

LA REGULATION DE LA COUR DE RECREATION

Mots clés : Coéducation – Régulation – Cour de récréation – Harcèlement

Maîtriser l'espace en régulant la cour de récréation.

Favoriser le contrôle des conduites et des comportements agressifs dans les cours de récréation en réorganisant son fonctionnement en fonction de règles précises



FICHE THEORIQUE

Cet outil s'appuie sur le constat fait par les enseignants, les parents et les enfants eux-mêmes que la cour de récréation, telle qu'elle est généralement conçue, donne à chacun une impression de violence. Ce sentiment de violence est engendré par une configuration spatiale qui doit contenir de manière confuse, en les mêlant les uns aux autres, des enfants qui courent, des enfants qui marchent ou qui se tiennent immobiles et des enfants qui jouent au ballon.

L'observation d'une cour de récréation rend ainsi compte immédiatement d'un désordre, apparemment joyeux mais qui, nous le savons contient son lot de souffrances et de drame. Il suffit pour s'en convaincre de regarder la manière dont le football organise ou désorganise le territoire que constitue la cour. Les enfants qui s'y adonnent regroupent généralement la majorité des petits dominants qui ont tendance à étendre les limites de leur territoire. Le « match de foot » qui se met en place dans les cours déborde ainsi systématiquement l'espace qui lui est dévolu.

Les footballeurs en herbe mais sans gazon des cours de récréation jouent derrière les buts, débordent de chaque côté du terrain et, continuant à poursuivre le ballon quand il s'égaré hors des limites du jeu, ils finissent généralement par investir la totalité de la cour. En outre, le match de récré rassemble sur un même espace des enfants qui transforment l'activité en sport, ceux qui en font ce que les anglais identifient comme étant un « game », c'est-à-dire une forme de jeu encadré par des règles minimales (ils tirent par exemple en direction du but qui leur est le plus proche sans réellement choisir un camps) et ceux qui donnent l'impression de participer à un jeu désorganisé, mettant en scène ce que les anglophone désigne par le terme de « play », c'est-à-dire un jeu fondamentalement dépourvu de la moindre règle et qui, sans poursuivre d'autre but, se consume dans le plaisir immédiat de jouer (ceux-là prennent alors du plaisir à shooter n'importe où). Et ce match désorganisé, pratiqué sur un terrain illimité, rassemblant dans un même champ d'activité les sportifs les gamers et les players, traversé de part en part par des groupes d'enfants immobiles occupés à discuter et d'autres qui courent sans lien avec lui, il appartient aux enseignants, aux éducateurs ou aux surveillants de tenter de l'arbitrer... sans disposer du moindre outil pour se faire entendre et/ou se faire respecter.

L'idée du présent outil est d'adapter la cour de récréation en réservant à chaque type d'activité, un lieu à la fois spécifiquement aménagé et clairement circonscrit. Concrètement, il s'agit de diviser l'espace de récréation en trois territoires respectivement peints dans des couleurs différentes (vert, jaune et bleu). Pour les classes maternelles, un quatrième espace est prévu.

La cour de récréation tricolore comporte ainsi trois zones distinctes auxquelles correspondent des règles spécifiques. Il s'agit de règles faciles à comprendre pour les enfants et qui permettent à chacun de se livrer au type de jeu qu'il a choisi sans « encombrer » les autres ou « être gênés » par eux.

Concrètement, il s'agit ainsi de **diviser l'espace de récréation en trois territoires** respectivement peints dans des couleurs différentes (vert, jaune, bleu). Un dernier espace "rouge" montre éventuellement les lieux interdits.

- **Le premier espace (peint en vert) permet de jouer au ballon en courant. La règle qui s'y applique s'énonce simplement : « Dans cette zone, tu peux courir et jouer au ballon ».**

Cette zone est aménagée spécifiquement à cet effet (mini-buts de football, mini-paniers de basket). L'enseignant intervient pour stimuler la pratique d'un jeu et/ou faire appliquer les règles d'un sport.



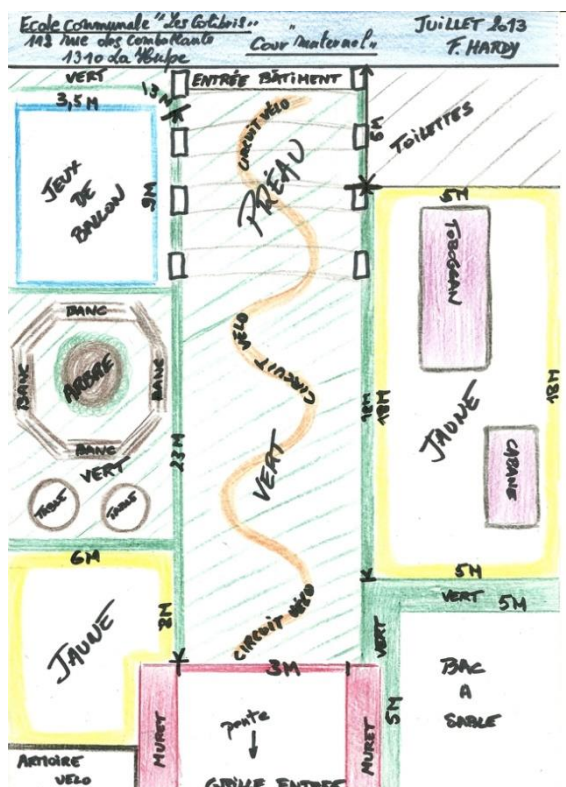
- **Le deuxième espace (peint en jaune) permet de « jouer en courant » mais il y est interdit de jouer au ballon. La règle qu'elle concrétise spécifie précisément : « Dans cette zone, tu peux courir mais sans ballon.** Au sein de cet espace, spécifiquement adapté (jeux de mouvements), l'enseignant intervient pour stimuler un jeu ou pour réguler les jeux de mouvements.



- **Dans le troisième espace (peint en bleu), il est possible de « jouer sans courir ». La règle sur ce territoire est simple : « Ici tu ne peux ni courir ni jouer au ballon ».** Dans cette zone, l'enfant peut se livrer à des jeux en marchant, en s'installant autour de tables ou en étant assis sur des bancs. Dans cet espace il est interdit de courir ou d'importer des ballons. L'enseignant intervient dans cet espace pour stimuler des jeux sans mouvement (cartes, mini-jeux de société, livres) ou pour participer aux conversations des enfants.



Exemples de découpage d'une cour de récréation :



RÉFÉRENT
DE LA FICHE
Sciences de la
famille
UMONS