



## Projet pédagogique 2025-2026

Service Périscolaire – Ville de Guénange

### LE GRENIER AUX MERVEILLES : les jeux d'antan revisités

#### Introduction

Le projet pédagogique 2025-2026 du service périscolaire de la ville de Guénange a été élaboré dans une démarche collaborative impliquant les deux équipes d'animation. Cette co-construction favorise l'adhésion des professionnels et renforce la cohérence éducative.

Soucieuses de renouveler les approches pédagogiques après une année centrée sur l'écologie, les équipes ont choisi une nouvelle thématique : **les jeux d'autrefois**. Cette orientation vise à raviver la mémoire collective, à encourager les liens intergénérationnels, à valoriser la transmission et à replacer le jeu au cœur de l'apprentissage et du vivre-ensemble.

#### Pourquoi les jeux d'autrefois ?

Les jeux constituent un puissant **vecteur d'apprentissages et de socialisation**. Les jeux anciens, parfois oubliés, sont porteurs d'histoires, de traditions et d'émotions communes à différentes cultures. Qu'ils soient individuels ou collectifs, les jeux structurent l'enfant : ils permettent d'expérimenter des règles, de vivre la coopération ou la compétition, de gagner, de perdre, de patienter, d'imaginer.

La pédagogie par le jeu développe l'autonomie, la créativité, la confiance en soi et le sens du groupe. À travers ce thème, les enfants pourront découvrir d'autres manières de jouer, **loin des écrans**, dans une logique d'exploration et de plaisir partagé.

#### Objectifs pédagogiques

##### 1. Permettre aux enfants de réapprendre à jouer ensemble

Après une période marquée par l'individualisation croissante des loisirs, et parfois par l'isolement social (notamment en lien avec les écrans ou les restrictions sanitaires passées), il devient essentiel d'accompagner les enfants dans la redécouverte du jeu collectif.

- **Favoriser le lien social à travers des jeux collectifs** : Les activités proposées visent à créer des situations où les enfants doivent interagir, coopérer et partager un moment ludique. Cela passe par des jeux de groupe qui nécessitent une écoute mutuelle, une prise de décision collective et une dynamique de groupe positive.
- **Partager des émotions dans un cadre bienveillant** : Le jeu devient un espace d'expression émotionnelle : joie, frustration, excitation, surprise... Ces émotions vécues collectivement permettent à l'enfant de mieux les identifier, les gérer, et de comprendre celles des autres dans un environnement sécurisant.
- **Apprendre à prendre sa place dans un groupe** : À travers différents rôles dans le jeu, les enfants expérimentent la manière dont ils peuvent s'intégrer à un collectif tout en affirmant leur individualité. Ils apprennent à trouver leur juste place, à faire entendre leur voix, tout en respectant celle des autres.
- **Respecter les autres et les règles établies** : Le jeu est un excellent outil pour introduire et faire vivre des règles de manière concrète et motivante. Les enfants expérimentent le respect des consignes, le fair-play, et comprennent l'intérêt des règles pour le bon déroulement du jeu.

## 2. Favoriser la coopération et l'initiative

Dans une société souvent centrée sur la performance et la compétition, il est fondamental de proposer des espaces où la coopération et l'entraide sont valorisées.

- **Proposer des jeux coopératifs où l'entraide prime sur la compétition** : Ces jeux permettent aux enfants de développer un esprit de solidarité, de comprendre que l'on gagne ensemble ou que l'on surmonte les défis collectivement, en s'appuyant sur les forces de chacun.
- **Offrir aux enfants des espaces d'initiatives pour proposer et animer leurs propres jeux** : En laissant les enfants prendre des initiatives, on encourage leur autonomie et leur créativité. Ils deviennent acteurs du jeu, expérimentent l'organisation, la gestion d'un groupe, et développent leur sens des responsabilités.

## 3. Stimuler l'imaginaire et la créativité

Le jeu libre et imaginatif est essentiel au développement cognitif, affectif et social de l'enfant. Il permet d'explorer, d'imaginer, de créer, sans contrainte extérieure.

- **Créer des espaces de "ludothèque vivante" : coins d'imitation, construction, manipulation libre** : Ces espaces, aménagés avec du matériel varié et modulable, offrent aux enfants un terrain d'expression libre. Ils peuvent y rejouer des situations du quotidien, construire des mondes imaginaires ou expérimenter des interactions spontanées.
- **Encourager les enfants à inventer ou réinterpréter des jeux anciens** : En revisitant des jeux traditionnels ou en inventant de nouveaux, les enfants développent leur mémoire collective, leur sens de l'innovation et leur capacité à adapter les règles en fonction du groupe et de l'environnement.

## 4. Lutter contre la surexposition aux écrans

L'objectif est de sensibiliser les enfants et leurs familles aux effets d'une utilisation excessive des écrans sur la santé, le sommeil, la concentration et les relations sociales, tout en redonnant une place centrale au jeu libre et aux activités traditionnelles.

- **Proposer aux enfants et aux familles un questionnaire** pour évaluer les habitudes d'utilisation des écrans à la maison (temps d'écran quotidien, types d'écrans utilisés, moments d'utilisation, etc.).
- **Sensibiliser les enfants et les familles aux dangers des écrans**, à partir des données collectées, via des ateliers ludiques, des échanges autour des alternatives aux écrans ou encore d'une conférence.
- **Inviter les familles à relever ensemble un défi** : « **une semaine sans écran** ». Des activités seront proposées durant cette période pour accompagner les participants dans cette expérience, valoriser les interactions humaines et redécouvrir le plaisir simple de jouer sans technologie.

### Mise en œuvre du projet

L'équipe d'animation mettra en place une programmation régulière et structurée autour du thème choisi, intégrée aux différents temps périscolaires (accueils du matin, du midi et du soir et mercredi). Cette programmation sera pensée comme une progression évolutive, construite sur l'année scolaire, permettant de maintenir l'intérêt, la motivation et la curiosité des enfants au fil du temps. L'objectif est de proposer un cadre stimulant et cohérent, tout en laissant une place à la spontanéité et à l'adaptation selon les besoins du groupe.

Des temps forts viendront rythmer l'année sous forme de journées thématiques, d'événements festifs ou de projets collectifs. Ces moments seront pensés comme des leviers de mobilisation et de valorisation des apprentissages réalisés tout au long de l'année.

Une attention particulière sera portée à plusieurs dimensions éducatives importantes :

- **La transmission intergénérationnelle**, par le biais de rencontres, d'échanges ou de témoignages.
- **La découverte de la diversité culturelle**, à travers les jeux, les contes, les musiques ou les traditions d'ici et d'ailleurs.
- **La valorisation des productions des enfants**, qu'elles soient ludiques, artistiques ou intellectuelles, afin de renforcer leur estime de soi et de favoriser le vivre-ensemble.

#### Modalités concrètes de mise en œuvre :

- **Planification trimestrielle des actions**, en cohérence avec les temps forts du calendrier (saisons, fêtes locales, vacances scolaires, événements nationaux ou internationaux).
- **Suivi et ajustement continu**, grâce à l'observation régulière des besoins, des envies et des réactions des enfants, permettant d'adapter les activités en fonction de leurs évolutions.
- **Mise en valeur des réalisations**, sous forme d'expositions, de présentations aux familles, de tournois, de spectacles ou de publications (journal, carnet de bord, Mon Espace Famille...).
- **Évaluation participative en fin d'année**, impliquant les enfants, les familles et l'équipe éducative, afin de mesurer l'impact du projet, d'identifier les réussites et les points d'amélioration, et de nourrir la réflexion pour les projets à venir.

#### Activités prévues

- **1 - Création de jeux de société**

Objectif : Comprendre les mécaniques des jeux traditionnels et fabriquer ses propres supports.

Exemples d'activités :

- ✓ Atelier de fabrication manuelle (en privilégiant le recyclage) :
  - *Dominos en carton épais ou bois peint* : découpe, décoration et règles simples.
  - *Jeu de l'oie revisité* : création d'un plateau personnalisé avec des étapes de la vie d'un enfant.
  - *Jeu des 7 familles* : les enfants inventent leurs propres familles (ex : famille animaux, métiers, couleurs).

✓ Personnalisation : chaque enfant décore son jeu à l'aide de feutres, papiers, tampons, etc.

- **2 - Ateliers sonores**

Objectif : Développer l'écoute active et l'imaginaire.

Exemples d'activités :

- *Mémoire sonore* : paires de boîtes avec des sons à reconnaître (riz, perles, grelots...).
- *Boîtes à sons* : fabrication de boîtes contenant différents objets à identifier uniquement à l'oreille.
- *Parcours d'écoute* : les enfants circulent dans une pièce et identifient des sons cachés (enregistrements, objets, instruments).
- *Blind test* (ex : musiques de Walt Disney)

- **3 - Exploration de la ludothèque**

Objectif : Découvrir de nouveaux jeux et enrichir les pratiques ludiques.

Exemples d'activités :

- *Visites régulières à la bibliothèque municipale* : emprunts de jeux anciens ou rares.
- *Moments de jeu libre ou guidé* : mise en place d'espaces de jeu éphémères en intérieur et en extérieur.
- *Mini-chronique ludique* : chaque semaine, un enfant présente un jeu découvert à ses camarades.

- **4 - Jeux d'adresse et de cour**

Objectif : Favoriser l'activité physique et la coordination.

Exemples d'activités :

- Création d'un chamboule-tout géant : boîtes décorées, balles souples et système de points.
- Jeux de récré d'antan :
  - Tournois de *marelle*, *billes*, *corde à sauter*, *élastique*.
  - Initiation à des jeux oubliés : "la balle au chasseur", "le jeu du béret", "la ronde des métiers".
- Challenge sportif rétro : mise en place d'un parcours de jeux traditionnels avec récompenses symboliques.

- **5 - Journées thématiques**

Objectif : Ouvrir les enfants à la diversité culturelle à travers le jeu.

Exemples d'activités :

- ✓ Journée "Jeux du monde" :
  - Découverte de jeux comme *le Awalé* (Afrique), *Tangram* (Chine), *Mikado* (Japon).
  - Tenue d'un "passeport du joueur" à tamponner à chaque stand.
- ✓ Ateliers contes et jeux : lier jeux et histoires autour de leur origine culturelle.

- **6 - Ateliers intergénérationnels**

Objectif : Favoriser la transmission de la mémoire et les échanges humains.

Activités :

- ✓ Rencontre avec les aînés (maison de retraite ou membres de la famille) :
  - Récits de souvenirs de jeux d'autrefois.
  - Ateliers communs de fabrication ou pratique de jeux anciens.
- ✓ Partage avec des personnes en situation de handicap :
  - Adaptation des jeux pour tous (ex : jeu tactile, règles simplifiées).
  - Travail sur la coopération et le respect des différences.

Clôture possible par une "Fête des jeux d'antan" avec exposition, stands, démonstrations et goûter avec les parents et enseignants.

<b>Partenariats mobilisés</b>
-------------------------------

- **Bibliothèque municipale** : mise à disposition d'ouvrages sur les jeux, lectures contées autour du jeu et de l'imaginaire.
- **Service Environnement Municipal** : accompagnement pour la fabrication de jeux en matériaux recyclés.
- **MAS "Les Marronniers"** : ateliers partagés
- **Centre social municipal** : co-animation d'évènements autour du jeu et échanges intergénérationnels.
- **Maison de retraite "Les Glycines"** : rencontres autour des jeux de l'enfance, échanges de souvenirs, animations croisées.

## Conclusion

Ce projet vise à replacer le **jeu comme outil d'épanouissement, de lien social et d'apprentissage**. En renouant avec les jeux d'autrefois, les enfants de Guénange auront l'opportunité de grandir dans une dynamique collective, ludique et porteuse de sens. Ce projet s'inscrit pleinement dans une logique d'éducation bienveillante et inclusive, en valorisant la mémoire, la créativité, et l'intelligence du faire ensemble.