



## CONVENTION-CADRE

### Espaces ludiques en maternelle

#### Etablie entre les soussignés :

Le ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche ci-après dénommé "le ministère",  
110 rue de Grenelle 75357 Paris SP 07,  
représenté par Florence Robine, directrice générale de l'enseignement scolaire, ci-après désignée "la DGESCO",

et

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

#### Préambule

Le projet éducatif "Espaces ludiques en maternelle" consiste à proposer aux enfants des classes maternelles l'opportunité de se livrer librement à des activités ludiques dans un lieu dédié, avec une combinaison de jouets spécifiques, complétée par une sélection adaptée aux enfants de "moins de 36 mois".

L'intérêt du dispositif a été démontré au terme d'une expérimentation pilotée par la direction générale de l'enseignement scolaire. C'est l'adaptation pour les maternelles du concept originel, porteur de bénéfices majeurs en classes élémentaires.

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 maternelle 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 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 :**

### **Article 1 : objet**

La présente convention a pour objet de promouvoir le développement des espaces ludiques en maternelle.

Le projet éducatif "Espaces ludiques en maternelle" consiste à proposer aux élèves des espaces spécifiques ouverts dans les temps scolaires et périscolaires, 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 maternelle est situé dans un lieu dédié clairement identifié.

L'espace ludique en maternelle 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 temps d'activités péri-éducatives (TAP) ;
- les récréations ;
- la pause méridienne ;
- tout environnement dans lequel l'éducation nationale et les collectivités territoriales collaborent pour offrir des activités aux élèves. 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 présente convention ;
- à l'engagement de la collectivité qui finance sa mise en place et assure sa maintenance.

Conformément à sa définition, l'espace ludique peut être ouvert sur les temps de récréation et les plages périscolaires : temps d'activités péri-éducatives, 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 et, pour les enfants de moins de 36 mois, au respect de la spécificité des jouets adaptés à leur tranche d'âge, conformément aux normes de sécurité en vigueur.

### **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.

*R*

### **Article 5 : engagements réciproques**

Le ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche 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'éducation nationale, recteurs d'académie, inspecteurs d'académie-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 ;
- 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 ;
- respecter la combinaison de jouets sélectionnés, support du concept et des résultats ;
- 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.

### **Article 6 : La Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire**

La "Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire", présidée par la DGESCO, assure également le suivi et la régulation du dispositif en maternelle.

Elle se réunit au minimum deux 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 un mois avant chaque échéance.

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

Fait le : 21.07.2014

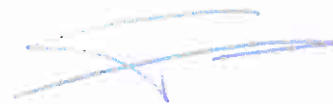
En 4 exemplaires originaux

**Pour le ministre et par délégation,  
La directrice générale  
de l'enseignement scolaire**



**Florence FOBINE**

**Le président  
de la Fédération française  
des industries Jouet Puériculture**



**Florent LEROUX**

**ANNEXE**  
**CAHIER DES CHARGES**  
**Espaces ludiques en maternelle**

**Un dispositif pour contribuer à l'épanouissement de l'enfant  
au bénéfice de l'élève et de ses apprentissages.**

C'est dans le cadre de l'aménagement des rythmes de l'enfant que le dispositif des espaces ludiques en maternelle a été initié, expérimenté, et validé par le ministère de l'éducation nationale.

Ce dispositif concerne toutes les classes maternelles, en milieu urbain, rural et en secteur d'éducation prioritaire.

### **1 - Définition**

Un espace ludique en maternelle est un lieu dédié au jeu à l'intérieur de l'école, pendant le temps périscolaire et les récréations.  
Ni ludothèque, ni club de jeux, il s'appuie sur une sélection spécialement étudiée au regard de l'âge et du développement des enfants.

Il offre à chacun l'opportunité de venir jouer librement, pour le plaisir, selon ses envies ou besoins, ouvrant un temps de détente qui se révèle être un facteur d'équilibre et une remobilisation au travail.  
Le dispositif peut être installé dans un lieu dédié ou tout espace non utilisé.

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 un modérateur qui observe, régule, rassure ; il est le garant de la sécurité des enfants et du rangement du lieu dédié. Il n'intervient pas auprès de l'enfant, qui choisit de jouer à ce dont il a envie, sans être jugé.

### **2 - La combinaison de jouets**

#### **2-1 - Généralités**

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

Cette combinaison rassemble des jouets différents de ceux utilisés pour des apprentissages scolaires. Elle ne comporte pas de jeux didactiques, qui relèvent d'attentes et d'objectifs différents. Ainsi par exemple, les jouets électroniques, souvent de nature didactique, ne pourront être retenus dans la sélection, afin d'éviter toute confusion entre les objectifs de l'école et ceux des temps périscolaires.

La combinaison dédiée aux écoles maternelles tient compte du fait que les enfants n'ont pas encore tous atteint l'âge du partage. Aussi la sélection se concentre-t-elle sur des jouets procurant le plus grand nombre possible de possibilités de sollicitations, proposés chacun en 2 ou 3 exemplaires identiques.

Sont exclus les jeux et jouets :

- comportant des petites pièces susceptibles d'être perdues ;
- fondés sur des modes passagères ;
- tous jouets nécessitant des consommables, pour des raisons de budget et de manutention.

Une dérogation exceptionnelle est envisageable pour les piles dans certains cas ; on prévoira alors un chargeur équipé de piles rechargeables.

## 2-2 - Critères de sélection

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

- A • La combinaison de jouets pour les enfants de 3 à 5-6 ans
- B • Une combinaison adaptée aux enfants de moins de 36 mois

### A. La combinaison de jouets pour les enfants de 3 à 5-6 ans

Trois grands types de jouets constituent les fondements de la combinaison.

#### 1. Les jouets symboliques

L'espace ludique en milieu scolaire met en évidence tout l'intérêt des jouets dits de transfert affectif, des jouets d'imitation ou de rôles qui permettent à l'enfant d'apprendre à gérer des situations rencontrées dans la vie quotidienne.

Exemples :

- poupées, poupées mannequins et accessoires ;
- jeux d'imitations sur le thème de la nourriture (*dînette, cuisinière etc.*) ;
- robots, figurines d'actions ;
- garages, voitures, camions ;
- jouets à tirer ou permettant de transporter, tels que landaus, couffins, animaux à tirer, etc.

#### 2. Les jeux de construction et d'imagination

Ils proposent des possibilités de reconstituer, de réaménager ou de transformer des objets ou des situations de la vie réelle.

Exemples :

- jeux de construction à modèles multiples avec figurines, véhicules, etc ;
- jeux d'imagination et d'univers avec figurines, véhicules, etc ;
- établis et outils, etc.

#### 3. Les jeux de règles

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

Celui qui perd sait en effet qu'il peut rejouer pour gagner et que l'adversaire reste toujours un partenaire.

Les règles doivent être simples, le temps de jeu court.

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

Exemples :

- jeux de hasard ;
- jeux d'adresse, etc.

**B. Une combinaison de jouets adaptée aux enfants de moins de 36 mois.**

**La combinaison pour les tout-petits, de 2 à 3 ans, s'articule également sur 3 axes.**

**1. les jouets symboliques**

Exemples :

- poupons, poupées ;
- jeux d'imitations sur le thème de la nourriture (*dînette, cuisinière etc.*) ;
- garages, voitures, camions, etc.

**2. Les jeux de construction et d'imagination**

Exemples :

- jeux de construction, jeux d'univers, avec personnages ou/et animaux.

**3. Les jouets pour bouger**

Exemples :

- jouets porteurs sans pédales ;
- jouets à tirer, à pousser, à rouler ;
- poussettes, chariots, véhicules à remplir/vider, etc.

**3 - Pour faciliter la sélection**

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

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

2