



HAL
open science

Les jeux en récréation

Juliane Pourcelot

► **To cite this version:**

| Juliane Pourcelot. Les jeux en récréation. Education. 2023. dumas-04341732

HAL Id: dumas-04341732

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04341732>

Submitted on 13 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Mémoire

Présenté pour l'obtention du Grade de

MASTER

« **Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation** »

Mention 1^{er} degré, Professeur des Écoles

Les jeux en récréation

Présenté par

POURCELOT Juliane

Sous la direction de :

TUAILLON DEMESY Audrey

Année universitaire 2022-2023

Table des matières

Remerciements	4
Introduction	5
I. Qu'est-ce que la récréation ?	7
1) L'histoire de la récréation	7
2) L'espace de la récréation	8
II. Les jeux en récréation	10
1) Qu'est-ce que le jeu ?	10
2) Les premiers jeux	13
3) La classification des jeux	15
III. Quelques observations	19
1) En cycle 1	19
2) En cycle 2	21
3) En cycle 3	22
IV. Problématisation	23
V. Méthodologie	24
VI. Le recueil des résultats	26
1) L'école	26
2) La cour de récréation	26
3) Présentation des modalités d'enquête	27
VII. Résultats et analyse des résultats	28
Le matériel	28
L'espace	32
La présence de la culture singulière des élèves	35
Limite des observations	36
VIII. Conclusion	38

IX. Bibliographie.....	40
X. Annexes.....	42

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes qui m'ont aidé dans la réalisation de ce mémoire.

En premier lieu, je remercie A. TUAILLON DEMESY, docteure en sociologie et maître de conférences en STAPS à l'Université de Franche-Comté. En tant que directrice de mémoire, elle m'a guidé dans mon travail de recherche et a toujours su se rendre disponible pour m'aider à trouver des solutions.

Je remercie également tous les professeurs de l'INSPE de Besançon qui m'ont aidé à acquérir une rigueur de recherche et m'ont prodigué de précieux conseils pour la réalisation de cette étude.

Enfin, je souhaite remercier ma tutrice de stage, ainsi que les élèves que j'ai observés, interrogés et qui ont donc grandement contribué à la réalisation de ce mémoire.

Introduction

J'ai choisi d'étudier les jeux en récréation après des échanges avec ma directrice de mémoire. Nous avons convenu ensemble que le thème de mon mémoire serait « les jeux sportifs en récréation », motivée par mon premier stage en école qui s'est déroulé en novembre 2021. Il apparaissait un décalage entre mon activité dans la cour et celle de notre maître d'accueil temporaire (MAT). En effet, pendant que celle-ci profitait de ce moment en échangeant avec ses collègues, mon binôme et moi avions les yeux partout, regardant les élèves jouer, se défouler.

Le mot récréation vient du latin *recreatio* qui s'apparente au réconfort. La définition donnée par le dictionnaire Larousse du mot récréation est celle-ci : « repos, délassement que l'on s'accorde après un travail ; activité destinée à se détendre, se distraire »¹ (Larousse, 2021). Le dictionnaire précise également que la récréation est le temps donné aux élèves pour leur permettre de se détendre ou de jouer. En tenant compte de ces deux définitions, il apparaît donc clairement que ce temps permet à l'enseignant de se reposer et de faire une pause dans la demi-journée, il en est d'ailleurs de même pour les élèves. Ces définitions confortent donc mes observations flottantes réalisées lors de mon premier stage où l'enseignante profitait de ce temps pour échanger avec ses collègues. De mon point de vue, il semble intéressant de s'intéresser à ce que font réellement les élèves durant ce temps de pause. La récréation fait partie intégrante de la journée de l'élève à l'école cependant l'enseignant ne prend pas part à cette partie de la journée de classe, hormis dans un souci de surveillance et de sécurité.

Mon mémoire se basera sur les différentes étapes utilisées en recherche dans les sciences sociales² (Campenhoudt, Quivy, R., & Marquet, J., 2011).

Il paraît évident que nous avons tous des souvenirs de moments passés ou de jeux joués durant le temps de récréation : des moments passés avec des camarades durant un temps placé au carrefour du temps scolaire et du temps extrascolaire. Patrick Rayou, dans la préface d'un livre de Julie Delalande, décrit parfaitement la récréation : moment évoquant des « bouffées de

¹ Dictionnaire Larousse (2021)

² Campenhoudt, L. V., & Quivy, R. (2011). *Manuel de recherche en sciences sociales*. Paris, Dunod.

nostalgie » chez les adultes et dont le « tableau s'est peu modifié malgré tous les changements qui ont travaillé le système éducatif »³ (Rayou, 2015).

Nous voyons donc que toutes les générations ont des souvenirs liés aux moments passés en récréation. Il convient donc de se demander comment ont évolué les récréations au cours de l'Histoire. En effet, Patrick Rayou évoque une récréation qui s'est peu modifiée dans le temps, mais qu'en est-il réellement ? Plus qu'un temps informel de l'école, ce temps représente également un espace majeur dans la construction de l'élève et plus largement de l'enfant lui-même. Nous compléterons donc notre questionnement avec la question : comment les élèves jouent-ils en récréation et dans quelle mesure les différentes manières de jouer permettent-elles de comprendre ces pratiques dans les cours de récréation ?

³ Delalande, J. (2015). *La cour de récréation : pour une anthropologie de l'enfance*. Presses universitaires de Rennes.

I. Qu'est-ce que la récréation ?

1) L'histoire de la récréation

Historiquement, c'est dès le XV^e siècle qu'on emploie le mot récréation dans un contexte scolaire pour désigner le moment de repos donné aux élèves après avoir étudié. L'objectif est de se reposer pour être capable de mieux se concentrer ensuite. Le temps de récréation est reconnu dans des textes jésuites comme une pause entre deux temps d'études⁴ (Castagnet-Lars, 2020). Ce n'est qu'au XIX^e siècle que la récréation devient véritablement institutionnalisée dans les écoles par prescription du ministre de l'Instruction publique, Victor Duruy, en 1866 (circulaire du 25 septembre 1866) : une pause de dix à quinze minutes à l'extérieur, deux fois par jour. Cette pause a un enjeu de santé car on considère à cette époque que les journées de classe sont trop longues : il souhaite ainsi lutter contre l'immobilisme des élèves⁵ (Cahon, 2021).

Aujourd'hui, la durée de cette pause récréative a officiellement été fixée à environ 15 minutes en école élémentaire et 30 minutes en école maternelle (Arrêté du 9 novembre, 2015). La récréation représente donc un temps important dans la journée d'école d'un élève. En effet, pour un élève d'école maternelle, le temps de récréation est de 30 minutes par demi-journée donc d'une heure par journée, soit 4 heures de récréation hebdomadaires. Si on additionne les temps de récréation journalière d'un élève de cycle 2 ou de cycle 3, il passe 30 minutes par jour en récréation. Ce qui correspond à deux heures hebdomadaires. À titre de comparaison, le temps hebdomadaire de récréation d'un élève de cycle 2 ou de cycle 3 correspond au temps d'enseignement hebdomadaire des activités artistiques ou encore des sciences et technologies. Il est même supérieur au temps d'enseignement dédié aux langues étrangères (Arrêté du 9 novembre, 2015). Les temps de récréation sont calculés sans prendre en compte le temps de récréation de la pause méridienne : considérée en dehors du temps scolaire, elle dure au minimum une heure trente et comprend le temps de repas.

Nous pouvons donc voir, avec l'arrêté du 9 novembre 2015, que le temps de pause donné aux élèves durant une demi-journée d'enseignement n'a pas évolué, restant aux alentours de 15 min

⁴ Castagnet-Lars, V. (2020). *Histoire des élèves en France : Ordres, désordres et engagements (XVI^e-XX^e siècles)*. Presses universitaires du Septentrion.

⁵ Cahon, J. (2021). *La récréation, quelle invention !* Récupéré sur le site internet Je filme mon école, <https://nogent.tv/la-recreation-quelle-invention/>

par demi-journée pour les élèves d'école élémentaire. Le temps de la récréation reste donc similaire à celui proposé lors de l'institutionnalisation de la récréation en 1866. Cependant, si le temps de récréation n'a pas changé, l'espace et le lieu attribué à celle-ci a beaucoup évolué.

2) L'espace de la récréation

Bien que la récréation soit un temps inscrit dans la journée d'école de l'élève, celle-ci se déroule en dehors de la salle de classe. Pendant longtemps, les cours d'école n'existaient pas : aucun espace n'était défini au sein des écoles pour ce temps de pause. En effet, la plupart du temps, les élèves se retrouvaient dans un champ à proximité de l'école ou dans une pièce de la maison du maître d'école⁶ (Châtelet, 2016). C'est en 1878 avec l'apparition des lois Ferry et l'obligation pour les mairies de construire des écoles, que la cour d'école devient un espace défini au sein de l'école au même titre que les bâtiments et les salles de classe. Ces espaces sont notamment organisés selon plusieurs règles : les cours d'école doivent mesurer au moins « 5 mètres carrés et au moins 200 au total » (Châtelet, 2016). Ces aménagements et ces règles ont aussi conduit à l'implantation des toilettes hors du bâtiment principal, les plaçant ainsi dans les cours d'école. Ces règles ont continué à cadrer la construction des écoles et des cours de récréation jusqu'en 1989 et l'élaboration du document « *Construire des écoles* » par le ministère chargé de l'Éducation nationale. Celui-ci donne des recommandations pour l'aménagement d'une cour de récréation ou pour la construction d'un préau au sein des écoles. Ainsi, une cour de récréation doit avoir une taille minimale de 400 m² en maternelle et de 200 m² en élémentaire. Pour un préau, la taille minimale est de 100 m² minimum en maternelle. En élémentaire, le préau doit couvrir une surface moyenne de 0,9 m² par élève. De plus, ce texte impose la présence de clôtures extérieures afin de lutter contre l'intrusion d'individus au sein de l'école par exemple (Observatoire national de la sécurité et de l'accessibilité des établissements d'enseignement, 2019). Dans le même temps, de plus en plus de collectivités investissent dans la restauration des cours d'écoles. À l'image de la mairie de Besançon qui œuvre depuis 2021 à l'aménagement des cours de récréation dans plusieurs écoles, de nombreuses mairies souhaitent désormais mieux aménager les cours d'école : en plantant des arbres dans la cour d'école ou en installant un revêtement spécial ou des aires de jeux dans les

⁶ Châtelet, A. M. (2016). *L'architecture des cours de récréation*. La cour de récréation, Toulouse, Éditions midi-pyrénéennes.

cours (asphalte). À une époque où la lutte contre le réchauffement climatique apparaît comme une priorité, la création de cours d'écoles végétalisées a un double enjeu : écologique et pédagogique⁷ (Rebouh & Albrecht, 2021). Au sein de l'école Brossolette, dans le quartier de Montrapon à Besançon, la cour d'école de 5 000 m² a été aménagée et revégétalisée en créant notamment différents espaces au sein de la cour d'école : un coin zen, un coin des tout-fous, un coin des tout-doux, un coin pour jouer au ballon, pour jardiner... (Rebouh & Albrecht, 2021).

Grâce à cette première partie, nous pouvons donc définir plus précisément ce qu'est la récréation. En effet, la récréation est un temps à part entière de la journée de classe pour un élève. Temps de pause durant une demi-journée, la récréation existe depuis le XV^e siècle et est régie par les bulletins officiels de l'Education nationale, au même titre que les enseignements dispensés en classe. Son espace est lui aussi régi par des règles. Il est cependant important de questionner le rôle des professeurs au sein du temps de récréation. En effet, les bulletins officiels réglementent le temps de récréation mais les professeurs n'ont pas d'actions concrètes et ne dispensent pas d'enseignements à l'inverse des matières comme les mathématiques ou le français. Pour Gaël Pasquier, la cour de récréation est un lieu où les enfants sont en grande partie livrés à eux-mêmes sous la surveillance des enseignants. Elle est conçue comme un espace de liberté où les contraintes se limitent à des questions de sécurité. De plus, « *les modalités de surveillance sont définies en conseil des maîtres et des maîtresses sous la responsabilité du directeur ou de la directrice, afin de garantir la présence du nombre de personnes nécessaires à la sécurité des élèves en fonction des effectifs et de la configuration des lieux* »⁸ (Pasquier, 2015). Ainsi, le rôle principal des enseignants est de garantir la sécurité des élèves durant le temps de récréation en agissant sur le terrain. Cette sécurité est également garantie par les collectivités en aménageant les cours d'école de manière qu'elles représentent un espace sécuritaire pour les élèves : revêtement en asphalte ou création de divers espaces au sein de la cour d'école comme dans l'exemple de l'école Brossolette à Besançon. Ces espaces doivent permettre à tous les élèves de s'épanouir au sein de la cour d'école et doivent permettre aux élèves de pratiquer les activités qu'ils souhaitent. Nous allons donc nous intéresser aux

⁷ Sarah Rebouh, Johanna Albrecht. (2021, Septembre 8). *Besançon : à la découverte de la première cour revégétalisée, pour lutter contre les îlots de chaleur*. Récupéré sur France Info: <https://france3-regions.francetvinfo.fr/bourgogne-franche-comte/doubs/besancon/besancon-a-la-decouverte-de-la-premiere-cour-revegetalisee-pour-lutter-contre-les-ilots-de-chaleur-2238583.html>

⁸ Pasquier, G. (2015). *La cour de récréation au prisme du genre, lieu de transformation des responsabilités des enseignant-es à l'école primaire*. *Revue des sciences de l'éducation*, 91-114.

pratiques qui sont présentes dans les cours de récréation et qui induisent l'aménagement de celles-ci.

II. Les jeux en récréation

1) Qu'est-ce que le jeu ?

Les psychologues et les pédagogues de l'enfance se sont longuement intéressés au fait que le jeu occupe une grande partie dans la journée d'un enfant⁹ (Diatkine & Lebovici, 1962). Cependant, les auteurs peinent à définir le jeu à l'image de Claude Bensch (« le jeu n'a pas de définition »¹⁰) ou Johan HUIZINGA (« tout est jeu »¹¹). Concernant les sociologues, ils abordent une définition du jeu à double entrée. En effet, Ludovic Gaussot dans un article de la revue Spirale¹², nous décrit le jeu d'un point de vue sociologique selon deux points assez éloignés. Premièrement, le jeu est vu comme une opposition à la vie réelle : le temps de loisir opposé au temps de travail, l'imaginaire à la réalité, la liberté à la contrainte... Dans cette vision, on peut donc considérer que le temps du jeu est le temps de repos après le sérieux (vu donc comme une récréation, une récompense). Dans un second temps, le jeu est une activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement de l'enfant : affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social. Le jeu intègre donc une dimension sociale, interactive (Gaussot, 2002). Cette vision des jeux comme activités qui participent au développement de l'enfant est cependant à nuancer. En effet, Gilles Brougère cherche à contrer une vision apparue fin XVIII^e et début XIX^e, où le jeu serait naturellement éducatif¹³ (Tourret & Brougère, 2019). Le jeu n'est cependant pas naturellement éducatif puisque cette vision se base uniquement sur les actions réalisées par l'enfant lui-même sans tenir compte des relations qui peuvent entrer en jeu : « *Introduire la dimension culturelle dans l'analyse du développement de l'enfant conduit à donner une autre place au jeu qui apparaît alors comme une des activités sociales et*

⁹ Lebovici, S., & Diatkine, R. (1962). *Fonction et signification du jeu chez l'enfant*. La psychiatrie de l'enfant, 5(1), 207.

¹⁰ Bensch, C. (2000). *Jeux de velus : l'animal, le jeu et l'homme*. Odile Jacob.

¹¹ Huizinga, J. (1951). *Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.

¹² Gaussot, L. (2002). *Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité*. Spirale, (4), 39-51.

¹³ Tourret, L., & Brougère, G. *Comprendre la nature de l'enfant par le jeu*. Récupéré sur France culture: <https://www.franceculture.fr/conferences/bibliotheque-publique-dinformation/comprendre-la-nature-de-lenfant>

*culturelles de l'enfance parmi lesquelles se développe le processus d'apprentissage, ce qui n'est pas tout à fait la même chose*¹⁴ » (Brougère, 2002).

Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1958)¹⁵ retient 5 critères du jeu :

- La fiction réelle : faire semblant part toujours la réalité, donnant ainsi du sens (lapin et chasseur). Le joueur s'investit avec autant de sérieux que dans la réalité.
- La frivolité : aucune conséquence sur la réalité, autorise la prise de risque et dédramatise l'erreur. Le jeu invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui peuvent être un frein. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser.
- L'adhésion : le joueur décide volontairement de jouer, favorisant la motivation. Il n'y a jeu que si le joueur le décide.
- La règle : structure le jeu, évite les conflits.
- L'incertitude : c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir. L'incertitude favorise la motivation.

Ainsi, selon Roger Caillois, le jeu n'est jeu que si ces 5 critères sont réunis. L'ensemble de ces critères fonctionnent dans le cadre de notre étude. En effet, le concept de fiction réelle est particulièrement présent chez les enfants. Dans le même temps, le critère de frivolité est très important dans les jeux en récréation. En effet, le système scolaire a tendance à sanctionner l'erreur, ainsi, la frivolité du jeu permet à l'enfant de dédramatiser l'erreur. Concernant la règle, nous avons vu avec le point de vue sociologique du jeu, mais également avec le concept d'adhésion de Caillois, que le jeu revêt une dimension sociale, la règle est donc essentielle. Gilles Brougère définit d'ailleurs la règle comme un moyen d'accentuer la dimension sociale du jeu : la règle est constamment adaptée selon les personnes et les contextes, elle est modifiable selon les régions, les pays. L'essentiel est de tous jouer ensemble, selon les mêmes règles prédéfinies¹⁶ (Tourret & Brougère, 2019). Enfin, l'incertitude est omniprésente dans les jeux en récréation. Elle est d'ailleurs accentuée par les concepts d'adhésion et de fiction, amenant

¹⁴ Brougère, G. (2002). *Jeu, ludothèque et apprentissages informels*. 9^e conférence internationale des ludothèques, Lisbonne.

¹⁵ Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris. Gallimard.

¹⁶ Tourret, L., & Brougère, G. *Comprendre la nature de l'enfant par le jeu*. Récupéré sur France culture: <https://www.franceculture.fr/conferences/bibliotheque-publique-dinformation/comprendre-la-nature-de-lenfant>

ainsi aux élèves une motivation supplémentaire : aucun élève ne sait avant de commencer le jeu à la récréation qui jouera, quel sera le jeu, etc...

À la suite de ces informations, nous pouvons dresser une première définition du jeu en reprenant celle du chevalier de Jaucourt en 1751¹⁷, où il définit le jeu comme une convention fort en usage, dans laquelle l'habileté, le hasard pur ou le hasard mêlé d'habileté, selon la diversité des jeux, décide de la perte ou du gain, stipulé par cette convention, entre deux personnes.

Cependant, cette approche se fait dans le cas de jeux sans mouvement. Leibniz, repris par Pierre Parlebas, l'actualise donc en ajoutant les jeux où entre le mouvement. Cette définition permet donc ainsi une première classification des activités pouvant être des jeux :

- Les jeux sans mouvements
- Les jeux de mouvements

Pierre Parlebas définit le jeu comme « *une activité de divertissement fondée sur des règles qui organisent une compétition* »¹⁸ (Parlebas, 1999). Ainsi, l'ensemble des définitions du jeu données, tant par Roger Caillois que par la vision de la Leibniz et Parlebas, permettent la création d'un schéma explicatif permettant de différencier ces deux types de jeux basés uniquement sur le mouvement et donc la mise en jeu du corps ou non. Les jeux sans mouvements sont d'ailleurs divisés selon Parlebas suivant 3 modalités : les jeux de hasard pur (qu'on peut considérer comme sans aucune intervention humaine), les jeux de pure raison (où on considère que le jeu nécessite et fait intervenir une dimension cognitive) et les jeux de stratégie (où on considère que le jeu nécessite et fait intervenir une dimension cognitive incluant de plus une certaine part d'incertitude, au croisement entre les jeux de hasard pur et de pure raison).

¹⁷ Jaucourt, C.d. 1751. *Encyclopédie*.

¹⁸ Parlebas, P. 1999. *Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice*. Paris : INSEP-Éditions. doi :10.4000/books.insep.1067

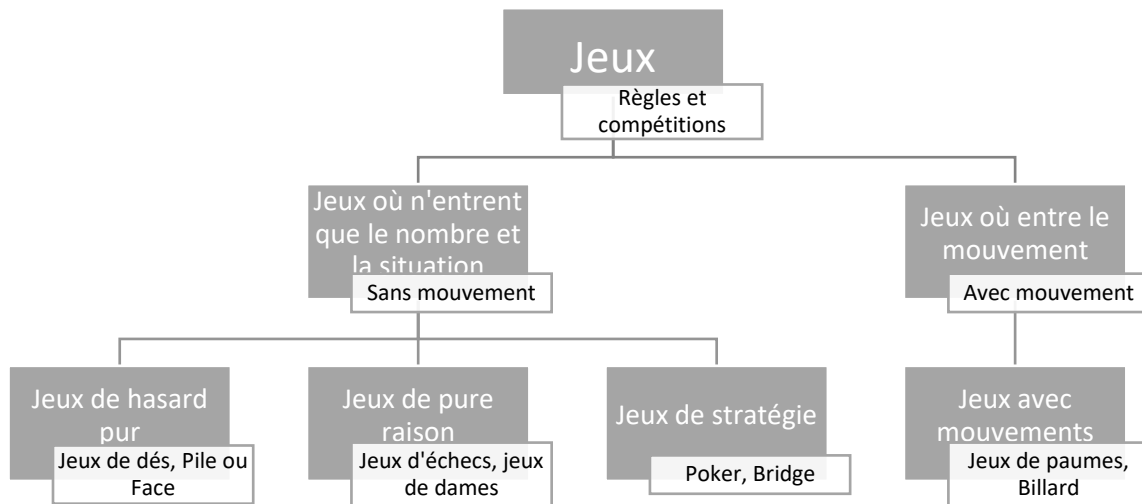


Figure 1: les grandes catégories de jeux selon l'encyclopédie et Leibniz¹⁹.

Une première classification des jeux est donc possible grâce aux travaux de Roger Caillois et à ceux de Pierre Parlebas : le jeu se distingue par l'utilisation ou non du corps. Cependant, l'ensemble de ces travaux ont été possible grâce à une étude des jeux dès la création de ceux-ci : entre préparation du corps et divertissement, nous allons donc voir maintenant à quel point le rôle du jeu s'est modifié dans l'Histoire.

2) Les premiers jeux

J'ai choisi de remonter l'histoire des jeux jusqu'au Moyen Âge dans un premier temps. Dans les milieux paysans, de multiples jeux s'offrent aux enfants. Très tôt, les enfants assistent aux travaux agricoles pour se former au métier et comme pour la noblesse, l'éducation dépend du rang social de la famille. Dans les milieux paysans, la majorité de la jeunesse est élevée dans sa famille pour pallier le manque de main-d'œuvre. L'éducation étant alors réservée aux personnes de rang social plus élevé. Dès lors les activités quotidiennes du travail agricoles alternent avec les pratiques de courses, de lancer, et d'abatages. Les jeux d'adresse et de force sont donc pour eux préparatoires aux travaux de la ferme. Si l'on revient à la définition des jeux abordées en première partie, ces pratiques devaient servir essentiellement à former et à préparer les enfants aux travaux quotidiens. Ainsi, nous nous rapprochons d'une vision utilitariste du jeu²⁰ (Gaussot, 2002).

¹⁹ Schéma tiré de l'ouvrage de Parlebas, P. (2016). *Jeux traditionnelles, sport et patrimoine culturel*. Paris. L'harmattan

²⁰ Gaussot, L. (2002). *Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité*. Spirale, (4), 39-51.

On observe cependant une évolution dans la manière de jouer durant cette période. On remarque la présence des premiers jeux collectifs notamment *via* la soule. Réalisées par le tiers état, ces pratiques restent locales. La soule, jeu avec une balle de cuir remplie, est une sorte d'ancêtre du football. Cette pratique collective oppose plutôt deux communautés. Les jeux se multiplient ce qui offre une nouvelle sociabilité durant cette époque. Dès le XIII^e siècle apparaît le jeu de paume, jeu de balle à mains nues puis avec des gants. Ce jeu repose sur un règlement complexe sur un terrain fermé donc les mesures ne sont pas égales et dont la construction et l'entretien sont fort coûteux. Les activités sportives se structurent donc avec l'apparition d'un terrain matérialisé, de règles mais aussi de matériel nécessaire à la pratique (comme les gants pour le jeu de paume par exemple). Ces pratiques reprennent donc l'ensemble de la définition apportée par les sociologues : le jeu est vu donc comme une récréation qui contribue au développement affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social²¹ (Gaussot, 2002).

L'évolution du jeu étudiée par les sociologues permet donc à certains auteurs de classer les jeux. Jacques Ulmann identifie donc 4 grandes étapes dans l'évolution du jeu²² (Ulmann, 1993) en utilisant notamment les travaux de Roger Caillois pour les définir :

- Agôn : En Grèce, ces épreuves ont un but guerrier. Les athlètes livrent une bataille à laquelle ils sont préparés et où la victoire ou la défaite a un rôle religieux : l'issue révèle la bénédiction ou non des Dieux pour leur Cité²³.
- Ludus : Dans la Rome Antique, arrivée des jeux de cirque. La présence du public est un aspect important : les spectateurs se divertissent devant des combats d'hommes, d'animaux, des courses de chars ou encore des duels de gladiateurs. Le but est principalement de divertir le peuple²².
- Jocus : Au Moyen Âge, les jeux du cirque sont condamnés au nom de la morale chrétienne : le fait de « jouer » renvoie alors à tout comportement qui permet d'échapper au quotidien et le fait de jouer s'insère comme ce qui invite au divertissement avec notamment des joutes, tournois, fêtes religieuses, spectacles de trouvères ou de troubadours, jongleurs, Une autre pratique apparaît alors notamment avec des pièces

²¹ Gaussot, L. (2002). *Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité*. Spirale, (4), 39-51.

²² Ulmann, J. (1993). *Corps et civilisation : éducation physique, médecine, sport*. Vrin.

²³ Bernard Jolibert. *Sport et éducation*. Gilles Ferréol. Égalité ; mixité, intégration par le sport, EME éditions, 2016. fahal-02486476f

jouées destinées à instruire et à éduquer: apprendre grâce au divertissement et au plaisir²⁴.

- Desport : Jeux des collèges britanniques du XII^e. Il désigne alors un simple amusement, un divertissement. L'enjeu de ces pratiques est le plaisir des participants à affronter dans une lutte réglée et dans le respect de normes de bonne conduite. La notion d'adversaire change : on ne cherche plus à le tuer mais à le battre en respectant des règles acceptées ensemble²³.

Nous avons donc vu que les jeux évoluent selon les époques : les modes de pratique mais également la finalité du jeu évoluent. Les jeux ont donc plusieurs rôles au cours de l'Histoire : de préparer à la guerre (jeux guerriers), de prier (jeux rituels), de devenir adulte (jeux pubertaires), de juger (jeux judiciaires), de se divertir (jeux divertissants), d'éduquer (jeux éducatifs) ou encore d'acquérir des compétences (jeux formatifs). Ces étapes sont d'ailleurs essentielles car elles définissent deux éléments qui sont aujourd'hui constitutifs du jeu : l'affrontement réglé entre les participants et le spectacle offert au public.

3) La classification des jeux

Wojciech Liponski relève plusieurs milliers de jeux rendant ainsi compliqué le classement de ceux-ci²⁵ (Liponski, 2005). De nombreux auteurs ont tenté de catégoriser les jeux, créant ainsi des incompréhensions et des problèmes de définitions. En effet, Michel Bouet, précise que les critères de différenciation sont variables notamment dans les jeux sportifs par exemple. D'une part, les jeux relèvent des qualités physiques sollicitées (force, vitesse, endurance...). D'autre part, les critères reposent sur les lieux d'exercices (stade, gymnase, pleine nature...). Enfin, les accessoires utilisés (ballon, raquette...) ²⁶ vont être supports de moyen de classification (Bouet, 1968).

J'ai choisi de prendre en compte les classifications de trois auteurs majeurs. Ces trois classifications ont pour but de hiérarchiser les jeux selon plusieurs aspects : la manière de jouer,

²⁴ Bernard Jolibert. *Sport et éducation*. Gilles Ferréol. *Égalité ; mixité, intégration par le sport*, EME éditions, 2016. fhal-02486476f

²⁵ Liponski, W. (2005). *L'encyclopédie des sports et des jeux*. Gründ.

²⁶ Bouet, M. (1968). *Signification du sport (Significance of Sport)*. L'Harmattan, Paris, France.

les capacités motrices utilisées ou encore les engins utilisés. Ces trois aspects sont ceux que nous allons le plus retrouver dans les jeux présents en récréation.

Dans un premier temps, la classification de Roger Caillois. Il classifie les jeux selon la manière dont ils sont joués. Il classe donc en fonction des catégories fondamentales :

- Agôn (jeux de compétition)
- Aléa (jeux de hasard)
- Mimicry (jeux de rôles)
- Ilinx (jeux de vertige : les toboggans, les manèges...)

Ces catégories ne sont cependant pas fixes et ne s'excluent pas les unes les autres : la plupart des jeux sont centrés sur une catégorie dominante mais comportent les autres catégories de manière moins prononcée. Ainsi, les jeux de société par exemple, considèrent le plus souvent l'aspect compétition comme majeure et l'aspect chance, comme mineure. On peut donc parler d'agôn et d'aléa. Si on prend pour exemple le jeu de télé-réalité Koh Lanta, on retrouve trois des quatre catégories :

- L'agôn pour la compétition entre les candidats
- L'aléa pour le hasard lié aux épreuves ou aux conditions réservées par la nature
- La mimicry pour le jeu de rôles proposés par les candidats dans la construction de leur image médiatique par exemple

Dans le même temps, il classifie les jeux selon la manière de jouer utilisée, classant ainsi les jeux dans une catégorie appelée Paidia (le désordre) ou le Ludus (jeux avec règles, aspect réglementation important). On peut donc parler d'une gradation : d'un côté la paidia, comme un jeu de ballon improvisé sur la plage par exemple et de l'autre le Ludus, comme le jeu d'échecs. Ainsi en paidia, chacun joue librement à sa manière tandis qu'en Ludus, tous les joueurs jouent de la même manière²⁷ (Caillois, 1958).

²⁷ Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris. Gallimard.

REPARTITION DES JEUX

	AGON <i>(compétition)</i>	ALEA <i>(chance)</i>	MIMICRY <i>(simulacre)</i>	ILINX <i>(vertige)</i>
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	courses luttes etc. } non réglées athlétisme boxe billard escrime dames football échecs compétitions spor- tives en général	pile ou face comptines pari roulette loteries simples composées ou à report	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti théâtre arts du spectacle en général	manège « tournis » enfantin balançoire valse volador attractions foraines ski alpinisme voltige

Figure 2: La carte des jeux (Caillois, 1958)

Je trouve cette classification intéressante car elle prend en compte la totalité des divertissements possibles allant des jeux de hasard aux jeux plus institutionnalisés. Cependant, cette classification ne me paraît pas assez complète pour être utilisée comme classification de référence et répondre à notre question de départ. En effet, bien qu'elle prenne en compte la notion de règle et catégorise les jeux selon leurs buts, nous avons vu que chaque jeu ne peut rentrer dans une catégorie précise et que certains jeux rentrent dans plusieurs catégories. Dans le même temps, nous avons vu dans la partie II.1) avec Pierre Parlebas qu'une classification selon les actions motrices sollicitées est nécessaire afin de définir le jeu : celle-ci ne prenant pas en compte l'utilisation du corps et l'utilisation d'accessoires²⁸ (Bouet, 1968), elle ne peut pas être à elle seule notre classification de référence.

Cette classification de Roger Caillois est donc à compléter par la classification de Guy Jaouen qui apporte une précision dans la classification des jeux d'agôn²⁹ (Jaouen, 2003) :

- Jeux de balles et de ballon
- Jeux de boules et de quilles
- Jeux de lancer
- Jeux de tirs

Cette précision nous permet donc de voir l'apparition d'engins dans les jeux et donc de pouvoir s'intéresser aux jeux pratiqués en cours de récréation avec des ballons ou des billes par exemple.

²⁸ Bouet, M. (1968). *Signification du sport (Significance of Sport)*. L'Harmattan, Paris, France.

²⁹ Jaouen, G. (2003). *Typologie de classement des jeux traditionnels en Europe*

Selon Jean-Claude Marchat, « *les jeux sportifs se distinguent par 2 critères : la motricité et le degré de codification* »³⁰ (Marchat, 1990). On remarque donc l'apparition d'une nouvelle dimension : les capacités motrices sollicitées. Il indique également que tout jeu sportif est l'héritage de modifications de jeux anciens apportées suivant les époques : les jeux sportifs sont donc le résultat d'addition tradition-modernité, ainsi chaque jeu sportif est le résultat des modifications apportées à ce jeu antérieurement.

En tenant compte de l'analyse de Jean-Claude Marchat et de celles vues précédemment, nous abordons maintenant la classification de Pierre Parlebas. Elle regroupe d'une part les compétences motrices utilisées mais également l'utilisation ou non d'engins. Il prend également en compte l'institutionnalisation des activités dans sa classification. Cette classification des jeux est la suivante³¹ (Parlebas, *Jeux traditionnels, sport et patrimoine culturel*, 2016) :

- Les jeux moteurs sont ceux qui sollicitent de façon pertinente l'action motrice des participants. Pierre Parlebas y distingue : les jeux socio-moteurs et les jeux psychomoteurs.
- Les quasi-jeux moteurs sont des situations motrices informelles, qui s'accomplissent sans être soumis à un système de règle (jogging, randonnée...).
- Les jeux sportifs : sont des jeux moteurs fondés sur la compétition et sont divisés en deux sous-catégories :
 - Les jeux traditionnels sont des jeux sportifs non institutionnalisés (marelle, épervier) souvent locaux et anciens.
 - Les sports : c'est l'ensemble des situations motrices codifiées, compétitives et institutionnalisées.
- Les jeux conviviaux sont des jeux qui ne demandant pas de spécialisation et où le déroulement réglé dépend souvent d'un accord collectif négocié sur place.
- Les quasi-sports sont sous tutelle de fédérations, d'association ou de sociétés et se veulent emblématiques d'une identité régionale.
- Les jeux ou sport de rue sont des jeux sportifs réalisés dans la rue, proche parfois de certains sports, ils ne sont pas institutionnalisés comme le parkour, le basket ou le skateboard par exemple.

³⁰ Marchal, J. C. (1990). *Jeux traditionnels et jeux sportifs: bases symboliques et traitement didactique*. Vigot.

³¹ Parlebas, P. (2016). *Jeux traditionnelles, sport et patrimoine culturel*. Paris. L'harmattan

- Les jeux vidéo ou jeux de motricités virtuelles sont des jeux qui suscitent des scènes d'action corporelles et non des jeux cognitifs.

La classification de Pierre Parlebas fait donc apparaître une classification des jeux sportifs large, prenant en compte la totalité des activités où des compétences motrices sont utilisées. Il prend également en compte des activités émergentes comme les jeux vidéo, les activités sportives nouvelles (le parkour) ou les activités hybrides (tennis-ballon par exemple).

Nous remarquons donc, grâce à ces classifications, que classifier les jeux n'est pas évident, on ne peut pas considérer une seule classification : la classification des jeux repose sur plusieurs modalités allant de la manière de jouer, des règles, de l'aspect compétitif ou non, ou encore de la présence d'actions motrices spécifiques. C'est pourquoi dans la suite de ce mémoire, je choisis de classifier les jeux pratiqués dans la cour de récréation selon plusieurs classifications à la fois, alternant ainsi essentiellement entre les classifications de Pierre Parlebas (concernant les actions motrices réalisées), Roger Caillois (concernant la règle et la totalité des divertissements possibles) et Guy Jaouen (concernant les engins utilisés).

III. Quelques observations

J'ai pu, durant mes différents stages d'observation en M1, réaliser des observations dites flottantes sans outils d'observation (sans grille d'observation par exemple). Dans un premier temps, il apparaît que les jeux diffèrent selon les cycles observés. Ainsi, les élèves de cycle 1 (maternelles) ne jouent pas de la même manière que les élèves observés en cycle 2 (CP/CE1/CE2) ou cycle 3 (CM1/CM2). L'ensemble de ces observations sont donc regroupées dans chacun des sous-parties ci-dessous et tiennent compte de toutes les parties évoquées au préalable allant de l'espace de la cour de récréation à la classification des jeux observés.

1) En cycle 1

En ce qui concerne l'espace, la cour de récréation en cycle 1 est l'exemple parfait de l'organisation des différents espaces de pratiques. En effet, lors de mon deuxième stage au sein du RPI (Regroupement Pédagogique Intercommunal) d'Avanne-Aveney (25 720), durant 2 semaines d'observation du 31 janvier 2022 au 11 février 2022, j'ai pu observer différents espaces au sein de la cour. La cour est divisée en 3 espaces majeurs : une piste cyclable, un espace avec asphalté et un espace avec jeux de marelle et labyrinthe (images en annexes).

Étant en pleine pandémie de COVID 19, les élèves n'avaient cependant pas le droit d'utiliser les vélos et trottinettes normalement mis à disposition, je n'ai donc pas pu observer l'utilisation de l'espace piste cyclable cependant, une analyse en est possible. Le jeu qu'on appellera « vélo et trottinette » est donc considéré par Pierre Parlebas comme un jeu moteur : ce jeu sollicite l'action motrice des participants mais il n'y a pas de règle de jeu. Si l'on considère la classification de Caillois, ce jeu est donc au carrefour entre ilinx et paidia.

Concernant l'espace en asphalte, les élèves y ont eu accès durant la totalité du stage. Constitué d'une construction en forme de bateau mais également d'une voiture, les élèves ont pu pratiquer des jeux faisant partie de la mimicry et de la paidia notamment *via* des jeux de rôle entre conducteur de camion ou marin grâce au bateau. Dans le même temps, cet espace était composé d'un toboggan classant ainsi l'activité des élèves dans l'ilinx. Cet espace, selon la classification de Caillois, est donc composé de deux des trois catégories fondamentales et repose sur la paidia en majorité.

Enfin, concernant l'espace avec les jeux de marelle et le labyrinthe, les élèves pratiquaient des jeux traditionnels (selon la classification de Parlebas) appartenant à l'agôn et au ludus de Caillois.

D'autres jeux étaient également pratiqués durant la récréation mais ne se déroulaient pas dans un espace bien défini. En effet, certains élèves s'adonnaient à des courses de vitesse avec d'autres camarades : nous pouvons donc parler de jeux sportifs catégorisés en agôn et paidia.

Nous pouvons donc dresser une classification des jeux observés en cycle dans le tableau ci-dessous :

<i>Jeux observés</i>	<i>Classification</i>
Vélo et trottinette	Jeu moteur avec engin situé au carrefour entre ilinx et paidia
Espace en asphalte	Jeu convivial sur structure faisant parti de la mimicry, de la paidia et de l'ilinx (mais repose sur la paidia en majorité).
Jeux de marelle et labyrinthe	Jeu traditionnel sans engin appartenant à l'agôn et au ludus.
Autres jeux (course de vitesse...)	Jeux sportifs sans engin catégorisés en agôn et paidia.

Figure 3: tableau récapitulatif de la classification de jeux observés en cycle 1.

Nous remarquons donc qu'en cycle 1, les jeux pratiqués sont classés majoritairement en paidia et se pratiquent sans engin mais nous allons voir que les modalités du jeu évoluent au sein des deux autres cycles.

2) En cycle 2

Les observations en cycle 2 ont été réalisées durant mon troisième et dernier stage au sein de l'école primaire Joliot Curie de Pontarlier (25300) du 4 au 15 avril 2022. Les récréations au sein de cette école se déroulaient cycle par cycle, ainsi les observations ont été réalisées seulement sur des élèves de CP/CE1/CE2.

En ce qui concerne l'espace, j'ai été étonnée de remarquer que la cour d'école était divisée à l'aide de cônes afin de définir plusieurs espaces selon les pratiques mais également selon les installations présentes sur place : une moitié de la cour réservée aux jeux avec ballons avec la présence de paniers de basket notamment et une moitié réservée aux autres activités.

Comme expliqué dans la description de l'espace, une partie de la cour d'école était réservée à la pratique de jeux sportifs et plus particulièrement de sports reprenant des situations motrices codifiées, compétitives et institutionnalisées selon la classification de Pierre Parlebas. Les élèves pratiquaient notamment le football et le basketball. Ces sports, selon la classification de Roger Caillois, appartiennent à l'agôn et au ludus.

Le second espace de la cour de récréation est réservé aux autres activités. J'ai pu remarquer une chose étonnante : les élèves de début cycle 2 (les élèves de CP et CE1) ne jouent presque pas à des jeux avec engins. En effet, ceux-ci jouent majoritairement à des jeux traditionnels non institutionnalisés comme le jeu du loup. Si l'on se réfère à la classification de Parlebas, ces jeux sont considérés comme des jeux sportifs, basés sur la compétition et ce sont plus particulièrement des jeux traditionnels (non institutionnalisés) appartenant à l'agôn et la paidia dans la classification de Caillois.

On remarque également au sein de cet espace des jeux avec des élastiques et la pratique d'activités gymniques. Ces jeux sont classés comme des jeux moteurs selon Pierre Parlebas et appartiennent à l'ilinx et la paidia dans la classification de Roger Caillois.

Nous pouvons donc dresser une classification des jeux observés en cycle dans le tableau ci-dessous :

<i>Jeux observés</i>	<i>Classification</i>
Football et basketball	Jeux sportifs (sports) avec engin qui appartiennent à l'agôn et au ludus.
Le jeu du loup	Jeux sportifs (jeux traditionnels non institutionnalisés) sans engin appartenant à l'agôn et la paidia.
Elastiques et activités gymniques	Jeux moteurs, avec ou sans engin appartenant à l'ilinx et la paidia

Figure 4 : tableau récapitulatif de la classification de jeux observés en cycle 2.

Nous remarquons qu'en cycle 2, les jeux joués sont classifiés en paidia et sont, pour deux catégories, des jeux sportifs qui sont codifiés montrant ainsi une différence avec les jeux pratiqués en cycle 1. Nous allons donc étudier maintenant si ce dynamisme vers des jeux codifiés continu en cycle 3.

3) En cycle 3

Les élèves de cycle 3 jouent automatiquement à des jeux avec engins contrairement aux élèves de cycle 1 et début cycle 2 qui préfèrent les jeux sans engin, à actions motrices simples. Ici, les engins sont définis comme des objets dont les équipes se disputent la possession afin de lui faire franchir la ligne de but adverse selon des règles propres à chaque discipline sportive. Ces observations ont été réalisées lors de mon premier stage, en CM1/CM2 au sein de l'école Ile de France, dans le REP de Planoise à Besançon (25000) durant deux semaines : du 8 au 19 novembre 2021.

J'ai pu remarquer que la majorité des jeux joués dans la cour de récréation sont des jeux traditionnels non institutionnalisés comme la balle au prisonnier, le jeu du loup ou encore l'épervier. Si l'on se réfère à la classification de Parlebas, ces jeux sont considérés comme des jeux sportifs, basés sur la compétition et ce sont plus particulièrement des jeux traditionnels (non institutionnalisés) appartenant à l'agôn et la paidia dans la classification de Caillois.

Dans le même temps, les jeux moteurs ont une grande place dans la cour de récréation avec l'utilisation de planche d'équilibre avec une balle à amener dans un trou placé au centre. Ces

jeux permettent de développer la motricité des élèves. Si on se réfère à la classification de Caillois, ces jeux sont placés au croisement entre paidia et ilinx.

Enfin, contrairement au cycle 1, les espaces dans la cour de récréation ne sont pas matérialisés mais sont plutôt définis selon les types de jeux joués. En effet, les élèves jouant aux jeux avec engins sont placés à toutes les récréations sous le préau tandis que les élèves jouant à des jeux moteurs sont placés au centre de la cour de récréation.

Nous pouvons donc dresser une classification des jeux observés en cycle 3 dans le tableau ci-dessous :

<i>Jeux observés</i>	<i>Classification</i>
La balle au prisonnier, le jeu du loup, épervier, ...	Jeux sportifs (jeux traditionnels non institutionnalisés) avec engin appartenant à l'agôn et la paidia.
Planche d'équilibre avec une balle à amener dans un trou placé au centre, ...	Jeux moteurs avec engins placés au croisement entre paidia et ilinx.

Figure 5 : tableau récapitulatif de la classification de jeux observés en cycle 3.

En cycle 3, les catégories de jeux joués sont moins nombreuses : on en remarque 2 (contre 4 pour le cycle 1 et 3 pour le cycle 2). Nous remarquons également que les jeux sont classés en paidia en majorité et sont tous pratiqués avec engins.

Les observations flottantes réalisées montrent que classer les jeux n'est pas une chose simple. Cependant, ces observations font apparaître de premiers éléments sur les jeux pratiqués et sur leur diversité. Les modalités du jeu ne sont cependant pas prises en compte : l'origine du jeu, l'élaboration des règles, la manière dont il se déroule (qui « arbitre », qui décide du jeu qui sera joué, comment commence le jeu...). C'est pourtant, selon moi, ces points qui amènent à comprendre comment les élèves jouent en récréation.

IV. Problématisation

À la suite de ces observations, nous en arrivons donc à nous demander : quels sont les facteurs pouvant modifier les jeux des élèves en récréation ?

Nous pouvons maintenant formuler des hypothèses concernant cette problématique. D'une part, nous avons pu voir que la cour de récréation n'apparaît comme réel espace au sein de l'école qu'en 1878 et que sa construction est codifiée. De plus, les aménagements entamés par les collectivités montrent à quel point l'espace de la cour se doit d'être pensée. Notre première hypothèse porte donc sur le rôle que l'espace joue dans les pratiques au sein des cours de récréation : l'espace conditionne les jeux auxquels les élèves peuvent être amenés à jouer pendant la récréation.

D'autre part, nous avons vu que suivant le matériel mis à disposition des élèves varie selon les cycles et selon les écoles. Les types de jeux évoluent passant ainsi de jeux sportifs à jeux moteurs (selon la classification de Pierre Parlebas) ou encore d'agôn à mimicry (selon la classification de Caillois). J'émetts donc l'hypothèse que le matériel présent dans les cours de récréation va changer les manières de jouer des élèves et donc les jeux.

Enfin, en tenant compte de la culture singulière de chaque élève, j'émetts l'hypothèse que les jeux joués en récréation viennent également d'un apport extrascolaire. En effet, les séries/films, les jeux vidéo, les sports pratiqués et plus généralement l'actualité, influencent les pratiques en récréation. Cet apport extrascolaire peut être qualifié de culture singulière de l'élève. Elle correspond à la propre culture de l'élève : à l'ensemble des aspects intellectuels, artistiques et des idéologies de celui-ci en tenant compte de son origine sociale, de son sexe et/ou de son âge.




V. Méthodologie

L'ensemble des données seront recueillies lors des récréations d'une classe de 24 élèves de petite section (cycle 1) au sein de l'école des premiers sapins à Nods du Lundi 30 Janvier 2023 au Lundi 24 Avril 2023. Cependant, compte tenu des vacances scolaires et de la programmation des épreuves d'admissibilité du CRPE 2023, seules 6 observations ont été réalisées.

Les données seront recueillies grâce à une grille d'observation. Toutes les semaines un élément de la récréation sera modifié : le matériel mis à disposition et l'espace. J'observerai ensuite les jeux pratiqués dans la cour selon des critères de genre, de nombre, de localisation spatiale et j'interrogerai à chaque fin de récréation 3 élèves pour savoir à quoi ils ont joué. Ces données me permettront de voir d'une part si l'espace et le matériel influencent les jeux et d'autre part si certains jeux ou types de jeux restent présents malgré les modifications. De plus, grâce aux

entretiens, je saurai si l'influence d'éléments extérieurs est un paramètre que les élèves utilisent lorsqu'ils jouent. Les critères de genre et de nombre me permettront également de savoir si les élèves sont plus motivés par certains jeux (avec/sans engins par exemple).

Exemple de grille d'observation :

Critère modifié :		Date :
Jeu 1 :	Nombre : Nombre de fille : Nombre de garçons :	Localisation spatiale (schéma de la cour) 
Jeu 2 :	Nombre : Nombre de fille : Nombre de garçons :	Localisation spatiale (schéma de la cour) 
Jeu 3 :	Nombre : Nombre de fille : Nombre de garçons :	Localisation spatiale (schéma de la cour) 
Remarque élève 1 :	Remarque élève 2 :	Remarque élève 3 :
<i>A quoi as-tu joué ? Qui a décidé du jeu ? Comment commence le jeu ? Qui a joué avec toi ?</i>	<i>A quoi as-tu joué ? Qui a décidé du jeu ? Comment commence le jeu ? Qui a joué avec toi ?</i>	<i>A quoi as-tu joué ? Qui a décidé du jeu ? Comment commence le jeu ? Qui a joué avec toi ?</i>
Observations personnelles :		

Les données recueillies seront ensuite retranscrites afin de savoir si les modifications des critères définis (espace et matériel) influencent les jeux en récréation et sont donc des facteurs modificateurs des jeux en récréation.

VI. Le recueil des résultats

L'objectif de ce mémoire est de savoir si les modifications des critères définis (espace et matériel) influencent les jeux en récréation et sont donc des facteurs modificateurs des jeux en récréation.

Pour cela, il est important de présenter l'espace de la cour ainsi que les modalités d'enquêtes que j'ai mis en place.

1) L'école

La cour de récréation que j'ai choisi d'observer est celle d'une école maternelle publique située à Nods, où j'effectue mon stage cette année. Cette école se situe dans un milieu rural avec des catégories socio-professionnelles variées : agriculteurs, cadres ou encore travailleurs frontaliers. L'établissement est composé de deux bâtiments séparés, l'un étant réservé aux élèves de maternelle, et l'autre aux élèves d'élémentaire. Mon stage se déroulant en petite section, je ne développerai que la partie maternelle. L'équipe éducative est formée de quatre enseignantes et de deux ATSEM (Agent Territorial Spécialisé des Écoles Maternelles). Il y a en tout 24 élèves en Petite Section.

2) La cour de récréation

L'espace de la cour de récréation de l'école maternelle est assez vaste et s'étend plutôt en longueur. Aucun élément « durable » n'est présent au sein de la cour, pas de jeu type toboggan. Cependant, des marquages au sol représentant un parcours de course à pied sont présents. La cour de récréation est assez verdoyante avec un bel espace en herbe. Les élèves de Petite Section ne sortent pas en récréation en même temps que ceux de Moyenne et Grande Section, ils sont donc les seuls présents dans la cour. La surveillance de ce temps de récréation est effectuée par l'enseignante de chaque classe. Il est important, dans le cadre de cette étude, de signaler que l'enseignante responsable de la surveillance de la récréation, ma tutrice dans le cas de cette étude, n'intervient auprès des élèves qu'en cas de danger ou de changement des « véhicules » : dans un souci d'égalité, l'enseignante intervient au milieu de la récréation afin de faire un turn-over : les élèves présents sur les véhicules doivent descendre afin de permettre à ceux qui n'en ont pas eu de pouvoir jouer avec. Dans tous les autres cas, les enfants sont libres de participer aux activités qu'ils souhaitent.

Cette cour d'école se compose donc d'une partie en herbe, d'un espace en macadam ainsi qu'un préau couvert (l'ensemble est entouré en bleu ci-dessous). Ces trois espaces distincts seront donc autorisés ou non lorsque que le critère « espace » sera modifié dans mes observations.



Figure 6 : vue satellite de la cour de récréation

3) Présentation des modalités d'enquête

J'ai fait le choix d'observer les élèves dans la cour de récréation où j'effectue mon stage pour des raisons de facilité. En effet, je suis présente dans l'établissement tous les lundis. Ceci m'a permis d'observer régulièrement ce moment de récréation. De plus, je connaissais les élèves que j'ai observés. Ainsi, par exemple, j'ai pu observer comment évoluaient les élèves dans la cour de récréation, quels élèves jouaient ensemble, s'il y avait des similitudes dans les groupes d'amis entre la classe et la récréation.

Cependant, cette connaissance des élèves a également représenté un inconvénient. En effet, je connaissais les élèves, mais ils me connaissaient également, et de ce fait, ils me sollicitaient dans la cour de récréation pour plusieurs raisons : les enfants venaient me voir pour me signaler un « problème » (faire ses lacets, ouvrir une compote ...) ou pour me rapporter des informations. Il m'était donc très difficile d'observer des enfants pendant plusieurs minutes car j'étais très régulièrement interrompue par d'autres. Enfin, le temps d'entretien devant se dérouler après la récréation a été compliqué à mettre en place puisqu'il se déroulait lors du temps de passage aux toilettes. Ces éléments forment donc des points de limite de mes observations. Sébastien Chauvin et Nicolas Jounin exposent cette difficulté. En effet, selon ces chercheurs, « *l'observateur n'est jamais ni invisible ni inactif dans le milieu qu'il étudie : d'une part, il doit*

négoier sa place ; d'autre part, sa présence est susceptible d'influer sur les comportements des enquêtés »³² (Chauvin & Jounin, 2010).

Mes observations ont été guidées et effectuées à l'aide de la grille d'observation présentée en début de la partie Méthodologie. J'ai alors observé le nombre de garçons et de filles pour chaque jeu, le matériel utilisé ainsi que la façon dont les élèves occupaient l'espace. Mon but était alors de vérifier si, à première vue, ils jouaient à des jeux en fonction de l'espace ou du matériel. J'ai également noté les réponses des enfants aux questions que je leur avais posées.

VII. Résultats et analyse des résultats.

Lors des observations réalisées, des critères ont été modifiés : l'espace et le matériel. J'analyserai donc mes résultats dans un premier temps mes observations lorsque que le matériel a été modifié avant d'analyser mes observations lorsque l'espace a été modifié.

Le matériel

Le critère matériel a été modifié lors de 3 séances d'observation : les lundis 30 Janvier, 27 Février et 24 Avril. Depuis le début de l'année, les mêmes engins sont proposés et dépendent des classes présentes auparavant dans la cour. En effet, les élèves de grande et moyenne section réalisent leur récréation en décalé et avant la nôtre. Le matériel disponible pour les élèves dépend donc du matériel sorti par les enseignants de moyenne et grande section.

Lors de la modification du critère matériel, les engins proposés étaient divers allant d'engins roulant aux emporte-pièces en passant par aucun matériel du tout. Afin de faciliter la lecture des résultats, j'ai choisi de réaliser un tableau regroupant, à chaque date, les observations réalisées et les échanges avec les élèves.

<u>Lundi 30 Janvier : la cour de récréation est enneigée, seuls des emporte-pièces sont proposés.</u>

³² CHAUVIN Sébastien et JOUNIN Nicolas, 2010, L'observation directe. In PAUGAM, Serge (dir.), L'enquête sociologique, Paris, PUF

Emporte-pièce : Deux groupes de filles sinon les élèves jouent seuls mais au même endroit. Les élèves ont des emporte-pièces et font des « formes dans la neige ». Lorsque j'interroge un élève sur l'activité réalisée : « *J'ai fait des tortues dans la neige et des traits avec mes doigts* ».

Faire des boules-de-neige : un groupe de 6 garçons est présent à la limite de l'espace en herbe pour réaliser des boules-de-neige. Une plus grosse a été réalisée par les élèves présents en récréation avant eux et ils sollicitent mon aide pour « *faire un bonhomme de neige et des ronds* » (les ronds nommés par les enfants se révèlent être des boules une fois qu'ils m'ont montré ce qu'était un rond de neige pour eux).

Lundi 27 Février : les engins sont autorisés.

Les véhicules : Une majorité des élèves utilisent les véhicules. Ce nom est donné pour définir les vélos, les trottinettes et les sièges roulant à l'aide de la propulsion des pieds. Leur utilisation est assez mixte avec des filles et des garçons qui partagent les véhicules. Ils jouent parfois à plusieurs dessus mais tous les véhicules ne jouent pas ensemble.



Les échasses : Les élèves jouent seuls ou en binôme aux échasses. Certains les utilisent de la 'bonne manière' comme jeu moteur tandis que d'autres les utilisent comme objet pour jouer à un autre jeu. Lorsque j'interroge les élèves présents en photos 2 et 3, ils me répondent qu'ils « *pêchent des poissons* ».



Les rouleaux : Les élèves utilisent les rouleaux en groupe et comme un jeu de coopération en essayant de les empiler. De petits conflits apparaissent car certains élèves du groupe enlèvent des rouleaux pour jouer seul en les faisant rouler ou en les poussant.



Discussions : Un groupe composé de trois filles et un garçon sont assis sur le rebord d'une fenêtre et discutent. Lorsque je leur demande à quoi ils jouent : « *au papa et à la maman, on parle de ce que Dimitri doit aller faire* ».

Lundi 24 Avril : aucun engin présent.

Les courses : Les élèves réalisent des courses de part et d'autre de la cour. Ils ne tiennent pas compte du marquage au sol présent (couloir de course). Les courses sont réalisées en majorité par des garçons mais quelques filles y participent. La réponse donnée lorsqu'on demande à quoi les élèves jouent apparaît comme une évidence pour eux : « *bah on fait la course* ».

Les observations : Des filles sont près de l'espace plantation et regardent ce qui se passe dans la terre. Elles parlent des fleurs et des petites herbes présentes dans le bac. Elles remarquent des vers de terre qui sont « *les amis des jardiniers* », « *il y a un ver de terre, mais il bouge plus* ».

Le jeu du loup : D'autres élèves réalisent des courses mais plus dans l'évitement que dans l'affrontement. Des filles jouent en majorité avec trois garçons. Un des élèves s'arrête près de moi et quand je lui demande à quoi il joue il me répond « au loup ». Après échange avec ma tutrice, elle m'indique qu'elle leur a appris les bases et que le périscolaire fait jouer les élèves à ce jeu lors de la pause méridienne.

On peut donc constater dans ces résultats d'observation plusieurs types de jeux développés au sein de la cour en fonction du matériel proposés. En effet, lorsque les emporte-pièces sont proposés, les deux types de jeu sont des jeux moteurs travaillant la motricité fine et qu'on peut classer comme au croisement en mimicry et paidia. Dans un second temps, avec la présence d'engin, on remarque que les élèves vont utiliser des véhicules roulants et des échasses, initialement considéré comme des jeux moteurs, mais que les élèves vont leur donner du sens en prenant exemple sur des situations de la vie réelle : nous sommes donc dans des jeux que nous pouvons classer en paidia et en mimicry. Enfin, en l'absence d'engin, les jeux réalisés sont des jeux sportifs (jeux traditionnels non institutionnalisés) avec engin appartenant à l'agôn et la paidia (courses et jeu du loup).

Ludovic Gausso³³ définit le jeu comme une activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement de l'enfant (affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social). Je ne peux donc pas catégoriser l'activité observations réalisée par les élèves selon les classifications de Parlebas et Caillois, cependant, je les considère dans mon étude car elle représente un enjeu pédagogique notamment exploitable lors de séances en sciences de la vie et de la terre.

A la suite de ces résultats, nous pouvons donc déduire que le matériel va influencer les jeux réalisés en récréation. Les jeux moteurs sont présents uniquement lorsque du matériel est proposé aux élèves tandis que sans matériel, ceux-ci jouent à des jeux sportifs. Dans les deux cas, les jeux sont classifiés en paidia et sont donc peu codifiés.

³³ Gausso, L. (2002). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. Spirale, 39-51. <https://doi.org/10.3917/spi.024.0039>

L'espace

Le critère espace a été modifié lors de 3 séances d'observation : les lundis 20 Février, 6 et 13 Mars. La plupart des études que j'ai consultées pour réaliser ce mémoire remarquaient une occupation bien distincte de la cour. À première vue, dans la cour de récréation de mon école, la répartition des espaces était assez genrée : les filles, en petits groupes, étaient assez immobiles dans des petits coins de la cour, et les garçons étaient très actifs un peu partout dans la cour.

Lors de la modification du critère espace, la partie en herbe était autorisée ou non. Les jeux ont donc été modifiés. Afin de faciliter la lecture des résultats, j'ai choisi de réaliser un tableau regroupant, à chaque date, les observations réalisées et les échanges avec les élèves.

Lundi 20 Février : l'herbe est interdite.

Les véhicules : une majorité de garçons utilisent les véhicules même si quelques filles sont présentes. Les élèves jouent essentiellement dans la cour et sous le préau. Lorsque je demande à un d'eux à quoi ils jouent : « *Joey était le policier et on doit aller très vite pour pas être attrapé* ».

Les passes au pied avec un ballon : 3 garçons et une fille y jouent. Ils sont présents dans la périphérie de la cour et ne font que des passes (pas de notion de matchs) : « *On a fait beaucoup de passes avec le ballon et les pieds* ».

Discussion : une majorité de filles et 2 garçons. Les élèves sont immobiles à un point précis de la cour (rebord de fenêtre sur lequel ils peuvent s'asseoir). Lorsque je leur demande sur quoi portait leur discussion, l'élève interrogé ne réponds pas.

Les rouleaux : une majorité de garçons. Les élèves font rouler, poussent les rouleaux. Ils construisent également une tour : « *on construit des cachettes* ». A noter que l'enseignante leur a ensuite interdit ce jeu (se mettre dedans) car certains élèves poussaient la tour alors que d'autre était dedans, trop dangereux.



Lundi 6 Mars : l'herbe est autorisée.

Les véhicules : une majorité de garçons utilisent les véhicules très peu de filles sont présentes. Les élèves jouent exclusivement dans la cour. Lorsque je demande à un d'eux à quoi ils jouent : « *Manaël conduit le bus et moi et Jade on est derrière et on se promène* ».

Discussion et courses : une majorité de filles. Les élèves sont immobiles à un point précis de la cour puis courent dans la cour pour aller du côté des barrières.

Les rouleaux : une majorité de garçons. Les élèves réalisent un parcours avec les rouleaux en les positionnant en ligne dans un premier temps avant de les positionner en quinconce. Le jeu se déroule entre le préau et la cour. Lorsque je demande à quoi ils jouent, un élève répond : « *c'est comme le jeu des rochers, on doit marcher dedans et pas mettre les pieds dehors* ». Je remarque d'ailleurs un élève leader qui dit aux autres comment placer les rouleaux.

Observations dans l'herbe : une majorité de filles et quelques garçons observent dans l'herbe et viennent nous solliciter ma tutrice et moi pour nous informer de la présence de « *bêtes* ». Certains d'entre eux ont ramassé des branches et des cailloux.



Lundi 13 Mars : l'herbe est interdite.

Les véhicules : une majorité de garçons utilisent les véhicules très peu de filles sont présentes. Les élèves jouent exclusivement dans la cour et nous sommes sollicités en cours de récréation : certaines filles souhaitent les véhicules et nous devons taper dans nos mains pour que ceux qui les ont les laissent aux autres élèves. Lorsque je demande à un d'eux à quoi ils jouent : « *J'essaie d'avancer très vite pour aller partout dans la cour. Même que des fois je fais bip bip pour les autres* ».

Courses : une majorité de garçons. Les élèves partent d'un point A vers un autre espace de la cour. Les élèves courent et répondent « *on fait la course* » lorsque je leur demande à quoi ils jouent.

Les rouleaux : quelques garçons. Les élèves réalisent une tour et sollicitent mon aide pour qu'elle soit « *la plus haute possible* ». Une fois mon aide apportée, elle est détruite immédiatement.

Observations sous la barrière périphérique et discussion : une majorité de filles (presque toutes) observent et ramassent des branches et des cailloux. Lorsque je demande à une élève sur quoi portait la discussion : « *Paola expliquait qu'on avait pas le droit de monter sur la fenêtre et qu'on devait pas non plus aller dans l'herbe* ».



A la suite de ces observations nous pouvons remarquer que certains jeux ne vont pas changer selon les espaces autorisés ou non. En effet, nous remarquons que les véhicules sont utilisés dans tous les cas et les élèves pratiquent presque toujours au même endroit : au centre de la cour. En ce qui concerne les rouleaux, les élèves vont pratiquer à plusieurs endroits : préau et périphérie de la cour. Nous remarquons cependant que les élèves ont besoin de place et utilisent la périphérie en ligne droite située à gauche sur le schéma pour jouer. Les discussions ont-elles aussi lieu en périphérie de la cour mais sont présente à la fois à droite comme à gauche.

Certaines activités sont cependant modifiées lorsque l'espace est modifié. En effet, les jeux de courses sont réalisés en fonction de l'espace. En effet, les jeux de courses réalisés lorsque l'herbe était autorisée ne se dirigeaient que très peu vers l'espace en macadam. A l'inverse, les courses du 13 Mars menaient les enfants d'un bout à l'autre de l'espace en macadam. Nous pouvons donc déduire que l'espace conditionne l'espace de course pour les élèves. De même, les élèves ont réalisé des observations différentes entre les lundis 6 et 13 Mars. En effet, les élèves ont pu observer du vivant au sein de l'espace en herbe, tandis que le 13 Mars, leurs observations portaient sur des objets minéraux (pierres).

Nous pouvons donc déduire que l'espace va induire les jeux réalisés en récréation à l'image des courses ou des observations.

La présence de la culture singulière des élèves

Grâce à l'analyse des données recueillies, nous avons pu voir que les jeux réalisés en cour de récréation sont de différentes natures si on se réfère à la classification des jeux de Roger Caillois et de Pierre Parlebas. En effet, lors de mes observations, j'ai pu étudier 21 jeux sur 6 temps de

récréation différents. Lors de 4 entretiens réalisés à la suite de ces temps d'observations, les élèves ont clairement notifié que leurs jeux correspondaient à des situations de la vie courante.

Lundi 20 Février : Les véhicules : « *Joey était le policier et on doit aller très vite pour pas être attrapé* ».

Lundi 27 Février : Discussions : « *au papa et à la maman, on parle de ce que Dimitri doit aller faire* ».

Lundi 27 Février : Echasses : *pêchent des poissons*

Lundi 6 Mars : Les véhicules : « *Manaël conduit le bus et moi et Jade on est derrière et on se promène* ».

Les jeux des élèves ont donc été classifié en mimicry, nous pouvons donc conclure que les élèves s'inspirent de leur vie hors temps scolaire dans le choix et le déroulement de leurs jeux. Cependant, cette conclusion est à nuancer. En effet, j'ai défini la culture singulière des élèves comme l'ensemble des séries/films, des jeux vidéo, des sports pratiqués et plus généralement l'actualité. Cette définition se vérifie lorsque les élèves jouent à « *pêcher des poissons* ». Cependant, les entretiens expliquant qu'un élève est le policier ou que certains élèves représentent papa et maman ne relèvent pas d'une culture singulière mais plutôt d'une culture commune présente chez tous les élèves. Je ne peux donc pas affirmer que cette hypothèse est vérifiée grâce à mes observations.

Limite des observations

Les observations que j'ai réalisées et l'analyse que j'en ai faite m'ont permis de mettre en évidence un point que je n'ai pas assez développé selon moi au sein de ce mémoire. En effet, j'ai regardé à chaque jeu si une majorité de garçons ou de filles participaient au jeu. Cependant, je n'avais émis aucune hypothèse concernant cet aspect.

Le fonctionnement du groupe repose sur la classification des groupes humains. Selon Anzieu et Martin³⁴, ces classifications se font par rapport à des critères liés au degré d'organisation des humains composant le groupe.

Catégories fondamentales du groupe					
	Nombre d'individus	Durée	Structuration	Relation entre les individus	Conscience des buts
Foule	Grand	Quelques minutes à quelques jours	Très faible	Contagion des émotions	Faible
Bande	Petit	Quelques heures à quelques mois	Faible	Recherche du semblable	Moyenne
Groupement	Petit, moyen ou grand	Plusieurs semaines à plusieurs mois	Moyenne	Relations humaines superficielles	Faible à moyenne
Groupe primaire	Petit	Quelques jours à plusieurs années	Elevée	Relations humaines riches	Elevée
Groupe secondaire	Moyen ou grand	Plusieurs mois à plusieurs décennies	Très élevée	Relations fonctionnelles	Faible à élevée

Figure 7: classification des groupes selon Anzieu et Martin

Selon cette classification³⁵, le groupe classe représenté par les élèves est un groupe appartenant à la catégorie « groupe primaire ». En effet, le groupe classe est petit, avec une structuration élevée et des relations humaines riches.

Nous pouvons coupler cette catégorisation à la théorie du champ de force de Kurt Lewin, présentée par Jacqueline Falguière³⁶, selon laquelle « *le groupe n'est pas réductible aux individus qui le compose, ses membres sont interdépendants et au sein d'un groupe il y a des champs de forces : attentes, croyances, normes culturelles* ». Le groupe est donc un « *lieu où l'Homme se reconnaît au sein d'un groupe de semblables différents. Il est donc important, que les membres aient des intérêts communs puis en commun* » (Falguière, 2002). Comme l'explique Claude Zaidman³⁷, les enfants réalisent une partie de leur socialisation à travers le jeu, d'autant plus que mes observations ont été réalisées en petite section de maternelle, année de la première scolarisation et donc de la première socialisation pour certains : « *Dans les cours*

³⁴ Anzieu Didier, Martin Jacques-Yves, La dynamique des groupes restreints, (1968) Paris, PUF, 2015

³⁵ Source du tableau : <https://www.espacesoignant.com/cadre-de-sante/cds-psychologie-sociologie/categories-fondamentales-du-groupe>

³⁶ Falguière Jacqueline, Analyse de groupe et psychodrame, Toulouse, Erès, 2002, p.30.

³⁷ ZAIDMAN, Claude, Jeux de filles, jeux de garçons. Paru dans *Enfances & Psy.*, n°3, Dossier Filles, garçons, 1998

de récréation, les jeux apparaissent comme une socialisation [...] : les enfants se préparent à leurs rôles d'adultes dans une société » (ZAIDMAN, 1998).

Nous remarquons donc que le groupe, et plus particulièrement son fonctionnement, est un réel point de détermination du jeu. Ce point non observé lors de ma recherche est donc une ouverture possible à une prochaine étude afin de déterminer quel(s) élève(s) décident du jeu et quelle place le genre occupe dans le choix des jeux en récréation.

VIII. Conclusion

Nous avons pu voir au sein au début de ce mémoire que classifier les jeux n'est pas chose évidente puisque le jeu est difficile à définir. En effet, on ne peut pas considérer une seule classification : la classification des jeux repose sur plusieurs modalités d'où mon choix de les classer selon les classifications de Pierre Parlebas, Roger Caillois et Guy Jaouen. Chacun de ces chercheurs fixe ses propres modalités de classement : concernant les actions motrices réalisées pour Pierre Parlebas, concernant la règle et les divertissements possibles pour Roger Caillois et concernant les engins utilisés pour Guy Jaouen. J'ai donc cherché à savoir quels paramètres conditionnaient le jeu dans les cours de récréation donc quels facteurs modifient les jeux en récréation.

Grâce aux observations que j'ai réalisées, je peux désormais affirmer que mes hypothèses concernant l'espace et le matériel se vérifient. En effet, certains jeux sont mis en place uniquement lorsque l'espace est réduit. À l'inverse, certains jeux sont présents uniquement lorsque l'espace s'agrandit. Dans le même temps, nous remarquons que les élèves jouent toujours au même endroit pour certains jeux (les véhicules) et ce que l'espace soit réduit ou non. Nous pouvons donc conclure que la cour de récréation comporte un espace central dédié à une activité et que les élèves s'approprient les espaces restants afin de réaliser des jeux différents selon la place disponible pour ceux-ci. Ainsi, l'espace est bien un facteur influençant les jeux en récréation. Dans le même temps, concernant le matériel, si l'on tient compte de la classification de Pierre Parlebas, la modification du matériel va modifier les actions motrices réalisées par les élèves : des jeux moteurs, des jeux sportifs ou encore des jeux traditionnels. Dans le même temps, nous avons pu voir l'apparition d'activités d'observations en l'absence de matériel présent dans la cour. Elles ne sont pas considérées comme des jeux selon les classifications que j'ai choisi d'utiliser au sein de ce mémoire, mais elles représentent cependant

une nouvelle activité réalisée par les élèves lorsque le matériel n'est pas présent. Nous pouvons donc conclure que le matériel est un facteur influençant les jeux en récréation.

Enfin, j'avais émis l'hypothèse que la culture singulière des élèves a un rôle important dans les jeux pratiqués. Je peux désormais infirmer cette hypothèse. En effet, lors de mes observations informelles réalisées en première année de master, il apparaissait que les élèves se référaient aux dessins animés pour leurs jeux. Cependant, mes observations cette année m'ont montrée que les jeux réalisés étaient bien des jeux d'imitation relevant du mimicry selon la classification de Roger Caillois, mais que ces jeux d'imitation ne tirent pas leur origine de la culture singulière des élèves mais plutôt d'une culture commune liée à leur vécu (jouer à maman et papa, pêcher des poissons). Les élèves sont dans l'imitation de situations d'adultes liées à la vie réelle.

Pour conclure cette étude, il est évident que l'espace et le matériel ont une influence sur les jeux pratiqués en récréation. Nous pouvons donc déduire que le rôle de l'enseignant, présenté dans la première partie de ce mémoire, ne se limite pas seulement à la surveillance de la cour. L'enseignant peut avoir une influence sur les jeux également. En proposant certains engins, les élèves réaliseront des activités motrices, avec d'autres ils pratiqueront des jeux sportifs. Dans le même temps, un aménagement différent de la cour d'école (avec des espaces en asphalte ou non) va induire des pratiques différentes : la demande de l'enseignant à la mairie d'un nouvel agencement de la cour induira donc de nouveaux comportements au sein de celle-ci.

IX. Bibliographie

- Arrêté du 9 novembre, 2. (2015, Novembre 26). *Bulletin officiel n°44 du 26 novembre 2015*.
Récupéré sur Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports:
<https://www.education.gouv.fr/bo/15/Hebdo44/MENE1526553A.htm>
- Bouet, M. (1968). *Signification du sport*. Paris: L'Harmattan.
- Brougère, G. (2002). Jeu, ludothèque et apprentissages informels. *9^e conférence internationale des ludothèques*, (p. 2). Lisbonne.
- Cahon, J. (2021). *La récréation, quelle invention !*. Récupéré sur Je filme mon école :
<https://nogent.tv/la-recreation-quelle-invention/>
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Campenhoudt, Quivy, R., & Marquet, J. (2011). *Manuel de recherche en sciences sociales (4^e édition entièrement revue et augmentée.)*. Paris: Dunod.
- Castagnet-Lars, V. (2020). *Histoire des élèves en France : Ordres, désordres et engagements (XVI^e-XX^e siècles)*. Septentrion.
- Châtelet, A.-M. (2016). *La cour de récréation*. Toulouse: Midi-Pyrénées.
- Chauvin, S., & Jounin, N. (2010). *L'observation directe*. Paris: L'enquête sociologique.
- Denizot, N. (2020, Juillet 9). Transposition, scolarisation et culture scolaire : la question de la construction des savoirs scolaires. *Pratiques*, pp. 189-190.
- Diatkine, & Lebovici. (1962). *La Psychiatrie de l'Enfant*.
- Falguière, J. (2002). *Analyse de groupe et psychodrame*. Toulouse: Erès.
- Gaussot, L. (2002). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Spirale*, 39-51.
- Jaouen, G. (2003). *Typologie de classement des jeux traditionnels en Europe*.
- Jaucourt, C. d. (1751). *Encyclopédie*.
- Larousse. (2021). *Dictionnaire Larousse*. Récupéré sur
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/r%C3%A9cr%C3%A9ation/67177>
- Liponski, W. (2005). *L'encyclopédie des sports et des jeux*. Gründ.
- Marchat, J.-C. (1990). *Jeux traditionnels et jeux sportifs*. Vigot.
- Observatoire national de la sécurité et de l'accessibilité des établissements d'enseignement. (2019). *La cour de récréation et le préau*. Récupéré sur
<https://www.education.gouv.fr/media/13253/download>
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice*. Paris: INSEP-Éditions.

- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés : lexique de praxéologie motrice* . Paris: INSEP- Editions .
- Parlebas, P. (2016). *Jeux traditionnels, sport et patrimoine culturel*. Paris: L'harmattan.
- Pasquier, G. (2015). La cour de récréation au prisme du genre, lieu de transformation des responsabilités des enseignant-e-s à l'école primaire. *Revue des sciences de l'éducation*, 91-144.
- Rayou, P. (2015). *La cour de récréation: Pour une anthropologie de l'enfance*. Rennes: Presses universitaires .
- Rebouh, S., & Albrecht, J. (2021, Septembre 8). *Besançon : à la découverte de la première cour revégétalisée, pour lutter contre les îlots de chaleur*. Récupéré sur France Info: <https://france3-regions.francetvinfo.fr/bourgogne-franche-comte/doubs/besancon/besancon-a-la-decouverte-de-la-premiere-cour-revegetalisee-pour-lutter-contre-les-ilots-de-chaleur-2238583.html>
- Tourret, L., & Brougère, G. (2019, Janvier). *Comprendre la nature de l'enfant par le jeu*. Récupéré sur France culture: <https://www.franceculture.fr/conferences/bibliotheque-publique-dinformation/comprendre-la-nature-de-lenfant>
- Ulmann, J. (1993). *Corps et civilisation: éducation physique, médecine, sport*. Vrin.
- ZAIDMAN, C. (1998). Jeux de filles, jeux de garçons. *Enfance et psy*.

X. Annexes

Annexe 1 : Les différents espaces de la cour de récréation en cycle 1, école d'Avanne-Aveney



Espace de jeu en asphalte et toboggan.



Chemin des chiffres



Jeu de la marelle



Espace réservé à l'utilisation des vélos et des trottinettes

DESCRIPTIF DU MÉMOIRE

Champs scientifique(s) : Sociologie

Objet d'étude : Quels sont les facteurs pouvant modifier les jeux des élèves en récréation ?

Méthodologie : Observations

Corpus : récréation, jeux, maternelle, classification des jeux

Résumé :

Le but de cette étude était de déterminer quels sont les facteurs pouvant modifier les jeux des élèves en récréation. Pour se faire, 24 élèves de petite section de maternelle ont été observés durant 6 récréations. Les résultats permettent de faire apparaître que l'espace et le matériel proposé conditionnent les jeux pratiqués par les élèves. Ainsi, par le choix du matériel proposé et par l'aménagement de la cour de récréation, le rôle de l'enseignant ne se limite pas seulement à la surveillance de la cour.

The aim of this study was to determine which factors can modify pupils' play during recess. To do this, 24 kindergarten pupils were observed during 6 recesses. The results show that the space and the material offered condition the games played by the pupils. Thus, by the choice of the material offered and by the layout of the playground, the teacher's role is not limited to supervising the yard.

Mots-clés : récréation, jeux, maternelle