

Document destiné aux directions d'écoles privées

CRÉER UNE COUR LUDO-ÉDUCATIVE

AVEC DES JEUX PÉDAGOGIQUES AU SOL

OU COMMENT
DONNER VIE À VOS SOLS EN ENROBÉ OU EN BÉTON
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 cours d'école

Dans la plupart des écoles, la cour est un polygone d'enrobé 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 créer des usages ludiques
- De créer des usages sportifs
- De s'exprimer et d'affirmer son identité

Les cours en enrobé et en béton sont comme des toiles à peindre pour encourager à l'activité sportive et au jeu.

BEAUCOUP moins cher

De 300 à 2000 €

+ forfait déplacement si confié à un professionnel

Il est possible de transformer une cour de récré sans travaux ni maintenance, et donc pour un budget modeste comparé à celui d'une aire de jeux ou d'équipements sportifs.

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).



Faire participer les élèves

Le tracé peut se concevoir en classe : mesurer et reporter à l'échelle (mathématiques), choisir les couleurs et composer (arts plastiques), débattre du partage de la cour (enseignement moral et civique). L'aménagement devient alors un projet d'école, pas juste une livraison.



*Les cours 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-marelles/

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

Quantité, longueur et
design sur mesure



Rungis (94) - École les Sources

Marelle escargot
intégrée

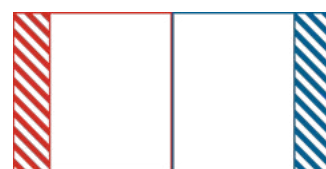


DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr



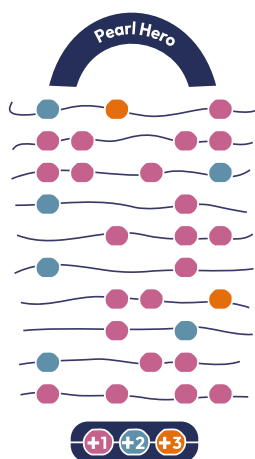
Compatible avec vos terrains de sport

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



Terrain de balle au prisonnier

Bruges (33) - Arc-en-ciel



Jeu de sauts

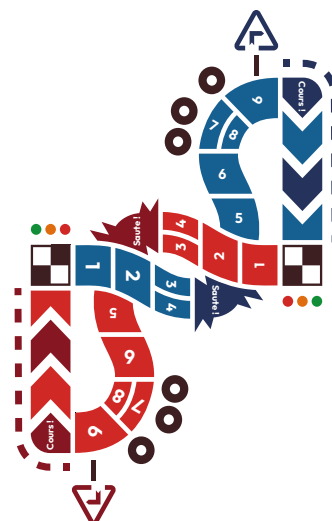
La motricité rencontre le jeu et le défi



Jeu de l'élastique



Saint-Malo (35) - Anne de Bretagne



Double marelle de vitesse



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



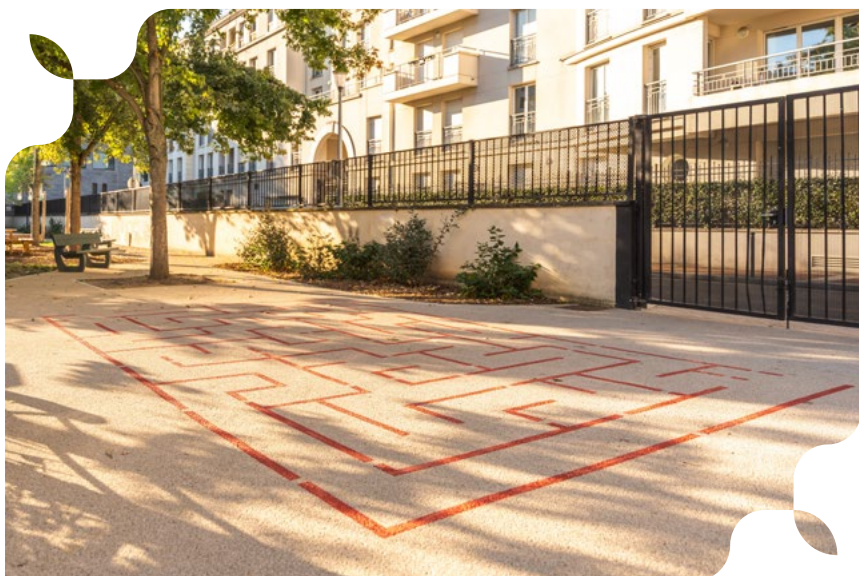
Marelle thématique



Saint-Malo (35) - Anne de Bretagne



Mérignac (33) - École Anatole France



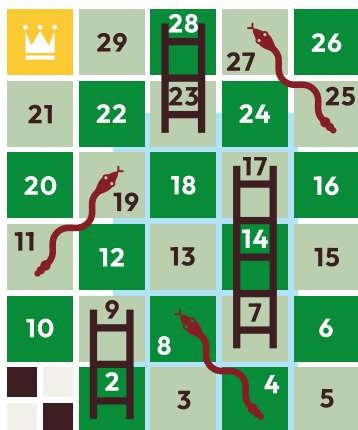
Issy-les-Moulineaux (92) - École Voltaire



Livré-sur-Changeon (35) - E. Korrigans



DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr



À jouer avec un dé !

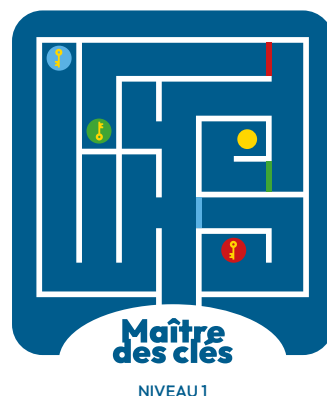
Presque comme une
marelle géante



Lagny-sur-Marne (77) - Marquage cinétique



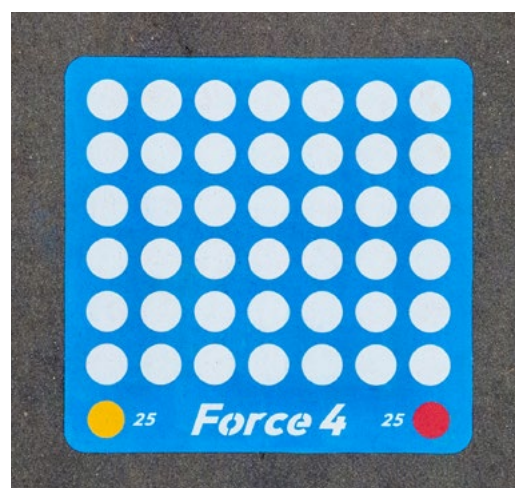
Jeu de placement



Jeu de réflexion



Abos (64) - École primaire



Abos (64) - École primaire



Plus d'exemples

ou sur
recreation.fr/nos-marelles/

3 Apprendre

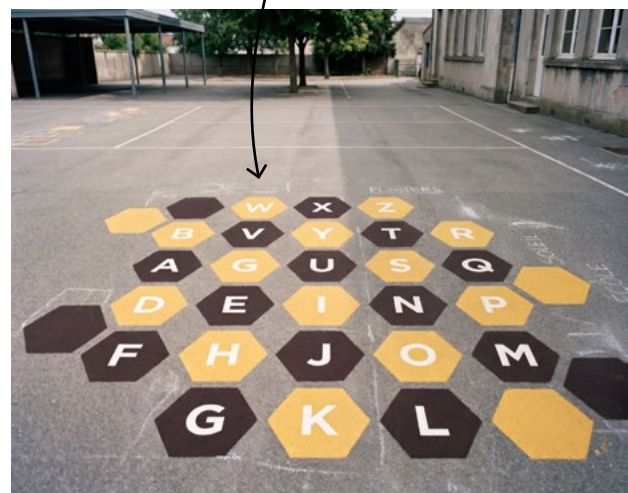
Les fondamentaux sortis du cahier : **l'enfant apprend en se déplaçant sur la notion.**

- 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



Jeu compatible avec la craie

Serris (77) - École Récré'Action



Serris (77) - École Récré'Action

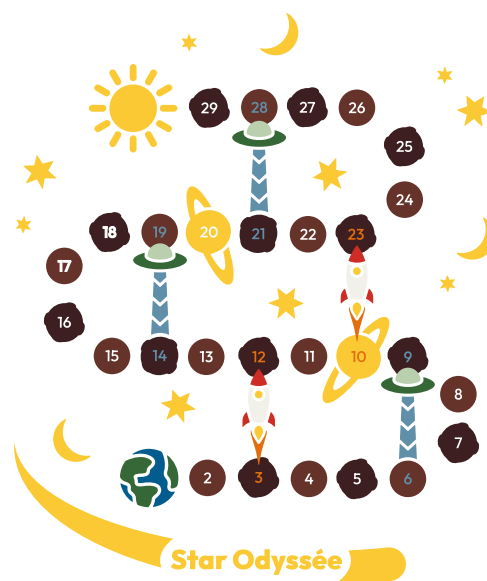


DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr

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



Saut en longueur !

Presque comme un jeu de l'oie



Le Bouscat (33) - École Jean Jaurès

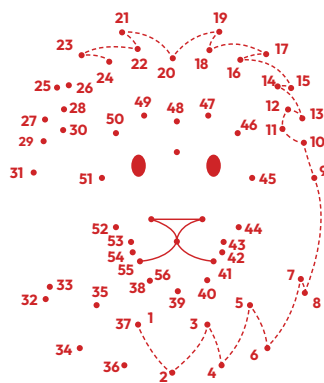
Marquage thématique
identitaire



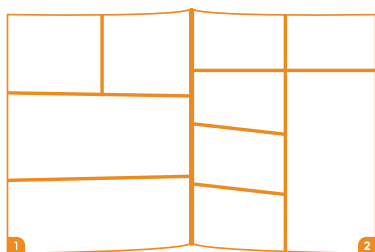
DEMANDER UN DEVIS :
monprojet@recreation.fr



Livré-sur-Changeon (35) - Cour d'école



Points à relier



Sa propre BD à la craie



**Château
des rouges**

Contre... le château des bleus

Création d'univers
en peinture



**Au pays
des chats**

Pour jouer avec ses figurines



Marseille (13) - Parc de la Minerve

Transformation d'un
défaut en fonctionnalité



Saint-Aubin-de-Médoc (33) - La serpentine



Plus d'exemples

ou sur
recreation.fr/nos-marelles/