

# L'Éducation Physique en Mouvement

Revue professionnelle en ligne

Numéro 14 | Décembre 2025



**LA PLACE DU JEU EN ÉDUCATION  
PHYSIQUE**



**Mots clés** : Architecture | Place des jeux | Développement psychomoteur | Jeu symbolique



**Sévanne Shelton**

Chargée d'enseignement, UER EPS, HEP du canton de Vaud, Lausanne, Suisse.

[sevanne.shelton@hepl.ch](mailto:sevanne.shelton@hepl.ch)

## LA PLACE DE JEU

### UN FABULEUX TERRAIN D'APPRENTISSAGE POUR LES TOUT-PETITS

**Résumé** : Le jeu occupe une place centrale dans le développement des tout-petits. Par le biais d'activités ludiques, les enfants explorent leur environnement, développent leurs compétences motrices et sociales, et construisent des repères spatio-temporels essentiels. Cet article partage des expériences pratiques d'activités mises en place dans des préaux et places de jeux, favorisant l'éveil et la participation active des enfants. Cet article explore le rôle fondamental des places de jeux dans le développement des jeunes enfants et met en évidence l'importance des activités ludiques dans l'acquisition de compétences motrices, sociales et cognitives. Les jeux symboliques, sensoriels et de déplacement sont valorisés pour leur contribution essentielle au développement global des enfants. L'article souligne l'observation des interactions dans les places de jeux comme levier pédagogique, et montre comment intégrer ces espaces dans les pratiques d'enseignement de l'éducation physique, renforçant ainsi des approches éducatives innovantes et inclusives.

#### Introduction

Depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, les espaces publics de jeu accompagnent l'évolution des droits et besoins des enfants, en particulier en milieu urbain. Initialement liés à la libération progressive du travail des enfants, ces lieux ont connu un véritable essor dès les années 1950 en Suisse. Aujourd'hui, la densité urbaine, la circulation accrue et la standardisation des espaces réduisent l'autonomie et les possibilités de jeu libre. Pourtant, ces expériences sont essentielles au développement moteur, social et créatif des enfants. Repenser les places de jeux devient donc un enjeu éducatif, social et urbain.

#### L'intérêt des espaces de jeux pour les apprentissages des tout-petits

La place de jeux est un espace privilégié pour le développement des jeunes enfants. Le jeu est non seulement une activité naturelle mais aussi un véritable outil pédagogique favorisant l'éveil sensoriel, moteur et social. Les places de jeux permettent aux enfants de varier leurs modes de déplacement : sauts, pas géants, déplacements à pas de fourmi, etc. Ces activités favorisent l'acquisition des repères spatio-temporels et développent les compétences motrices fondamentales.

La notion d'espace est essentielle dans le développement des jeunes enfants. Comme l'affirme Dias (2018) « *l'enjeu principal est d'acquérir de solides connaissances spatiales. Ces dernières précèdent les connaissances géométriques. Positionnements, repérages, déplacements, jeux d'orientation, autant d'activités à mener avec des objets de l'espace autour de soi vers un*

*environnement plus large, dans une démarche expérimentale* ». Ainsi, les activités dans les places de jeux contribuent à cette construction cognitive en permettant des expériences concrètes et significatives. Par ailleurs, le mobilier urbain et les alentours incitent les enfants à repérer et toucher des objets différenciés par leur texture, leur couleur ou leur forme. Cela stimule l'attention et la discrimination sensorielle. Ainsi, des jeux sensoriels et cognitifs permettent d'exploiter les capacités de mémorisation et d'observation. Ils sollicitent également la coordination fine et encouragent les interactions coopératives. Dans ce cadre, le jeu symbolique prend alors tout son sens : les enfants partiront à l'aventure, cuisineront, construiront des abris ou cacheront des trésors. Comme le souligne Clerc-Georgy (2020), « *à l'âge de la maternelle, le jeune enfant a besoin d'une activité intermédiaire entre l'action dans le monde réel et l'action par la pensée. Cette activité est le jeu de faire semblant. Il permet à l'enfant de développer sa capacité à imaginer, à se détacher du monde réel pour explorer des mondes possibles* ».

Au regard de ces nombreux intérêts, l'utilisation de la place de jeu s'est naturellement inscrite dans le quotidien scolaire. Il est possible de valoriser les équipements existants en les transformant en supports d'apprentissage moteur : la balançoire devient une zone de tire mobile, le toboggan un outil pour développer l'équilibre, et chaque structure trouve un nouveau rôle comme support d'apprentissage adapté aux besoins de la leçon d'éducation physique.



### Des exemples concrets d'utilisation des espaces de jeux en éducation physique

En tant que chargée d'enseignement au sein de la Haute École Pédagogique du canton de Vaud, se rendre à la place de jeux permet d'observer les déplacements et les interactions des enfants. Cette démarche s'inscrit dans le cadre du module BP63 intitulé « *Vivre l'EPS autrement* », qui invite les étudiants à organiser des activités hors du cadre habituel, notamment en plein air, et à expérimenter des situations d'apprentissage mêlant l'éducation physique et d'autres disciplines scolaires. L'objectif de cette formation est de créer des situations favorisant l'interdisciplinarité et de proposer des défis qui mobilisent les capacités transversales. Elle offre l'opportunité d'imaginer des activités interdisciplinaires ou transdisciplinaires, renforçant l'élaboration de pratiques innovantes tout en prenant en compte la diversité des élèves.

Voici des exemples concrets détaillés, explicités et illustrés, montrant comment les apprentissages identifiés prennent forme dans la pratique.

#### Les Agents Secrets

Les barres et cordages deviennent des « rayons laser » que les enfants doivent franchir sans les toucher. L'enfant développe la maîtrise de son corps dans l'espace, la précision de ses mouvements et sa capacité à anticiper ses gestes. Une variante appréciée de nos agents secrets est lorsque l'activité se déroule sans poser le pied au sol ; pour passer d'un engin à l'autre, les élèves auront précédemment créé un pavage avec des objets trouvés aux alentours, des feuilles, des galets. Il est intéressant de leur faire remarquer la distance raisonnable que l'on peut faire d'une « pavage » à l'autre sans poser le pied au sol. Rapidement leur imaginaire prend le dessus ; le bac à sable devient une zone de sables mouvants, les copeaux de bois des braises ardentes, le chemin de bitume une rivière débordante. ... Si une tyrolienne se trouve dans la place de jeux, quelle aubaine ! Profitez de l'intégrer, ce sera une étape fantastique dans ce parcours, ajoutant une dimension aérienne et spectaculaire à l'activité.

#### La Chasse au Trésor

Dans un premier temps, l'adulte a caché des trésors (j'utilise mon stock de médailles de courses populaires, rondes, dorées et solides - je veille à laisser une partie toujours visible). Au signal, les enfants partent à leur recherche. Un grand drapeau au centre de la place permet de les récolter, chaque enfant, ayant deux mains, a

l'autorisation d'en ramener deux à la fois. Une fois la cinquantaine de médailles ramenées et rangées par dizaine, les pirates sont félicités et la classe est partagée en deux équipes. La première équipe part cacher les trésors, tandis que la seconde reste à l'écart sans rien voir. Chaque élève griffonne un indice (sable, corde, échelle) sur un petit feuillet à conserver dans sa main. Au top, l'équipe B part en chasse et le chrono s'arrête lorsque toutes les médailles sont de retour. Les rôles sont inversés. Ces feuillets sont ensuite collectés et réutilisés en classe, les élèves repassent les pictogrammes au feutre noir et les plus âgés écrivent le mot correspondant sur un carton. Lors de la prochaine visite, ces indices (sous forme de pictogrammes ou mots écrits) sont utilisés pour cacher puis retrouver les objets en un minimum de temps. Ils doivent coopérer, dialoguer et s'organiser en équipe. Cette situation renforce leur compréhension de l'espace, favorise la planification et développe les compétences sociales indispensables pour résoudre des situations-problèmes.

#### Les Missions

Par groupe de trois ou quatre, les enfants ont pour mission de ramener six à dix objets naturels différents et de les déposer dans leur "base", un endroit défini par leur soin (Figure 1). Ils ne peuvent transporter qu'un seul objet à la fois. Dans un second temps, par deux, ils mémorisent leurs objets. A effectue une boucle à 20 mètres maximum, tandis que B retire un objet de la base. À son retour, A doit deviner l'objet manquant. Ici, c'est une manière de stimuler le système cardiovasculaire en « interval training » court et d'entraîner la mémoire tout en utilisant un vocabulaire adapté.

Ce stock d'objets est réinvesti. Il sert à une nouvelle

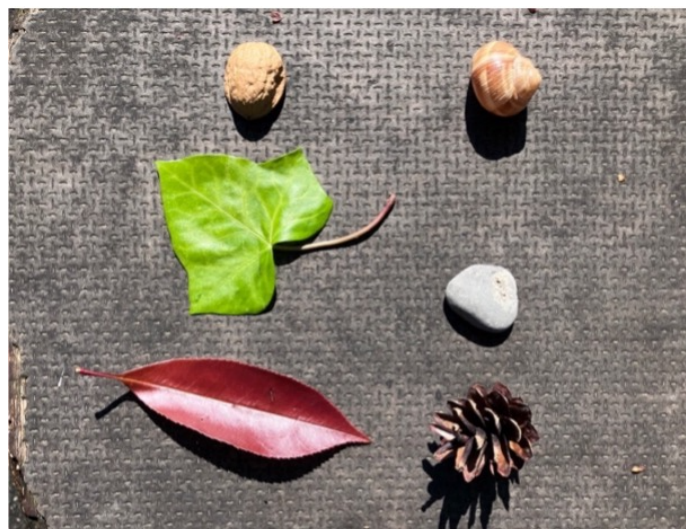


Figure 1. Objets naturels récoltés



activité « *Mission Parcours* ». Dans un premier temps en individuel, l'élève puise un « objet » dans un des six sacs. Si c'est une pierre, il devra aller faire le tour du tourniquet ; si c'est un morceau de bois, la mission sera de passer sous les balançoires, etc... selon l'imagination et les engins à disposition. Un panneau A3 permet de mettre en relation l'objet, la structure et l'action.

Toujours avec le stock d'objets récolté lors de la première activité, un retour au calme peut être proposé. Les élèves par groupe de quatre réalisent des œuvres de land art : visage ou œuvre abstraite (Figure 2). Ces mandalas éphémères créés à partir de fleurs, pierres et feuilles seront photographiés et permettront d'être réinvestis dans une prochaine visite ou dans un autre lieu avec comme mission de créer une structure identique. Cela leur permet de développer leur motricité fine, leur sens esthétique et leur concentration. Cette « Mission Déco » leur apprend à collaborer, à écouter les idées des autres.



Figure 2. Création des élèves du cycle 1

### Tir à Gogo

Cette activité peut être déclinée sous plusieurs formes. Les cibles peuvent être mobiles ou fixes et situées à des distances variables, permettant de moduler la difficulté. Par exemple, le cordage ou le filet d'escalade sont utilisés comme zone de lancer suspendue et fixe. L'élève doit effectuer trois tirs ciblés avant de repartir faire un engin de son choix, à la manière d'un biathlon, combinant précision et déplacement actif.

Une variante collective pour toute la classe consiste à lancer au signal les 3 projectiles dans un défi chronométré, renforçant la concentration sous pression. Dans une notion de sécurité, les élèves sont espacés sur l'ensemble de la place. On veille à ce qu'aucun élève ne soit sur la zone de tir d'un autre. On peut alors les questionner :

« Combien de fois as-tu atteint ta cible ? Les scores sont additionnés : est-ce que la classe peut améliorer son score ? » Ces situations visent la précision, la coordination motrice et le contrôle émotionnel, tout en favorisant la prise de décision rapide et le respect des consignes. Il est possible d'utiliser des projectiles naturels, tels que des pives ou des pommes de pin, qui ajoutent un lien avec l'environnement et une dimension tactile supplémentaire. Elles ont l'avantage de ne pas rouler.

Une variante de complexification consiste à tirer depuis un sol mobile, comme le trampoline intégré au sol. L'élève a trois projectiles dans sa main et lance chaque fois qu'il est en l'air. Veillez à protéger la zone de tir pour la sécurité des autres enfants. Idem en équilibre depuis une bascule ou autre structure oscillante. L'enfant travaille sa précision gestuelle, sa coordination œil-main et sa concentration dans une situation dynamique qui stimule aussi son sens de l'équilibre. Comme activité finale de retour au calme, il est possible de proposer à tour de rôle ou tous ensemble que les élèves visent une cible posée au centre du bac à sable à l'image de la pétanque.



Figure 3. Sol mobile sur une place de jeux à Lausanne

### L'Artiste

Le toboggan devient un outil pour expérimenter différentes postures (à genoux, debout, sur le côté) et développer la conscience corporelle. Cet exercice contribue à améliorer l'équilibre, et la gestion du risque. Un élève A « programme » son œuvre et annonce par exemple : « Une main et deux pieds ». En respectant exactement le nombre de membres en contact avec la structure, l'élève s'exécute et crée la plus belle sculpture du parc ! Il est possible de photographier ces œuvres pour les utiliser dans un second temps, où l'élève artiste devra décrire la position à son modèle.



Chaque exemple illustre comment un espace de jeu structuré peut devenir un véritable terrain d'apprentissage où s'additionnent le développement psychomoteur, les compétences sociales et la créativité.

### Conclusion

L'expérimentation des activités dans les places de jeux favorise non seulement le développement moteur et sensoriel, mais aussi la construction de relations sociales et l'apprentissage des règles de vie commune. Intégrer ces pratiques dans le cadre scolaire contribue à créer des

environnements plus inclusifs et stimulants pour les tout-petits. C'est pourquoi une offre, intitulée "Utiliser les alentours de l'école pour enseigner l'EPS avec des tout-petits", figure dans le catalogue des formations continues attestées et rencontre un grand succès auprès des collègues du terrain. Le module "Place de jeux et interculturalité entre observation et création", figurant aussi au catalogue de formation, explore les différents types de jeux et leur mise en pratique à travers la création de dispositifs mobiles utiles aux cours d'écoles.

### Bibliographie

- Pasquier, N. (2016). *Des aires de jeux pour bien grandir*. Immorama, 39, Automne. Consulté à l'adresse <https://www.immorama.ch/articles/desairesdejeuxpourbiengrandir/>
- Dias, T. (2018). *Enseigner les mathématiques à l'école : Une démarche positive pour des apprentissages réussis*. Magnard.
- Clerc-Georgy, A. (2020). *Faire pour de faux, apprendre pour de vrai*. Dans *Les apprentissages fondateurs de la scolarité. Enjeux et pratiques à la maternelle*. Chronique Sociale.

