@ Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

RÉALISER UNE CHARTE D'UTILISATION POUR LA COUR OASIS

LIVRET DE RESTITUTION DU PROJET OASIS UIA 03344

CHARTE D'UTILISATION

SOMMAIRE

PRÉAMBULE P.2

NOTE DE RECOMMANDATIONS P.3

QU'EST-CE QU'UNE CHARTE D'UTILISATION ? P.6

LES ENJEUX ET OBJECTIFS D'UNE TELLE DÉMARCHE ... P.7

QUELLE MÉTHODOLOGIE ? P.8

LES EXEMPLES DE RÉALISATION DANS LES ÉTABLISSEMENTS DU PROGRAMME FEDER P.9

- Collège Pierre Alviset P.10
- École élémentaire Keller P.12
- École élémentaire Quatre-Fils P.18
- École élémentaire Jeanne d'Arc P.21
- École élémentaire Maryse Hilsz P.24
- École maternelle Maryse Hilsz P.27
- École maternelle Jean Dolent P.34
- École maternelle Tandou P.38
- École maternelle Emeriau P.41

ANNEXES P.45

REMERCIEMENTS P.46

CRÉDITS P.46

COURS OASIS VILLE DE PARIS la ligue de l'enseignement Fédération de Paris

CHARTE D'UTILISATION

PRÉAMBULE

Lieu de vie commun fréquenté quotidiennement pendant plusieurs années par tous les élèves d'un établissement, la cour de récréation est un territoire d'expérimentation des relations sociales. Elle occupe une place importante dans la socialisation des enfants pour construire des relations, instaurer des jeux entre pairs, s'accorder sur des règles ludiques et sociales.

Offrir un cadre de récréation plus naturel, plus ludique, mieux partagé ainsi et proposer une diversité d'espaces et d'activités aura un impact positif sur le développement de l'enfant : son imaginaire, son autonomie, sa confiance en lui·elle, ses capacités de coopération et son bien-être.

Ce document peut vous aider à instaurer un fonctionnement partagé de la cour de récréation, en s'appuyant notamment sur la mise en œuvre d'outils tels qu'une charte d'utilisation et des éléments de signalétique.

CHARTE D'UTILISATION

NOTE DE RECOMMANDATIONS

DANS L'ÉLABORATION D'UNE CHARTE D'UTILISATION DES COURS OASIS

Le texte qui suit est issu d'un ouvrage de Penny Wilson intitulé « Playwork primer » (« Initiation au playwork »).

Terme difficile à traduire en français, le playwork désigne le travail que font les professionnel·les du jeu dans les pays anglophones. Il repose sur le fait de faciliter le déroulement d'un jeu en soutenant de manière subtile, et souvent invisible et périphérique, les choix ludiques des enfants. Et ce quels que soient les types de jeux choisis ou la manière de jouer.

Soutenir, faciliter, qu'est-ce que cela signifie concrètement et comment le faire ?
Le point de vue proposé ci-dessous est celui de voir une « cour en jeu » ou un temps de récréation dans une cour Oasis, comme un « système adaptatif complexe » à part entière. Lorsque nous observons une nuée d'oiseaux ou un banc de poissons se déplaçant avec une fluidité et une cohérence parfaite, dans une forme de ballet improvisé et gracieux, nous nous demandons comment cela est possible, spontanément, alors que rien ne semble régir cet ensemble...

CHARTE D'UTILISATION

***

Et en effet, dans de tels « systèmes naturels », ou « systèmes adaptatifs complexes », l'ordre n'est pas le résultat d'un plan préétabli qui trace la trajectoire de vol de la nuée par exemple, ou qui détermine l'arrangement dans l'espace des membres de la tribu, leur vitesse ou leur sens de déplacement.
En fait, la cohérence parfaite et spontanée de l'ensemble est permise par quelques règles très simples. Elles concernent la recherche d'une direction, le maintien d'une certaine distance entre les oiseaux en lien avec les flux d'airs et leurs effets, etc.
La théorie des systèmes adaptatifs complexes (comme dans ces deux exemples) fournit des métaphores intéressantes pour comprendre comment on peut aborder une cour sous le prisme du jeu, et l'élaboration d'une charte d'usage.

Arthur Battram, dans son ouvrage *Navigating complexity,* décrit l'état idéal d'un espace récréatif (dans notre contexte une cour d'école Oasis) investi par des enfants jouant librement, en prenant la métaphore d'une vague. Avant que la vague ne déferle, il y a une stase, un état suspendu, ralenti, prédictible, ordonné, stable (« Flat » dans la monde des surfeurs). Lorsque la vague se casse, c'est la turbulence et le chaos (« Break »). Au creux de la vague déferlante, il y a un équilibre délicat entre l'ordre et le chaos (« Curl ») : c'est là que le surfeur, la surfeuse rencontre de manière dynamique et créative, la puissance de la vague...

***

Si nous faisons le lien avec une cour en jeu, autrement dit un temps de récréation, l'état statique et ordonné (état « Flat ») serait un environnement trop contrôlé, régi par des règles contraignantes ou contraires à la fluidité du système, trop organisé, normatif, planifié. Dans ce type d'environnement, il n'y aurait pas de place pour la créativité des enfants dans le déroulement des scénarios et dynamiques ludiques émergeant spontanément d'un ensemble.

CHARTE D'UTILISATION

Si nous prenons cette fois une cour en jeu chaotique et « insécure » (état « Break »), l'organisation serait à l'inverse, défaillante. Les équipements seraient détériorés et dangereux. Le personnel encadrant serait d'humeur changeante, instable ou inflexible, avec des postures erratiques ou imprévisibles envers les enfants et leurs jeux.

Au creux de la vague (« Curl »), c'est la rencontre et l'équilibre mouvant entre l'ordre et le désordre, et c'est dans cet équilibre que la cour en jeu est la plus dynamique, riche en expérience, vivante et positive. C'est dans cet équilibre qu'elle se met à fonctionner comme un « système adaptatif complexe » qui cherche et trouve sa cohérence avec fluidité et flexibilité...

Alors à partir de là, la question serait de savoir quels grands principes sous-jacent et très simples (= composante « Flat » de l'ordre et de la stabilité sous jaçents) peuvent favoriser et soutenir le jeu libre et la créativité des enfants (= composante « Break » du désordre et du chaos), en vue d'obtenir ce subtil équilibre créatif et vivant, favorable au bien être et au développement harmonieux de la communauté enfantine dans une cour d'école.

C'est cette question que nous vous proposons de garder en tête dans l'élaboration de votre charte.

Texte proposé par l'association Jouer pour vivre

L'association Jouer pour Vivre promeut le jeu libre et créatif en France via le développement et l'installation de solutions innovantes à destination des enfants. Elle agit pour l'environnement via la collecte et la réutilisation d'objets.

www.jouerpourvivre.org/

CHARTE D'UTILISATION

QU'EST-CE QU'UNE CHARTE D'UTILISATION ?

Une charte d'utilisation est un document qui sert au bon fonctionnement de votre nouvelle cour Oasis. Cette dernière est un moyen d'établir les bonnes pratiques à respecter par l'ensemble des utilisateur·ices de la cour. Elle permettra ainsi de vous faire profiter au mieux de tous les avantages ludiques, pédagogiques et éducatifs à tirer des différents espaces, tout en garantissant la sécurité et le bien-vivre de chacun·e.

Une Charte d'utilisation c'est comme un « mini-manuel de bonnes pratiques » qui précise comment bien utiliser la cour Oasis dans le respect des autres et des espaces.

Cette Charte a vocation à vivre, elle n'est pas un document figé, il faut la rédiger et puis il sera peut-être nécessaire de l'enrichir au fur et à mesure que l'utilisation fait ressortir des problématiques nouvelles ou qu'il faut affiner pour progresser et identifier les meilleures pratiques, pour mettre en œuvre et faire vivre les principes de la Charte dans la pratique.

La Charte d'utilisation est signée par tous, elle engage à son respect par ceux qui la signent.

Corinne Pierotti, conseillère académique, Académie de Paris

CHARTE D'UTILISATION

LES ENJEUX ET OBJECTIFS D'UNE TELLE DÉMARCHE

S'interroger sur la création et la mise en application d'une charte d'utilisation dédiée à la cour Oasis permet de fédérer les usager·ères autour des valeurs Oasis et de diffuser des pratiques communes. Plus concrètement, les objectifs de la charte d'utilisation sont :

- d'analyser la cour en termes de possibilités de jeu et d'interactions sociales
- de définir un fonctionnement clair, partagé et efficace
- de s'engager dans une démarche d'intelligence collective au service de toutes et tous

Cour Keller © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

QUELLE MÉTHODOLOGIE ?

1. État des lieux

- Observation des usages
- Temps d'échanges avec l'ensemble des adultes de l'établissement
- Enquêtes menées par les enfants

2. Donner du sens

- Identification de valeurs communes

Exemples : le respect des autres et des installations, l'égalité entre les filles et les garçons, la propreté, la coopération, etc.

3. Réflexion

- Brainstorming autour des règles, en lien avec les valeurs identifiées
- Formalisation des propositions
- Soumission des propositions aux autres membres de l'établissement
- Sélection des règles partagées

4. Réalisation des outils

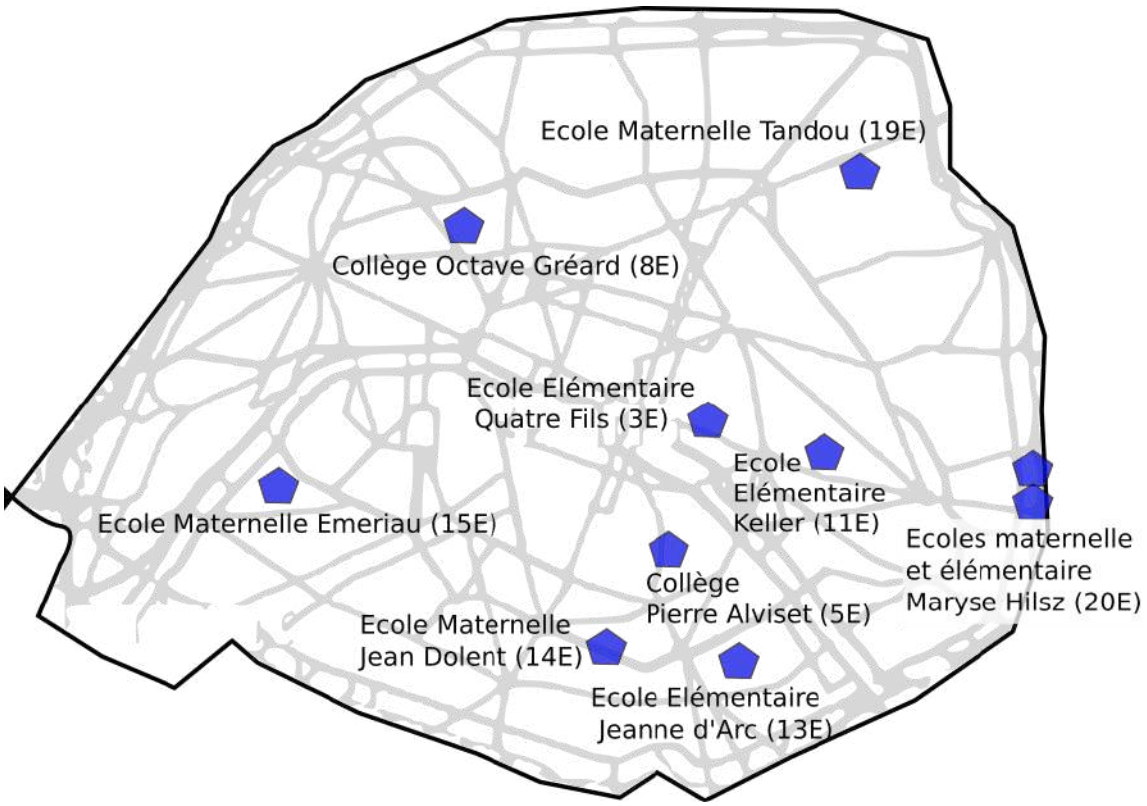
- Rédaction et mise en forme de la charte
- Affichage de la charte et prise de connaissance de celle-ci par les élèves
- Déclinaison éventuelle de la charte sous la forme d'une signalétique dans la cour

5. Mise en oeuvre

- Lancement officiel de la charte
- Modification et évolution éventuelle de la charte si nécessaire

CHARTE D'UTILISATION

LES EXEMPLES DE RÉALISATION DANS LES ÉTABLISSEMENTS DU PROGRAMME FEDER



CHARTE D'UTILISATION

COLLÈGE PIERRE ALVISET

88 rue Monge, Paris 5ème

Cour Pierre Alviset © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

RÉDACTION DU CONTENU

En 2020-2021, les délégué·es de classe du Collège Pierre Alviset se sont questionné·es sur ce nouvel espace. Au fil des ateliers, ils et elles ont débattu sur les usages et pratiques induites pour chacun des espaces et ont formulé le contenu de la charte. Une fois rédigée, elle a été inscrite dans le carnet de liaison des élèves.

@ Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

COLLÈGE PIERRE ALVISET

SIGNALÉTIQUE ET INTERVENTIONS ARTISTIQUES

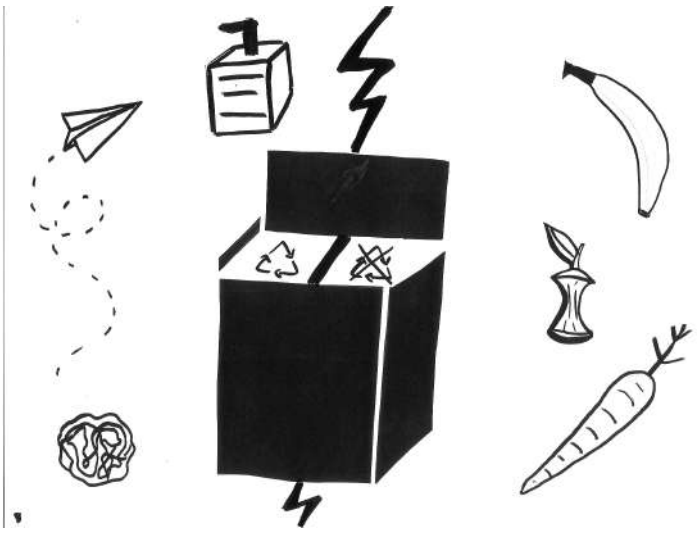
JULIE-CAMILLE SCHLUMBERGER

Julie-Camille Schlumberger est directrice artistique. Depuis près de 15 ans, elle intervient sur des projets aux thématiques variées.

LES ATELIERS

Pour cette seconde étape de la mise en image de la signalétique, Julie-Camille a proposé aux éco-délégué·es de se retrouver sur le temps de la pause méridienne afin de conceptualiser et créer les éléments visuels de la charte.

Une première séance de "brainstorming" a été nécessaire afin que les collégien·nes puissent libérer leur sens créatif et proposer des mots clés dont découleraient des concepts visuels. La seconde séance a permis d'amorcer le travail de création en plongeant directement les élèves dans la pratique. Pour ce faire, Julie-Camille a proposé des outils simples : des feuilles blanches et markers, des papiers noirs, des ciseaux et de la colle. Le noir et le blanc permettant l'unité graphique des productions.



CHARTE D'UTILISATION

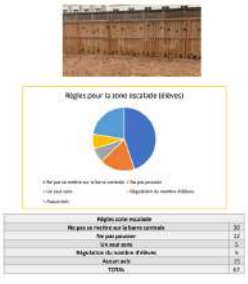
ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE KELLER

4 rue Keller, Paris 11ème

Cour Keller © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

ÉTAT DES LIEUX

Après un état des lieux réalisé auprès des adultes, c'est la classe ambassadrice de CP/CM2 qui s'est prêtée au jeu de l'enquête à grande échelle. Les élèves ont ainsi élaboré un questionnaire afin de recenser les pratiques de chacun·e et les idées de règles. Ce sont 16 adultes et 67 élèves qui ont répondu à leurs questions. Ces dernières ont ensuite été analysées et synthétisées dans un document unique.



CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE ÉLÉM KELLER

RÉDACTION DU CONTENU

À partir des données issues des états des lieux et des enquêtes terrain, la Ligue de l'enseignement a proposé aux élèves ambassadeur·rices de réfléchir à des règles et de les rédiger en formulation positive lors d'un atelier dédié. Le contenu a ainsi pris forme, de manière co-construite, tenant compte des réflexions des adultes et des enfants.

© Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

ATELIER TAP : JOUER DANS LA COUR OASIS

Lors de cet atelier, l'animatrice du CAUE de Paris, Gaëlle Ligot, a proposé aux enfants de s'interroger sur les pratiques appropriées à chacune des zones de jeux afin de lister des comportements adaptés à leurs capacités tout en profitant des opportunités qu'offrent les structures. Les enfants ont aussi inventé des jeux pour inciter à appliquer ces pratiques de manière ludique. Elles et ils se sont inspiré·es des comportements et gestes des animaux de la biodiversité parisienne.

© CAUE de Paris, Gaelle Ligot

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE ÉLÉM KELLER

SIGNALÉTIQUE ET INTERVENTIONS ARTISTIQUES

NORA DUPRAT

Nora Duprat est designer graphique indépendante. Ses champs d'études investissent tant des sujets en lien avec la transition écologique et sociale que le monde rural.

http://noraduprat.fr/

© Nora Duprat

LES ATELIERS

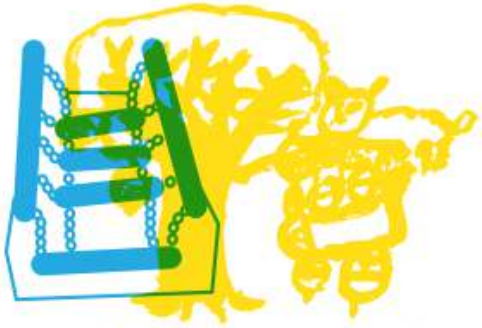
Pour ses ateliers à l'école Keller, Nora Duprat a travaillé sur les codes graphiques. L'artiste a ainsi proposé de dessiner un ensemble de signes typographiques et de pictogrammes pour accompagner les consignes de la charte. Une fois les lettrages réalisés, selon l'identité de chacun des espaces, les élèves ont élaboré et choisi les principes de composition des panneaux. Enfin, lors d'une troisième séance, ils et elles ont imaginé un langage crypté pour accompagner un dépliant d'énigmes à résoudre. Ce dernier a été réalisé selon la technique de la linogravure.

© Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

Panneau final de la cour Keller
Conception © Nora Duprat
Réalisation en pyrogravure et bois recyclé, Atelier 1920

Décryptages du code « j'y vais » dans la cour Keller

e'moodaotq mhqo eqe bmffqe



emgfq pq ndmzotqe qz ndmzotqe qf ymzubgxq

odqgeq qf eq omotq

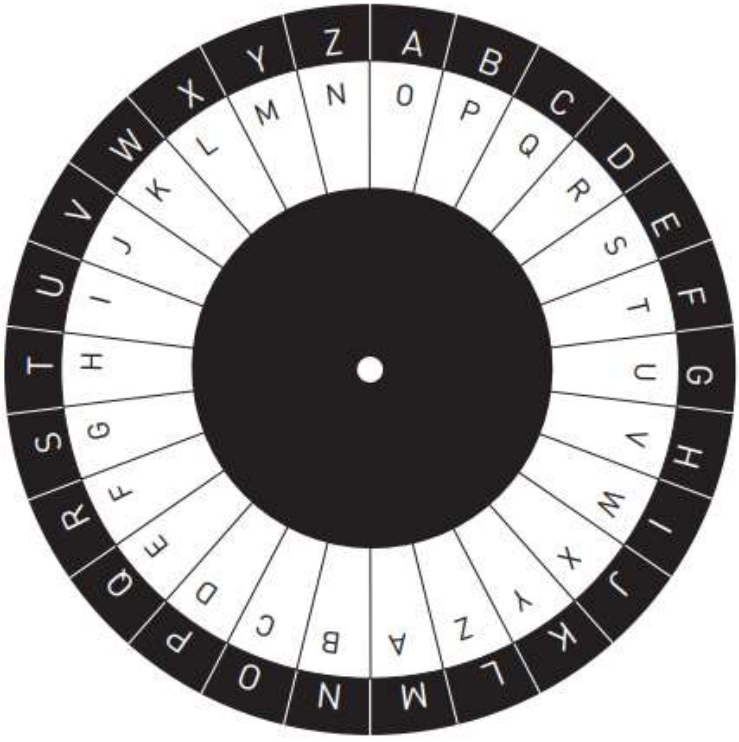
dmybq egd xqe ygde

ymdotq à dme xq eax

eq omotq qf oagdf

mhmzoq pagoqyqzf

« j'y vais »



Dépliant réalisé dans le cadre du projet d'aménagement de la cour Oasis - design graphique : Nora Duprat et les élèves de CP-CM2 de Mme Cotfignon - ne pas jeter sur la voie publique

Dépliant ludique de décryptage de la charte Keller
Conception © Nora Duprat
Réalisation en linogravure

CHARTE D'UTILISATION

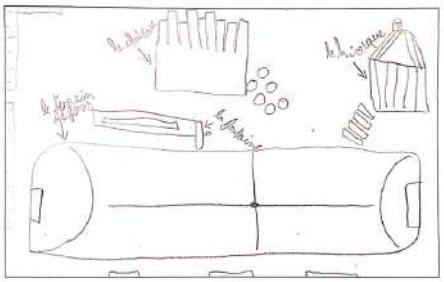
ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE QUATRE-FILS

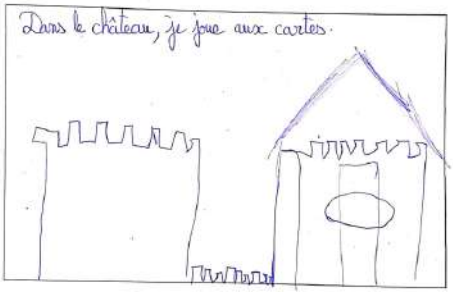
10 bis rue des Quatre-fils, Paris 4ème

Cour Quatre-fils © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

ENQUÊTE

Un questionnaire a été diffusé aux élèves des classes de CE2b et CM1B ainsi qu'aux éco-délégué·es, afin de recenser leurs impressions sur la nouvelle cour Oasis. Ce questionnaire a également permis d'introduire le travail de création de la charte et des panneaux de signalétique à venir.





CDessin des élèves ©Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE QUATRE - FILS

SIGNALÉTIQUE ET INTERVENTIONS ARTISTIQUES

MONSTRE

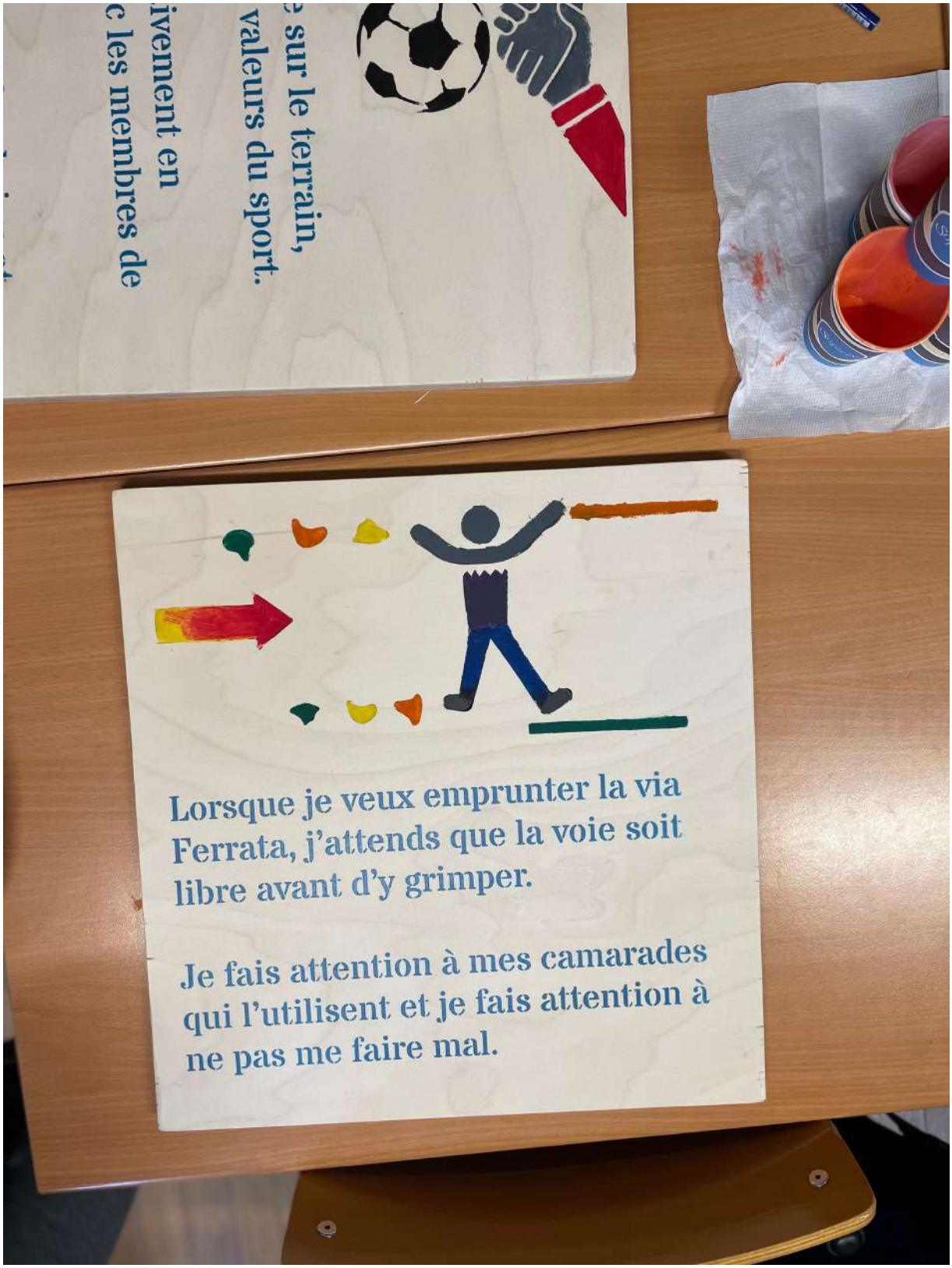
Monstre est un studio d'innovation pratique ; "régie par le dialogue entre l'abstrait et le concret, l'esprit et la main, le dessin et la maquette, afin d'inscrire le plus justement l'objet dans son environnement". Fondé par Xavier et Redouane, le studio Monstre propose une démarche basée sur l'identification et la matérialisation des besoins d'une part et la conception d'un produit issu d'une montagne de déchets d'autre part.

www.monstre.xyz

LES ATELIERS

Pour l'école élémentaire Quatre-Fils, le studio Monstre a proposé aux classes de CE2B et de CM1B de travailler sur la conception des panneaux de signalétique de leur nouvelle cour Oasis lors de deux séances. La première fut dédiée au design de logo et à la création d'un emblème par panneau, en petits groupes, en lien avec les règles et les espaces. Dans un second temps, les élèves se sont essayé·es à l'application du logo sur les panneaux à l'aide de pochoirs. Une troisième séance a été proposée au centre de loisirs pour travailler sur des cartels "Plantations" afin d'indiquer les différents végétaux présents dans la cour.

© Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement



Panneau final de la cour Quatre Fils
Conception © Studio Monstre
Réalisation en pochoir et bois up-cyclé

CHARTE D'UTILISATION

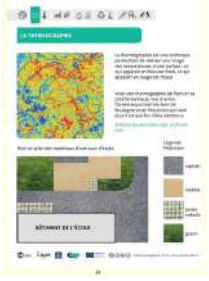
ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE JEANNE D'ARC

30 place Jeanne d'Arc, Paris 13ème

Cour Jeanne d'Arc © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

ATELIER TAP "OPÉRATION OASIS"

Cet atelier proposé sur les temps périscolaires du vendredi a permis d'aborder avec les enfants le thème de l'environnement, de la biodiversité et du développement durable. Séances après séances, avec des activités adaptées à leur âge, les enfants se sont intéressé·es à leur cour. À cette occasion, les enfants ont également réfléchi au contenu de la future charte d'utilisation de leur nouvelle cour Oasis.



© Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE JEANNE D'ARC

SIGNALÉTIQUE ET INTERVENTIONS ARTISTIQUES

MMM COLLECTIF

mmm collectif, créé en 2019, réunit trois graphistes: Margot Criseo, Marine La Rosa et Milena Ducoudray. Depuis leur atelier partagé dans le quartier du Busca à Toulouse, elles croisent leurs univers respectifs et leurs expériences pour raconter des histoires, dessiner des signes et des systèmes graphiques.

www.mmmcollectif.com

mmm collectif
design graphique

LES ATELIERS

Après un premier échange par correspondance, mmm collectif a proposé une séance d'introduction à la signalétique et au graphisme, appuyée par des exemples visuels. Les enfants ont ensuite cherché et sélectionné des mots, puis des formes, pour identifier chacun des espaces de la cour et réaliser des modules signalétique en bois peints. Dans un second temps, elles et ils ont assemblé tous les éléments (modules + support central) et ont ensuite discuté de l'agencement des éléments sur chaque panneau et de l'emplacement géographique de ces derniers.

© mmm collectif

Panneau final de la cour Jeanne d'Arc
Conception © mmm collectif
Réalisation en pyrogravure et peinture sur module en bois vernis

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE MARYSE HILSZ

20 rue Maryse Hilsz, Paris 20ème

Cour élémentaire Maryse Hilsz © Marine Saiah, Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MARYSE HILSZ

SIGNALÉTIQUE ET INTERVENTIONS ARTISTIQUES

ANT : ATELIER NATURE ET TERRITOIRE

ANT est un Atelier d'interprétation et d'étude de la Nature & des Territoires. Il accompagne dans des actions de valorisation de la biodiversité et des paysages à travers une approche artistique.

www.atelier-nature-et-territoires.fr/

L'ATELIER

L'atelier ANT a proposé aux enfants du centre de loisirs une immersion progressive dans le projet de création de la charte d'utilisation. L'atelier s'est déroulé en trois temps. Un premier d'immersion par le conte; un deuxième de découverte des animaux urbains et enfin un temps de pratique du *land art*. Les enfants sont ainsi intervenu·es dans la conception des panneaux à deux niveaux : le choix de l'animal-totem et sa conception graphique à partir de végétaux ramassés dans la cour.

© ANT

Panneau final de la cour élémentaire Maryse Hilsz
Conception © ANT : Atelier Nature et territoire
Réalisation : impression sur bâche

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MATERNELLE MARYSE HILSZ

20 rue Maryse Hilsz, Paris 20ème

Cour maternelle Maryse Hilsz © Marine Saiah, Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MARYSE HILSZ

SIGNALÉTIQUE ET INTERVENTIONS ARTISTIQUES

AMALIA LAURENT

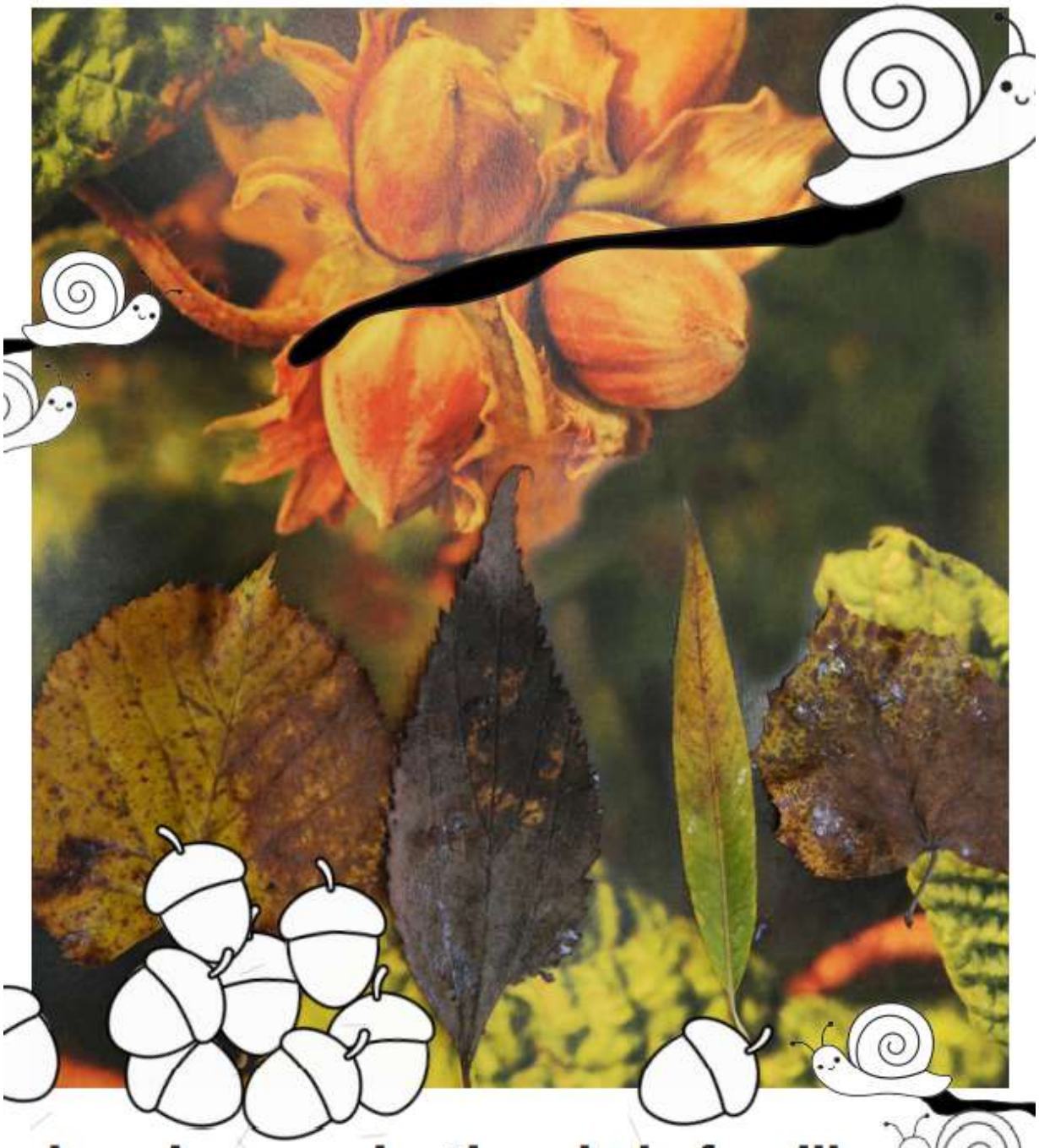
Les œuvres en trompe-l'œil d'Amalia Laurent dévoilent des mondes parallèles à la surface des murs et ouvrent une multiplicité de territoires au sein même d'un lieu fermé. Ses installations et performances ouvrent une fenêtre réflexive sur l'endroit dans lequel nous nous trouvons et les relations invisibles qui s'y trament.

https://amalialaurent.fr/

LES ATELIERS

Le projet d'Amalia Laurent s'est articulé autour de l'idée d'habiter le paysage. Il a été question lors des trois ateliers avec les enfants de se questionner sur ce qu'est la nature, sur ce qui la compose. L'artiste a proposé aux enfants de faire appel à leur imaginaire et leur perception pour créer des histoires. Des séances de collage et d'assemblage mêlées à la discussion ont permis de sensibiliser les enfants à leur environnement et de créer un objet pérenne "un jeu des arbres de la cour Oasis". Celui-ci pourra être mobilisé par les équipes pédagogiques en complémentarité des panneaux de signalétique.

© Amalia Laurent



Je suis un noisetier, de la famille des arbustes fruitiers. Je n'aime pas être seul et si je suis bien entouré je donne des noisettes à l'automne.

Panneau final de la cour maternelle Maryse Hilsz
Conception © Amalia Laurent
Réalisation : impression sur bâche

CHARTE D'UTILISATION

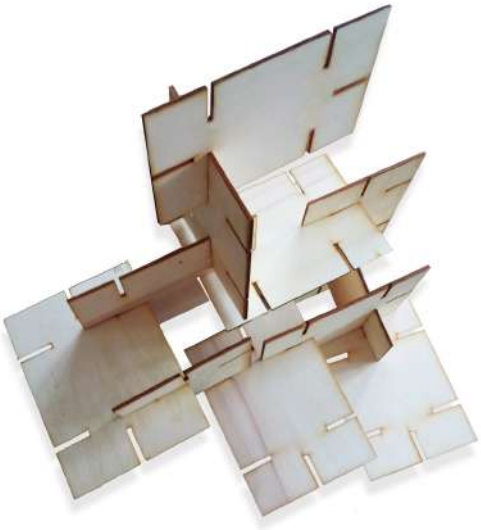
ÉCOLE MARYSE HILSZ

CONCEPTION D'UN JEU EN BOIS

25-25, jeux écologiques

Fondé par deux jeunes architectes et designers, 25-25, est une marque de jeux éco-conçus, liant l'éducatif au plaisir. Avec l'ambition de se concentrer sur quoi produire et comment le faire pertinemment, ils conçoivent des jeux qui sensibilisent l'utilisateur·rice à des notions d'écologie et de responsabilité face aux objets. En proposant des jeux durables basés sur un assemblage simple, sans colle, à partir d'un unique procédé de fabrication, 25-25 permet de diminuer considérablement les transports, les stockages, les différents usinages et les divers emballages résultants des systèmes de productions actuels.

www.25-25-lesjeux.com/



© 25-25

Prototype du jeux en bois
Conception © Amalia Laurent, 25-25 et la ligue Paris
Réalisation : transfert d'images sur bois upcyclé et pyrogravure

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MATERNELLE JEAN DOLENT

11 rue Jean Dolent, Paris 14ème

Cour Dolent © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE JEAN DOLENT

MISE EN IMAGE DE LA CHARTE

© Julie Escoriza

JULIE ESCORIZA

Julie est une illustratrice qui vit et travaille à Strasbourg. Elle conçoit des livres pour petit·es et grand·es et crée des images pour la presse jeunesse, l'édition ou la communication. Elle aime jouer avec la couleur, changer d'outil et de technique au fil des projets et sort volontiers du champs de l'image pour explorer d'autres terrains, comme celui du jeu et de l'objet.

En parallèle, elle encadre régulièrement des ateliers artistiques dans des bibliothèques, des écoles, des festivals, des associations.

www.julieescoriza.com

LES RÈGLES DE LA COUR

Les jeux ont été conçus pour des enfants de 3 à 6 ans. Lors des ouvertures, les enfants restent sous la surveillance de leurs parents.

La végétation et le potager sont entretenus par les élèves de l'école maternelle.

Il s'agit de leur espace de loisir, de détente mais aussi de leur lieu d'apprentissage. Merci de les respecter et de les conserver.

LES VÉGÉTAUX

On respecte les plantes de la cour et du potager en évitant de les piétiner.

On peut participer à l'entretien des plantes et les observer.

LES COPEAUX

Les copeaux restent dans les copeaux.

LE TABLEAU

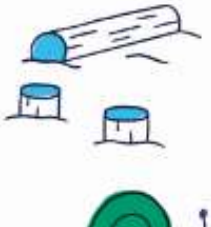
Les craies restent près du tableau. On ne les utilise que pour écrire sur le tableau.

Les craies ne sont pas faites pour écrire ou dessiner sur les jeux en bois.

LE COIN CUISINE

Dans le coin cuisine, on joue calmement.

Il est préférable de s'asseoir sur les bancs plutôt que de monter dessus.



Panneau final de la cour Jean Dolent
Conception © Julie Escoriza
Réalisation : impression sur bâche

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MATERNELLE TANDOU

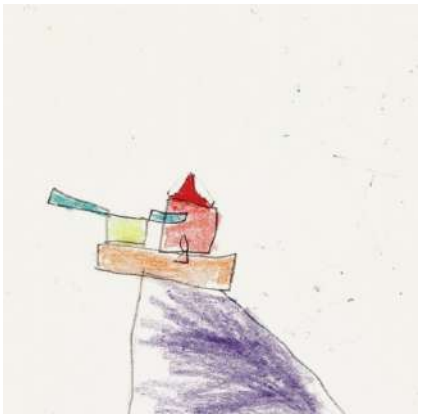
22 rue Tandou, Paris 19ème

© Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MATER TANDOU

MISE EN IMAGE DE LA CHARTE



© Maryam Pourahmad

MARYAM POURAHMAD

Maryam Pourahmad est une artiste plasticienne diplômée des Beaux-Arts de Paris en Juin 2017, avec les félicitations du jury. Elle poursuit ensuite sa formation avec un diplôme d'"Artiste Intervenante en Milieu Scolaire". Maryam est également la fondatrice de *Marmar atelier*, une structure qui lui permet d'initier les enfants à la pratique artistique. Dans ses oeuvres, Maryam pratique essentiellement la photographie et le dessin qu'elle met en scène dans des maquettes.

https://www.maryampourahmad.com/

L'ATELIER

Pour mettre en image les règles de la charte d'utilisation, Maryam Pourahmad a mené deux ateliers de création avec les élèves de l'école maternelle Tandou. Lors de ces temps de création, les élèves ont dessiné les espaces et se sont représenté·es dans leur utilisation. C'est à partir de leur production que l'artiste a retravaillé et mis en forme les visuels.

Panneau final de la cour Tandou
Conception © Maryam Pourahmad
Réalisation : impression sur bâche

CHARTE D'UTILISATION

ÉCOLE MATERNELLE EMERIAU

4 rue Keller, Paris 11ème

Cour Emeriau © Marion Pouliquen, Ligue de l'enseignement

CHARTE D'UTILISATION

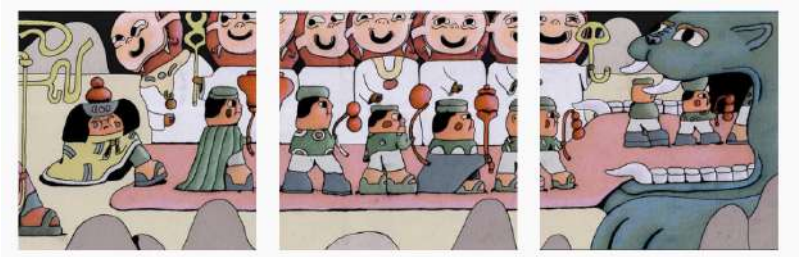
ÉCOLE MATER. EMERIAU

MISE EN IMAGE DE LA CHARTE

PAUL CHEVALLIER

Paul Chevallier est un illustrateur indépendant diplômé en DMA "Illustration et bande dessinée" du Lycée Auguste et Jean Renoir.

Instagram (@paulchevallier)

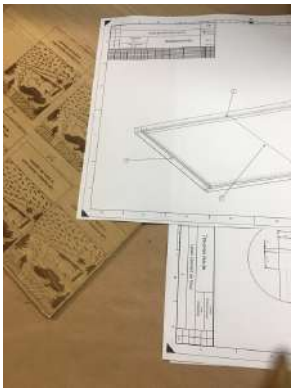


© Paul Chevallier

PRODUCTION DE LA SIGNALÉTIQUE

LYCÉE LÉONARD DE VINCI

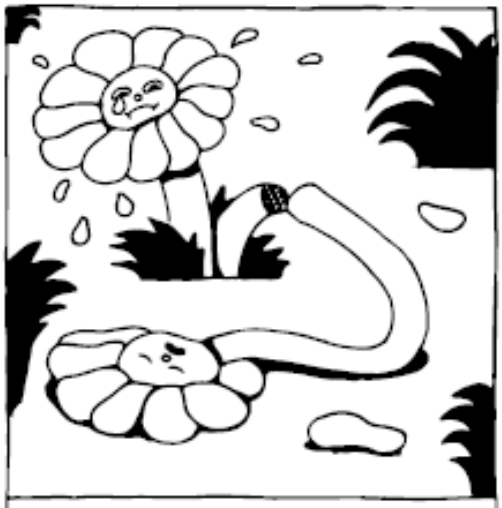
Pour la réalisation des panneaux de signalétique, un partenariat avec le Lycée professionnel des métiers du bois Léonard de Vinci (Paris 15ème) a été proposé. Ce sont ainsi deux élèves de BTS qui ont effectué ce travail de production. Plusieurs rendez-vous de brief technique et suivi de production ont été nécessaires pour réaliser cette pièce en pyrogravure et résistante à une installation en extérieur.



© Lycée Leonard de Vinci, Ligue de l'enseignement

LES RÈGLES DE LA COUR

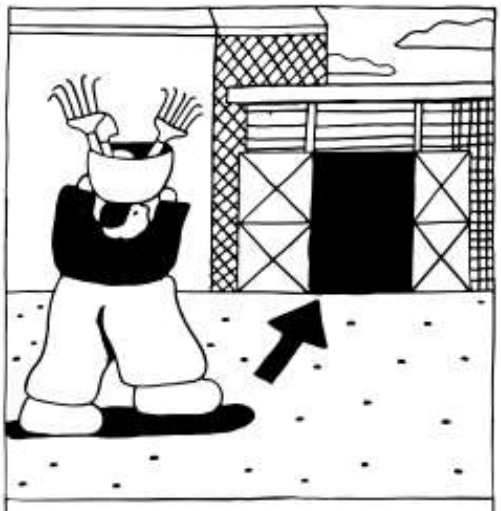
Dans la zone calme, on marche sur les pas japonais.



On respecte les plantes.

On se déplace calmement sur les rochers.

Les copeaux restent dans la zone de copeaux.



Après chaque récréation, je range les outils dans la cabane.

On peut marcher dans la rivière avec des bottes.

Si un ballon passe par-dessus le portail, tant pis.

Sur la plateforme, on attend son tour.

Panneau final de la cour Emeriau
Illustration © Paul Chevallier
Réalisation : pyrogravure sur chêne, Lycée des métiers du bois Léonard de Vinci

CHARTE D'UTILISATION

ANNEXES

INTERVIEW DE : ..... CLASSE : ..... **Nous allons écrire la charte d'utilisation de la cour OASIS. Nous voulons que tout le monde participe parce que c'est notre cour à tous, et nous voulons que tout le monde s'y sente bien. Nous avons donc besoin de ton avis.**			Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'avis
ZONE ESCALADE	Est-ce que tu joues souvent dans cette zone ? Pourquoi ?				
	Quelle(s) règle(s) te semble-t-il nécessaire(s) de respecter à cet endroit ? (Une règle qui te tient à cœur).				
ZONE TABLEAUX	Est-ce que tu joues souvent dans cette zone ? Pourquoi ?				
	Quelle(s) règle(s) te semble-t-il nécessaire(s) de respecter à cet endroit ? (Une règle qui te tient à cœur).				
	A quoi pourrait servir cet endroit ?				
ZONE DES SAUTS	Est-ce que tu joues souvent dans cette zone ? Pourquoi ?				
	Quelle(s) règle(s) te semble-t-il nécessaire(s) de respecter à cet endroit ? (Une règle qui te tient à cœur).				
ZONE GROTTE	A quoi pourrait servir cet endroit ?				
ZONE TUNNEL	Si on te disait qu'au départ, le tunnel était prévu pour être un endroit calme, pour s'assoir, pour lire... Qu'en penserais-tu ?				
	Quelle(s) règle(s) te semble-t-il nécessaire(s) de respecter à cet endroit ? (Une règle qui te tient à cœur)				
ZONE PLATEFORME	Penses-tu qu'il faudrait instaurer un sens de montée et de descente pour les filets ?				
	Est-ce que tu crois que ce serait une bonne initiative d'avoir un seul sens de circulation sur le pont de bois ?				
	Penses-tu que le petit pont de bois soit un endroit avec des règles précises ?				
	Lesquelles ?				
	Quelle(s) règle(s) te semble-t-il nécessaire(s) de respecter dans cette zone de la plate-forme ?				
QUESTIONS GÉNÉRALES	Ne trouves-tu pas dangereux de jouer à « chat » sur la structure OASIS ?				
	N'y a-t-il pas un autre endroit où les élèves pourraient se mettre pour jouer à ce jeu ?				
	Est-ce que tu trouves qu'il y a des bagarres ?				
	Si oui, à quel sujet ?				
	Est-ce que tu te fais bousculer parfois ?				
	Si oui, à quels endroits ?				
Quels jeux utilises-tu le plus ?		Est-ce qu'il y a un endroit où les enfants qui se disputent pourraient aller pour se calmer ?			
Quels jeux n'utilises-tu pas du tout ? Pourquoi ?		Où est ce que les enfants tombent le plus ?			

COURS OASIS — VILLE DE PARIS — la ligue de l'enseignement Fédération de Paris

CHARTE D'UTILISATION

REMERCIEMENTS

Remerciements...

à l'ensemble des équipes pédagogiques des cours oasis FEDER
à Corinne Pierotti et Emma Perrot
aux artistes et partenaires artistiques

CRÉDITS

Texte : Jouer pour vivre, Raphaëlle Thiollier, Cloé Boivin et Clara Chevrier
Photos : Marine Saiah et Marion Pouliquen