

## 2.2

### CANEVAS ORGANISATIONNEL POUR LA BOÎTE À JOUETS

#### TRAVAIL AVEC LES SCOUTS

Les scouts sont des écoliers ayant une compétence particulière dans certains domaines et qui transmettent leur savoir aux autres ou qui sont susceptibles de se charger de tâches organisationnelles. Ils font alors office d'exemple pour les autres et peuvent, grâce aux responsabilités qui leur sont confiées, acquérir une plus grande confiance en eux tout en déchargeant le corps enseignant. Telle est l'idée maîtresse des scouts.

Le «système scouts» est particulièrement intéressant pour les écoliers les plus âgés dans la mesure où il les soumet à de nouveaux défis et augmente leur motivation, tant faire office de modèle est toujours perçu comme un honneur. Ces systèmes suscitent de plus en plus d'intérêt, et les expériences menées dans la pratique sont résolument positives. Le principe «les enfants aident les enfants» fonctionne à merveille, et l'intégration sociale via l'activité physique trouve là une application évidente.

Le projet «fit4future» fait appel au système scouts pour la mise en œuvre de ses trois volets, à savoir l'activité physique, la nutrition et la gymnastique du cerveau. S'agissant de la boîte à jouets, cela peut notamment se faire par l'entremise de la responsabilité du matériel ou via les cartes de mouvement (voir chapitre 2.4).

#### GESTION DU MATÉRIEL DE JEU

L'emploi du matériel de jeu durant la récréation implique, entre autres, une organisation simple mais efficace. Il n'est ainsi pas nécessaire que les enseignants assurent la gestion du matériel durant la récréation. Après une phase de démonstration, cette tâche peut en effet être confiée aux enfants (scouts). Ceux-ci apprendront alors à faire attention au matériel et à assumer des responsabilités tout en déchargeant les enseignants. D'autant plus que la pratique a montré que les résultats sont excellents.

Il est possible de confier la responsabilité du matériel à deux nouveaux écoliers chaque semaine. Ceux-ci sont alors chargés d'ouvrir la boîte à jouets au début (ou juste avant) de la récréation, de distribuer les accessoires de jeu aux enfants intéressés, et de veiller à ce que, une fois la récréation terminée, tout soit ramené et rangé comme il se doit.

Un système de consigne peut être envisagé: chaque enfant de l'école doit avoir une pince à linge, un aimant ou un autre objet similaire à son nom. Lorsqu'il emprunte un accessoire de jeu pour la récréation, il fixe son signe distinctif sur le tableau organisationnel (aperçu de tout le matériel) à côté de l'accessoire correspondant. De la sorte, les responsables du matériel savent immédiatement à qui s'adresser s'il manque quelque chose à la fin de la récréation.

#### PRINCIPE DE ROTATION POUR LES ÉCOLES IMPORTANTES

Dans le cas d'écoles importantes ayant de nombreuses classes, il est recommandé de régler l'utilisation de la boîte à jouets classe par classe, autrement dit d'instaurer une rotation hebdomadaire ou journalière pour l'utilisation de la boîte à jouets par les différentes classes. Dans certains cas, cela présente l'avantage de maintenir l'attrait des accessoires de jeu plus longtemps sans avoir à intervenir dans la mesure où, disponibles de manière discontinue, ils restent quelque chose de particulier. Il est en revanche recommandé que les éléments les plus simples (tels que les cordes à sauter) soient disponibles pour tous en permanence.

La mise en œuvre des cartes de mouvement (voir chapitre 2.4) peut en outre permettre de mettre en exergue des accessoires de jeu donnés. Le fait d'aborder des accessoires en classe incite les enfants à varier les objets avec lesquels ils jouent.

## CONSEILS PRATIQUES POUR LE QUOTIDIEN

### Pour une récréation plus active

- ▷ Rallonger la grande récréation (par exemple une demi-heure) et raccourcir les autres
- ▷ Manger le goûter en classe avant la récréation
- ▷ En cas de pluie, se replier vers des lieux couverts (préaux, couloirs, le cas échéant, salle de gymnastique)
- ▷ Remplacer aussi vite que possible les accessoires de jeu perdus ou cassés
- ▷ De temps à autre, amener en salle de classe un accessoire de jeu adapté à une récréation active





















Boîte à jouets «fit4future» PRÊT DE MATÉRIEL		Boîte à jouets «fit4future» PRÊT DE MATÉRIEL		Boîte à jouets «fit4future» PRÊT DE MATÉRIEL						
 <p>2 MOONHOPPER</p>	 <p>3 BALLONS DE FOOT</p>	 <p>1 SKATE-BOARD</p>	 <p>8 CÔNES</p>	CLASSE						
 <p>2 PAIRES D'ÉCHASSES</p>	 <p>2 SET DE TENNIS</p>	 <p>2 SET CHISTERAS + BALLE</p>	 <p>10 PIQUETS AVEC CLIPS</p>	CLASSE						
 <p>2 PLANCHES ROLA-BOLA</p>	 <p>4 ÉLASTIQUES</p>	 <p>3 SET FLY-FLY</p>	 <p>15 BALLE EN CAOUTCHOUC</p>	CLASSE						
 <p>2 MOBIS</p>	 <p>6 ANNEAUX</p>	 <p>2 DIABLOS</p>	 <p>15 FOULARDS À JONGLER</p>	CLASSE						
 <p>3 FRISBEE</p>	 <p>4 CERCEAUX DE HULA-HOOP</p>	 <p>2 CORDES À TOURNER</p>	 <p>20 CORDES À SAUTER</p>	CLASSE						
				SURVEILLANCE						
				LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI		

TABLEAU ORGANISATIONNEL POUR LE PRÊT DU MATÉRIEL. LES ENFANTS ENPRUNTENT UN ACCESSOIRE DE JEU ET PLACENT LEUR AIMANT DANS LE CHAMP CORRESPONDANT.



[www.fit-4-future.ch](http://www.fit-4-future.ch)

Tableau organisationnel du matériel de jeu  
(3 x A3) à afficher sur un support aimanté