




École primaire de Southville

Politique de jeu

Politique rédigée par :	Gareth Potter (Directeur adjoint, Pastorale)	
Ratifié par le Conseil d'administration	25.2.25	
Date de l'examen futur :	Février 2026	
Signé (directeur) :		Date de l'année : 25.2.25
Signé (Président du Conseil des gouverneurs) :		Date de l'événement : 25.2.25

Contenu

Justification.....	2
Engagement.....	2
Arrière-plan.....	3
Qu'est-ce que Play ?	4
Droits, égalité et accès.....	5
Liens vers l'apprentissage.....	5
Santé, sécurité, avantages et risques.....	6
Disposition sur la gestion des risques en jeu.....	6
Le rôle des adultes en jeu.....	7
Environnement.....	8
Pièces détachées	8
Surveillance	9
Santé et sécurité	9
ANNEXE 1 - Types de jeu.....	9
ANNEXE 2 : Évaluation des avantages et des risques : Environnement et équipement	12

Justification

L'école primaire de Southville reconnaît l'importance de la nécessité d'un jeu durable de haute qualité pour les enfants, quels que soient leurs besoins et leurs capacités, et que le jeu inclusif est réalisé en offrant des espaces extérieurs soigneusement étudiés qui offrent un véritable choix de possibilités de jeu accessibles.

Nous croyons fermement que le jeu est essentiel au développement physique, émotionnel, spirituel et intellectuel.

Liens vers d'autres documents de politique

- Relations et comportement
- Santé et sécurité
- Évaluation des risques et des avantages

Engagement

L'école primaire de Southville s'engage à utiliser cette politique de jeu comme un document clé dans toutes les décisions qu'elle prend et qui ont un impact sur le jeu des enfants. À l'école primaire de Southville, nous voulons aider les enfants à être des **citoyens en sécurité, créatifs, indépendants, gentils, prospères et axés sur la communauté**, ce qui reflète la vision et les valeurs de notre école. Nous pensons que le jeu joue un rôle essentiel dans le bonheur et le bien-être des enfants. Il forme des enfants indépendants, confiants, imaginatifs, adaptables, sociaux et capables d'évaluer les risques. Nous voulons nous assurer que chaque enfant fait des progrès

appropriés conformément aux objectifs de réussite scolaire. Notre objectif est de donner à nos enfants la confiance et le désir de réaliser leur plein potentiel.

Notre objectif est de :

- Mettre en œuvre les changements énoncés dans la présente politique de façon graduelle et systématique
- Informez-vous auprès des enfants et travaillez avec eux pour créer des espaces qui sont passionnants, engageants et qui enthousiasment les enfants, où ils se sentent en sécurité pour prendre des risques et explorer leur monde.
- Travailler en partenariat avec les parents et la communauté en s'appuyant sur l'expertise locale
- Construire des projets en collaboration, en respectant les limites existantes

Arrière-plan

Les enfants passent jusqu'à 20 % de leur temps à l'école à jouer. Ce temps est inestimable et nécessite une réflexion et une planification claires. Les changements dans la société, tels que la circulation plus dense, les modes de vie plus occupés, la réduction des zones de jeu et la prise de conscience des risques, ont conduit à la « pauvreté du jeu » pour les enfants d'aujourd'hui. Cela rend leurs possibilités de jeu à l'école encore plus vitales.

Un meilleur jeu rend les enfants plus heureux et, par conséquent, moins de problèmes de comportement, une attitude plus positive envers l'école, le développement des compétences, moins d'accidents et un apprentissage plus efficace en classe, car le personnel passe moins de temps à résoudre les problèmes.

Play England a rédigé la Charte pour le jeu des enfants qui définit une vision du jeu et stipule que :

- Les enfants ont besoin de temps et d'espace pour jouer à l'école
- Les adultes doivent laisser les enfants jouer
- Les enfants apprécient et bénéficient de jeux avec du personnel
- Le jeu des enfants est enrichi par des animateurs qualifiés
- Les enfants ont parfois besoin d'un soutien supplémentaire pour jouir de leur droit de jouer

L'école primaire de Southville reconnaît pleinement ses devoirs et responsabilités de soutenir le temps de jeu des enfants pendant qu'ils sont dans notre école.

Des recherches récentes suggèrent que l'accès des enfants à des jeux de qualité peut :

- augmenter leur conscience de soi, leur estime de soi et leur respect de soi
- améliorer et maintenir leur santé physique et mentale
- leur donner l'occasion de se mêler à d'autres enfants
- leur permettre d'accroître leur confiance en développant de nouvelles compétences

À l'école primaire de Southville, nous voulons que le jeu incarne l'ensemble de nos valeurs scolaires à travers :

- Promouvoir la capacité de chaque individu à **se connecter** avec ses pairs et ceux qui l'entourent.
- Encouragez les enfants à **prendre soin** de leurs pairs et de l'équipement.
- Offrir aux enfants la possibilité d'utiliser leur **imagination**, leur indépendance et leur créativité dans l'espace de jeu
- Encouragez les enfants à faire preuve de **courage** dans leurs jeux en prenant des risques et en relevant des défis, en résolvant des problèmes et en faisant face à des situations nouvelles et inédites
- offrir aux enfants de toutes capacités et de tous horizons la possibilité de jouer ensemble ;
- offrir des occasions de développer des compétences sociales et d'apprendre
- Renforcer la résilience
- leur donner l'occasion d'en apprendre davantage sur leur environnement et sur la communauté au sens large.

Qu'est-ce que Play ?

La Stratégie de jeu du gouvernement définit le jeu comme suit :

« englobant le comportement des enfants qui est librement choisi, dirigé personnellement et intrinsèquement motivé. Il n'est pratiqué sans but ou récompense externe, et fait partie intégrante d'un développement sain – non seulement pour les enfants, mais aussi pour la société dans laquelle ils vivent.

Le jeu est reconnu comme toute activité dans laquelle un enfant entreprend qui est librement choisie, dirigée personnellement et intrinsèquement motivée et qui engage activement l'enfant.

L'activité ludique répond aux quatre composantes du développement d'un enfant :

- Physique (impact direct sur le développement physique, la coordination et la condition physique)
- Intellectuel (développement cognitif, imagination)
- Éducatif (la connaissance et la compréhension des résultats scolaires)
- Social (le développement des valeurs, des croyances et de la perception de soi et les compétences parallèles en communication, le leadership et le travail d'équipe que cela améliore).

À l'école primaire de Southville, nous reconnaissons qu'un **grand** jeu implique :

- Des enfants créatifs et coopératifs
- L'adulte réactif aux invitations et aux demandes des enfants
- Il peut s'agir d'un acte solitaire ou social
- Il invite à l'investigation
- Cela rend les enfants heureux et les enfants heureux sont de meilleurs apprenants

Droits, égalité et accès

L'article 31 de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant stipule que les enfants *ont le droit de se détendre et de jouer, et de participer à un large éventail d'activités culturelles, artistiques et autres activités récréatives*. L'école primaire de Southville reconnaît que chaque enfant a le droit de choisir le type de jeu qui lui convient, quel que soit son âge, son sexe, ses capacités physiques ou ses antécédents, ce qui rend les possibilités de jeu accessibles à tous.

Liens vers l'apprentissage

Le jeu est reconnu pour l'importante contribution qu'il apporte à l'éducation et à l'apprentissage tout au long de la vie. une constatation confirmée par de nombreuses études sur la petite enfance. La recherche montre que le jeu peut améliorer la résolution de problèmes ; Il est également largement considéré comme offrant des possibilités d'interaction sociale et de développement du langage. La contribution du jeu au développement éducatif est suggérée par la valeur inhérente des différents types de jeu, par exemple par la prise de risque et le jeu exploratoire dans des cadres formels et informels, permettant aux enfants d'expérimenter, d'essayer de nouvelles choses, de se mettre au défi et de repousser leurs limites.

La recherche suggère également que « les résultats d'apprentissage du jeu sont améliorés lorsque le jeu est « correctement dirigé » par les adultes ». Cela peut être réalisé lorsque les adultes sont impliqués dans le « jeu », soutenant et améliorant les possibilités d'utiliser l'imagination ou la créativité.

L'autre domaine d'intérêt pour l'impact du jeu et du jeu sur l'éducation et l'apprentissage est le rôle du jeu pendant les périodes de relâche et l'impact sur le comportement et l'apprentissage des enfants en classe. L'une des préoccupations actuelles est que les possibilités de jeu imaginatif des enfants et ses avantages éducatifs sont limitées en raison des exigences du programme scolaire qui menacent de raccourcir le temps de jeu à l'école.

À la suite de la mise en œuvre de cette politique, nous croyons que les enfants :

- être plus heureux
- Augmenter la conscience de soi et l'estime de soi
- améliorer les compétences linguistiques et de communication
- améliorer la concentration
- améliorer leur imagination, leur indépendance et leur créativité
- améliorer les compétences sociales
- être résilient, confiant, capable de résoudre les problèmes
- être prêt à tout à la suite de la négociation et de l'indépendance de pensée

- être meilleur en résolution de problèmes
- développer des compétences de vie
- améliorer leur développement physique, leur coordination et leur condition physique.

Santé, sécurité, avantages et risques

L'école primaire de Southville surveille rigoureusement tous les aspects de la santé et de la sécurité dans tous les domaines de jeu et dans notre offre de jeu. Les aires de jeux sont vérifiées quotidiennement en matière de santé et de sécurité et l'équipe du site surveille les équipements. Lorsque l'équipement s'avère défectueux, il est retiré de l'espace de jeu, réparé et renvoyé ou retiré définitivement de l'espace.

Dans le cadre de notre engagement en faveur de la sécurité des enfants, l'équipement et l'utilisation de l'équipement seront surveillés pendant les séances de jeu, mais aussi tout au long de la journée scolaire. Les enfants sont encouragés à garder les espaces de jeu bien rangés à la fin des sessions, exempts de risques pour la santé et la sécurité. Des panneaux seront utilisés dans les espaces pour s'assurer que les enfants rangent l'équipement de manière responsable. On rappellera aux enfants leurs attentes en matière de comportement, en particulier lors de l'utilisation de l'équipement dans les rassemblements et pendant la séance de jeu. Lorsque le comportement des enfants n'atteint pas les attentes élevées fixées par l'école et que le jeu est jugé dangereux, le personnel mettra en œuvre une approche comportementale par étapes. Si un enfant utilise négativement une pièce d'équipement, un processus d'examen sera mis en œuvre et, le cas échéant, l'équipement sera retiré de l'espace de jeu.

Lors de l'installation d'un nouvel équipement dans l'espace de jeu, une évaluation des risques et des avantages est effectuée.

La prise de risque peut être une caractéristique de l'offre de jeux dans de nombreux domaines de l'environnement scolaire où les enfants passent légitimement du temps à jouer. Notre offre de jeux vise à offrir aux enfants la possibilité de rencontrer des risques acceptables dans le cadre d'un environnement de jeu et d'apprentissage créatif, imaginatif, stimulant, stimulant et contrôlé. Par conséquent, les dispositions relatives au jeu devraient viser à gérer avec succès l'équilibre entre la nécessité d'offrir des risques et la nécessité de protéger les enfants contre les dommages graves.

La recherche montre que l'incertitude et le défi d'une grande partie du jeu des enfants sont une très grande partie de son attrait pour eux, et qu'ils améliorent également le développement de leur cerveau et de leur corps, les rendant plus adaptables et résilients à mesure qu'ils grandissent. Le risque et le défi ne se limitent pas au risque physique – ils comprennent les incertitudes liées à la rencontre de nouveaux amis, au jeu avec des enfants d'origines différentes et au renforcement de la résilience émotionnelle en essayant de nouvelles expériences avec la possibilité d'échouer.

Les enfants devraient être encouragés et soutenus à faire face aux risques et à les gérer par eux-mêmes dans un environnement aussi sûr qu'il doit l'être plutôt que complètement dépourvu de risques.

Disposition sur la gestion des risques en jeu

Dans nos espaces de jeux, les enfants ont la possibilité de prendre des risques lorsqu'ils jouent. Notre offre de jeux vise à répondre à ces besoins et à ces souhaits en offrant aux enfants des

environnements stimulants et stimulants pour explorer et développer leurs capacités. Ce faisant, l'offre de jeux vise à gérer le niveau de risque afin que les enfants ne soient pas exposés à des risques inacceptables de mort ou de blessures graves.

Un élément essentiel de l'exploration dans le milieu du jeu est la possibilité pour les enfants de faire l'expérience d'activités librement choisies, où ils peuvent prendre des risques acceptables et se mettre au défi au-delà de leurs capacités existantes. Permettre aux enfants de prendre des risques acceptables peut développer leur capacité à juger les risques de manière indépendante et à acquérir de nouvelles compétences.

« Sans possibilité de prendre des niveaux de risque acceptables, le développement des enfants est inhibé, ce qui sape leur capacité à faire face au monde non supervisé. »

L'école primaire de Southville prend la santé et la sécurité des enfants très au sérieux et procédera à une évaluation des risques et des avantages. Cela permettra de cerner les risques et les mesures appropriées à atténuer. Lorsque le risque est jugé trop « grand », l'équipement/l'activité sera retiré ou arrêté.

Le rôle des adultes en jeu

Nous pensons qu'il est du devoir de notre personnel de devenir des « travailleurs du jeu » afin de s'assurer que le plus large éventail possible de possibilités de jeu est disponible pour les enfants, d'observer, de réfléchir et d'analyser le jeu qui se déroule et de sélectionner un mode d'intervention ou d'apporter une modification à l'espace de jeu si nécessaire. Les « travailleurs du jeu » veillent à ce que l'espace de jeu soit inclusif et aident tous les enfants à tirer le meilleur parti des opportunités disponibles à leur manière. À l'école primaire de Southville, nous utiliserons les principes de jeu reconnus à l'échelle nationale comme guide clé dans le développement du personnel de jeu.

Il s'agit de :

- Tous les enfants et les jeunes ont besoin de jouer. L'impulsion de jouer est innée. Le jeu est une nécessité biologique, psychologique et sociale, et il est fondamental pour le développement sain et le bien-être des individus et des communautés.
- Le jeu est un processus librement choisi, dirigé personnellement et intrinsèquement motivé. C'est-à-dire que les enfants et les jeunes déterminent et contrôlent le contenu et l'intention de leur jeu, en suivant leurs propres instincts, idées et intérêts, à leur manière et pour leurs propres raisons.
- L'objectif principal et l'essence du jeu sont de soutenir et de faciliter le processus de jeu, ce qui devrait éclairer l'élaboration de la politique, de la stratégie, de la formation et de l'éducation en matière de jeu.
- Pour les animateurs, le processus de jeu a la priorité et les travailleurs interprètes agissent en tant que défenseurs du jeu lorsqu'ils s'engagent dans des programmes dirigés par des adultes.
- Le rôle de l'animateur est d'accompagner tous les enfants et les jeunes dans la création d'un espace dans lequel ils peuvent jouer.

- La réponse de l'animateur de jeux aux enfants et aux jeunes est basée sur une connaissance solide et actualisée du processus de jeu et une pratique réflexive.
- Les travailleurs du jeu reconnaissent leur propre impact sur l'espace de jeu ainsi que l'impact du jeu des enfants et des jeunes sur le travailleur du jeu.
- Les animateurs choisissent un style d'intervention qui permet aux enfants et aux jeunes d'étendre leur jeu. Toutes les interventions des animateurs de jeux doivent trouver un équilibre entre le risque et les avantages pour le développement et le bien-être des enfants.

Environnement

À l'école primaire de Southville, nous allons :

- utiliser l'espace extérieur comme une ressource naturelle pour apprendre et jouer
- Inclure les enfants dans la planification des jeux et des apprentissages à l'extérieur
- veiller à ce que l'espace extérieur offre aux enfants la possibilité d'enquêter et d'explorer, de résoudre des problèmes, d'utiliser leur imagination et leur créativité ;
- encourager les enfants à respecter l'environnement extérieur et à prendre soin des êtres vivants ; et
- Donner aux enfants la possibilité de gérer, de jouer et d'utiliser l'espace et la liberté offerts par l'extérieur.
- Enrichir la qualité de l'environnement pour maximiser la variété des types de jeu et augmenter la valeur du jeu

L'école primaire de Southville a conclu un accord avec OPAL Outdoor Play and Learning pour soutenir le développement de la qualité de notre offre de jeu.

Nous élaborerons des plans de transformation du terrain de l'école sur plusieurs années afin de promouvoir la création et la récréation continues de l'espace de jeu par les enfants. Notre objectif ultime est d'avoir des aires de jeux intégrées de la réception à la 6e année. Pour ce faire, nous devons peut-être aménager nos aires de jeux, mais nous fournirons de nombreux matériaux ouverts pour les possibilités de jeu.

Pièces détachées

Les recherches montrent que plus la gamme d'expériences présentées par un environnement de jeu est grande, plus les enfants exploreront et apprendront naturellement par le jeu. Les ingrédients essentiels de ces expériences sont des pièces détachées : des matériaux attrayants et flexibles que les enfants peuvent facilement changer, manipuler et contrôler par eux-mêmes.

Surveillance

L'école continuera d'utiliser l'outil d'audit OPAL et les sondages auprès des élèves pour suivre la mise en œuvre de sa politique, de sa stratégie et de son plan d'action en matière de jeu. Un rapport annuel devrait être présenté aux gouverneurs.

Santé et sécurité

Toutes les activités, les aires de jeux et les équipements feront l'objet de contrôles quotidiens et/ou périodiques. Ces contrôles seront effectués dans le cadre des contrôles quotidiens normaux des équipes de chantier. Lorsque l'équipement s'avère « impropre au jeu », il sera retiré de l'aire de jeux et recyclé dans la mesure du possible.

Les évaluations des risques et des avantages pour les zones, l'équipement et les activités seront conservées dans les dossiers du bureau aux fins d'inspection.

Toutes les nouvelles activités qui comportent un risque potentiel important feront l'objet d'une évaluation individuelle ou générique dans le cadre du processus de planification. Toutes les évaluations précédentes seront examinées au besoin. Tous les nouveaux équipements placés dans les espaces de jeux seront présentés aux enfants avant qu'ils ne les utilisent dans le cadre d'un rassemblement.

Les animateurs du jeu, les assistants de soutien à l'apprentissage et les superviseurs des repas scolaires seront responsables du site, de l'équipement et des ressources en général, qui sont destinés à être en libre accès. Ils seront également responsables de toutes les activités qui sont directement dirigées par les animateurs du jeu.

Il est de la responsabilité de tout le personnel de travailler dans le cadre des politiques et procédures convenues et de respecter toutes les mesures de contrôle imposées à la suite d'évaluations.

Il est de la responsabilité du membre du personnel / meneur de jeu en service d'agir en cas de préoccupation et de s'assurer que toute lacune est corrigée immédiatement et de le signaler au membre du personnel supérieur dès que possible.

Cette politique sera révisée annuellement.

ANNEXE 1 - Types de jeu

Il est reconnu qu'il existe un certain nombre de types de jeu différents (environ 16) qui fournissent aux animateurs, aux managers et aux formateurs un langage commun pour décrire le jeu. Il n'y en a pas dans un ordre particulier.

- 1 **Jeu symbolique** – jeu qui permet le contrôle, l'exploration progressive et une compréhension accrue sans risquer d'être hors de portée, par exemple en utilisant un morceau de bois pour symboliser une personne ou un objet ou un morceau de ficelle pour symboliser une alliance.

- 2 **Rough and Tumble Play** – un jeu au corps à corps qui a moins à voir avec le combat et plus à voir avec le toucher, les chatouilles, l'évaluation de la force relative. Découvrir la souplesse physique et l'exaltation de l'affichage. Ce type de jeu permet aux enfants de participer à un contact physique qui n'implique pas ou n'entraîne pas de blessure à l'égard de quelqu'un. Ce type de jeu peut consommer beaucoup d'énergie.
- 3 **Jeu sociodramatique** – la mise en scène d'expériences réelles et potentielles de nature personnelle, sociale, domestique ou interpersonnelle intense, par exemple jouer à la maison, aller dans les magasins, être mère et père, organiser un repas ou même se disputer.
- 4 **Jeu social** – jeu au cours duquel les règles et les critères d'engagement social et d'interaction peuvent être révélés, explorés et modifiés, par exemple toute situation sociale ou interactive qui contient une attente sur toutes les parties qu'elles respecteront les règles ou les protocoles, c'est-à-dire des jeux, des conversations, faire quelque chose ensemble.
- 5 **Jeu créatif** – jeu qui permet une nouvelle réponse, la transformation de l'information, la prise de conscience de nouvelles connexions, avec un élément de surprise. Permet aux enfants de concevoir, d'explorer, d'essayer de nouvelles idées et d'utiliser leur imagination. Ils peuvent utiliser beaucoup d'outils, d'accessoires, d'équipements différents. Il peut avoir un début et une fin, une texture et une odeur, par exemple en profitant de la création avec une gamme de matériaux et d'outils pour son propre bien. S'exprimer à travers n'importe quel support, créer des choses, changer des choses.
- 6 **Communication Jeu** – jouer en utilisant des mots, des nuances ou des gestes, par exemple mime / charades, blagues, jouer la comédie, prendre des mickeys, chanter, chuchoter, pointer du doigt, débat, argot de rue, poésie, SMS, parler sur des téléphones portables / e-mails / Internet, sauter des jeux, des jeux de groupe et de ballon.
- 7 **Jeu dramatique** – pièce de théâtre qui met en scène des événements auxquels l'enfant ne participe pas directement, par exemple la présentation d'une émission de télévision, un événement dans la rue, un événement religieux ou festif, même des funérailles.
- 8 **Jeu locomoteur** – mouvement dans n'importe quelle direction pour lui-même, par exemple poursuite, tag, cache-cache, escalade dans les arbres.
- 9 **Deep Play** – jeu qui permet à l'enfant de faire face à des expériences risquées ou même potentiellement mortelles, de développer des compétences de survie et de vaincre la peur, par exemple allumer des feux avec des allumettes, fabriquer des armes, vaincre la peur telle que les hauteurs, les serpents et les bestioles effrayantes. Certains trouvent la force qu'ils ne savaient pas qu'ils devaient escalader des obstacles, soulever de gros objets, etc., par exemple sauter sur une piste aérienne, faire du vélo sur un parapet, se tenir en équilibre sur une poutre de route, faire du patin à roulettes, un parcours du combattant, un saut en hauteur.
- 10 **Jeu exploratoire** – jouer pour accéder à des informations factuelles composées de comportements manipulateurs tels que manipuler, lancer, frapper ou mâcher des objets, par exemple s'engager avec un objet ou une zone et, par manipulation ou par mouvement, évaluer ses propriétés, ses possibilités et son contenu, comme empiler des briques.
- 11 **Jeu fantastique** – C'est le monde imaginaire des enfants. C'est dans ce type de jeu que l'imagination de l'enfant se déchaîne. Le jeu, qui réorganise le monde à la manière de l'enfant, d'une manière qui est peu susceptible de se produire, par exemple jouer à être un pilote volant autour du monde, faire semblant d'être divers personnages / personnes, être où ils veulent être, conduire une voiture, devenir six pieds rien de grand ou aussi petit qu'ils veulent l'être, la liste est infinie comme l'est l'imagination d'un enfant.

- 12 **Jeu imaginatif** – jouez là où les règles conventionnelles, qui régissent le monde physique, ne s'appliquent pas, par exemple imaginer que vous êtes ou faire semblant d'être un arbre ou un navire, ou caresser un chien qui n'est pas là.
- 13 **Maîtrise du jeu** – contrôle des ingrédients physiques et affectifs de l'environnement, par exemple creuser des trous, changer le cours des cours d'eau, construire des abris, faire du feu.
- 14 **Jeu d'objet** – jeu qui utilise des séquences infinies et intéressantes de manipulations et de mouvements œil-main, par exemple l'examen et l'utilisation nouvelle de n'importe quel objet, par exemple un chiffon, un pinceau, une tasse.
- 15 **Jeu de rôle** – jeu d'exploration de façons d'être, bien qu'elles ne soient normalement pas de nature personnelle, sociale, domestique ou interpersonnelle intense, par exemple se brosser les dents avec un balai, composer un numéro de téléphone, conduire une voiture.
- 16 **Jeu récapitulatif** – jeu qui permet à l'enfant d'explorer l'ascendance, l'histoire, les rituels, les histoires, les comptines, le feu et l'obscurité. Permet aux enfants d'accéder au jeu des étapes antérieures de l'évolution humaine.



ANNEXE 2 : Évaluation des avantages et des risques : Environnement et équipement

Description de l'activité, du principe ou de l'objet, qui pourrait être à risque et quel type de préjudice.	Avantage ou utilité ou politique connexe	Description de la gestion des risques et de la maintenance convenues	Personne désignée	Date de l'action
Les enfants gèrent leurs propres risques sans la surveillance étroite d'un adulte.	Les enfants ont la possibilité de faire des choix indépendants concernant leur jeu et de mettre en œuvre les principes décrits dans la présente politique, y compris la façon d'évaluer et de gérer les risques liés au jeu de faible niveau.	<p>Les principes de jeu pour les enfants sont décrits dans notre politique de jeu et régulièrement renforcés lors d'assemblées.</p> <p>Niveau de surveillance des adultes dans les jeux des enfants.</p> <p>La « supervision à distance » signifie que le personnel est situé sur notre site à des endroits clés et se déplace dans des zones désignées, s'engageant dans le jeu, effectuant des évaluations dynamiques des risques et soutenant les valeurs et les règles de l'école introduites dans LBS</p> <p>Ce niveau de supervision signifie que le personnel se concentre sur le « contrôle raisonnable et proportionné des risques réels » (Health and Safety Executive – Play Policy).</p>	GP	Processus en cours
Enfants tombant de hauteur.	Possibilité de grimper, de se balancer et de construire en hauteur.	<p>Les rubans sont utilisés pour identifier les arbres où il est possible de grimper en toute sécurité et la hauteur à laquelle il est possible de grimper.</p> <p>Un revêtement de sol souple est installé sous chaque zone d'escalade. Les enfants et le personnel sont conscients des structures inadaptées à l'escalade.</p> <p>Supervision du personnel (voir ci-dessus)</p>	GP/ Chef de site Personnel	Processus en cours
Domages causés par un équipement endommagé, des arêtes vives ou des échardes.	Les pièces détachées, y compris les palettes, les planches, les pneus et les gouttières, offrent des options variées pour une construction créative.	<p>Les enfants savent qu'ils doivent signaler les équipements endommagés au personnel. L'équipement endommagé est immédiatement mis en quarantaine pour réparation ou élimination.</p> <p>Tous les équipements de pièces détachées sont vérifiés par l'équipe de chantier pour détecter les clous/vis exposés, les échardes, etc.</p>	GP/ Chef de site Personnel	Processus en cours
Enfants blessés par la chute d'un équipement (par exemple, tuyau	L'intégration de l'aire de jeux et d'autres structures dans le jeu de construction	Supervision du personnel (voir ci-dessus) pour apprendre aux enfants à éviter de marcher ou de s'asseoir sous des objets calés en hauteur et à s'assurer que les	Personnel	Processus en cours

de vidange soutenu en hauteur)	élargit les possibilités de construction.	objets (par exemple, les tuyaux de drainage) sont solidement calés avec une extrémité sur le sol.		
Les enfants et le personnel trébuchent sur des jouets du petit monde.	Les objets du petit monde offrent des possibilités de jeu de rôle et de construction du monde qui ne sont pas prévues ailleurs dans la disposition.	Des objets du petit monde (y compris des figurines, des voies ferrées, des véhicules jouets, etc.) à placer dans des zones marquées à l'aide de cercles de craie, de bâches ou similaires pour désigner les zones de manière à ce qu'elles soient clairement visibles.	GP/ Personnel	Processus en cours