ne s'est pas avérée très efficace, cette école a donc opté pour un local.

6.2.3 Organisation du rangement des objets

Un des points souvent considéré comme problématique par les écoles est le rangement des objets. Dans 4 des écoles, ils ont réalisé une concertation avec les enfants, lors de conseils de classe par exemple, afin de les impliquer dans la prise de décision vis-à-vis du rangement. Il a

été décidé, dans la majorité des écoles, que tous les enfants participent au rangement même s'ils n'ont pas joué avec les objets.

Deux des écoles ont également instauré un système de doubles sonneries : la première indiquant qu'il faut ranger les objets et la deuxième correspondant à la fin de la récréation. Cependant, un des enseignants rencontrés exprimait l'intérêt d'avoir deux sons différents afin d'en faciliter la reconnaissance : « *Et donc, maintenant, il y a deux sonneries qui sont les mêmes, donc, il faut un peu s'y retrouver parfois. Il y a une première sonnerie 10 minutes avant pour que tous les jeux reviennent et puis, il y a la sonnerie qui marque vraiment la fin de la récréation, le moment où il faut se ranger. Du coup, tous les jeux n'arrivent pas au même moment, tous les enfants ne se rangent pas toujours au même moment, parce qu'on ne s'en sort pas trop, de qu'est-ce qui a sonné [...] Je pense que 2 sons différents seraient pas mal* ».

Une de ces deux écoles avait également mis en place un système de charge où une classe est chargée de rappeler aux enfants de ranger lors de la première sonnerie afin de soutenir le personnel chargé de surveiller la récréation.

Une des écoles, qui a installé les bacs en palettes, ne rencontre toutefois pas de problème particulier avec le rangement. Dès les premiers jours d'utilisation, les enfants ont rangé. Cela s'explique peut-être par le fait que le système des bacs offre de grandes facilités d'accès. Les enfants peuvent facilement accéder aux bacs, sans faire de file ni attendre, et y jeter les objets à l'intérieur.

6.3 Déroulement du projet

Entre le lancement du projet et sa mise en routine les équipes éducatives ont pu être les témoins privilégiés de l'évolution de la dynamique entre enfants ainsi que du climat de la cour de récréation. En effet, après avoir observé certains effets lors du démarrage du projet, ils ont constaté une évolution et une diversité de bénéfices pour les enfants. Toutefois, ils ont également dû faire face à quelques difficultés d'ordre organisationnel.

6.3.1 Le démarrage

Trois écoles ont observé certains effets, qui se sont révélés transitoires lors du lancement du projet tels que :

- Des conflits par rapport aux objets. Face à ce constat, une des personnes présentes dans la cour de récréation a créé « le coin à solutions ». Il s'agit d'une zone dans la cour de récréation, dans laquelle les enfants se retrouvent pour résoudre leurs conflits de manière autonome. Cela soutient l'apprentissage de la gestion des conflits.
- Des jeux de bagarre avec les objets « *On a du réajuster 2-3 trucs, au niveau de l'utilisation quoi, que ce n''était pas parce qu'y avait des tiges qu'il fallait forcément faire des épées et se taper dessus avec* ». Ces jeux de bagarre transitoires avaient été également constatés lors de l'évaluation réalisée sur le projet anglais.
- Une dégradation des objets s'expliquant par l'excitation des enfants à jouer et à se réapproprier l'objet, « *...il y a eu pas mal de casse au début en fait, ils testaient la résistance des objets comme des petits enfants* ».

Petit à petit, lorsque les enfants se sont appropriés le projet, ont découvert le plaisir de jouer ensemble, de construire...ces effets se sont atténués. Ainsi, une des écoles insiste sur l'importance de reconnaître qu'il s'agit d'une **période d'apprentissages** pour les enfants, durant laquelle « *... ils comprennent que c'était pour eux. Enfin, qu'il y avait moyen de jouer ensemble, qu'il y avait moyen de s'arranger, qu'il y avait moyen de, faire en sorte que ça soit harmonieux et que ça soit pas juste cet objet, que je le garde jusqu'à la fin de la récréation* ». Cela nécessite de faire preuve de beaucoup de patience et d'énergie de la part de l'équipe éducative comme le démontre les propos suivants « *On était très patient au début [rire] que vraiment plutôt de régler, on a passé des mois à expliquer et à retenir le même discours encore et encore ...* ». En effet, le risque durant cette période était de basculer dans la punition et la réglementation par facilité, comme l'illustre cet extrait « *à ne pas céder à la sanction, de ne pas céder à « je reprends l'objet et vous ne jouez plus avec !* ». *Ça a demandé beaucoup de boulot, de, de mise en place, de faire comprendre, de gestion de conflits, de leur apprendre à gérer eux-mêmes les conflits par rapport aux objets, de leur apprendre à mettre en place au début, de partage d'objets. Mais, ça prend 6 mois et après, c'est génial !* ».

Ainsi, le démarrage du projet se caractérise par la notion d'apprentissages autant pour les enfants qui redécouvrent la liberté de jouer, que pour l'équipe éducative qui doit modifier un peu sa manière d'interagir. En effet, pour l'équipe encadrante, il s'agit d'accompagner les enfants sans être trop intrusive.

6.3.2 Utilisation des objets

Les enfants utilisent les objets pour créer leur monde et leurs jeux. L'ensemble des écoles était épaté de cette capacité créatrice des enfants lors de la récréation. Les principaux jeux observés par les écoles étaient l'élaboration de cabanes, de déguisements à l'aide de tissus, de jeux de glisse et d'équilibre, ainsi que la création d'instruments de musique à l'aide de raquettes de tennis par exemple. Selon une école, les jeux créés par les enfants sont influencés par le temps. Par exemple, par beau temps, les enfants se créaient des coins d'ombre.

Les objets ayant le plus de succès auprès des enfants sont entre autres les pneus, les tissus, les valises, les claviers, les tuyaux ainsi que les récipients.

Les adultes ont noté également que les enfants se réapproprient la cour pour l'utiliser dans leurs jeux : *« il y avait des poteaux et ils les ont utilisé comme base pour leur tipi. Et donc, c'est gai parce qu'ils utilisent aussi les éléments qu'il y a autour pour s'appuyer »*.

Concernant le partage des objets, certaines écoles ont défini un nombre d'objets maximum par enfant. Mais, cette règle n'est pas appréciée par tous les enfants *« [...] Ces règles, comme on a envie d'inventer son monde et ben, euh tu dois détruire ce que t'as fait, pour donner »*.

6.4 Les bénéfices observés

L'équipe éducative a pu observer différents effets positifs suite à l'instauration du projet.

Coopération entre enfants

L'utilisation d'objets quotidiens par les enfants favoriserait le *« jouer ensemble »* selon plusieurs écoles : *« [...] ça remet les enfants dans voilà, peut-être, qu'ils n'auraient pas joué spécialement avec certains enfants, mais, ils sont attirés par ce qu'ils créent et du coup, ils rentrent dans des jeux où ils seraient peut-être pas, voilà plus facilement, je pense. Ça crée certains liens »*. En effet, plusieurs écoles ont observé que les enfants se rassemblaient pour créer des jeux par exemple, les jeux de magasins, les jeux de glisses... Cette coopération amènerait aussi, selon certaines écoles, à une plus grande **diversité de genre et d'âge dans les jeux**.

Diminution de l'ennui perçu chez les enfants

Une **diminution de l'ennui** chez les enfants est constatée par la majorité des écoles que ce soit les enseignants, les directions, les personnes présentes dans la cour. Cela entraîne, entre autres, une **réduction des bêtises**, par exemple le vandalisme des toilettes, car les enfants sont occupés à jouer.

Réduction des conflits interpersonnels

Cet effet est observé unanimement dans toutes les écoles. Néanmoins, selon une personne présente dans la cour, c'est **la nature des conflits qui s'est modifiée** grâce au projet « [...] *les conflits sont pas interpersonnels mais sur l'objet. Et ça, c'est super. Enfin moi, je trouve ça beaucoup plus sain : ok on se dispute pour un objet, l'objet n'est plus là, il n'y a plus de dispute. Mais, il n'y a pas ce côté, voilà, on se dispute pour l'affect d'un enfant ou on se dispute pour l'affect entre nous. Ça existe toujours mais c'est reporté sur l'objet, y a moins de mesquineries et de méchanceté* ». Le fait d'avoir moins de conflits durant la récréation impacte positivement la reprise des cours selon plusieurs écoles. En effet, les élèves seraient **plus sereins** et se remettraient plus rapidement au travail étant donné qu'il ne faut plus régler, en classe, les conflits ayant eu lieu durant la récréation du midi.

Développement de compétences transversales

- **Créativité**

L'ensemble des écoles s'accordent à dire que le projet favorise **l'imagination et la créativité des enfants** comme le démontre l'extrait suivant « *Mais, à ce niveau-là, oui, même avec les jeux dans la cour, on voit vraiment, ils prennent des objets pour faire des choses qu'on n'aurait peut-être même pas imaginé faire. Parfois, je vous dis, ils prennent vraiment un objet et ils construisent quelque chose, que jamais on n'aurait pensé que cet objet pouvait servir à faire ça quoi. Oui, à ce niveau-là, c'est vraiment chouette parce que, oui leur créativité, elle est bien travaillée aussi* ».

- **Apprentissage de la patience**

Dans une des écoles, les enfants devant se partager les objets, ils ont défini un système d'horaire et donc, auraient **appris la patience et à lire l'heure** comme l'illustre les propos d'une des personnes présentes dans la cour « [...] *ils faisaient des maths, ils mettaient en place des systèmes « celui-là 10 minutes, moi 10 minutes » et donc, ils ont très vite appris à lire l'heure de cette manière-là [...] ».*

- **Apprentissage de la gestion de la frustration**

L'apprentissage de la patience va de pair avec celui de la frustration. Les enfants ont appris à accepter de partager les objets et de ne pas avoir les mêmes à chaque récréation. « [...] *ils ont appris à s'autogérer, à gérer la jalousie, à gérer la frustration qu'aujourd'hui, on ne jouera pas avec celui-là parce qu'il a déjà été pris par un autre enfant, à gérer sa patience d'attendre un quart d'heure pour pouvoir jouer. Et ça paraît bête mais c'est super important [...] ».*

- **Apprentissage du prendre soin**

Prendre soin des objets est un apprentissage pour les enfants qui peut être favorisé grâce au projet. En effet, plusieurs écoles ont observé que les enfants avaient compris qu'ils ne devaient pas abîmer les objets afin de pouvoir les garder en état le plus longtemps possible.

Réduction des accidents lors de la récréation

La majorité des écoles rencontrées considérait que le projet amenait moins d'accidents et de débordements que des modules fixes ou des jeux d'attrape (de type « *Touche-touche* »). Une des écoles ne rencontrait même plus aucun accident depuis l'instauration du projet.

6.4.1 Impacts concernant les enfants ayant certaines particularités

Les enfants timides

Selon plusieurs écoles, le projet a un impact positif sur les enfants plus timides. En effet, le projet leur permettrait de **s'intégrer plus facilement dans les jeux et de s'affirmer davantage** « [...] *quand il y a une pression, les enfants, enfin surtout, les enfants qui ont tendance à prendre tout sur eux, à sentir la pression sur eux. Maintenant, c'est sur l'objet et aussi, ils veulent vraiment y jouer et donc, ils tiennent tête parce qu'il y a l'objet [...] ».*

Les enfants bruyants ou ayant des difficultés de comportements

Vis-à-vis des bénéfices concernant les enfants ayant des difficultés de comportement, les avis sont partagés. Une directrice soulevait que le projet des « Récré Jeu t'aime » n'imposant que peu de règles, cela convient énormément aux enfants plus turbulents. En effet, étant soumis déjà à de nombreuses règles que ce soit chez eux ou à l'école, ils trouvaient dans ce moment une liberté qui leur était bénéfique. Sans les limites strictes habituelles, ils ne cherchaient pas à les contourner sans cesse. Cependant, dans deux autres écoles, les adultes observaient que les difficultés rencontrées par les enfants ayant des troubles du comportement se retrouvaient dans les jeux.

Les enfants atteints d'autisme

Une des écoles rencontrées a pour projet pilote d'accueillir des enfants atteints d'handicap afin de favoriser leur intégration dans l'enseignement ordinaire. Une des personnes en charge de surveiller la récréation observait que le projet pouvait faciliter l'insertion de ces enfants dans les jeux. Toutefois, un des enseignants mentionnait que pour les enfants autistes, comme il existe une vraie difficulté de faire appel à leur imaginaire pour jouer, ils ne bénéficiaient pas autant du projet que les autres enfants.

6.5 Difficultés observées par les écoles

Une des difficultés majeures rencontrées par plusieurs écoles est d'assurer la pérennité du projet. **Collecter et trier régulièrement les objets est considéré comme énergivore** pour les équipes éducatives. En effet, un enseignant rappelle que « *ce n'est pas un projet qu'on peut lancer et qui va tourner tout seul* ». Ce projet nécessite un suivi qui est en lien avec la durabilité des objets, certains objets s'abîmant plus vite que d'autres comme par exemple les tissus qui deviennent très rapidement sales selon une école. Pour pallier à cette constatation une des écoles sépare les objets qui se salissent vite afin de ne pas les sortir lorsqu'il pleut. En effet, jouer avec des objets en mauvaise état n'encouragerait pas les enfants à en prendre soin, selon un enseignant. Cela est également confirmé par les enfants « *Moi ce que je n'aime pas, c'est quand les objets sont sales* » ; « *Moi, quand ils sont déchirés ou cassés* ».

Par conséquent, pour contrer cette difficulté, les parents d'une école ont pris l'habitude de déposer des objets spontanément afin d'assurer le **renouvellement continu** de ceux-ci.

Tandis qu'une autre école n'hésite pas à faire appel à **l'association des parents**, afin qu'elle se charge de récolter les objets.

Afin de s'assurer que les objets ne deviennent pas dangereux (coupants, pointus...), il est nécessaire d'être vigilants au quotidien. Pour alléger le travail des équipes encadrantes, une école a mis en place un système de charge par classe. A tour de rôle, une classe est chargée de prévenir la personne qui surveille la cour lorsque des objets sont en trop mauvais état.

Ainsi, ce qui garantit la réussite du projet est un **travail d'équipe régulier** concernant :

- Les ajustements à mettre en œuvre en termes de système de charge et de règles,
- L'appel à collecter régulièrement les objets et les trier,
- L'évaluation de la quantité et qualité des objets restant dans le contenant.

6.6 Paroles d'enfants

Une grande partie des enfants rencontrés se disent **être contents** d'avoir le projet des « Récrés Jeu t'aime » dans leur école, comme l'illustre leurs propos « *C'est très chouette, on s'amuse beaucoup avec* » ; « *[...] la cabane c'est génial !* ». Leur première impression vis à vis du projet était positive : « *[...] C'est trop cool. On pourra enfin avoir des autres jeux pour jouer* » ; « *[...] moi, j'étais contente parce que je euh, il me semblait que, il y aurait moins de bagarres* ». « *Au fait, ben, quand y a pas la cabane, alors on s'ennuie et c'est très énervant* ».

Cela rejoint les motifs d'instauration de ce projet : l'ennui perçu chez les enfants ainsi que des tensions durant la récréation.

D'ailleurs, une majorité d'enfants disent **préférer la récréation durant laquelle le projet a lieu**, par rapport aux autres récréations comme l'atteste l'opinion de cet élève « *Non, c'est plus chouette quand il y a les objets parce que là tu peux plus inventer ton monde. Enfin, ton monde est plus réel, plus simple à expliquer quoi* ». En effet, l'usage d'objets quotidiens permet aux enfants d'exprimer leur créativité et leurs émotions comme l'explique Demers et Lapierre⁴.

Les enfants confirment également **jouer plus souvent en groupe en faisant preuve de coopération** : « *les jeux, nous ont, on va dire, rapprochés entre guillemet* » ; « *Bah, depuis qu'y a les jeux, on joue beaucoup plus avec d'autres enfants* » ; « *Ben, on a rassemblé toutes*

nos idées ensemble et on a, on a créé plusieurs jeux ». Apprendre à jouer ensemble implique pour les enfants de savoir s'écouter les uns, les autres et se respecter.

Aussi, ils précisent qu'ils **se disputent moins entre eux**, mais plus par rapport aux objets étant donné leur engouement pour ceux-ci, comme l'explique une enfant « *on doit quand même, se dépêcher pour prendre les jeux mais quand on voit qu'il y a quelque chose, on essaye de vite le prendre et euh, on s'amuse quand même* ». C'est pourquoi, certains enfants aimeraient en avoir davantage et de différents types.

Vis-à-vis de la diminution de ces disputes interpersonnelles, une enfant explique l'avantage pour les enseignants de **ne plus devoir gérer les conflits ayant eu lieu lors de la récréation durant les cours** ; « *[...] parce que, avant, il y avait des bagarres et tout ça. Tous les jours, il y avait enfin, dans notre classe, il y avait des disputes et on devait prendre des heures de notre cours pour régler ça. Alors, Madame, ça l'énervait* ».

Un autre point de discorde selon les enfants est la règle définie par certaines écoles, concernant le nombre d'objets maximum par enfant : « *[...] il y a d'autres personnes qui disent « ah mais tu respectes pas les règles, faut donner ça gnagnagna » [...]* » ; « *Parce que, en fait, y a les petits chefs-là qui viennent nous interdire de prendre autant de tissus et qui viennent nous rappeler les règles [...]* ».

Ensuite, lorsqu'on interroge les enfants sur **leurs jeux préférés** lorsque les objets sont sortis, il en ressort : faire des **cabanes**, jouer à **se tirer sur un objet** comme une luge, jouer à Papa et Maman ainsi que faire de la **cuisine** et **de la musique**. Tandis que, lorsqu'il n'y a pas les objets, les enfants expliquent jouer à des jeux de courses de type cache-cache, touche-touche, à faire de la gym, à discuter entre eux et certaines mentionnent l'ennui « *Au fait, ben, quand il n'y a pas la cabane, alors on s'ennuie et c'est très énervant* ».

Pour conclure, lorsqu'il était demandé aux enfants s'ils souhaitaient modifier quelque chose au projet des « Récrés jeu t'aime », la majorité d'entre eux ne désirait rien changer, excepté pour certains augmenter la quantité d'objets.

6.7 Recommandations de la part des écoles

Lors des entretiens, une des questions posées aux écoles était : « est-ce qu'ils avaient des conseils à donner aux écoles hésitant à se lancer dans le projet ? ». Les réponses reçues étaient diverses telles que :

- Lors du lancement du projet, faire preuve de **patience** envers les enfants et **les accompagner** dans la découverte des objets. Un plus grand nombre d'adultes dans la cour est d'ailleurs souhaitable. Dans les débuts, une tournante dans les enseignants pour renforcer l'équipe encadrante peut être une piste.
- Bien organiser la **coordination** de tous les acteurs (enseignants, personnel chargé de surveiller la cour, les enfants, les parents) afin d'assurer la participation de tous autour du projet.
- Instaurer **un coin à solutions** pour encourager les enfants à gérer leurs conflits de manière autonome.
- Encourager **les personnes chargées de surveiller la cour à s'approprier le projet** et par conséquent, les soutenir dans leur mission.
- Réfléchir à l'**organisation du rangement** des objets en impliquant les enfants.

Au vu de ces différents éléments, nous pouvons mettre en évidence que le projet des « Récres Jeu t'aime » est un **projet fédérateur** qui demande la participation de tous les acteurs autour d'un objectif commun, le bien-être des enfants.

7. Limites

Tout d'abord, l'échantillon a été sélectionné sur base d'une liste non exhaustive reprenant les écoles ayant mis en place le projet, selon plusieurs critères : avoir le projet instauré depuis 4 mois minimum et être localisées dans la région de Bruxelles-Capitale et du Hainaut. Ce qui correspond à une limite de sélection. De plus, notre échantillon n'est pas suffisamment hétérogène étant donné que 4 des écoles sont inscrits dans une pédagogie active.

Ensuite, le nombre d'écoles limité ayant participé à cet état des lieux ne permet pas de généraliser les effets observés. Cette étude qualitative est, donc, de type exploratoire et nécessite de prendre en considération que l'ensemble des données récoltées correspondent à des perceptions, représentations et observations subjectives.

8. Conclusion

Grâce à cette étude exploratoire, nous pouvons comprendre la manière dont est organisé le projet des « Récres Jeu t'aime » ainsi que les effets qu'il produit dans certaines écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Il a été constaté que chaque école s'est approprié le projet afin de l'adapter au mieux à son contexte et son public.

Par conséquent, les bénéfices observés et les difficultés rencontrées n'ont pas été identiques pour l'ensemble des écoles. Cela peut s'expliquer par des différences au sein de celles-ci :

- Le type d'école et de pédagogie.
- L'implication autour du projet de l'équipe enseignante et du personnel chargé de surveiller la cour.
- La mobilisation des parents : Déposent-ils par exemple des objets spontanément ? L'association des parents est-elle active ?
- La participation des enfants dans le projet : participent-ils avec un système de charge ? A quel point sont-ils impliqués dans le projet ?
- Le type de contenant mis en place.
- ...

Cependant, certains bénéfices observés par les écoles sont communs : la diminution de l'ennui perçu chez les enfants, la réduction des conflits interpersonnels, l'augmentation de la créativité ainsi que la coopération. D'ailleurs, l'ensemble des écoles confirment avoir rencontré les objectifs du projet des « Récres Jeu t'aime » qui étaient de sensibiliser l'ensemble des acteurs de l'école et les parents aux bénéfices du jeu libre à l'aide d'objets quotidiens, ainsi que de favoriser celui-ci lors de la récréation.

Ainsi, à travers cette publication, nous souhaitons faire connaître le projet des « Récres Jeu t'aime » et ses bienfaits, afin que les écoles se l'approprient. En effet, une des missions principales de l'école est d'assurer le bien-être des enfants, ce qui pourrait être initié grâce à l'instauration de ce projet.

Comme l'explique Marinopoulos³, « *La réussite scolaire ne se résume pas à des compétences scolaires. Si les enfants n'ont pas tous les mêmes potentialités au départ, tous peuvent développer leur réflexion et réussir, à condition qu'on préserve le sel du désir de grandir et d'apprendre : le plaisir* ».

9. Bibliographie

- [1] Yapaka.be. Fini ennui et disputes à la récré : mode d'emploi. In : *Yapaka.be*. [en ligne] 2016. Disponible sur internet : <http://www.yapaka.be/les-recres-jeu-taime> (consulté le 8 février 2018).
- [2] Brougère G, Roucoux N, Besse-Patin B, Claude V. Une boîte pour jouer : pratiques et discours autour d'objets recyclés : Rapport concernant l'accompagnement scientifique de l'implantation de la boîte à jouer sur deux sites en région parisienne. [Rapport de recherche] Université Paris 13 - Sorbonne Paris Cité. 2016 [en ligne] Disponible sur internet : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01361254/document> (consulté le 8 février 2018).
- [3] Marinopoulos S. Jouer pour Grandir. Collection temps d'arrêt, 2013, 59 p.
- [4] Demers M., Lapierre L. Le jeu libre à l'extérieur comme élément indispensable au développement des jeunes. Quebec en forme. Faits Saillants de la Recherche n°9, 2012, 8p.
- [5] Berger M. Voulons-nous des enfants barbares ? Prévenir et traiter la violence extrême. Dunod, 2013.
- [6] Nicholson, S. The theory of loose parts, an important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*. 1972 ; 4(2).
- [7] Maxwell L. E., Mitchell M. R., Evans G. W. Effects of Play Equipment and Loose Parts on Preschool Children's Outdoor Play Behavior : An Observational Study and Design Intervention. *Children, Youth and Environments*. 2008 ; 18 (2) : 36-63.
- [8] Engelen L. et al. Spying on children during a school playground intervention using a novel method for direct observation of activities during outdoor play. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*. 2017, 10 p.
- [9] Hyndman et al. Evaluating the effects of the Lunchtime Enjoyment Activity and Play (LEAP) school playground intervention on children's quality of life, enjoyment and participation in physical activity. *BMC Public Health*. 2014 ; 14 (164) : 16 p.

- [10] Mulryan-Kine C. The school playground experience: opportunities and challenges for children and school staff. *Education Studies*. 2014 ; 40 (4) : 377-395.
- [11] Bento G., Dias G., The importance of outdoor play for young children's health. *Porto Biomedical Journal*. 2017 ; 2(5) : 157-160.
- [12] Armitage M. *Play Pods in Schools. An independent evaluation (2006-2009)*. United-Kingdom : Playpeople ; 2009, 60 p.
- [13] Farmer VL, Williams SM, Mann JI, Schofield G, McPhee JC, Taylor RW. Change of school playground environment on bullying: A randomized controlled trial. *Pediatrics*. 2017;139(5)
- [14] Booren L., Downer J. T., Vitiello V. E. Observations of Children's Interaction with Teachers, Peers, And Tasks across Preschool Classroom Activity Settings. *Early Educ Dev*. 2012 ; 23 (4) : 517-538.
- [15] Gibson JL, Cornell M, Gill T. A Systematic Review of Research into the Impact of Loose Parts Play on Children's Cognitive, Social and Emotional Development. *School Mental Health*. 2017;9(4):295-309
- [16] Gentile M. Les temps des enfants. Etude documentaire commanditée par l'Observatoire de l'Enfance et de la Jeunesse de la Communauté Française de Belgique. 2004 [en ligne] Disponible sur internet : http://www.oejaj.cfwb.be/index.php?eID=tx_nawsecuredl&u=0&g=0&hash=654cc2e36f02908f1dba3f6ea4b7c339961dec26&file=fileadmin/sites/oejaj/upload/oejaj_super_editor/oejaj_editor/pdf/pub_Temps_enfants.pdf (consulté le 8 février 2018).
- [17] Aujean S. Enquête sur le temps du midi dans les établissements de l'enseignement fondamental ordinaire de la région de Bruxelloise. Bruxelles : Observatoire de l'enfant ; 2016, 32p.

[18] Whitebread D., Basilio M., Kuvalja M., Verma M. *The importance of play: a report on the value of children's play with a series of policy recommendations*. Brussels, Belgium: Toys Industries for Europe. 2012. 54 p.

[19] Garnier P. Une ville pour les enfants : entre ségrégation, réappropriation et participation. **Métropolitiques**. 2015. [en ligne] Disponible sur : <http://www.metropolitiques.eu/Une-ville-pour-les-enfants-entre.html> (consulté le 8 février 2018).

[20] Centre d'Expertise et de Ressources pour l'Enfance. Les conditions d'enfance en Région de Bruxelles-Capitale. Indicateurs relatifs à la petite enfance et aux familles. Bruxelles : CERES éditions ; 2007, 58 p.

10. Annexes

➤ Guide d'entretien destiné aux adultes présents dans la cour

Bonjour,

Merci d'avoir accepté de me rencontrer.

Yapaka réalise actuellement un état des lieux concernant le projet des « Récres Jeu t'aime » instauré dans certaines écoles fondamentales en Fédération Wallonie-Bruxelles. L'objectif est de comprendre comment le projet est organisé au sein de votre école et les effets qu'il produit. Pour cela, je vous poserai quelques questions, notre entretien durera au maximum 20 minutes. Vos réponses seront rendues anonymes. Mais, est-ce que vous me permettez d'enregistrer l'entretien afin de pouvoir le retranscrire plus facilement ?

Buts	Questions
Fonctionnement du projet	Tout d'abord, pouvez-vous m'expliquer comment fonctionne le projet au sein de votre école au niveau pratique ? (Fréquence, matériel, logistique, bénéficiaires, rangement)
Motifs	Pourquoi ce projet a-t-il été installé ? Et grâce à qui ?
Perception du projet avant sa mise en place	Comment l'équipe éducative percevait le lancement de ce projet ? Est-ce que le projet a suscité une mobilisation générale ?
Autres projets	Est-ce que votre école avait déjà mis en place d'autres projets dans la cour de récréation ? Si oui, quels ont été les effets constatés ? Quelles seraient les différences avec le projet « Récres Jeu t'aime » ?
Facteurs facilitant le fonctionnement du projet	Selon vous, qu'est-ce qui facilite le fonctionnement du projet au sein de votre établissement ?
Facteurs défavorables ?	Et au contraire, qu'est-ce qui complique le fonctionnement du projet des « Récres Jeu t'aime » au sein de votre établissement ?
Constat bénéfiques	Constatez-vous des bénéfices auprès de vos élèves depuis l'instauration du projet dans votre école ? Si oui, lesquels ?

Relation enfants	Qu'est-ce que vous observez dans les relations entre enfants ? Est-ce qu'ils jouent avec les mêmes enfants qu'avant le projet ?
Disputes - Accidents	Par rapport aux disputes, constatez-vous un changement ? La résolution des conflits a-t-elle évoluée avec le projet ? Par rapport aux accidents (bobos), constatez-vous un changement avec le projet ?
Type de jeux	A quoi jouent-ils ? Est-ce que tous les enfants jouent avec les objets ?
Elèves en difficulté	Selon vous, est-ce que le projet a un effet concernant les élèves ayant des difficultés d'intégration ou de comportement ?
Modifications récréation	Lorsque vous repensez aux récréations avant l'instauration du projet, qu'est-ce qui a changé fondamentalement ?
Modifications rôle des adultes présents dans la cour	Quels sont les changements que vous avez constatés dans votre rôle lors des temps de récréation ?
Retour des parents ?	Quels sont les retours des parents concernant le projet ?
Pistes d'améliorations ?	Est-ce que vous souhaitez ajouter quelque chose que l'on n'aurait pas abordé ? Ou des suggestions pour des écoles qui hésitent à se lancer dans le projet ?

Je vous remercie encore d'avoir participé.

➤ **Guide d'entretien destiné aux enseignants**

Bonjour,

Merci d'avoir accepté de me rencontrer.

Yapaka.be réalise actuellement un état des lieux concernant le projet « Les Récrés Jeu t'aime » instauré dans certaines écoles fondamentales en Fédération Wallonie-Bruxelles. L'objectif est de comprendre comment le projet est organisé au sein de votre école et les effets qu'il produit. Pour cela, je vous poserai quelques questions, notre entretien durera au maximum 20minutes. Vos réponses seront rendues anonymes. Mais, est-ce que vous me permettez d'enregistrer l'entretien afin de pouvoir le retranscrire plus facilement ?

Buts	Questions
Présentation	En quelle année donnez-vous cours ?
Perception du projet	Tout d'abord, comment percevez-vous le projet en tant qu'enseignant ? Est-ce que votre perception a évolué depuis le début du lancement du projet ? Pourquoi le projet a t'il été installé ? Et grâce à qui ?
Perception du projet avant sa mise en place	Comment l'équipe éducative percevait le lancement de ce projet ? Est-ce que le projet a suscité une mobilisation générale ?
Représentation jeu libre	Qu'est-ce que représente le jeu libre pour vous ? Et quels en seraient les bienfaits ?
Bénéfices pour les temps en classe	Dans votre classe, avez-vous constaté des changements positifs auprès de vos élèves depuis que le projet est instauré ? (Par exemple, au niveau de leur développement, de leurs relations, concentration?)
Impacts négatifs sur les temps en classe ?	Et au contraire, percevez-vous des changements négatifs auprès de vos élèves ? (Disputes ? Concentration ?)
Elèves en difficulté	Selon vous, est-ce que le projet a un effet concernant les élèves ayant des difficultés d'intégration ou de comportement ?
Retours des parents	Quels sont les retours des parents concernant le projet ?
Pistes d'améliorations ?	Est-ce que vous souhaitez ajouter quelque chose que l'on n'aurait pas abordé ? Ou des suggestions pour des écoles qui hésitent à se lancer dans le projet ?

Je vous remercie encore d'avoir participé.

➤ **Guide d'entretien à destination des enfants**

Bonjour,

Est-ce que je peux te poser quelques questions au sujet de la récré ?

Buts	Questions
Perception du projet	Qu'est-ce que tu penses de tous ces objets ?
Evolution jeux	<p>Avant les objets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu jouais à quoi pendant la récré ? - Tu jouais avec qui ? <p>Et maintenant avec les objets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu joues toujours à la même chose ? - Tu joues avec qui pendant la récré ?
Préférences	<p>Qu'est-ce que tu préfères dans les bacs ?</p> <p>C'est quoi ton jeu préféré ?</p> <p>Tu préfères jouer où dans la cour ?</p>
« Ce que tu aimes moins ? »	Qu'est-ce que tu n'aimes pas quand il y a les objets ?
Relations entre enfants	<p>Comment cela se passe avec les autres enfants pendant les récréés?</p> <p>Maintenant qu'il y a les objets, tu trouves qu'il y a plus ou moins de disputes qu'avant? Et pourquoi tu penses ?</p> <p>Qu'est-ce que vous faites quand vous vous disputez ?</p>
Pistes d'améliorations ?	<p>Est-ce que tu es content qu'il y aient des objets ?</p> <p>Qu'est-ce que tu voudrais changer pour que la récré soit plus chouette ?</p>