



CONVENTION-CADRE

Espaces ludiques en milieu scolaire

Etablie entre les soussignés :

Le Ministère de l'Éducation nationale
ci-après dénommé "le Ministère"
représenté par Jean Paul DELAHAYE, 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 Pierre LAURA, Président,
organisation ci-après désignée « la FJP »
4 rue de Castellane 75008 Paris

Préambule

Le projet éducatif "Espaces ludiques en milieu scolaire" consiste à proposer aux élèves des classes élémentaires l'opportunité de se livrer librement à des activités ludiques dans un espace dédié, avec une combinaison de jouets étudiée.

L'intérêt du dispositif a été démontré au terme d'une expérimentation pilotée par la direction générale de l'enseignement scolaire.

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 et 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, de coopération dans un lieu calme.

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

Il est donc particulièrement adapté à la mise en œuvre de l'aménagement des nouveaux rythmes à l'école.

A ces divers titres, il concourt à l'amélioration de la réussite de tous les élèves et à la qualité du « vivre ensemble ».

Il a été convenu ce qui suit :

PL.
JPD
1

Article 1 : objet

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

Le projet éducatif "Espaces ludiques en milieu scolaire" consiste à proposer aux élèves des espaces spécifiques ouverts dans le temps hors scolaire, consacrés à des activités ludiques leur permettant aussi de se construire en tant qu'enfant.

Article 2 : conditions générales d'organisation

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

L'espace ludique en milieu scolaire est un dispositif périscolaire qui s'inscrit naturellement dans le projet d'école, en lien avec la collectivité territoriale de rattachement.

Un tel dispositif est développé dans des environnements tels que :

- les activités péri-éducatives ;
- les récréations ;
- l'accompagnement éducatif

et tout environnement dans lequel l'éducation nationale et les collectivités territoriales collaborent pour offrir aux élèves des activités éducatives. 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 présenté en annexe à la convention ;
- à l'engagement de la collectivité qui finance sa mise en place et assure sa maintenance.

Conformément à sa définition, l'espace ludique est ouvert sur les plages périscolaires : temps de récréation, pause méridienne, garderie du matin et du soir, etc.

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 s'engage à travailler en coordination avec la Fédération française des industries Jouet Puériculture afin de :

- définir et mettre en œuvre un plan d'information convenu entre la DGESCO et la FJP pour permettre à tous les responsables de l'Education nationale, recteurs, directeurs académiques des services de l'Education nationale, inspecteurs de l'Education nationale, directeurs d'école, d'avoir une pleine connaissance du dispositif et de son organisation ;
- favoriser l'installation des espaces ludiques dans les écoles.

La FJP s'engage à :

- aider tous les adhérents de la FJP à proposer 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 la combinaison de jouets sélectionnés, support 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 de :

- 2 membres de la DGESCO ;
- 2 membres de la FJP ;
- 1 membre de l'Inspection générale ;
- 1 membre de l'Association française des espaces ludiques de dynamique sociale (AFELDS) ;
- 1 membre de l'Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances (ACSE) ;
- des experts nommés par la DGESCO et la FJP.

Elle établit la sélection des jouets, après étude de leurs fonctions potentielles.

Elle se réunit au minimum 2 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.

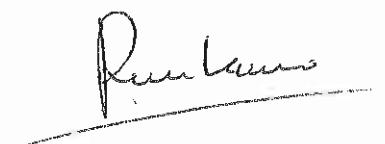
Fait à Paris, le **14 JAN. 2014**

En 2 exemplaires originaux

Le Directeur général
de l'Enseignement scolaire


Jean Paul DELAHAYE

Le Président
de la Fédération française des industries
Jouet Puériculture


Pierre LAURA

ANNEXE : CAHIER DES CHARGES

Espaces ludiques en milieu scolaire

Un dispositif pour améliorer la qualité du « vivre ensemble » au bénéfice des apprentissages

C'est dans le cadre de la lutte contre la violence et de la lutte contre l'échec scolaire, que le dispositif des espaces ludiques en milieu scolaire a été initié, expérimenté, et validé par l'éducation nationale.

Ce dispositif concerne toutes les classes élémentaires.

Il est d'autant plus pertinent que les écoles sont situées en secteur d'éducation prioritaire.

Définition

Un espace ludique en milieu scolaire est un lieu dédié au jeu à l'intérieur de l'école, pendant le temps péri-éducatif et les récréations.

Ni ludothèque, ni club de jeux, il s'appuie sur une utilisation du jouet au moyen d'une sélection étudiée et variée.

Espace dédié dans l'école, il offre à l'élève l'occasion de redevenir pleinement un enfant. Il lui ouvre un champ de détente qui se révèle être un facteur d'équilibre. Il offre également un intérêt supplémentaire pour l'enfant : il favorise une image ouverte et positive de l'école, au service d'une meilleure réussite scolaire.

Le dispositif peut être installé dans la bibliothèque – centre de documentation (BCD), une salle non utilisée ou tout autre lieu dédié.

Selon les temps d'utilisation, l'espace ludique est encadré par les enseignants ou par les personnels intervenant sur les heures périscolaires.

L'adulte encadrant est le garant de la sécurité. Il n'intervient pas dans le choix de l'enfant, mais peut mettre en évidence la variété des jouets mis à disposition et le fait que ranger fait partie du jeu.

L'élève vient librement à l'espace ludique. Il choisit librement les jeux et jouets dont il a envie sans être jugé.

La sélection de jouets

La sélection des jouets présents dans un « Espace ludique en milieu scolaire » est de la responsabilité de l'équipe pédagogique dans le respect des règles du présent cahier des charges.

La sélection rassemble de "vrais jouets". Les jouets ne doivent pas avoir une fonction première didactique. La sélection prend en compte le potentiel de transfert attaché au jeu ou jouet, favorisant ainsi l'équilibre de chacun et du groupe.

La variété des jouets est un critère fondamental pour procurer aux élèves les sollicitations les plus variées.

C'est pourquoi la sélection comporte ainsi un équilibre entre les trois catégories citées ci-dessous :

JOUETS SYMBOLIQUES

Les jouets permettant la reproduction d'une cellule familiale sont très utilisés.

- Poupées (fille/garçon) et accessoires : vêtements, voiture, pièces de mobilier, etc...
- Poupon (les fonctions électroniques ne sont pas utilisées, seule compte une présence symbolique d'enfant)
- Jeux d'imitation (par exemple basés sur le thème de la nourriture : dînettes, cuisine, etc...)

JEUX D'IMAGINATION ET DE CONSTRUCTION

- Jeux de construction à modèles multiples avec figurines
- Jeux d'imagination à thèmes avec figurines, véhicules, robots

JEUX DE REGLES

Les règles doivent être simples, les grands classiques rassurent, les jeux de hasard ou d'adresse par exemple sont importants pour prendre confiance en soi.

- jeux de société
- jeux de hasard ou d'adresse

Pour des raisons de budget et de manutention les jeux et jouets nécessitant des "consommables" sont exclus. On peut observer ponctuellement des dérogations exceptionnelles pour les piles.

Les jeux strictement individuels ou expressions de modes passagères ne sont pas retenus.

La sélection de la combinaison de jouets est établie et actualisée par la Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire.

Lors de la sélection, les produits doivent avoir une garantie de disponibilité de 2 ans à venir au minimum.