

Document destiné aux directions d'écoles privées

CRÉER UNE COUR LUDO-ÉDUCATIVE

JEUX D'ÉVEIL ET DE MOTRICITÉ AU SOL

OU COMMENT
DONNER VIE À VOS SOLS EN ENROBÉ, BÉTON OU SOL SOUPLE
ET DONNER UNE IDENTITÉ VISUELLE À VOTRE COUR



Sans travaux

Pas de terrassement,
pas de fondation, pas de
perte de surface. Le sol en
place est le support.

Mise en œuvre rapide

Une intervention courte,
planifiée sur une période
de vacances scolaires.

Budget maîtrisé

À partir de 300 € le tracé,
déplacement mutualisé
entre les jeux.



Contacter Récré'Action :

01 60 35 45 75

contact@recreation.fr

www.recreation.fr

Mieux exploiter nos espaces

Dans la plupart des établissements d'accueil pour enfants, la cour est un polygone d'enrobé ou de béton pensé pour être facile à surveiller et à entretenir. Le sol remplit ses objectifs, mais n'apporte souvent rien d'autre.

Ces sols sont également une opportunité :

- De développer l'éveil
- De développer la motricité
- De développer l'imaginaire

BEAUCOUP moins cher

De 300 à 2000 €

+ forfait déplacement si confié à un professionnel

Il est possible de transformer un espace sans travaux ni maintenance, et donc pour un budget modeste comparé à celui d'une aire de jeux ou à d'autres équipements fixes d'extérieur.

Un jeu ludo-éducatif au sol coûte entre 300€ pour les plus basiques (4 enfants) et 2000€ pour des activités pouvant occuper une surface BIEN PLUS IMPORTANTE qu'une aire de jeux (~20 enfants).



*Les espaces en enrobé et en béton
sont des toiles à peindre*

Qui peut le faire ?

Solution 1

VOS ÉQUIPES

Il est tout à fait possible de réaliser vos propres marquages en investissant dans de la peinture, des pochoirs et en regardant quelques tutoriels. Le résultat esthétique et technique dépendra de vos choix et de vos talents de peintre, mais cela reste envisageable.



Pour quelques conseils

OU SUR

recreation.fr/jeux-au-sol-peinture/

Solution 2

UN PROFESSIONNEL

Le plus prudent est de faire appel à un professionnel comme Récré'Action pour réaliser vos marquages, en particulier si votre projet est ambitieux.

Nous sommes garants de la qualité de la mise en œuvre, et vous proposons des créations plus techniques, voire sur-mesure.



Pour découvrir nos services

OU SUR

recreation.fr/nos-mareilles/

Encourager à...

**Bouger
Jouer
Apprendre
Imaginer**

1 Bouger

Motricité, coordination, endurance —
support permanent pour les 30 minutes
d'activité physique quotidienne.

- Parcours de motricité et de saut
- Échelle de rythme, empreintes de pas
- Lignes de départ, couloirs de course
- Marquages de terrains de sport
- Circuits de vélo et trottinettes
- Pas de géant et autres jeux de sauts
- ...

Circuit vélo épousant la
forme de la cour



Issy-les-Moulineaux (92) - École Giroud
À partir de 3 ans

Quantité, longueur et
design sur mesure



Rungis (94) - École les Sources
À partir de 2 ans

Marelle escargot
intégrée



DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr



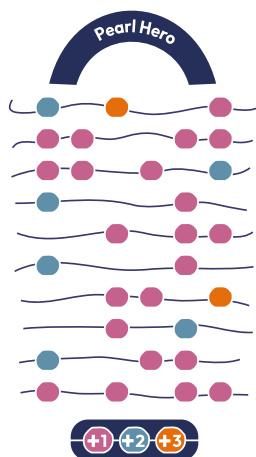
Compatible avec vos terrains de sport

Terrains de foot
Terrains de basket
Balle au prisonnier
Saut en longueur
...



Terrain de balle au prisonnier
À partir de 6 ans

Bruges (33) - Arc-en-ciel
À partir de 7 ans



La motricité rencontre le jeu et le défi

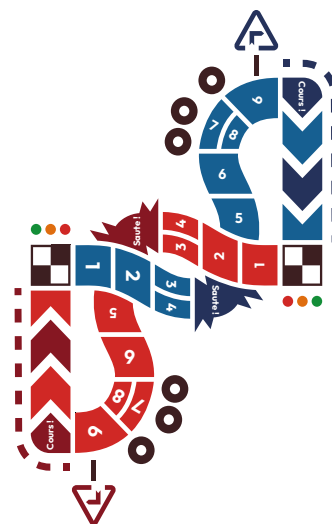
Jeu de sauts
À partir de 5 ans



Jeu de l'élastique
À partir de 6 ans



Saint-Malo (35) - Anne de Bretagne
À partir de 6 ans



Double marelle de vitesse
À partir de 6 ans



Plus d'exemples

ou sur
recreation.fr/nos-marelles/

2 Jouer

Des jeux à règles qui **structurent la récréation et réduisent les conflits.**

- Marelles et jeux de l'oie
- Jeux de formes et de couleurs
- Labyrinthes et parcours à énigmes
- Jeux en équipe et de duels
- Jeu du béret, épervier
- À jouer avec ou sans accessoires



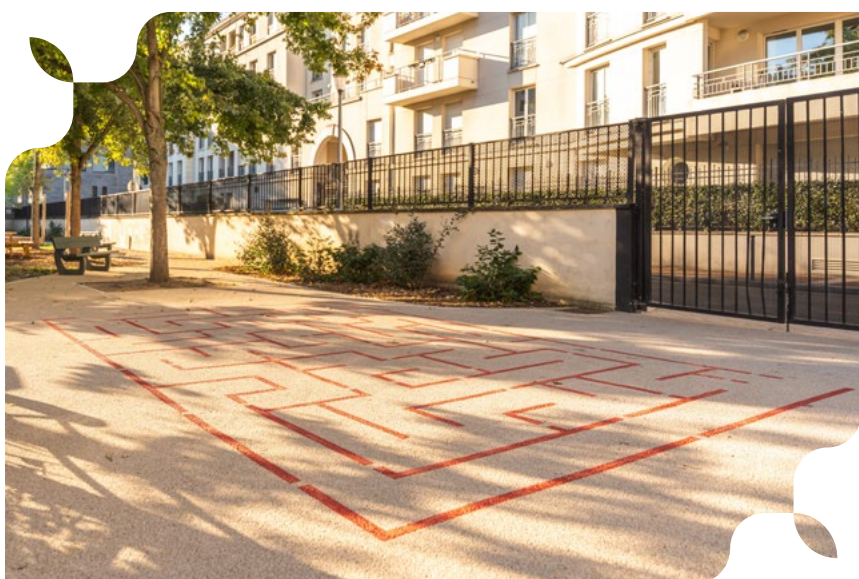
Marelle thématique
À partir de 5 ans



Saint-Malo (35) - Anne de Bretagne
À partir de 1 an et demi



Mérignac (33) - École Anatole France
À partir de 2 ans



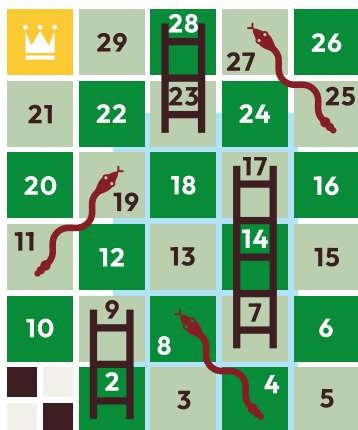
Issy-les-Moulineaux (92) - École Voltaire
À partir de 3 ans



Livré-sur-Changeon (35) - E. Korrigan
À partir de 4 ans



DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr



À jouer avec un dé !
À partir de 5 ans

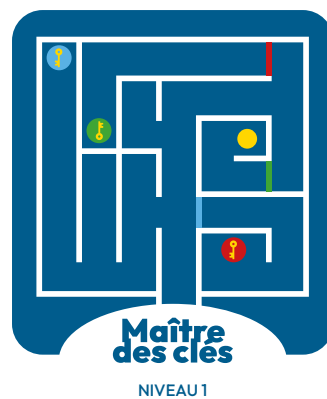
Presque comme une
marelle géante



Lagny-sur-Marne (77) - Marquage cinétique
À partir de 3 ans



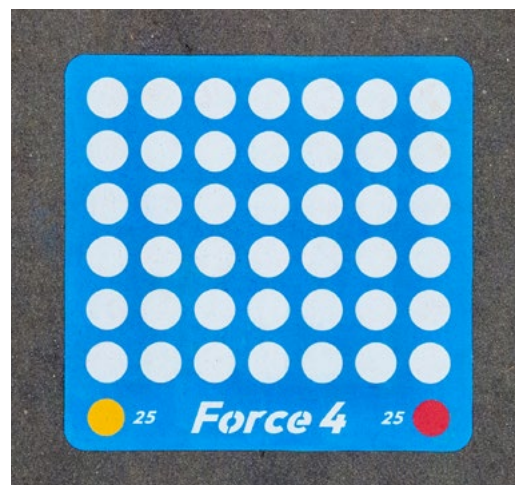
Jeu de placement
À partir de 6 ans



Jeu de réflexion
À partir de 6 ans



Abos (64) - École primaire
À partir de 6 ans



Abos (64) - École primaire
À partir de 6 ans



Plus d'exemples

ou sur
recreation.fr/nos-marelles/

3 Apprendre

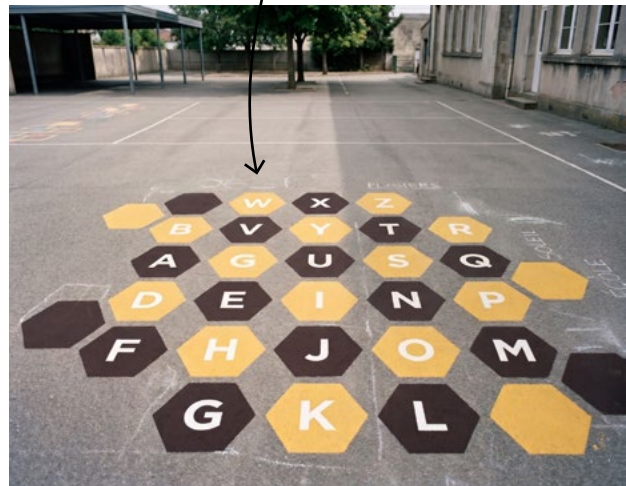
Les fondamentaux sortis du cahier : **l'enfant apprend en se déplaçant sur la notion.**

- Apprendre l'alphabet et l'écriture
- Apprendre à compter et calculer
- Apprendre à lire l'heure
- Apprendre du vocabulaire
- Apprendre à dessiner
- Apprendre à composer de la musique



Lire, écrire et jouer avec des mots

Apprendre à dessiner
À partir de 5 ans



Jeu compatible
avec la craie

Serris (77) - École Récré'Action
À partir de 4 ans



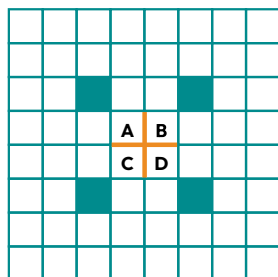
Serris (77) - École Récré'Action
À partir de 8 ans



DEMANDER UN DEVIS :

monprojet@recreation.fr

Apprendre à cuisiner
tout en s'amusant



Jeux de lettres
À partir de 7 ans



**Y lait quelle
heure ?**

Apprendre à lire l'heure
À partir de 7 ans



Serris (77) - École Récré'Action
À partir de 6 ans

Apprendre la musique
À partir de 7 ans

Apprendre à écrire
À partir de 5 ans



Serris (77) - École Récré'Action
À partir de 5 ans



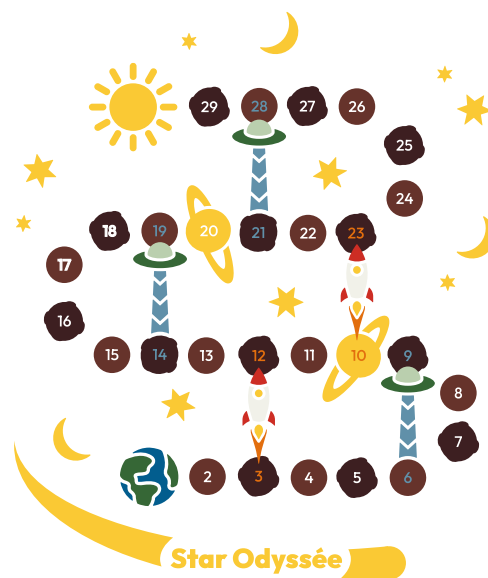
Plus d'exemples

ou sur
recreation.fr/nos-marelles/

4 Imaginer

Des espaces qui invitent les enfants à **vivre de grandes aventures**.

- Parcours thématiques
- Fresques thématiques au sol
- Jeux créatifs
- Jeux immersifs
- Jeux de rôle
- Coin lecture matérialisé au sol



Presque comme un jeu de l'oie
À partir de 5 ans

Saut en longueur !



Le Bouscat (33) - École Jean Jaurès
À partir de 1 an et demi

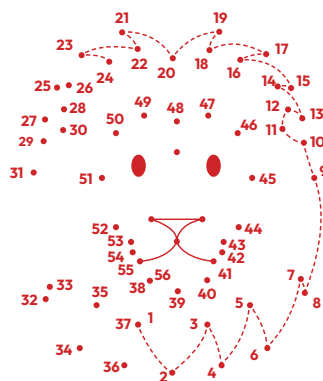
Marquage thématique
identitaire



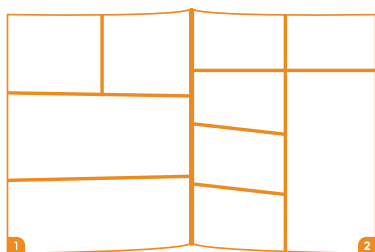
DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr



Livré-sur-Changeon (35) - Cour d'école
À partir de 2 ans



Points à relier
À partir de 6 ans



Sa propre BD à la craie
À partir de 6 ans



**Château
des rouges**

Contre... le château des bleus
À partir de 5 ans



**Au pays
des chats**

Pour jouer avec ses figurines
À partir de 3 ans

Création d'univers
en peinture



Marseille (13) - Parc de la Minerve
À partir de 1 an et demi

Transformation d'un
défaut en fonctionnalité



Saint-Aubin-de-Médoc (33) - La serpentine
À partir de 2 ans



Plus d'exemples

ou sur
recreation.fr/nos-marelles/