




# École primaire de Southville

## Politique de jeu

<b>Politique rédigée par :</b>	Gareth Potter (Directeur adjoint, Pastorale)	
<b>Ratifié par l'organe directeur</b>	31.3.26	
<b>Date d'évaluation future :</b>	Février 2027	
<b>Signé (Proviser) :</b>		Date : 31.3.26
<b>Signé (Président des gouverneurs) :</b>		Date : 31.3.26

## Sommaire

Justification.....	2
Engagement.....	2
Contexte .....	3
Qu'est-ce que Play ? .....	4
Droits, égalité et accès .....	5
Liens vers l'apprentissage .....	5
Santé, sécurité, avantages et risques.....	6
Gestion des risques en jeu.....	6
Le rôle des adultes dans le jeu .....	7
Environnement.....	8
Pièces lâches.....	8
Surveillance.....	8
Santé et sécurité.....	8
ANNEXE 1 - Types de jeu.....	9
ANNEXE 2 : Évaluation des avantages et des risques : environnement et équipements .....	11
Résumé du processus EQIA .....	13

## Justification

L'école primaire de Southville reconnaît l'importance d'un jeu durable de haute qualité pour les enfants, quels que soient leurs besoins et capacités, et que le jeu inclusif s'obtient en offrant des espaces extérieurs soigneusement réfléchis, offrant un véritable choix d'opportunités 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 bénéfices

## Engagement

L'école primaire de Southville s'engage à utiliser cette politique de jeu comme document clé dans toutes ses décisions ayant un impact sur le jeu des enfants. À Southville Primary School, nous voulons aider les enfants à devenir **des citoyens en sécurité, créatifs, indépendants, bienveillants, réussis et centrés sur la communauté**, ce qui reflète la vision et les valeurs de notre école. Nous croyons que le jeu joue un rôle vital dans le bonheur et le bien-être des enfants. Elle crée des enfants indépendants, confiants, imaginatifs, adaptables, sociables et capables

d'évaluer les risques. Nous voulons nous assurer que chaque enfant progresse de manière appropriée en accord avec ses objectifs de réussite scolaire. Nous visons à donner à nos enfants confiance et désir d'atteindre leur plein potentiel.

Nous visons à :

- Mettre en œuvre les changements prévus dans cette politique de manière progressive et systématique
- Informez-vous auprès des enfants et travaillez avec eux pour créer des espaces enthousiasmants, engageants et motivants, 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
- Construisez des projets en collaboration, en respectant les limites existantes

## Contexte

Les enfants passent jusqu'à 20 % de leur temps à l'école à jouer. Ce temps est inestimable et nécessite une réflexion claire et une planification. Les changements dans la société, tels que la circulation plus dense, les modes de vie plus chargés, moins d'espaces de jeu et la conscience des risques, ont conduit à la « pauvreté ludique » chez les enfants d'aujourd'hui. Cela rend leurs occasions de jouer à l'école encore plus importantes.

Un meilleur jeu conduit à des enfants plus heureux et, par conséquent, à moins de problèmes de comportement, à une attitude plus positive envers l'école, au développement des compétences, à moins d'accidents et à un apprentissage plus efficace en classe, car moins de temps du personnel est consacré à la résolution des problèmes.

Play England a rédigé la Charte du jeu pour enfants qui expose une vision du jeu et précise que :

- Les enfants ont besoin de temps et d'espace pour jouer à l'école
- Les adultes devraient laisser les enfants jouer
- Les enfants apprécient et bénéficient d'une offre de jeux avec personnel
- Le jeu des enfants est enrichi par des travailleurs expérimentés
- Les enfants ont parfois besoin d'un soutien supplémentaire pour profiter de leur droit de jouer

L'école primaire de Southville reconnaît pleinement ses devoirs et responsabilités pour soutenir le temps de jeu des enfants pendant leur séjour à l'école.

Des recherches récentes suggèrent que l'accès des enfants à un bon jeu peut :

- Augmentez leur conscience de soi, leur estime de soi et leur respect de soi
- améliorer et maintenir leur santé physique et mentale
- Donnez-leur l'opportunité de côtoyer d'autres enfants
- Laissez-les renforcer en leur confiance en développant de nouvelles compétences

À l'école primaire Southville, nous voulons que le jeu fasse évoluer nos valeurs scolaires à travers :

- Promouvoir la capacité de chaque individu à **se connecter** avec ses pairs et son entourage.
- Encouragez les enfants à **prendre soin** de leurs pairs et de l'équipement
- Offrez aux enfants des occasions d'utiliser leur **imagination**, leur indépendance et leur créativité dans l'aire de jeux
- Encouragez les enfants à faire preuve **de courage** dans leur jeu à travers la prise de risques, les défis, la résolution de problèmes et la gestion de situations nouvelles et nouvelles
- offrir des opportunités aux enfants de tous niveaux et origines de jouer ensemble
- offrir des opportunités de développement des compétences sociales et d'apprentissage
- Renforcer la résilience
- Offrir des opportunités d'apprendre sur leur environnement et 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 librement choisi, personnellement dirigé et intrinsèquement motivé. Elle est réalisée sans but ou récompense extérieure, et constitue une partie fondamentale et intégrante d'un développement sain – non seulement pour les enfants individuels mais aussi pour la société dans laquelle ils vivent ».*

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

L'activité ludique répond aux quatre composantes du développement de l'enfant :

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

À l'école primaire de Southville, nous reconnaissons que le **bon** jeu implique :

- Les enfants créatifs et coopératifs
- L'adulte réceptif aux invitations et demandes des enfants

- Cela peut être solitaire ou social
- Cela invite à une enquête
- Cela rend les enfants heureux et les enfants heureux sont de meilleurs apprenants

## Droits, égalité et accès

L'article 31 de la « Convention relative aux droits de l'enfant » des Nations Unies stipule que les enfants *ont le droit de se détendre et de jouer, ainsi que 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 genre, sa capacité physique ou son milieu, rendant les opportunités de jeu accessibles à tous.

## Liens vers l'apprentissage

Le jeu est reconnu pour la contribution importante qu'il apporte à l'éducation et à l'apprentissage tout au long de la vie ; un constat confirmé par de nombreuses études sur la petite enfance. Les recherches montrent que le jeu peut améliorer la résolution de problèmes ; Il est également largement reconnu comme offrant des opportunités d'interaction sociale et de développement linguistique. La contribution du jeu au développement éducatif est suggérée par la valeur intrinsèque des différents types de jeu, par exemple par la prise de risques et le jeu exploratoire dans des contextes formels et informels, permettant aux enfants d'expérimenter, d'essayer de nouvelles choses, de se challenger et de repousser leurs limites.

Les recherches suggèrent également que « les résultats d'apprentissage du jeu sont améliorés lorsque le jeu est 'correctement dirigé' par des adultes. » Cela peut être réalisé lorsque des adultes participent au « jeu », soutenant et favorisant les opportunités d'imagination ou de 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 pauses scolaires et son impact sur le comportement et l'apprentissage des enfants en classe. L'une des préoccupations actuelles exprimées est que les opportunités de jeu imaginatif et les bénéfices éducatifs des enfants sont limitées en raison des exigences du programme scolaire qui menacent de réduire les temps de jeu scolaires.

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

- Sois plus heureux
- Augmenter la conscience de soi et l'estime de soi
- Améliorer les compétences linguistiques et de communication
- Améliorer la concentration
- améliorez leur imagination, leur indépendance et leur créativité
- Améliorer les compétences sociales
- Soyez résilient, confiant, bon résolveur de problèmes
- Soyez prêt à tout grâce à la négociation et à l'indépendance de pensée
- Deviens meilleur en résolution de problèmes
- développer des compétences de vie
- améliorer leur développement physique, leur coordination et leur forme physique.

## **Santé, sécurité, avantages et risques**

**L'école primaire de Southville surveille rigoureusement tous les aspects de la santé et de la sécurité dans toutes les zones de jeu ainsi que dans notre offre de jeux.** Les aires de jeux sont contrôlées quotidiennement par l'équipe du site et la surveillance des équipements. Lorsque l'équipement est jugé défectueux, il est retiré de l'espace de jeu, réparé puis retourné ou retiré définitivement de l'espace.

Dans le cadre de notre engagement envers la sécurité des enfants, l'équipement et l'utilisation de ces équipements seront surveillés lors des sessions de jeu mais aussi tout au long de la journée scolaire. Les enfants sont encouragés à garder les espaces de jeux propres à la fin des séances, à l'abri de tout danger pour la santé et la sécurité. Des panneaux seront installés dans les espaces pour garantir que les enfants rangent le matériel de manière responsable. Les enfants seront rappelés des attentes comportementales, notamment lors de l'utilisation de l'équipement lors des assemblages et pendant la séance de jeu. Lorsque le comportement des enfants ne répond pas aux attentes élevées fixées par l'école et que le jeu est jugé dangereux, le personnel mettra en place une approche comportementale par étapes. Si un enfant utilise un équipement de manière négative, un processus de contrôle sera mis en place et, lorsque nécessaire, le matériel sera retiré de l'espace de jeu.

Lors de l'installation d'un nouvel équipement dans l'aire de jeux, une évaluation Risque-Bénéfice est réalisée.

La prise de risques peut être une caractéristique de l'offre de jeu dans de nombreux domaines scolaires où les enfants passent légitimement du temps à jouer. Notre offre de jeu 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, la disposition de jeux doit viser à gérer efficacement l'équilibre entre la nécessité d'offrir un risque et la nécessité de protéger les enfants contre des dommages graves.

Les recherches montrent que l'incertitude et le défi liés à une grande partie du jeu des enfants sont une grande partie de leur attrait pour eux, et qu'ils favorisent 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 incluent les incertitudes liées à la création de nouveaux amis, au jeu avec des enfants issus de milieux différents et au renforcement de la résilience émotionnelle en essayant de nouvelles expériences avec la possibilité d'échouer.

Les enfants doivent être encouragés et soutenus à affronter et gérer leurs risques eux-mêmes dans un environnement aussi sûr que nécessaire, plutôt que totalement dépourvu de risques.

## **Gestion des risques en jeu**

Dans nos espaces de jeu, il y a des occasions pour les enfants de prendre des risques en jouant. Notre offre de jeux vise à répondre à ces besoins et souhaits en offrant aux enfants des environnements stimulants et stimulants pour explorer et développer leurs capacités. Ce faisant, la disposition de jeux vise à gérer le niveau de risque afin que les enfants ne soient pas exposés à des risques inacceptables de décès ou de blessures graves.

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

« Sans opportunités de prendre des niveaux de risque acceptables, le développement des enfants est freiné, ce qui sape leur capacité à gérer le monde non supervisé au sens large. »

L'école primaire de Southville prend la santé et la sécurité des enfants extrêmement au sérieux et réalise une évaluation des risques et bénéfiques. Cela permettra d'identifier les risques et d'agir à mesurer approprié. Lorsque le risque est jugé trop « élevé », l'équipement ou l'activité sera retiré ou arrêté.

## **Le rôle des adultes dans le jeu**

Nous pensons qu'il est du rôle de notre personnel de devenir des « Travailleurs du Jeu » afin de garantir que la plus large gamme possible d'opportunités de jeu soit accessible aux enfants, d'observer, de réfléchir et d'analyser le jeu en cours, de choisir un mode d'intervention ou de modifier l'espace de jeu si nécessaire. Les « travailleurs du jeu » veillent à ce que l'espace de jeu soit inclusif – aidant tous les enfants à tirer le meilleur parti des opportunités disponibles à leur manière. À l'école primaire Southville, nous utiliserons les principes de jeu reconnus au niveau national comme guide clé dans le développement du personnel de jeux.

Voici :

- 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 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 même du jeu est de soutenir et de faciliter le processus ludique, ce qui devrait orienter l'élaboration de la politique, de la stratégie, de la formation et de l'éducation du jeu.
- Pour les travailleurs du jeu, le processus du jeu prime et les joueuses agissent en tant que défenseurs du jeu lorsqu'elles s'engagent dans des agendas menés par des adultes.
- Le rôle de l'agent de jeu est de soutenir tous les enfants et les jeunes dans la création d'un espace où ils peuvent jouer.
- La réponse du joueur face aux enfants et jeunes qui jouent repose sur une connaissance sonore et actuelle du processus de jeu et une pratique réflexive.
- Les travailleurs de jeux reconnaissent leur propre impact sur l'espace de jeu ainsi que l'impact du jeu des enfants et des jeunes sur le travailleur de jeu.
- Les travailleurs du jeu choisissent un style d'intervention qui permet aux enfants et aux jeunes de prolonger leur jeu. Toutes les interventions des travailleurs de jeu doivent équilibrer le risque avec le bénéfice et le bien-être du développement des enfants.

## Environnement

À l'école primaire Southville, nous allons :

- Utilisez l'espace extérieur comme ressource naturelle pour apprendre et jouer
- Incluez les enfants lors de la planification de jeux et d'apprentissage en plein air
- 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
- Offrez aux enfants la possibilité de gérer, de jouer et d'utiliser l'espace et la liberté offerts par la nature.
- enrichir la qualité de l'environnement pour maximiser la variété des types de jeu et augmenter la valeur de 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 temps de jeu.**

Nous élaborerons des plans pour transformer le terrain de l'école sur plusieurs années afin de promouvoir la création et la récréation continues de l'espace de jeux par les enfants. Notre objectif ultime est d'intégrer des aires de jeux de la réception jusqu'à la 6e année. Pour cela, il se peut que nous devions aménager nos espaces de jeux, mais nous fournirons beaucoup de matériaux ouverts pour les possibilités de jeu.

## Pièces lâches

Les recherches montrent que plus la diversité des expériences offertes par un environnement de jeu est grande, plus les enfants exploreront et apprendront naturellement à travers le jeu. Les ingrédients essentiels de ces expériences sont des pièces lâches : des matériaux attrayants et flexibles que les enfants peuvent facilement modifier, manipuler et contrôler eux-mêmes.

## Surveillance

L'école continuera d'utiliser l'outil d'audit OPAL et les enquêtes auprès des élèves pour suivre l'implantation de sa politique de jeu, de sa stratégie et de son plan d'action. Un rapport annuel doit être présenté aux gouverneurs.

## Santé et sécurité

Toutes les activités, aires de jeux et équipements seront soumis à des contrôles standards quotidiens et/ou périodiques. Ces contrôles seront effectués dans le cadre des vérifications quotidiennes habituelles de l'équipe de site. Lorsque le matériel est jugé « inadapté au jeu », il sera prélevé dans l'aire de jeux et recyclé lorsque cela est possible.

Les évaluations risque-bénéfices pour les zones, équipements et activités seront conservées dans le bureau pour inspection.

Toutes les nouvelles activités impliquant un risque potentiellement significatif seront soumises à une évaluation individuelle ou générique dans le cadre du processus de planification. Toutes les évaluations précédentes seront examinées lorsque cela sera approprié. Tout le nouvel équipement placé dans les espaces de jeu sera présenté aux enfants avant qu'ils ne l'utilisent lors d'une assemblée.

Les travailleurs de jeux / assistants de soutien à l'apprentissage / superviseurs des repas scolaires seront responsables du site, du matériel et des ressources en général, qui sont destinés à être en libre accès. Ils seront également responsables de toute activité directement dirigée par les travailleurs du jeu.

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

Il incombe au membre du personnel / responsable de jeu en service d'agir en réponse à toute préoccupation, de s'assurer que toute défaillance soit corrigée immédiatement, et de faire rapport au membre supérieur du personnel dès que possible.

Cette politique sera révisée chaque année.

#### **Politique à lire en même temps que :**

- Plan d'accessibilité
- Politique de santé et sécurité

## **ANNEXE 1 - Types de jeu**

Il est reconnu qu'il existe plusieurs types de jeu différents (environ 16) qui offrent aux jeux, managers et dresseurs un langage commun pour décrire le jeu. Ils ne sont pas dans un ordre particulier.

- 1 **Jeu symbolique** – jeu qui permet le contrôle, l'exploration progressive et une compréhension accrue sans risque de dépassement, par exemple en utilisant un morceau de bois pour symboliser une personne, un objet ou un morceau de ficelle pour symboliser une alliance.
- 2 **Jeu brutal et déroulant** – jeu de rencontre rapprochée qui concerne moins le combat que le toucher, chatouiller, évaluer la force relative. Découvrir la flexibilité physique et l'exaltation de la démonstration. Ce type de jeu permet aux enfants de participer à un contact physique sans impliquer ni causer de blessure à quelqu'un. Ce type de jeu peut consommer beaucoup d'énergie.
- 3 **Jeu socio-dramatique** – la représentation d'expériences réelles et potentielles d'une nature personnelle, sociale, domestique ou interpersonnelle intense, par exemple jouer à la maison, aller faire des courses, être mères et pères, organiser un repas ou même se disputer.
- 4 **Jeu social** – jeu durant lequel les règles et critères d'engagement et d'interaction sociale peuvent être révélés, explorés et modifiés, par exemple toute situation sociale ou interactive qui exige de toutes les parties qu'elles respectent les règles ou protocoles, c'est-à-dire les jeux, les conversations, la création de quelque chose ensemble.
- 5 **Jeu créatif** – jeu qui permet une nouvelle réponse, la transformation de l'information, la 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 de nombreux outils, accessoires, équipements différents. Il peut avoir un début et une

fin, une texture et une odeur, par exemple apprécier la création avec une gamme de matériaux et d'outils pour le plaisir de se faire en soi. Expression de soi par n'importe quel médium, créer des choses, changer des choses.

- 6 **Communication : jouer** avec des mots, des nuances ou des gestes, par exemple mime / charades, blagues, jeu d'acteur, prise de mickey, chant, chuchotements, pointage du doigt, débat, argot de rue, poésie, messages texte, parler sur mobile / e-mails / internet, sécher des jeux, jouer en groupe et avec ballon.
- 7 **Jeu dramatique** – pièce qui dramatise des événements auxquels l'enfant n'est pas un participant direct, par exemple la présentation d'une émission télévisée, un événement dans la rue, un événement religieux ou festif, voire des funérailles.
- 8 **Jeu locomoteur** – mouvement dans toutes les directions pour le plaisir de se déplacer, par exemple poursuite, tapage, cache-cache, escalade aux arbres.
- 9 **Jeu profond** – jeu qui permet à l'enfant de vivre des expériences risquées voire 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 comme les hauteurs, les serpents et les bestioles effrayantes. Certains trouvent une force qu'ils ne savaient pas avoir pour escalader des obstacles, soulever de gros objets, etc., par exemple sauter sur une piste aérienne, faire du vélo sur un parapet, garder l'équilibre sur un feu de route, faire du roller, faire du parcours d'assaut, sauter en hauteur.
- 10 **Jeu exploratoire** – jouer pour accéder à des informations factuelles comprenant des comportements manipulateurs tels que manipuler, lancer, frapper ou mordre des objets, par exemple interagir avec un objet ou une zone et, par manipulation ou mouvement, évaluer ses propriétés, possibilités et contenu, comme empiler des briques.
- 11 **Jeu de fantaisie** – C'est le monde imaginaire des enfants. Ce type de jeu est là où l'imagination de l'enfant s'emballé. Le jeu, qui réarrange le monde à la manière de l'enfant, d'une manière peu probable, par exemple jouer au pilote en volant autour du monde, faire semblant d'être divers personnages/personnes, être où il veut, conduire une voiture, devenir un mètre quatre-vingt-dix ou aussi petit qu'il le souhaite, la liste est sans fin, tout comme l'imagination d'un enfant.
- 12 **Jeu imaginatif** – jouez 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 **Jeu de maîtrise** – contrôle des ingrédients physiques et affectifs des environnements, par exemple creuser des trous, changer le cours des ruisseaux, construire des abris, allumer des feux.
- 14 **Jeu d'objets** – jeu qui utilise des séquences infinies et intéressantes de manipulations main-œil et de mouvements, par exemple l'examen et l'utilisation originale de n'importe quel objet, par exemple un tissu, un pinceau, une tasse.
- 15 **Jeu de rôle** – jeu qui explore des façons d'être, bien que pas habituellement de nature personnelle, sociale, domestique ou interpersonnelle intense, par exemple frôler un balai, composer avec un téléphone, conduire une voiture.
- 16 **Jeu récapitulatif** – jeu qui permet à l'enfant d'explorer l'ascendance, l'histoire, les rituels, les histoires, les rimes, le feu et l'obscurité. Permet aux enfants d'accéder au jeu des stades évolutifs humains antérieurs.



## ANNEXE 2 : Évaluation des avantages et des risques : environnement et équipements

Description de l'activité, du principe ou de l'objet, qui pourrait être à risque et quel type de préjudice.	Assurance, assurance utilitaire ou police associée	Description de la gestion des risques et de la maintenance convenue	Personne nommée	Date de l'action

Les enfants qui gèrent leurs propres risques sans supervision adulte étroite.	Les enfants disposent de l'espace pour faire de manière autonome leurs choix concernant leur jeu et appliquer les principes de jeu énoncés dans cette politique, notamment comment évaluer et gérer les risques liés au jeu de faible intensité.	Les principes de jeu pour les enfants sont définis dans notre politique de jeu et régulièrement renforcés par des assemblées.  Niveau de supervision adulte dans les jeux d'enfants.  « Supervision de la téléportation » signifie que le personnel est réparti sur notre site à des endroits clés et se déplace dans les zones désignées, participe au jeu, réalise des évaluations dynamiques des risques et soutient les valeurs et règles de l'école introduites à LBS  Ce niveau de supervision signifie que le personnel se concentre sur le « contrôle sensé et proportionné des risques réels » (Health and Safety Executive – Play Policy).	GP	Processus en cours
Des enfants tombant de haut.	Possibilité de grimper, se balancer et construire en hauteur.	Des rubans servent à identifier les arbres sûrs pour grimper et la hauteur sécuritaire à laquelle grimper.  Un sol souple est installé sous chaque zone d'escalade. Les enfants et le personnel sont conscients des structures inadaptées à l'escalade.  Supervision du personnel (voir ci-dessus)	GP / Gestionnaire de site  Personnel	Processus en cours
Dommages causés par des équipements endommagés, des bords tranchants ou des échardes.	Les pièces lâches, y compris les palettes, planches, pneus et gouttières, offrent des options variées pour une construction créative.	Les enfants savent qu'il faut signaler le matériel endommagé au personnel. L'équipement endommagé est immédiatement mis en quarantaine pour réparation ou élimination. Tout l'équipement des pièces détachées est vérifié par l'équipe du site pour détecter des clous/vis exposés, des échardes, etc.	GP / Gestionnaire de site  Personnel	Processus en cours
Des enfants blessés par la chute d'équipements (par exemple, un tuyau de drainage posé en hauteur)	L'intégration de la structure d'escalade et d'autres structures dans les travaux de construction élargit les possibilités de construction.	La supervision du personnel (voir ci-dessus) pour encourager les enfants à éviter de marcher ou de s'asseoir sous des objets posés en hauteur et s'assurer que les objets (par exemple les tuyaux de drain) sont solidement soutenus avec une extrémité au sol.	Personnel	Processus en cours
Des enfants et du personnel trébuchant sur des jouets du petit monde.	Les petits objets du monde offrent des jeux de rôle et des opportunités de création d'univers qui ne sont pas	De petits objets du monde (y compris des figurines, des rails de train, des véhicules jouets, etc.) à placer dans des zones marquées à l'aide de cercles à la craie, de bâches ou similaires pour désigner les zones de manière clairement visible.	GP/ Personnel	Processus en cours

	proposées ailleurs dans la fourniture.			
--	--	--	--	--

## Résumé du processus EQIA

<b>Politique :</b>		Jeu					
<b>EQIA réalisée par :</b>		Directeur et FGB					
<b>Après l'EQIA, des impacts potentiels ont-ils été identifiés ?</b>							
<b>Oui</b>		✓		<b>Non</b>			
<b>Quelle caractéristique protégée pourrait être affectée ?</b>							
Âge		Orientation sexuelle		Réattribution de genre		Marié / partenariat civil	
Handicap	✓	Race (couleur, nationalité, origine ethnique ou nationale)			Grossesse/maternité		
Sexe		Expérience du système de soins			Religion ou croyance		
<b>Quelles preuves ont été utilisées pour éclairer l'évaluation ?</b>							
Données	✓	Statistiques			Consultation		Enquête
Connaissance de la communauté		✓		Autres		[Détail]	
<b>Quels amendements ont été apportés ?</b>							
Il a été ajouté qu'il s'agit de lire la politique en lien avec le Plan d'accessibilité afin de garantir que les enfants en situation de handicap bénéficient d'un accès équitable aux opportunités de jeu.							
<b>Quelles autres actions ou mesures d'atténuation sont nécessaires ?</b>							
•							
<b>Surveillance</b>							
Date		Aucune addition n'est nécessaire		✓	Ajouts décrits ci-dessus		
Date		Aucune addition n'est nécessaire		✓	Ajouts décrits ci-dessus		
Date		Aucune addition n'est nécessaire		✓	Ajouts décrits ci-dessus		