****

**POLITIQUE DES JEUX EXTÉRIEURS, DES JEUX ACTIFS**

**ET DES JEUX DE BATAILLES**

**Adopté le 10 septembre 2018 (2018-41)**

**Table des matières**

**TITRES PAGE**

**Normes des sorties extérieurs 3**

Normes et règles **3**

 Surveillance **3**

**Spécificités saisonnières 4**

Jeux d’été **4**

Les modules **4**

Les jeux d’eau **5**

Jeux de sables **5**

Jeux d’hiver  **6**

**Responsabilité du parent 6**

**Le jeu actif 6**

**Rôle et responsabilités de la professionnelle de la petite enfance 9**

**Le jeu de bataille au CPE 10**

**Jeu de fusil/de chasse 12**

**Les 12 Clés d’une réussite 13**

**Déclaration d’engagement 14**

**Normes des sorties extérieurs**

1. **NORMES ET RÈGLES :**

Au CPE La Magie du Rêve les enfants sortent jouer dehors deux fois par jour (à moins de conditions climatiques extrêmes). Le personnel doit se référer à la charte des indices de chaleur (été) ou à la charte des facteurs vent-froid (hiver) afin de déterminer si la température est adéquate et la durée de la sortie. Dès que la température le permet, nous priorisons l’accueil ainsi que les regroupements de fins de journée à l’extérieur.

Il est très important d’appliquer la *crème solaire* à chaque sortie et d’en réappliquer à toutes les deux heures.

L’*insectifuge* est appliqué au besoin et son application doit être inscrite au registre d’administration des médicaments, tel que prévu par le règlement du ministère et ce, après avoir fait le test allergène en début de saison et son inscription au registre également.

1. **SURVEILLANCE :**

Depuis le 1er juin 2004, la norme canadienne « Aires et équipements de jeu » est réglementée et obligatoire pour tous les CPE et garderies du Québec.

Principes de surveillance de qualité :

* Anticipation du danger sur le sol et les appareils : inspection de la cour et des aires de jeux.
* Couverture des coins cachés : respect des ratios, couvrir l’ensemble de l’aire de jeux et se disperser dans la cour. Il est souhaitable d’être deux adultes en tout temps ou d’être muni d’un système de communication pour les urgences.
* S’assurer d’aviser les collègues présentes lorsque nous devons entrer pour accomplir une tâche ou accompagner un enfant à l’intérieur.
* Établir les règles de sécurité et s’assurer qu’elles sont connues des enfants. Idéalement identifiées par des pictogrammes.
* Application d’une surveillance similaire au mode d’intervention démocratique :
	+ Guider les initiatives des enfants en leur laissant le temps d’expérimenter.
	+ Encourager verbalement les enfants dans leurs efforts et leurs tentatives tout en les laissant progresser à leur rythme, leur permettant ainsi d’acquérir des habiletés selon leur capacité.
	+ Résister à la tentation de les soutenir physiquement. Ils pourront utiliser l’équipement de façon autonome quand ils auront la force.
	+ Accepter que les enfants s’organisent entre eux.
	+ En tout temps, observer et être disponible à échanger avec les enfants.
	+ Intervenir immédiatement en cas de danger.
1. **SPÉCIFICITÉS SAISONNIÈRES :**
	1. **Jeux d’été :**
		1. Les modules

Les enfants de plus de 18 mois peuvent utiliser le gros module de la cour des «grands». Les enfants de moins de 18 mois doivent utiliser celui de la cour «côté des petits». Il est obligatoire d’avoir une zone de dégagement autour et sous tous les modules de 2 mètres.  La surface autour du module doit avoir une capacité d’absorption, elle doit donc être malléable sur au moins 30 cm.

Pour l’escalader du gros module, les enfants doivent enlever leurs mitaines. Les enfants plus agiles peuvent se suspendre par les mains ou les pieds et même monter la glissoire rouge, UN AMI À LA FOIS. Pour la glissoire bleue, il est interdit de la monter. La grotte « escalade », sous la supervision d’une éducatrice, les amis peuvent sauter du haut de la grotte. Lorsqu’il y a gel au sol, comme tous les modules, celui-ci devient inaccessible.

Huit amis (maximum) peuvent être sur le tourniquet en même temps et aucun enfant sur le volant noir. Un ami ou une éducatrice seulement peut faire tourner le tourniquet de l’extérieur mais on privilégie l’utilisation du volant noir. Les enfants plus agiles peuvent sauter tout en respectant les autres amis présents sur le tourniquet. Encore une fois la supervision doit être constante.

Les balançoires ont les mêmes règles que les autres modules en ce qui concerne la surface de dégagement et d’absorption et elles doivent être retirés lorsqu’il y a gel au sol. Les enfants plus agiles peuvent sauter de la balançoire, il est toutefois interdit de les raccourcir manuellement (en les tournants, ou par les anneaux)

La piste cyclable est le seul endroit où les vélos et trottinettes ont accès.

* + 1. Jeux d’eau :

Les enfants doivent porter un maillot de bain. Ils sont permis lorsque la température est supérieure à 18 °C et jusqu’ à 15h00. Les éducatrices qui désirent se baigner peuvent le faire en se conformant à la politique vestimentaire.

Le Lave-Auto est utilisé comme un jeu d’eau. Il est également possible pour les enfants plus agiles de se suspendre par les mains ou les pieds, UN AMI À LA FOIS ET APRÈS AVOIR DEMANDÉ AU PRÉALABLE À UNE ÉDUCATRICE DE SUPERVISER.

* + 1. Jeux de sable :

 Interdiction de creuser près des bordures à l’intérieur du carrée de sable (pour préserver ces derniers droits et en bonne condition).

Il est important de laisser du matériel varié à la disposition des enfants en tout temps et d’en assurer la rotation. Passer le balai sur les dalles pour enlever le sable autour du carrée de sable, afin d’éviter les chutes et que le sable se retrouve sur le surfasol.

* 1. **Jeux d’hiver**

Les modules de jeux doivent être fermés dès que le sol est gelé et qu’il a perdu sa capacité d’amortissement d’au moins 30 cm de profondeur.

Il est important de laisser du matériel varié à la disposition des enfants en tout temps et d’en assurer une rotation.

**Responsabilités du parent**

Tel que précisé dans la Régie interne, le parent doit s’assurer de prévoir pour son enfant des vêtements en fonction de la température extérieure. L’éducatrice qui observe/remarque qu’un enfant n’a pas les vêtements nécessaires pour sa sortie à l’extérieur doit en informer le parent (note dans le cahier de communication). Lorsque l’éducatrice constate que malgré ses interventions, le parent ne fournit pas les vêtements nécessaires, elle en informe la direction qui verra à faire une autre intervention. **Le CPE ne fournit pas de vêtements de saison** **mais peut dépanner au besoin afin que l’enfant ne soit pas pénalisé pour son activité.**

**Le jeu actif**

***Définition du jeu actif*** : toute activité ludique qui entraîne un mouvement chez l’enfant. Il peut prendre différentes formes en sollicitant différentes parties du corps, selon des intensités variées.

Les jeunes ont besoin de s’adonner à des jeux qui leur permettent « d’activer » leurs muscles, d’augmenter les battements de leur cœur et de hausser leur température corporelle. Ainsi, au cours de la journée, il est important d’offrir des occasions de bouger selon différentes intensités : faible, moyenne ou élevée. Chez les tout-petits, se déguiser, se tenir debout et peindre ou marcher lentement sont des activités d’intensité faible. Courir, sauter et jouer avec des ballons sont des activités d’intensité moyenne à élevées.

Au Québec, selon l’avis scientifique de Kino-Québec, les jeunes devraient être actifs le plus souvent possible afin de favoriser leur croissance et un développement sain. Les directives canadiennes en matière d’activité physique pour la petite enfance, publiées en 2012, abondent également dans ce sens.

Selon ces directives :

* Les enfants âgés de moins de 1 an devraient bouger plusieurs fois par jour, particulièrement par l’entremise de jeux interactifs au sol.
* Entre 1 et 4 ans, les enfants devraient être actifs au moins 180 minutes au cours de la journée, par l’entremise de jeux et d’activités d’intensité variée : faible, moyenne ou élevée.

Par ailleurs, il faut garder en tête que plus les enfants vieillissent, plus ils ont besoin de prendre part à des jeux soutenus ou vigoureux. Ainsi, la pratique d’activités et de jeux à intensité élevée (comme courir et sauter) devrait augmenter progressivement pour atteindre un minimum de 60 minutes par jour à l’âge de 5 ans. Toujours selon ces directives, les enfants qui ont entre 1 et 4 ans devraient prendre part quotidiennement à des activités ou à des jeux variés, réalisés dans divers environnements et permettant de développer leurs habiletés motrices.

Le contexte d’apprentissage idéal pour le jeune enfant doit laisser une large place au jeu. Le jeu est plus qu’une source de plaisir ou de divertissement pour l’enfant, il permet le développement d’habiletés motrices, affectives, sociales, cognitives et langagières, nécessaires pour assurer un développement global et harmonieux des jeunes enfants. Par exemple, c’est en situation de jeu que l’enfant apprend à négocier avec ses pairs, à faire des compromis, à coopérer et à régler les conflits qui peuvent survenir.

Il est important, pour un service de garde, de permettre le mouvement et de l’intégrer dans le quotidien de l’enfant à l’occasion des activités usuelles ou de transition et au cours des déplacements. Il est essentiel que l’enfant ressente du plaisir à bouger.

Les éducatrices se servent du processus d’intervention éducative afin de stimuler et soutenir les enfants dans le jeu libre et actif. Voici le rôle des éducatrices à travers les **4 étapes du processus d’intervention éducative.**

OBSERVATION :

* Bien connaître : les goûts, les intérêts. Les forces et les défis de chaque enfant
* Relever les comportements et paroles qui témoignent de leur désir de bouger
* Relation jeu libre/jeu dirigé, temps passé devant les écrans
* Etc.

PLANIFIER/ORGANISER

* Horaire souple, qui laisse le temps et la liberté aux enfants d’initier leurs propres jeux
* À différents moments de la journée (occasions)
* Mettre à la disposition des enfants du matériel varié, polyvalent et stimulant (disponible, accessible)
* Créer des environnements propices à l’émergence d’expériences (riches, sécuritaire et ludique)
* Réserver du temps chaque jour pour le jeu extérieur

INTERVENTION ET POSTURE PROFESSIONNELLE

* Accueillir et soutenir les initiatives de jeu libre et actif
* Respecter leur rythme, leurs capacités, leurs besoins (ex : pour les jeux de grande énergie)
* Laisser l’enfant faire des choix
* Être disponible au besoin
* L’aider à faire un retour sur ses activités

RÉFLÉCHIR ET RÉTROAGIR

* Retour sur les moyens pour concrétiser les intentions pédagogiques
* *Définition de l’intention pédagogique : volonté de répondre aux besoins de soutien du développement identifiés pour chaque enfant, qui guide l’action de l’éducatrice.*

**Rôles et Responsabilités de la professionnelle de la petite enfance**

À l’intérieur

Dans le local, l’éducatrice prévoit un environnement permettant le jeu actif et ludique. Elle adapte ses attentes, ses consignes et les règles de vie de façon à permettre le jeu d’intensité variable. Elle offre aux enfants des coins et du matériel pouvant répondre à leur besoin de développement global (bouger, de grimper, de trottiner, lancer, frapper, etc.).

Lors des transitions, l’éducatrice initie le jeu actif. Elle favorise les déplacements de façon animée et ludique.

Dehors

À l’extérieur, l’éducatrice est proactive. Ses interventions sont dirigées pour répondre aux besoins des enfants. Elle est PRÉSENTE auprès des enfants. Elle circule dans l’aire de jeux, initie ou suscite l’activité chez l’enfant. Elle est un modèle, en optant pour des vêtements et accessoires favorisant l’activité extérieure (référence : Politique de la tenue vestimentaire).

L’éducatrice, travail en équipe. Elle s’assure d’intervenir auprès de tous les enfants. Elle partage avec ses collègues, le rôle d’animation et de prévention en circulant dans l’aire de jeux et échangeant avec les enfants. Elle s’assure d’avoir les mains libres afin de pouvoir intervenir. En cas de besoin, elle n’hésite pas pour donner son aide à ses collègues.

Lors des moments essentiels d’échanges avec le parent ou une collègue, elle s’assure de garder un œil et une oreille sur l’enfant. Elle interrompt sa conversation avec l’adulte afin de répondre aux besoins et questions de l’enfant. L’éducatrice s’assure que ses échanges soient concises et de courte durée. Pour un besoin d’échanges plus long, elle prend un rendez-vous avec le parent ou sa collègue.

L’éducatrice est consciente que son rôle proactif, permet de travailler chez l’enfant, son développer global, de travailler en prévention et de valoriser la profession de l’éducatrice.

L’éducatrice qui observe, réalise qu’une collègue devient passive ou en mode « 5 à 7 » dans les endroits communs, a le devoir de refléter de façon professionnelle à sa collègue, qu’elle aimerait une meilleure entraide. En cas de récidives régulières l’éducatrice s’engage à partager la situation avec la direction, et ce, pour le bien –être et le développement de l’enfant.

**Le Jeu de bataille au CPE**

Les jeux de bataille sont des occasions d’apprentissages pour les enfants. Des études ont démontrés que les jeux de bataille sont sains et ne mènent pas à la violence. Permettre ces jeux diminue les conflits physiques.

L’intention pédagogique des professionnelles de la petite enfance à travers ces jeux de « bataille » est de favoriser plusieurs apprentissages. En voici quelques-uns :

* Répondre à son besoin de défoulement;
* Faire des compromis et respecter certaines règles et limites;
* Évaluer les forces et les habiletés des autres;
* Distinguer la bagarre du jeu;
* Se mesurer à ses ami(e)s sans colère;
* Améliorer ses aptitudes physiques;
* Développer une plus grande confiance en lui en situation de conflit;
* Améliorer ses compétences sociales;
* Mieux contrôler son impulsivité
* Améliorer la gestion ses émotions;
* Améliorer sa capacité à contrôler sa force afin de ne pas blesser son partenaire de jeu;
* Reconnaître la signification des expressions faciales;
* Développer sa conscience morale (le bien et le mal)

**Exemples de jeux de bataille :**

 Retourner l’ami(e)

 Retenir l’ami pour l’empêcher de franchir une ligne

 Déséquilibrer l’ami(e)

 Attraper l’ami(e) et l’immobiliser

**Voici les règles :**

* Je demande à mon éducatrice si je peux faire un jeu de bataille (elle s’assure que les lieux sont sécuritaires pour tous et elle assure une surveillance et un encadrement);
* Les 2 ami (e)s impliqués sont d’accord;
* Ça doit rester un jeu, on garde le sourire ☺;
* J’écoute mon ami(e) et je m’arrête au besoin;
* Je peux décider d’arrêter en tout temps;
* Je respecte les règles et les consignes du jeu de « bataille » (aucun coup de poing ou coup de pied);
* Lorsque mon éducatrice me dit que c’est terminé, je m’arrête et je m’occupe à autre chose.

Les rôles et responsabilités de l’éducatrice sont décrits dans le document suivant : Les 12 clés d’une réussite / Tiraillage versus Bataille. Ce document est en avant dernière page de cette politique.

**Jeu de fusil / de chasse**

AU CPE La Magie du Rêve, les jeux de fusils sont acceptés à condition qu’ils soient bien orientés. L’éducatrice qui observe un intérêt chez l’enfant de vouloir créer, inventer des jeux comportant un fusil, une arme, doit diriger l’enfant vers une activité « acceptable ». Par exemple, les jeux de rôle sur la chasse ou la trappe. Elle encadre l’enfant sur le moment et l’endroit pouvant répondre à ses besoins, ses intérêts.

L’éducatrice peut avoir dans son local, des figurines, des livres, des costumes, etc., portant sur le sujet. L’enfant peut également choisir de se construire, fabriquer un accessoire. L’éducatrice est consciente que ces jeux sont reliés aux jeux de rôle et favorise la créativité. Afin d’exploiter cet intérêt chez l’enfant, elle le dirige également dans un but d’apprentissage des habiletés sociales et de respect des autres (ex. : pas de langage ou attitude de violence, pas de pointage d’arme sur un ami, etc.).

**Les 12 Clés d’une réussite**

***Tiraillage versus Bataille***

L’éducatrice est PRÉSENTE et se positionne stratégiquement dans l’aire de jeux ou le local.

L’éducatrice est en interaction avec les enfants.

L’éducatrice encadre, structure et supervise l’activité du début à la fin.

Les règles sont claires, courtes, cohérentes et constantes. Elles sont expliquées au départ et renommées au besoin.

L’éducatrice utilise l’intervention positive, elle sert de guide.

Les limites sont bien établies au départ et appliquées avec constance.

L’éducatrice accompagne l’enfant dans ses apprentissages. L’enfant est sa priorité.

Les éducatrices travaillent en équipe pour assurer la sécurité de tous. (Autant dans le local sur la cours que dans tous les locaux).

Les tâches sont partagées et équilibrées entre éducatrices.

L’éducatrice intervient immédiatement (arrêt d’agir) si danger ou risque de danger imminent.

L’éducatrice sait reconnaître les besoins des enfants et leur offrir des activités pour y répondre.

L’éducatrice est une personne ressource pour les enfants.

Bon succès !

Janvier 2015 – Références :

Portée par la Qualité – Sous-Échelles # 29 « Interactions – Surveillance des activités de motricité global »

Programme éducatif – Le développement de l’enfant p. 25 « La dimension physique et motrice »

Naitreetgrandir.com – Les jeux de batailles

**Déclaration d’engagement**

Après avoir pris connaissance de la politique des jeux extérieurs, des jeux actifs et des jeux de batailles du CPE La Magie du Rêve et en avoir bien compris son contenu.

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_employé(e) du CPE m’engage à la respecter.

En foi de qui, j’ai signé à \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Ce \_\_\_\_\_\_\_\_\_jour de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (signature)