

Exemples d'activités avec consignes et attentes liées aux terrains de jeux

Cet exemple est destiné à servir de guide aux intervenants pour créer une liste qui s'harmonise avec les politiques et les procédures de leur division scolaire/école.

Consignes et attentes générales

Les élèves doivent :

- Utiliser le module de jeux seulement lorsque l'enseignant est présent.
- Écouter et suivre les consignes données par l'enseignant.
- Porter des chaussures/bottes appropriées, bien fixées aux pieds.
- Attacher les cheveux longs.
- Se déplacer de façon sécuritaire près du module de jeux (c'est-à-dire, ils doivent marcher et non courir sur le module de jeux).
- Utiliser l'équipement à tour de rôle.
- Garder les mains près du corps en tout temps.
- Garder les pieds sur le module. S'abstenir de grimper ou de s'assoir sur les rampes.

Les élèves ne doivent pas :

- Porter des vêtements munis de cordons pendents, des casques de vélo ou des sacs à dos.
- Sauter à partir d'une hauteur dangereuse (c'est-à-dire, plus haut que leur poitrine).
- Manger sur le module de jeux.
- S'adonner à des jeux de poursuite près du module ou sur ce dernier.

Consignes et attentes pour chacune des activités

Balançoires

- Tenir la balançoire à deux mains.

- Ne pas se tenir debout sur le siège.
- Une seule personne par balançoire à la fois.
- Garder une distance sécuritaire à l'avant et à l'arrière de la balançoire.
- Ne pas donner de poussées en passant sous la balançoire.
- Ne pas sauter de la balançoire : rester assis jusqu'à ce que la balançoire s'arrête.
- Ne pas tortiller les chaînes de la balançoire.
- Ne pas grimper sur la structure des balançoirs.

Balançoirs sur ressort

- Ne pas se pencher trop vers l'avant ou l'arrière (c'est-à-dire, éviter que la balançoire ne touche le sol).
- Ne pas ramper sous la balançoire.
- Éloigner les mains du ressort.
- Ne pas sauter pour amplifier le mouvement.

Barres de suspension

- Ne pas monter sur les barres de suspension si leur hauteur dépasse celle de sa poitrine.
- Se tenir à une distance sécuritaire des autres.
- Au moment de lâcher la barre, sauter les pieds en premier et plier les genoux en touchant le sol.

Bascules

- Ne pas ramper sur la planche.
- Une seule personne à chaque bout.
- Ne pas frapper le bout de la bascule sur le sol.
- Ne pas descendre lorsque l'autre personne est en l'air.
- S'assurer que les pieds de l'autre personne sont au sol et l'avertir avant de descendre.
- Ne pas se tenir debout sur le siège ou sur la barre entre les sièges.
- Ne pas replier les jambes, les pieds ou les mains sous la bascule.

Échelles

- Attendre son tour. Garder les mains près de son corps.
- Pour grimper à l'échelle, tenir les traverses ou les montants.

- Une fois en haut de l'échelle, s'éloigner.

Escaliers

- Marcher (ne pas courir) et tenir les rampes.

Glissades

- Attendre son tour. Garder les mains près de son corps. Ne pas pousser ou bousculer en haut de la glissade.
- Ne pas glisser tête première, en position couchée ou à reculons.
- Avant de glisser, vérifier que personne ne se trouve au bout de la glissade.
- S'éloigner une fois en bas de la glissade.
- Ne pas marcher ou courir sur la glissade.

Plateforme

- Marcher en tout temps.
- Ne pas sauter de la plateforme pour atteindre le sol. Utiliser les escaliers, les glissades ou les échelles.
- Garder les pieds sur la plateforme en tout temps. Ne pas essayer de grimper sur les rampes.

Poteau

- Les deux mains doivent demeurer sur le poteau en tout temps. Glisser le long du poteau les pieds en premier. Une fois en bas, s'éloigner.

Tourniquet

- Le tourniquet doit être immobile/arrêté avant d'y monter ou d'en descendre.
- Une fois en mouvement, bien tenir la barre/poignée.
- Bras, jambes et têtes ne doivent jamais se trouver à l'extérieur du tourniquet en mouvement.
- Chaque élève à bord du tourniquet doit pouvoir agripper une barre/poignée.