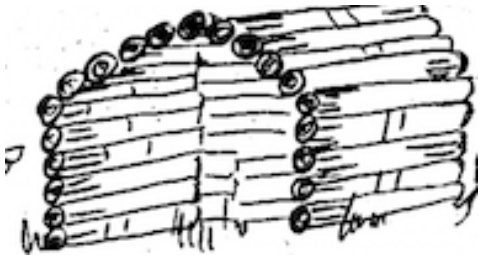
YoungstarsWiki.org

SOUMIS PAR
Irmgard

ON
02/09/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Aires de jeux actives



La configuration de l'aire de jeux détermine le comportement des enfants

Structures d'aires de jeux

Dans cet article, nous vous présentons quelques espaces de jeux qui stimulent les enfants et leur proposent des défis.

Le modèle « Play on Saturday » montre comment le travail continu avec les enfants, la création d'une aire de jeux et une multitude d'activités ludiques s'articulent entre eux.

Types d'aires de jeux

Aires de jeux courantes

- Le comportement se limite aux seules activités motrices
- L'adaptation aux structures existantes est renforcée ; aucun changement de l'environnement et de ses conditions n'est possible
- Le mouvement est encouragé, mais les comportements agressifs le sont également en raison des « jeux de compétition après la course » et des structures immuables
- L'ennui s'installe et persiste

Aires de jeux actives

a) encadrées : de nombreuses aires de jeux de qualité sont encadrées, car elles nécessitent beaucoup de matériel et d'outils. L'animateur joue alors un rôle important pour stimuler les enfants.

b) Non encadrées : plus les équipements de jeu sont fixes et moins il y a de matériel, plus les enfants jouent « par eux-mêmes », mais certaines expériences ne sont alors pas possibles.

L'animateur présent sur l'aire de jeux encourage, guide et soutient les enfants.

C'est en fonction du caractère modulable ou figé, stimulant ou stérile de la structure d'une aire de jeux Robinson que le jeu, au sens décrit ci-dessus, sera possible.

Certaines aires de jeux Robinson s'inspirent fortement du « Far West », avec des cabanes en rondins, des forts et des tentes, et encouragent donc automatiquement les enfants à se livrer à des jeux de combat et de « mise à mort ». Elles favorisent

- des idées stéréotypées et une vision romantique des Indiens, et n'ont rien à voir avec l'animation telle que nous la concevons. D'autres aires de jeux Robinson ne sont pas aussi formatrices au départ ; certaines sont surveillées, et les expériences ludiques qu'elles offrent s'apparentent principalement à :
- Jeux de balle et d'activité physique – jeux de mise en scène – cache-cache – barbecue… Parfois aussi des activités avec de l'argile, de la peinture et du bois

- Ce type d'aire de jeux met l'accent sur les activités manuelles et offre des expériences de jeu variées.
- L'inconvénient de ce type d'aire de jeux réside souvent dans l'énorme quantité de matériaux et d'outils gaspillés. De plus, elles sont parfois la cible d'actes de vandalisme de la part d'autrui ou des enfants eux-mêmes. Cela s'explique peut-être par la rareté de ce type d'aires de jeux, qui font ainsi office d'espaces ouverts.
- S'il existait davantage de lieux de ce type, l'environnement résidentiel dans son ensemble serait plus flexible et plus facile à aménager ; le vandalisme n'aurait alors plus lieu d'être.

- L'expérience de « situations de jeu aventureuses », comme la découverte de nouvelles choses, occupe une place centrale dans l'expérience ludique.
- C'est là que la plasticité de l'environnement est mise à l'épreuve dans la pratique ; on n'y trouve pratiquement aucun équipement de jeu préfabriqué, tout est conçu par les enfants eux-mêmes. L'aire de jeux au sens d'un espace délimité est à peine perceptible : la nature est la meilleure aire de jeux qui soit.

Les aires de jeux d'aventure peuvent, dans une certaine mesure, compenser les effets néfastes permanents de l'architecture urbaine.

À la campagne, les aires de jeux devraient d'emblée être superflues

Plus l'environnement résidentiel est adapté aux enfants, plus un terrain de jeux est superflu

- Problèmes et opportunités liés à la création d'une aire de jeux :
- Motiver suffisamment le personnel adulte
- Les démarches administratives pour l'obtention du terrain, la cession, etc.
- Financement et approvisionnement en matériel

La co-conception et l'implication des enfants

Ces mêmes points constituent toutefois des OPPORTUNITÉS pour établir des contacts et communiquer au sein de son propre environnement, sensibiliser aux problèmes, se fixer des objectifs communs et les atteindre = EXPÉRIENCE DE RÉUSSITE.

Plus la situation en matière de logement est figée et stérile, plus elle engendrera d'agressivité.

Aires de jeux actives_YW

Weitere Informationen

Categories
Direction et pédagogie

Tags
équipements de jeux
Comportement de jeu
Structure d'aire de jeux
Pédagogie
Développement

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Ville
forêt
prairie

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/aires-de-jeux-actives