

ÉVALUATION DU PROGRAMME
MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

Par
Lise Giroux
Agente de recherche sociosanitaire
Service de surveillance, recherche et évaluation

en collaboration avec

Donald Dessureault
Agent de planification et de programmation
Service de prévention et promotion

Direction de santé publique et d'évaluation
Agence de développement de réseaux locaux de services de santé
et de services sociaux de Lanaudière

Avril 2005

NOTE : L'usage du genre masculin dans ce document a pour seul but d'alléger le texte ;
il désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Toute information extraite de ce document devra porter la source suivante :

GIROUX, Lise et Donald DESSUREAULT (coll.). *Évaluation du programme Mieux vivre dans la cour d'école*, Joliette, Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux de Lanaudière, Direction de santé publique et d'évaluation, 2005, 59 p.

On peut se procurer une copie de ce document en communiquant à la :

Direction de santé publique et d'évaluation
Agence de développement de réseaux locaux de services de santé
et de services sociaux de Lanaudière
245, rue Curé-Majeau
Joliette Québec J6E 8S8
Téléphone : (450) 759-1157, poste 4294

Pour toute information supplémentaire relative à ce document, vous pouvez communiquer avec :

Caroline Richard, agente de recherche sociosanitaire
(450) 759-1157 poste 4456
caroline_richard@ssss.gouv.qc.ca

Cote santécom : 14-2005-033

Dépôt légal :
ISBN : 2-89475-254-7
Bibliothèque nationale du Canada
Bibliothèque nationale du Québec
Deuxième trimestre 2005

REMERCIEMENTS

Nous désirons remercier les personnes qui ont accepté de répondre aux questionnaires de la présente évaluation : les adultes au sein des comités de la cour d'école, les jeunes leaders qui animaient les jeux ainsi que les jeunes qui y participaient. Leurs suggestions sont précieuses pour la bonne continuité du programme.

Nous remercions également les collègues de la Direction de santé publique et d'évaluation de l'Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux de Lanaudière qui ont participé à différentes étapes du processus d'évaluation.

Élaboration des questionnaires	Donald Dessureault Louise Lemire Mélanie Renaud
--------------------------------	---

Collecte des données	Donald Dessureault Mélanie Renaud
----------------------	--------------------------------------

Traitement des données	Mélanie Renaud
------------------------	----------------

Analyse des résultats et rédaction	Lise Giroux
------------------------------------	-------------

Mise en pages finale	Jacinthe Bélisle
----------------------	------------------

Comité de lecture	Élizabeth Cadieux Marie-Josée Charbonneau Christine Garand André Guillemette Louise Lemire Mélanie Renaud Caroline Richard et Gisèle Guilbault, du CÉGEP régional de Lanaudière
-------------------	--

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX.....	7
INTRODUCTION	9
1. PROGRAMME MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE	11
2. MÉTHODE.....	13
2.1 TYPE D'ÉVALUATION ET OBJECTIFS	13
2.2 POPULATION À L'ÉTUDE ET ÉCHANTILLONNAGE.....	13
2.3 COLLECTE DES DONNÉES	13
2.4 QUESTIONNAIRES D'ÉVALUATION	14
2.5 ANALYSE DES DONNÉES ET PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....	14
2.6 LIMITES DE L'ÉTUDE.....	15
3. RÉSULTATS.....	17
3.1 ADULTES AU SEIN DU COMITÉ DE LA COUR D'ÉCOLE	17
3.1.1 Caractéristiques des adultes.....	17
3.1.2 Composantes du programme.....	18
3.1.3 Rôles et activités.....	20
3.1.4 Discipline dans les aires de jeux	22
3.1.5 Participation dans les aires de jeux.....	23
3.1.6 Évaluation de la formation.....	25
3.2 JEUNES LEADERS	26
3.2.1 Caractéristiques des jeunes leaders	26
3.2.2 Rôles et responsabilités	27
3.2.3 Discipline dans les aires de jeux	28
3.2.4 Satisfaction d'être leader	30
3.2.5 Commentaires généraux.....	30
3.3 PARTICIPANTS AUX JEUX.....	31
3.3.1 Caractéristiques des participants	31
3.3.2 Discipline dans les aires de jeux	31
3.3.3 Satisfaction d'être participant.....	33
3.3.4 Commentaires généraux.....	34
3.4 BILAN DE L'ÉVALUATION.....	35
3.4.1 Appréciation générale	35
3.4.2 Faits saillants	35
3.4.3 Commentaires et suggestions.....	36
CONCLUSION.....	37
BIBLIOGRAPHIE	39
ANNEXE A LISTE DES ÉCOLES AYANT PARTICIPÉ AU PROGRAMME EN 2001-2002 OU EN 2002-2003.....	41
ANNEXE B QUESTIONNAIRES D'ÉVALUATION	45

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1	Caractéristiques des adultes membres des comités de la cour d'école, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (n et %)	18
Tableau 2	Importance accordée par les adultes aux diverses composantes du programme, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	19
Tableau 3	Rôles et activités des adultes coordonnateurs au sein du comité de la cour d'école, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (n et %)	20
Tableau 4	Rôles et activités des adultes accompagnateurs au sein du comité de la cour d'école, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (n et %)	22
Tableau 5	Perception des adultes par rapport à la discipline dans les aires de jeux, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	23
Tableau 6	Perception des adultes relativement à la participation des élèves dans les aires de jeux, Programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	24
Tableau 7	Fréquence d'animation de la cour d'école par les adultes et nombre de participants dans les aires de jeux, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	25
Tableau 8	Satisfaction des adultes par rapport à la formation reçue au début du programme, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	26
Tableau 9	Répartition des jeunes leaders selon le sexe et la classe, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	27
Tableau 10	Perception des jeunes leaders quant à leur rôle au sein du comité de la cour d'école, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	28
Tableau 11	Perception des jeunes leaders par rapport à la discipline dans les aires de jeux, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	29
Tableau 12	Satisfaction des jeunes leaders par rapport à leur rôle dans les aires de jeux, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	30
Tableau 13	Répartition des participants aux jeux selon le sexe et la classe, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	31
Tableau 14	Perception des participants par rapport à la discipline dans les aires de jeux, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	32
Tableau 15	Satisfaction des participants par rapport à leur rôle dans les aires de jeux, programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> , Lanaudière, 2002-2003 (%)	34

INTRODUCTION

Au Québec, on constate un plafonnement et même une diminution de la pratique de l'activité physique des adolescents (Kino-Québec, 2000). Un jeune sur deux n'atteint pas le niveau d'activités physiques recommandé par les autorités scientifiques et médicales (Nolin et coll., 2002 ; Sallis et Patrick, 1994). Ce désengagement s'amorcerait de façon importante au début de l'adolescence pour se poursuivre à l'âge adulte. L'augmentation de la sédentarité chez les jeunes peut entraîner l'excès de poids et l'obésité juvénile qui, à leur tour, sont étroitement associés à d'autres difficultés comme l'hypertension et les maladies cardiovasculaires.

Conjointement à cela, le temps consacré aux cours d'éducation physique dans les écoles primaires et secondaires a connu une diminution depuis la réforme du curriculum scolaire mise en place en septembre 2000 par le ministère de l'Éducation du Québec. Ceci s'ajoute à d'autres problématiques avec lesquelles les écoles primaires doivent composer : la violence dans la cour d'école (intimidation, *taxage*), la surveillance des élèves, le coût du transport et la sécurité dans les aires de jeux.

C'est d'abord dans l'optique de favoriser la pratique de l'activité physique chez les jeunes, mais aussi avec la volonté de solutionner certains des problèmes précédents que s'est concrétisé le programme d'une cour d'école « animée » pour les écoles primaires. Le programme d'animation et d'aménagement de la cour d'école *Mieux vivre dans la cour d'école* a été développé par le Service de prévention et de promotion de la Direction de santé publique et d'évaluation (DSPE) de l'Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux (ADRLSSSS) de Lanaudière. Il a été conçu en s'inspirant du guide d'animation et d'aménagement *Mieux vivre ensemble dans la cour d'école* (Laberge, Boudreault, Dumont et autres, 1999) et de modèles de nouveaux modes d'intervention tels que *Voltage au primaire* (Lacombe et Gill, 2001).

La démarche proposée dans le programme *Mieux vivre dans la cour d'école* invite les écoles intéressées à mandater un comité composé d'élèves et d'un répondant adulte pour animer la cour d'école dans le cadre d'activités physiques sous forme de jeux sur l'heure du midi, aux récréations ou durant les activités parascolaires. Ce programme fait partie d'un ensemble de mesures préventives sous la responsabilité de la DSPE afin de promouvoir l'activité physique dans les six municipalités régionales de comté (MRC) de Lanaudière, tel qu'il est recommandé dans le Plan d'action régional de santé publique 2004-2007 et les six plans d'action locaux.

Le programme a été implanté pour la première fois en 2001-2002 dans quelques écoles de Lanaudière, soit celles ayant répondu à l'offre de service qui avait été diffusée en 2001 par la DSPE. Cette offre s'adressait aux 126 écoles publiques primaires des deux commissions scolaires (CS) francophones de la région : CS des Affluents et CS des Samares. À chaque année depuis, d'autres écoles lanaudoises répondent à la même offre pour s'inscrire au programme.

L'objectif poursuivi dans le présent rapport est de fournir les résultats d'évaluation de la première année de fonctionnement du programme *Mieux vivre dans la cour d'école* dans les écoles où il était implanté en 2001-2002 ou en 2002-2003. Les thèmes abordés touchent notamment les composantes du programme, le rôle des répondants dans le programme, la discipline dans les aires de jeux, la participation des jeunes et la satisfaction associée au programme.

Ce rapport se compose de trois parties. Dans la première, on donne les grandes lignes du programme et, dans la deuxième, la méthode d'évaluation utilisée. La troisième partie comprend les résultats de l'évaluation subdivisés selon le groupe de répondants : a) les

adultes qui supervisent les jeunes ou qui coordonnent les activités, b) les jeunes leaders qui animent les jeux, et c) les participants qui jouent dans les aires de jeux. Cette partie se termine avec un bilan des résultats des trois groupes. Enfin, la conclusion comprend des pistes d'action qui sont envisagées pour consolider le programme.

1. PROGRAMME MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

Le temps que les élèves passent dans la cour d'école varie de 40 minutes par jour à trois heures par semaine pour ceux qui utilisent le service de garde. Les jeux et les activités sportives sont au cœur de leurs préoccupations. Chaque matin, la cour d'école est le premier contact que les jeunes ont avec le milieu scolaire. Les périodes du midi, des récréations et des activités parascolaires sont aussi utilisées dans ce lieu de rassemblement, d'activités et de détente.

L'environnement scolaire qu'est la cour d'école doit être organisé de manière à aider les élèves à vivre ensemble. À cet égard, le jeu devient un moyen privilégié qui doit faire partie des activités éducatives. Le personnel de l'école ou les parents peuvent être engagés dans des projets parascolaires, mais ils manquent souvent de ressources pour soutenir leurs actions (Laberge, Boudreault, Dumont et autres, 1999). En invitant le milieu scolaire à mandater un comité de la cour d'école avec des activités et des rôles précis, le programme *Mieux vivre dans la cour d'école* vise à faciliter et à maximiser les efforts déployés.

Le programme d'animation et d'aménagement de la cour d'école qui fait l'objet de la présente évaluation devrait permettre à chaque élève de profiter pleinement de l'heure du midi et des récréations en étant actif au moins 30 minutes par jour durant la journée, selon les recommandations du comité scientifique de Kino-Québec (2004). Les jeux et les rôles qu'il propose sont des opportunités d'apprentissages pour les jeunes : coopérer, s'accommoder des contraintes et des règlements, développer leur créativité ainsi que leurs habiletés à négocier, à diriger et à évaluer des activités.

Pour implanter le nouveau programme dans les écoles, il est essentiel de recevoir la formation qui est divisée en deux rencontres de trois heures chacune. Cette formation est offerte aux membres du comité de la cour d'école – élèves, direction d'école, parents, enseignants et personnel non enseignant – par le responsable local du programme rattaché au Service de prévention et de promotion de la DSPE de l'ADRLSSSS de Lanaudière.

Les objectifs généraux du programme sont de :

- mettre en place des structures d'organisation de la cour d'école ;
- favoriser la pratique d'activités physiques dans la cour d'école de façon harmonieuse ;
- améliorer la sécurité et la qualité de vie des élèves dans la cour d'école ;
- développer le potentiel des jeunes afin qu'ils participent davantage à l'organisation de leur environnement.

Le programme implique les élèves dans l'organisation de projets et d'activités physiques durant :

- la période du midi ;
- les récréations ;
- les activités parascolaires ;

et il met à contribution les objectifs éducatifs suivants :

- la pédagogie par projet ;
- l'apprentissage coopératif ;
- les compétences transversales.

Suite à la formation où les participants se voient remettre le *Guide du jeune leader*¹ et le *Répertoire de jeux actifs pour la cour d'école*², le comité de la cour d'école est en mesure de développer :

- le leadership ;
- le travail d'équipe ;
- une demande de planification ;
- des habiletés à animer des jeux ;
- des habiletés à évaluer les jeux (par la satisfaction des participants).

Le programme prévoit l'octroi d'une subvention de 500 \$ pour les dix écoles qui s'inscrivent les premières durant une année scolaire donnée. Cette subvention est renouvelable jusqu'à trois années consécutives si le programme se poursuit.

Malgré une certaine latitude laissée aux écoles, l'application concrète du programme se déroule à peu près de la façon suivante. Les écoles doivent d'abord désigner un répondant officiel de l'organisation de la cour d'école (coordonnateur du projet), nommer un adulte accompagnateur pour chaque cycle du primaire (éducateur physique, parent, personnel enseignant ou non enseignant) et recruter au moins six jeunes leaders de préférence pour chaque cycle. Les écoles remplissent ensuite le formulaire d'inscription qu'elles retournent au responsable local du programme à la DSPE.

Le programme peut démarrer suite à la formation qui est reçue, de préférence, au début de l'année scolaire. Le coordonnateur fait alors un calendrier de rencontres avec son comité pour assurer un suivi, de même qu'un tableau d'information qui comprendra éventuellement l'horaire des jeux. Les jeunes leaders décident, seuls ou avec des membres du comité, des jeux qu'ils animeront dans les aires de jeux réparties par cycle dans la cour d'école. La majorité des jeunes leaders sont responsables de gérer le matériel nécessaire au déroulement des jeux. Pour sa part, l'adulte accompagnateur doit superviser les jeunes leaders de son cycle dans leur animation et c'est ce même duo qui s'occupera de faire circuler les listes d'inscriptions aux élèves. Les participants s'inscrivent aux jeux sur une base volontaire. Afin d'assurer un certain succès au programme, le coordonnateur doit évaluer la satisfaction des participants au début de chaque nouveau jeu.

1. Le *Guide du jeune leader* fournit aux jeunes des moyens d'organiser et d'animer les aires de jeux (voir la bibliographie pour la notice complète).

2. Le *Répertoire de jeux actifs pour la cour d'école* comprend trente jeux répartis également entre les trois cycles du primaire (voir la bibliographie pour la notice complète).

2. MÉTHODE

2.1 TYPE D'ÉVALUATION ET OBJECTIFS

La présente évaluation en est une d'implantation du programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, cherchant à évaluer une première année de fonctionnement dans les écoles. L'année scolaire évaluée peut être 2001-2002 ou 2002-2003, selon l'année où le programme a débuté à l'école. Il s'agit ici d'une étude quantitative utilisant le questionnaire à choix multiples comme outil de collecte de données.

L'évaluation vise à vérifier auprès des personnes engagées dans le programme :

- le fonctionnement du comité de la cour d'école ;
- la perception de la discipline dans les aires de jeux ;
- la satisfaction à l'égard du programme.

2.2 POPULATION À L'ÉTUDE ET ÉCHANTILLONNAGE

La population visée par l'évaluation comprend les adultes, les jeunes leaders et les participants des 31 écoles qui ont débuté le programme durant l'année scolaire 2001-2002 ou 2002-2003³. Rappelons que le programme était implanté uniquement dans des écoles publiques primaires des commissions scolaires des Affluents et des Samares dans Lanaudière.

La méthode d'échantillonnage retenue est de type non probabiliste car les répondants n'ont pas été choisis au hasard ; ils participaient à l'évaluation sur une base volontaire.

Parmi les écoles visées par l'évaluation, treize ont accepté de répondre aux questionnaires. Les données des jeunes leaders proviennent de ces treize écoles, alors que celles des adultes et des participants proviennent de douze de ces écoles. Selon le groupe, le nombre de répondants par école varie de quatre à quatorze pour les jeunes leaders, de un à trois pour les adultes et de quatre à dix pour les participants.

Le nombre final de répondants par groupe est de 24 pour les adultes, de 114 pour les jeunes leaders et de 77 pour les participants aux jeux.

Nous ne sommes pas en mesure d'établir de taux de réponse pour cette évaluation compte tenu que nous ne connaissons pas le nombre de personnes par école engagées dans le programme. Ce nombre peut varier beaucoup en fonction de la taille de l'école.

2.3 COLLECTE DES DONNÉES

La collecte des données s'est déroulée en deux temps durant l'année scolaire 2002-2003, soit au début de l'année pour les écoles qui ont débuté le programme en 2001-2002 et en fin d'année pour celles qui l'ont commencé en 2002-2003. Aux deux moments, le responsable local du programme ainsi qu'une technicienne en recherche de la DSPE ont téléphoné au répondant officiel du comité de chaque école participante. Ils lui demandaient de contacter les adultes accompagnateurs de son comité pour les inviter à participer à la présente évaluation. À leur tour, chaque adulte était chargé de recruter des jeunes leaders et des participants du cycle dont il était responsable. Au besoin, un rappel téléphonique était effectué auprès du répondant officiel du comité quelques semaines plus tard.

3. La liste des écoles visées par l'évaluation est présentée en annexe A.

La passation des questionnaires avait lieu dans les écoles à l'heure du midi. Le responsable local du programme ou une autre personne-ressource de la DSPE s'y rendait pour administrer le questionnaire aux trois groupes qui répondaient ensemble dans une salle, à l'exception d'une séance où les groupes se sont succédés dans l'ordre suivant : les adultes, les leaders et les participants. Après s'être assuré que chaque répondant avait un crayon et une gomme à effacer, la personne-ressource donnait des consignes sur la façon de répondre au questionnaire et les informait de l'anonymat et de la confidentialité des réponses. Elle mentionnait aussi aux répondants qu'elle pouvait les aider pour certaines questions s'ils levaient la main. Une séance durait environ une heure en incluant le temps de dîner ; celle où les trois groupes se sont succédés dans la salle a nécessité plus de temps.

2.4 QUESTIONNAIRES D'ÉVALUATION

Les questionnaires ont été élaborés entièrement à la DSPE par le responsable du programme, en collaboration avec une agente de recherche sociosanitaire et une technicienne en recherche. Les questionnaires sont novateurs dans la mesure où il n'existait pas de modèle de questionnaire sur le sujet. Chacun des questionnaires – adultes, jeunes leaders, participants – a été soumis à un pré-test auprès de cinq personnes dans une des écoles participantes.

Comme les élèves visés ne sont âgés que de 6 à 12 ans, la formulation de questions compréhensibles pour tous était d'autant plus difficile que les élèves étaient jeunes. Le pré-test a permis d'apporter des changements à la version finale de chaque questionnaire. Soulignons que les questionnaires ayant servi au pré-test ne sont pas utilisés pour les résultats à venir.

Placés en annexe B, les questionnaires sont composés presque exclusivement de questions à choix multiples. Seul celui des adultes comprenait deux questions ouvertes. Chaque groupe avait la possibilité d'émettre des commentaires s'il le désirait. Selon le groupe, le nombre de questions se chiffre à 50 pour les adultes, à 31 pour les jeunes leaders et à 26 pour les participants.

Concernant les thèmes abordés, les adultes ont été questionnés sur les composantes du programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, la participation des élèves et la formation reçue. Les adultes ont aussi été questionnés sur leur rôle au sein du comité, tout comme les jeunes leaders. Les trois groupes devaient répondre à des questions liées à la discipline dans les aires de jeux. Les leaders et les participants devaient indiquer leur satisfaction par rapport au rôle qu'ils jouaient dans le programme.

2.5 ANALYSE DES DONNÉES ET PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

La saisie des questionnaires a été effectuée avec le logiciel Access, alors que l'analyse des données a été faite avec le logiciel SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*). Après la validation des données, des distributions de fréquences ont été produites pour chaque énoncé. Tous les pourcentages présentés dans ce rapport sont calculés après l'exclusion des non-réponses. Sauf pour les adultes où le nombre de répondants est insuffisant, des mises en relation ont été effectuées entre, d'une part, chaque énoncé et, d'autre part, le sexe et le cycle des élèves. Le test du chi carré a été utilisé à cet effet.

Pour ce qui est de la présentation des résultats, le texte donnera d'abord les données descriptives des énoncés pour chaque groupe de répondants – adultes, leaders et participants. Il présentera ensuite les mises en relation qui s'avèrent statistiquement significatives (probabilité $\leq 0,05$). Le texte montrera à l'occasion des relations non

significatives si elles semblent s'intégrer à un ensemble de relations ou à une problématique plus large.

Remarquons que les énoncés seront tous présentés dans les tableaux, mais ces derniers ne comprendront pas tous les choix de réponse. On désire en effet attirer l'attention sur les proportions de personnes qui sont par exemple « en accord » et « totalement d'accord » avec les énoncés, ou encore qui répondent « oui » pour indiquer qu'elles font les activités proposées. De cette façon, on distingue en quelque sorte les réponses positives des négatives.

2.6 LIMITES DE L'ÉTUDE

Une des limites de la présente étude concerne la méthode d'échantillonnage non probabiliste qui a été utilisée. On ne peut pas généraliser de facto les résultats à la population visée. Une autre limite, associée à la première, vient de la participation volontaire des répondants. Il est possible que les répondants soient parmi les plus enthousiastes face au programme, entraînant ainsi des résultats plus positifs que dans la population visée. Il est aussi possible que les élèves aient peu d'esprit critique vu leur jeune âge.

Malgré cela, le nombre de répondants supérieur à 75 dans le cas des jeunes leaders ($n = 77$) et des participants ($n = 114$) apparaît respectable pour une première évaluation. Le nombre restreint d'adultes dans l'échantillon est une autre limite, engendrant une marge d'erreur élevée. Dans tous les cas, l'information recueillie demeurera utile pour cibler des pistes d'amélioration à apporter au programme.

3. RÉSULTATS

Le chapitre 3 est divisé en quatre sections pour présenter successivement les réponses des adultes qui supervisent les jeunes ou qui coordonnent les activités, celles des jeunes leaders qui animent les jeux et celles des participants qui jouent dans les aires de jeux, pour finir avec un bilan des réponses des trois groupes.

3.1 ADULTES AU SEIN DU COMITÉ DE LA COUR D'ÉCOLE

Cette section débute avec quelques caractéristiques des répondants adultes, suivies de l'importance qu'ils accordent à différents aspects de l'organisation de la cour d'école. Elle se poursuit avec la perception de leur rôle au sein du comité, leur perception de la discipline dans les aires de jeux et de la participation des élèves et enfin, leur satisfaction par rapport à la formation reçue au début du programme.

3.1.1 Caractéristiques des adultes

L'échantillon des adultes compte beaucoup plus de femmes que d'hommes (71 % versus 29 %). Au sein du comité de la cour d'école, 58 % des adultes agissent comme accompagnateurs et 42 % comme coordonnateurs (tableau 1). Rappelons que le rôle de l'accompagnateur est d'encadrer les élèves d'un cycle donné, alors que celui du coordonnateur est d'interagir avec toutes les personnes impliquées dans le programme, peu importe le cycle.

La majorité des répondants exercent la profession d'enseignant (60 %), le plus souvent en éducation physique, 20 % celle de technicien en éducation spécialisée, 10 % celle de surveillant et 10 % sont responsables du service de garde. Les adultes qui enseignent sont plus nombreux à le faire dans les trois cycles du primaire (64 %) que dans un seul cycle (29 % au 3^e cycle et 7 % au 1^{er}).

Tableau 1
Caractéristiques des adultes membres des comités de la cour d'école,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003* (n et %)

Caractéristique	n	%
Sexe		
Féminin	17	70,8
Masculin	7	29,2
Total	24	100,0
Fonction au sein du comité		
Adulte accompagnateur	14	58,3
Coordonnateur	10	41,7
Total	24	100,0
Profession		
Enseignant	12	60,0
Technicien en éducation spécialisée	4	20,0
Surveillant	2	10,0
Responsable du service de garde	2	10,0
Total	20	100,0
Cycle d'enseignement au primaire**		
1 ^{er} cycle	1	7,1
2 ^e cycle	—	—
3 ^e cycle	4	28,6
Les 3 cycles	9	64,3
Total	14	100,0

* Dans ce tableau comme dans tous les autres, les pourcentages pour une question donnée sont calculés après l'exclusion des non-réponses.

** Les répondants à cette question sont presque tous enseignants, dont la majorité en éducation physique.

3.1.2 Composantes du programme

Le tableau 2 montre le degré d'importance accordée aux diverses composantes du programme. Plus de 85 % des adultes estiment que tous les aspects présentés sont « importants » ou « très importants », sauf celui de répartir les aires de jeux par cycle où la proportion est plus faible avec 79 %.

Selon les adultes, les deux aspects les plus importants pour l'organisation de la cour d'école sont que la direction d'école supporte leur comité et qu'une subvention soit accordée pour l'implantation du programme (plus de 90 % considèrent ces aspects « très importants »). Les autres composantes majeures du programme touchent la participation des élèves sur une base volontaire, la création d'un comité de la cour d'école et la formation des jeunes leaders par cycle (de 71 % à 75 % des adultes les jugent « très importantes »).

Les autres aspects du programme sont perçus comme un peu moins importants. Entre 57 % et 61 % des adultes croient qu'il est « très important » pour l'organisation de la cour d'école d'avoir des aires de jeux mixtes, des périodes animées en dehors de la grille horaire et de répartir les aires de jeux par cycle. Enfin, la moitié des adultes disent qu'il est « très important » de laisser la gestion du matériel aux élèves.

Le tiers des répondants ont émis un commentaire par rapport aux composantes du programme. Concernant la répartition des aires de jeux par cycle, deux personnes soulignent qu'ils n'ont pas à le faire puisque à leur école, les récréations sont divisées par cycle ou encore, il y a deux récréations. Une troisième personne indique que leur cour d'école ne leur permet pas une répartition stricte par cycle, devant adapter les activités à l'espace disponible.

Concernant la mixité dans les aires de jeux, un adulte souligne qu'il est parfois préférable de séparer les garçons et les filles pour permettre à ces derniers de participer davantage. Un autre mentionne que les groupes se forment parfois naturellement par sexe et un dernier, que les aires de jeux sont non mixtes à son école pour le 3^e cycle. Un adulte commente la subvention accordée pour la mise en oeuvre du programme : celle-ci a été appréciée et a servi à l'achat de matériel et de chandails pour créer un sentiment d'appartenance chez les jeunes.

Tableau 2
Importance accordée par les adultes aux diverses composantes du programme,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Composante du programme	Important	Très important	Total
Former un comité de la cour d'école (n = 24)	25,0	70,8	95,8
Former des jeunes leaders par cycle (n = 24)	20,8	75,0	95,8
Répartir les aires de jeux par cycle (n = 24)	20,8	58,3	79,1
La participation des élèves sur une base volontaire (n = 24)	25,0	70,8	95,8
Les périodes animées en dehors de la grille horaire (n = 23)	34,8	56,5	91,3
Les aires de jeux mixtes (n = 23)	26,1	60,9	87,0
La gestion du matériel faite par les élèves (n = 24)	45,8	50,0	95,8
La direction d'école supporte votre comité (n = 23)	4,4	91,4	95,8
Une subvention (500 \$) accordée pour la formation du programme <i>Mieux vivre dans la cour d'école</i> (n = 24)	—	95,8	95,8

3.1.3 Rôles et activités

Respectivement pour les coordonnateurs et les adultes accompagnateurs, les tableaux 3 et 4 présentent les rôles et les activités effectués au sein du comité, ainsi que l'intention à continuer de s'impliquer. Notons que ces données proviennent seulement de neuf coordonnateurs et de treize adultes accompagnateurs.

Coordonnateurs

Tous les coordonnateurs disent avoir fait un calendrier de rencontres avec leur comité, soit moins d'une fois par mois pour 29 % d'entre eux, une fois par mois pour la même proportion et deux fois ou plus par mois pour 43 %. Les trois quarts des coordonnateurs ont fait une rencontre d'information avec leur école et la même proportion, un tableau d'information sur la cour d'école. Tous les coordonnateurs disent avoir évalué le taux de satisfaction des élèves dans les aires de jeux, alors qu'un peu plus de la moitié (56 %) ont aussi quantifié le taux de participation dans les espaces de jeux (tableau 3).

Tableau 3
Rôles et activités des adultes coordonnateurs au sein du comité de la cour d'école,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (n et %)

Rôle et activité	n	%
Réaliser un calendrier de rencontres avec votre comité (n = 8)	8	100,0
Réaliser une rencontre d'information avec votre école (n = 8)	6	75,0
Réaliser un tableau d'information sur la cour d'école (n = 8)	6	75,0
Quantifier le taux de participation dans les aires de jeux (n = 9)	5	55,6
Évaluer le taux de satisfaction dans les aires de jeux (n = 7)	7	100,0
L'intention de poursuivre votre implication au sein du comité (n = 9)	9	100,0
L'impression que le comité est essentiel au démarrage de l'organisation de la cour d'école (n = 9)	8	88,9
Rencontrer des difficultés dans l'organisation de la cour d'école (n = 8)	3	37,5

Les coordonnateurs ont tous l'intention de poursuivre leur implication au sein du comité. Une forte majorité (89 %) est d'avis que le comité est essentiel au démarrage de l'organisation de la cour d'école.

Un peu plus du tiers des répondants ont rencontré des difficultés en cours d'année : réussir à maintenir la participation des jeunes, surtout au 3^e cycle, et avoir dû utiliser le gymnase pour pallier au manque d'espace extérieur.

La plupart des coordonnateurs ont suggéré des moyens d'améliorer l'organisation de la cour d'école : bâtir un répertoire de jeux plus volumineux qui pourrait être un projet d'école ou réservé aux jeunes leaders, disposer d'un tableau de référence pour l'horaire des activités, augmenter le nombre de journées d'animation dans la semaine, utiliser tous les plateaux ou lieux disponibles aux récréations, faire participer le groupe Tel-jeunes pour donner de la formation aux jeunes leaders et enfin, réaménager la cour d'école l'année suivante.

Adultes accompagnateurs

Au total, 83 % des adultes accompagnateurs disent avoir supervisé les jeunes leaders dans leur animation, quoiqu'il était prévu au programme que tous les jeunes soient supervisés. Les deux tiers des adultes accompagnateurs ont informé les classes de la circulation des listes d'inscriptions et la moitié des adultes accompagnateurs ont supervisé les jeunes leaders pour qu'ils évaluent le taux de satisfaction dans les aires de jeux. Moins du quart des répondants (23 %) ont quantifié le taux de participation dans les aires de jeux (tableau 4).

Une bonne majorité d'adultes accompagnateurs (82 %) disent vouloir continuer leur implication au sein du comité l'année suivante. La même proportion croit que le comité est essentiel au démarrage de l'organisation de la cour d'école.

La moitié des adultes de ce groupe ont eu certaines difficultés durant l'année. La plus fréquente est celle de maintenir la participation des jeunes et de les motiver à respecter leur engagement. Par exemple, des jeunes leaders de 6^e année ont abandonné leur rôle en raison d'un répertoire de jeux moins adapté à leur âge. La forte participation des enfants peut aussi être une difficulté obligeant à choisir les participants pour garder un ratio acceptable. Assurer le suivi auprès des jeunes et faire le lignage des aires de jeux avec des cônes sont d'autres difficultés qui ont été rencontrées.

Près de la moitié des adultes accompagnateurs ont suggéré des moyens pour améliorer l'organisation de la cour d'école. Ils suggèrent d'augmenter le nombre d'adultes qui encadrent les jeunes, d'utiliser le gymnase comme aire de jeux supplémentaire et comme il se doit, d'utiliser un tableau pour l'horaire des activités. De plus, ils croient qu'il serait bon de démarrer le projet en début d'année scolaire, de préciser des objectifs à atteindre pour certaines activités et d'impliquer les jeunes leaders également en 5^e année.

Quelques adultes accompagnateurs ont fait un commentaire général lié aux activités. Deux personnes indiquent qu'elles n'ont pas à quantifier la participation des élèves dans les espaces de jeux car à leur école, les élèves sont obligés de s'inscrire à des jeux. Concernant la circulation des listes d'inscriptions, une personne souligne que les jeunes de son école s'inscrivaient par le biais des activités du midi.

Tableau 4
Rôles et activités des adultes accompagnateurs au sein du comité de la cour d'école,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (n et %)

Rôle et activité	n	%
Superviser les jeunes leaders dans l'animation (n = 12)	10	83,3
Superviser les jeunes leaders dans l'évaluation du taux de satisfaction (n = 10)	5	50,0
Informers les classes de la circulation des listes d'inscriptions (n = 12)	8	66,7
Quantifier le taux de participation dans les aires de jeux (n = 13)	3	23,1
L'intention de poursuivre votre implication au sein du comité pour la prochaine année (n = 11)	9	81,8
L'impression que le comité est essentiel au démarrage de l'organisation de la cour d'école (n = 11)	9	81,8
Rencontrer des difficultés dans l'organisation de la cour d'école (n = 11)	6	54,5

3.1.4 Discipline dans les aires de jeux

Le tableau 5 montre le degré d'accord avec des énoncés qui mesurent soit l'effet qu'a l'aménagement de la cour d'école sur la discipline, soit la perception des comportements dans les aires de jeux.

Concernant les effets, tous les adultes interrogés s'entendent à ce que l'aménagement d'aires de jeux dans la cour d'école est positif pour la discipline des élèves. Ainsi, les deux tiers sont « totalement d'accord » à ce que la délimitation des aires de jeux diminue les gestes de violence et d'intimidation et que l'animation des jeux diminue les chicanes et les conflits. De plus, 58 % des adultes sont « totalement d'accord » à ce que l'instauration d'un code de conduite aide à la discipline. Cependant, ce n'est qu'une minorité d'adultes (33 %) qui sont « totalement d'accord » à ce que les jeux animés diminuent les risques de blessures.

Pour ce qui est des comportements dans les aires de jeux, plus de 85 % des adultes sont d'accord avec les énoncés, mais le degré d'accord est moins élevé que pour les énoncés précédents. La proportion de personnes « totalement d'accord » à dire que les aires de jeux sont respectées par les élèves qui ne participent pas est de 38 %, que les élèves respectent les règles du jeu est de 17 %, que les élèves négocient et se respectent dans les aires de jeux est de 13 %.

Le tiers des adultes ont formulé un commentaire lié à la discipline. Ils signalent que le programme améliore beaucoup la discipline et diminue les comportements violents dans la cour d'école, surtout au 3^e cycle. Le respect des règles entre élèves est plus probable si le jeune leader est au moins du même cycle que les participants, surtout en 6^e année. Un adulte mentionne que les aires de jeux sont bien respectées à leur école puisque les jeux sont obligatoires par groupe-classe et un autre dit qu'une délimitation claire des aires de jeux

favorise le respect de ces espaces par les non-participants. Enfin, on mentionne que les risques de blessures dans les aires de jeux dépendent, en partie, de l'encadrement des jeunes leaders.

Tableau 5
Perception des adultes par rapport à la discipline dans les aires de jeux,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Énoncé	D'accord	Totalement d'accord	Total
Délimiter les aires de jeux diminue les gestes de violence et d'intimidation (n = 24)	33,3	66,7	100,0
Animer des jeux diminue les chicanes et les conflits (n = 24)	33,3	66,7	100,0
Animer des jeux diminue les risque de blessures (n = 24)	54,2	33,3	87,5
Instaurer un code de conduite aide à la discipline (n = 24)	41,7	58,3	100,0
Les aires de jeux sont respectées par les élèves qui ne participent pas (n = 24)	62,5	37,5	100,0
Les élèves négocient et se respectent dans les aires de jeux (n = 23)	73,9	13,0	86,9
Les élèves respectent les règles du jeu (n = 23)	82,6	17,4	100,0

3.1.5 Participation dans les aires de jeux

Participation et cycle des élèves

Les adultes ont une perception très positive du programme concernant le niveau d'activité et la participation des jeunes (tableau 6). Une forte majorité d'adultes (88 %) estiment que les élèves sont « beaucoup » plus actifs lorsqu'on anime des jeux et qu'ils ont « beaucoup » de plaisir à y participer. Les deux tiers des adultes croient que de participer à des jeux avec des élèves de même cycle augmente « beaucoup » la participation.

Quant au cycle des élèves qui participent le plus aux jeux animés, les adultes indiquent davantage les 1^{er} et 2^e cycles que le 3^e cycle (respectivement 67 %, 71 % et 52 %).

Quelques adultes ont ajouté un commentaire à ce volet. Selon un répondant, ce n'est pas tant de participer avec des élèves de même cycle qui augmente la participation, mais davantage de choisir les autres joueurs et les jeux auxquels on veut participer. La participation aux jeux animés devrait toujours être sur une base volontaire, car une participation obligatoire peut diminuer le plaisir. Les jeunes leaders pourraient animer durant seulement une partie de l'année scolaire, plutôt que toute l'année, de manière à alléger leur responsabilité.

Tableau 6
Perception des adultes relativement à la participation des élèves dans les aires de jeux, Programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Énoncé	Passablement	Beaucoup	Total
Les élèves sont plus actifs lorsqu'on anime des jeux (n = 24)	12,5	87,5	100,0
Les élèves ont du plaisir à participer à des jeux animés (n = 24)	12,5	87,5	100,0
Le fait de participer à des jeux avec des élèves de même cycle augmente la participation (n = 24)	33,3	66,7	100,0
Les élèves qui participent le plus (n = 21)*	1 ^{er} cycle = 66,7	2 ^e cycle = 71,4	3 ^e cycle = 52,3

* La somme des pourcentages dépasse 100 car plusieurs répondants ont indiqué plus d'un cycle.

Fréquence d'animation et nombre de participants

Lorsqu'on demande aux adultes à quelle fréquence ils animent actuellement la cour d'école, un peu plus des trois quarts disent le faire au moins trois fois par semaine, dont 33 % trois fois et 43 %, quatre ou cinq fois (tableau 7).

La moitié des adultes indiquent, qu'en moyenne par récréation, chaque aire de jeux regroupe de 20 à 24 participants. Les aires de jeux peuvent également contenir de 15 à 19 élèves ou encore 25 élèves ou plus (25 % dans chaque cas). Quant au nombre de participants par récréation dans toute la cour d'école, 55 % des adultes estiment qu'il varie de 60 à 80 et 30 %, qu'il est de 100 élèves ou plus.

Tableau 7
Fréquence d'animation de la cour d'école par les adultes et nombre de participants
dans les aires de jeux, programme *Mieux vivre dans la cour d'école*,
Lanaudière, 2002-2003 (%)

Aspect considéré	%
Fréquence d'animation de la cour d'école (n = 21)	
Une fois par semaine	9,5
Deux fois par semaine	14,3
Trois fois par semaine	33,3
Quatre ou cinq fois par semaine	42,9
Total	100,0
Nombre d'élèves, en moyenne par récréation, qui participent à un jeu dans <u>une</u> aire de jeux (n = 20)	
De 15 à 19 élèves	25,0
De 20 à 24 élèves	50,0
25 élèves et plus	25,0
Total	100,0
Nombre d'élèves, en moyenne par récréation, qui participent à des jeux dans <u>toutes</u> les aires de jeux (n = 20)	
De 20 à 40 élèves	10,0
De 60 à 80 élèves	55,0
De 80 à 100 élèves	5,0
100 élèves et plus	30,0
Total	100,0

3.1.6 Évaluation de la formation

Le tableau 8 montre le degré de satisfaction des adultes par rapport à la formation qu'ils ont reçue au début du programme. Au total, 96 % des répondants se disent « satisfaits » ou « très satisfaits » de chacun des aspects présentés, sauf celui du répertoire de jeux actifs où la proportion est plus faible avec 74 %.

Les trois aspects les plus satisfaisants (de 55 % à 59 % de personnes « très satisfaites ») sont le contenu de la formation, la clarté et le dynamisme du formateur ainsi que la récurrence du programme, c'est-à-dire la possibilité de recevoir une subvention annuelle de 500 \$ durant trois années consécutives si le programme se poursuit. La moitié des répondants se disent « très satisfaits » par rapport au temps alloué à la formation.

Les aspects les moins satisfaisants touchent le matériel écrit : 41 % des adultes sont « très satisfaits » du matériel utilisé (guide du leader) et 39 % « très satisfaits » du répertoire de jeux actifs. Ce ne serait pas la qualité du répertoire qui est remise en cause, mais plutôt le nombre de jeux qui est jugé insuffisant.

Le tiers des personnes ont ajouté un commentaire sur la formation. On souhaite que le responsable local du programme forme d'autres jeunes pour remplacer ceux qui partent. Le

langage utilisé durant la formation pourrait être plus adapté à celui des jeunes. Deux adultes suggèrent d'améliorer le répertoire de jeux actifs en y ajoutant des jeux, notamment des jeux d'hiver. Enfin, une personne déplore que le programme ait débuté tardivement pour les jeunes leaders, limitant ainsi leur expérience.

Tableau 8
Satisfaction des adultes par rapport à la formation reçue au début du programme,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Énoncé	Satisfait	Très satisfait	Total
Le temps alloué à la formation (deux blocs de trois heures) (n = 22)	45,5	50,0	95,5
Le matériel utilisé (guide du leader) (n = 22)	54,6	40,9	95,5
Le répertoire de jeux actifs (n = 23)	34,8	39,1	73,9
Le contenu de la formation (a été utile à mon travail) (n = 22)	40,9	54,6	95,5
Le formateur (a été clair et dynamique) (n = 22)	40,9	54,6	95,5
La récurrence du projet* (n = 22)	36,4	59,1	95,5

* La récurrence du projet ne concerne pas la formation comme telle, mais plutôt la possibilité de recevoir une subvention durant trois années consécutives si le programme se poursuit.

3.2 JEUNES LEADERS

Suite à la présentation de quelques caractéristiques des répondants, cette section traite de la perception des jeunes leaders par rapport à leur rôle au sein du comité de la cour d'école et par rapport à la discipline dans les aires de jeux. Elle se termine avec la satisfaction qui découle de leur expérience.

3.2.1 Caractéristiques des jeunes leaders

L'échantillon des jeunes leaders regroupe davantage de filles que de garçons (55 % contre 45 %). Le tableau 9 montre que 55 % des répondants sont inscrits au 3^e cycle (5^e ou 6^e année), 37 % au 2^e cycle (3^e ou 4^e année), alors que seulement 8 % des jeunes relèvent du 1^{er} cycle (1^{re} ou 2^e année). Soulignons qu'aucun élève n'est en 1^{re} année.

Tableau 9
Répartition des jeunes leaders selon le sexe et la classe,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Classe	Filles (n = 63)	Garçons (n = 51)	Total (n = 114)
1 ^{re} année	—	—	—
2 ^e année	6,3	9,8	7,9
3 ^e année	17,5	7,8	13,2
4 ^e année	19,0	29,4	23,7
5 ^e année	31,7	33,3	32,4
6 ^e année	25,4	19,6	22,8
Total (n = 114)	55,3	44,7	100,0

3.2.2 Rôles et responsabilités

Le tableau 10 présente dans quelle mesure les leaders prennent diverses responsabilités et apprécient leur rôle au sein du comité. Concernant les responsabilités, plus des trois quarts des leaders (79 %) disent être toujours responsables du matériel et 19 % le sont parfois. À savoir s'ils aiment s'occuper du matériel, près des deux tiers des leaders (64 %) aiment toujours ça et environ un tiers, à l'occasion seulement.

Près de six jeunes sur dix (61 %) décident toujours des jeux dans la cour d'école, 23 % le font à l'occasion et 16 % ne les décident jamais. Pour accomplir leurs tâches, plus des trois quarts des leaders reçoivent de l'aide de l'adulte accompagnateur, aide presque aussi souvent occasionnelle que continue.

Presque tous les leaders disent avoir du plaisir à animer des jeux, dont 63 % à toutes les fois qu'ils le font. D'un autre côté, 30 % des leaders ne trouvent pas cela difficile d'animer, 59 % trouvent cela parfois difficile et 11 % ont toujours de la difficulté. Les jeunes leaders sont plutôt partagés quant au sentiment d'être respectés par les participants : 51 % se sentent parfois respectés et 43 % toujours.

De façon générale, les jeunes apprécient beaucoup leur expérience de jeune leader. Environ quatre sur cinq se disent toujours fiers de faire partie du comité de la cour d'école et le même nombre déclare toujours aimer leur rôle dans les aires de jeux. En excluant les élèves de 6^e année qui ne peuvent continuer l'année suivante, 72 % des répondants ont l'intention de poursuivre leur rôle de leader.

Pour les énoncés liés aux responsabilités, on observe deux différences significatives selon le sexe. Les filles sont proportionnellement plus nombreuses à être aidées par l'adulte accompagnateur pour accomplir leurs tâches (51 % versus 29 % des garçons), alors que les garçons sont plus nombreux à vouloir reprendre le même rôle l'année suivante (82 % versus 63 % des filles).

Malgré que les différences ne soient pas statistiquement significatives, on remarque que les garçons sont un peu plus nombreux que les filles à aimer s'occuper du matériel et ils se

sentent un peu plus respectés par les participants. Par ailleurs, les énoncés du tableau 10 ne varient pas en fonction du cycle des élèves.

Tableau 10
Perception des jeunes leaders quant à leur rôle au sein du comité de la cour d'école,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Énoncé	Parfois	Toujours	Total
Ton adulte accompagnateur t'aide dans tes tâches (n = 114)	37,7	41,2	78,9
Tu décides des jeux dans la cour d'école (n = 114)	22,8	61,4	84,2
Tu es responsable du matériel (n = 113)	18,6	78,8	97,4
Tu aimes t'occuper du matériel (n = 114)	32,5	64,0	96,5
Tu as du plaisir à animer des jeux (n = 113)	32,7	62,8	95,5
Tu trouves ça difficile d'animer des jeux (n = 112)	58,9	10,7	69,6
Tu es respecté par les participants (n = 111)	51,4	43,2	94,6
Tu es fier de faire partie du comité de la cour d'école (n = 114)	17,5	81,6	99,1
Tu aimes ton rôle de jeune leader dans la cour d'école (n = 110)	18,2	78,2	96,4
Tu vas poursuivre ton rôle de jeune leader (n = 79 en excluant les élèves de 6 ^e année)		Oui = 72,2	

3.2.3 Discipline dans les aires de jeux

Lorsqu'ils animent des jeux dans la cour d'école, bon nombre de leaders rapportent des problèmes de discipline qui ne surviennent qu'à l'occasion dans la plupart des cas (tableau 11).

Près des trois quarts des jeunes leaders (74 %) voient des élèves qui se chicanent entre eux, dont 60 % sur une base sporadique. Entre 56 % à 61 % des répondants ont des élèves qui se crient des noms, sont impolis envers eux et ne respectent pas leur espace de jeux, mais de façon intermittente dans la plupart des cas. La moitié des leaders sont témoins d'élèves plus âgés qui dérangent leur jeu, soit le tiers à qui ça arrive à l'occasion seulement. Le problème de discipline le moins fréquent est la mise à l'écart des élèves moins bons (rapporté par 35 % des leaders).

Les jeux d'équipe favorisent aussi le développement de comportements positifs. Dans leur aire de jeux, de 74 % à 80 % des jeunes leaders observent des élèves qui se félicitent entre eux, qui encouragent leur équipe et qui aident d'autres participants. Les deux premiers comportements sont plus fréquents avec environ 40 % des leaders qui les observent

toujours. Le geste de se donner la main après la partie est moins commun avec 37 % des leaders qui le mentionnent.

Une forte majorité de jeunes leaders (87 %) estiment qu'il est bon pour la discipline des élèves d'animer et de délimiter un espace de jeu.

Aucune différence significative n'est notée entre les réponses des filles et des garçons. Cependant, une tendance se dessine à l'effet que les garçons leaders vivraient plus de problèmes de discipline. Ils sont en proportion un peu plus nombreux que les filles à rapporter des élèves qui ne respectent pas leur espace de jeux, des élèves mis à l'écart parce qu'ils sont moins bons et des élèves plus âgés qui dérangent leur jeu.

Le cycle des élèves est significativement associé à deux comportements positifs. Les leaders des 2^e et 3^e cycles sont proportionnellement plus nombreux que ceux du 1^{er} cycle à mentionner que les élèves encouragent leur équipe (respectivement 74 %, 89 % et 44 %). De plus, les leaders du 3^e cycle sont plus nombreux que les autres à dire que les élèves aident d'autres participants (84 % au 3^e cycle par rapport à environ 65 % chez les 1^{er} et 2^e cycles).

Tableau 11
Perception des jeunes leaders par rapport à la discipline dans les aires de jeux,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Énoncé	Parfois	Toujours	Total
Des élèves qui se crient des noms (n = 113)	54,0	7,1	61,1
Des élèves impolis envers toi (n = 111)	44,1	11,7	55,8
Des élèves qui se chicanent entre eux (n = 113)	60,2	13,3	73,5
Des élèves qui ne respectent pas ton espace de jeux (n = 113)	48,7	10,6	59,3
Des élèves plus âgés qui dérangent ton jeu (n = 111)	33,3	16,2	49,5
Des élèves qui sont mis à l'écart parce qu'ils ne sont pas bons (n = 113)	29,2	5,3	34,5
Des élèves qui se félicitent entre eux (n = 113)	33,6	40,7	74,3
Des élèves qui encouragent leur équipe (n = 113)	36,3	43,4	79,7
Des élèves qui aident un autre participant (n = 113)	46,9	28,3	75,2
Des élèves qui se donnent la main après une partie (n = 107)	25,2	12,1	37,3
Animer et délimiter un espace de jeu est bon pour la discipline des élèves (n = 106)	Oui = 86,8		

3.2.4 Satisfaction d'être leader

Le tableau 12 présente les réponses des leaders sur ce que leur rôle leur a apporté. Dans l'ensemble, la satisfaction est assez élevée puisque plus de 85 % des jeunes associent chaque énoncé à un gain plus ou moins important.

En analysant les énoncés selon qu'ils ont procuré « beaucoup » de satisfaction, celui de se garder en bonne forme et en santé arrive en tête avec 68 % des jeunes qui l'évaluent ainsi. À l'inverse, l'énoncé de se sentir respecté et estimé par les autres est celui où cette proportion demeure la plus faible (49 %).

Pour les autres énoncés, de 57 % à 63 % des leaders disent que leur rôle leur a beaucoup permis de se rendre utile et d'aider les autres, de se sentir capable et compétent, d'apprendre toutes sortes de choses, d'avoir beaucoup de plaisir et de bon temps, de relever un défi et enfin, de faire des choses nouvelles et variées.

Aucune différence significative n'est notée en fonction du sexe et du cycle des élèves pour ce bloc de questions.

Tableau 12
Satisfaction des jeunes leaders par rapport à leur rôle dans les aires de jeux,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Être jeune leader me permet de...	Un peu	Beaucoup	Total
Me rendre utile, aider les autres (n = 114)	29,8	58,8	88,6
Me sentir capable et compétent (n = 114)	30,7	60,5	91,2
Apprendre toutes sortes de choses (n = 113)	29,2	56,6	85,8
Être apprécié et estimé par les autres (n = 112)	36,6	49,1	85,7
Avoir beaucoup de plaisir et de bon temps (n = 114)	25,4	63,2	88,6
Relever un défi, me surpasser (n = 113)	26,5	61,1	87,6
Faire des choses nouvelles et variées (n = 114)	27,2	62,3	89,5
Me garder en bonne forme et en santé (n = 114)	18,4	67,5	85,9

3.2.5 Commentaires généraux

Une trentaine de jeunes leaders ont fait un commentaire lié à leur rôle. La moitié d'entre eux disent qu'ils ont beaucoup aimé leur expérience, que ce soit dans les aires de jeux avec les participants ou au moment de leur formation. Sept autres jeunes ont formulé un commentaire plus précis : les jeux animés favorisent les nouvelles rencontres, l'intégration sociale des élèves et la complicité entre eux. Quelques leaders soulignent que leur rôle leur a permis d'apprendre beaucoup de choses et qu'il leur a ouvert de nouvelles portes. Une personne indique qu'elle aimerait continuer son expérience au secondaire.

Quatre jeunes parlent des difficultés qu'ils ont rencontrées : les chicanes entre élèves et la difficulté à se faire écouter et respecter. À cet égard, la présence de l'adulte s'avèrerait très importante pour faciliter le règlement des conflits. Enfin, deux personnes mentionnent que ce ne sont pas les élèves plus âgés qui dérangent le jeu, mais les plus jeunes.

3.3 PARTICIPANTS AUX JEUX

Après avoir présenté quelques caractéristiques des élèves qui jouent aux jeux animés, cette section aborde la perception qu'ils ont de la discipline dans les aires de jeux ainsi que la satisfaction qu'ils retirent de leur expérience du programme.

3.3.1 Caractéristiques des participants

Le tableau 13 montre que les participants qui ont répondu au questionnaire sont davantage des filles que des garçons (57 % contre 43 %). Selon le cycle du primaire, 21 % de ces élèves sont au 1^{er} cycle, 42 % au 2^e et 37 % au 3^e.

Tableau 13
Répartition des participants aux jeux selon le sexe et la classe,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Classe	Filles (n = 43)	Garçons (n = 33)	Total (n = 76)
1 ^{re} année	9,3	15,2	11,8
2 ^e année	9,3	9,1	9,2
3 ^e année	25,6	6,1	17,1
4 ^e année	23,3	27,3	25,0
5 ^e année	23,3	27,3	25,0
6 ^e année	9,3	15,2	11,8
Total (n = 76)	56,6	43,4	100,0

3.3.2 Discipline dans les aires de jeux

La perception qu'ont les participants de la discipline dans les aires de jeux ressemble à plusieurs points de vue à celle des jeunes leaders. Les deux groupes rapportent des problèmes de discipline occasionnels dans la plupart des cas. Pour quatre des six écarts de conduite du tableau 14, les participants et les jeunes leaders les rapportent dans des proportions comparables.

Les deux exceptions sont que les participants sont un peu moins nombreux, toutes proportions gardées, que les leaders à dire que les élèves dans les aires de jeux sont impolis envers eux, mais ils sont un peu plus nombreux à observer que certains élèves sont mis à l'écart parce qu'ils ne sont pas bons. Par ailleurs, les participants sont un peu plus nombreux

que les leaders à observer des comportements positifs (se féliciter entre élèves, encourager leur équipe et se donner la main après une partie).

De 66 % à 73 % des participants mentionnent que, dans les aires de jeux, des élèves se chicanent, se crient des noms ou ne respectent pas leur espace de jeux. Un peu moins de la moitié des participants (de 43 % à 48 %) observent les autres problèmes tels des élèves impolis envers eux, des élèves plus âgés qui dérangent leur jeu ainsi que la mise à l'écart de ceux qui sont moins bons.

Du côté des comportements positifs, plus de 85 % des participants voient des élèves encourager leur équipe et se féliciter entre eux : respectivement 50 % et 39 % les voient « toujours ». De plus, 72 % des participants disent que des élèves en aident d'autres et 48 %, que des élèves se donnent la main après la partie.

Environ neuf participants sur dix (88 %) croient qu'il est bon pour la discipline des élèves d'animer et de délimiter un espace de jeux.

Tableau 14
Perception des participants par rapport à la discipline dans les aires de jeux,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Énoncé	Parfois	Toujours	Total
Des élèves qui se crient des noms (n = 76)	56,6	10,5	67,1
Des élèves impolis envers toi (n = 77)	39,0	3,9	42,9
Des élèves qui se chicanent entre eux (n = 77)	59,7	13,0	72,7
Des élèves qui ne respectent pas ton espace de jeux (n = 74)	54,1	12,2	66,3
Des élèves plus âgés qui dérangent ton jeu (n = 76)	31,6	11,8	43,4
Des élèves qui sont mis à l'écart parce qu'ils ne sont pas bons (n = 77)	41,6	6,5	48,1
Des élèves qui se félicitent entre eux (n = 77)	46,8	39,0	85,8
Des élèves qui encouragent leur équipe (n = 76)	43,4	50,0	93,4
Des élèves qui aident un autre participant (n = 75)	50,7	21,3	72,0
Des élèves qui se donnent la main après une partie (n = 73)	37,0	11,0	48,0
Animer et délimiter un espace de jeux est bon pour la discipline des élèves (n = 74)	Oui = 87,8		

L'analyse des réponses en fonction du sexe des élèves révèle que les garçons rapportent davantage de problèmes de discipline. Ceux-ci sont significativement plus nombreux, toutes proportions gardées, sur le plan de la statistique, à mentionner la mise à l'écart des élèves moins bons (67 % versus 35 % des filles). Ils tendent aussi à être plus nombreux à dire que des élèves ne respectent pas leur espace de jeux et que des élèves se chicanent. Malgré des relations non significatives, on note à l'inverse que les filles tendent à rapporter plus souvent que des élèves se félicitent entre eux, encouragent leur équipe et aident d'autres élèves. Dans le même sens, une proportion significativement plus grande de filles estiment qu'il est bon pour la discipline des élèves d'animer et de délimiter un espace de jeux (95 % comparativement à 77 % des garçons).

Les mises en relation entre le cycle des élèves et les énoncés portant sur la discipline montrent que l'occurrence et la fréquence des problèmes augmentent en vieillissant. Les élèves de 2^e et de 3^e cycles sont significativement plus nombreux que ceux du 1^{er} cycle à dire que des élèves se chicanent (respectivement 75 %, 90 % et 38 %). D'autres comportements négatifs tendent à augmenter d'un cycle à l'autre : se crier des noms, se faire déranger par des élèves plus âgés et la mise à l'écart des élèves moins bons.

3.3.3 Satisfaction d'être participant

Les participants devaient indiquer dans quelle mesure la participation aux jeux animés leur a procuré de la satisfaction (tableau 15). Pour tous les énoncés, plus de 90 % des jeunes se disent satisfaits, et ce, à un degré très élevé.

Si on regarde les énoncés selon qu'ils ont procuré « beaucoup » de satisfaction, on note que quatre ont été évalués ainsi par plus de 80 % des répondants : avoir beaucoup de plaisir et de bon temps, jouer avec ses amis, respecter ses engagements et se sentir capable de jouer avec les autres. Près des trois quarts des participants se disent aussi très satisfaits par rapport aux aspects suivants : se garder en bonne forme et en santé, apprendre de nouveaux jeux, faire des choses nouvelles et variées ainsi qu'apprendre à accepter la victoire et la défaite.

De 64 % à 68 % des participants affirment que leur participation leur a « beaucoup » permis de développer des habiletés, de relever un défi et d'appliquer des règles. L'énoncé de se sentir respecté et estimé par les autres recueille la plus faible proportion de jeunes très satisfaits (55 %).

Enfin, lorsqu'on demande aux participants s'ils préfèrent jouer à des jeux animés dans la cour d'école ou être libres, 53 % disent préférer les jeux animés, 23 % être libres et 24 % indiquent les deux options.

Une seule différence significative est observée entre les garçons et les filles : celles-ci sont plus nombreuses à croire qu'être participant leur a permis d'appliquer les règles (98 % contre 82 % des garçons).

Par ailleurs, les réponses ne varient pas significativement en fonction du cycle des élèves, si ce n'est la tendance à ce que les participants soient, en proportion, un peu plus nombreux au 1^{er} cycle à préférer des jeux animés dans la cour d'école, au 3^e cycle à aimer mieux être libres et au 2^e cycle à faire les deux choix.

Tableau 15
Satisfaction des participants par rapport à leur rôle dans les aires de jeux,
programme *Mieux vivre dans la cour d'école*, Lanaudière, 2002-2003 (%)

Être participant me permet de...	Un peu	Beaucoup	Total
Me garder en bonne forme et en santé (n = 77)	23,4	74,0	97,4
Avoir beaucoup de plaisir et de bon temps (n = 76)	9,2	90,8	100,0
Apprendre de nouveaux jeux (n = 76)	21,1	73,7	94,8
Me sentir capable de jouer avec les autres (n = 77)	16,9	80,5	97,4
Développer mes habiletés (lancer, frapper, attraper) (n = 77)	33,8	63,6	97,4
Être apprécié et estimé par les autres (n = 76)	42,1	55,3	97,4
Relever un défi, me surpasser (n = 76)	23,7	67,1	90,8
Faire des choses nouvelles et variées (n = 77)	19,5	77,9	97,4
Jouer avec mes amis (n = 76)	13,2	85,5	98,7
Appliquer les règles (n = 77)	23,4	67,5	90,9
Apprendre à accepter la victoire et la défaite (n = 77)	23,4	74,0	97,4
Respecter mes engagements (ex. : inscriptions) (n = 75)	13,3	84,0	97,3
	Jeux animés	Libre	Les deux
Aimer mieux jouer à des jeux animés dans la cour d'école ou être libre ? (n = 74)	52,7	23,0	24,3

3.3.4 Commentaires généraux

Les participants ont fait une vingtaine de commentaires liés à leur expérience du programme. Au moins les deux tiers disent qu'ils ont beaucoup apprécié les jeux animés, car ils étaient intéressants et bien organisés. Certains participants précisent que les jeux animés leur ont appris à respecter des engagements et que les élèves jouent davantage dans une cour animée.

Quelques participants soulèvent des aspects plus négatifs : certains jeux sont plutôt ennuyants, le programme ne leur permet pas nécessairement d'apprendre de nouveaux jeux et enfin, les jeunes leaders peuvent être trop restrictifs et ne pas laisser assez faire les participants.

3.4 BILAN DE L'ÉVALUATION

Cette section propose un résumé des principaux résultats obtenus auprès des trois groupes de personnes – adultes, jeunes leaders et participants – qui ont répondu à l'évaluation du programme *Mieux vivre dans la cour d'école*.

3.4.1 Appréciation générale

Suite à une première année d'implantation, les trois groupes à l'étude expriment beaucoup d'enthousiasme par rapport au programme d'animation et d'aménagement de la cour d'école. Ils s'accordent à dire que les aires de jeux animés augmentent le niveau d'activité des élèves, leur participation à des jeux, la discipline et le plaisir dans la cour d'école. Ces espaces contribuent donc à la diminution des chicanes entre élèves, de la violence, de l'intimidation en favorisant plutôt l'intégration sociale des élèves et la complicité. Au moins les trois quarts des adultes et des jeunes leaders voulaient continuer leur implication dans le programme et une proportion semblable de participants préféraient, au moins à l'occasion, des jeux animés plutôt qu'être libres dans la cour d'école.

3.4.2 Faits saillants

De façon générale, les adultes approuvent la structure du programme.

Selon eux, deux éléments sont primordiaux pour la mise en place d'un tel programme : être supporté par la direction d'école et recevoir une subvention pour la mise en œuvre du programme. D'autres aspects majeurs touchent la participation volontaire des jeunes, la création d'un comité et la formation des jeunes leaders par cycle. Certains aspects du programme sont un peu moins importants : la répartition des aires de jeux par cycle, la mixité, les périodes animées en dehors de la grille horaire et la gestion du matériel par les élèves.

Les rôles de chacun sont assez bien définis.

Les adultes chargés de coordonner le programme à leur école ont tous effectué certaines tâches telles un calendrier de rencontres avec le comité de la cour d'école et l'évaluation des taux de satisfaction des élèves au début de chaque nouveau jeu. Les adultes chargés d'accompagner les jeunes leaders et les participants ont supervisé les jeunes leaders dans une proportion de près de 85 %, alors qu'il était prévu dans la formation que tous devaient le faire. Ce groupe est beaucoup moins homogène sur les autres tâches qui sont aussi moins formelles à leur rôle. Plus des trois quarts des jeunes leaders reçoivent de l'aide de l'adulte accompagnateur et la même proportion ont toujours la responsabilité du matériel.

Les jeux animés améliorent la discipline dans la cour d'école.

L'une des principales forces du programme est sans doute l'amélioration de la discipline dans la cour d'école. Les trois groupes de répondants signalent tout de même des écarts de conduite dans les aires de jeux, mais ils ont un caractère occasionnel dans la plupart des cas. Les types de problèmes rencontrés sont la chicane entre élèves, le manque de respect entre eux et le non-respect des aires de jeux par les non-participants. De plus, plusieurs jeunes leaders ne se sentent pas toujours respectés des participants. D'un autre côté, les jeux d'équipe sont un moyen privilégié de développer des comportements positifs tels l'entraide, l'encouragement et les félicitations entre participants.

Le programme semble susciter moins de participation au 3^e cycle.

Les adultes estiment que les élèves de 3^e cycle sont ceux qui participent le moins aux jeux animés dans la cour d'école et certains ajoutent avoir plus de difficulté à maintenir

leur participation durant l'année. L'une des raisons pouvant expliquer cette situation viendrait du fait que le répertoire de jeux actifs est moins adapté aux élèves plus âgés.

Les jeunes leaders et les participants tirent profit du programme.

Les jeunes leaders sont fiers de faire partie du comité de la cour d'école et presque tous aiment leur rôle, malgré que la tâche ne soit pas toujours facile. Sept jeunes leaders sur dix trouvent, au moins à l'occasion, qu'il est difficile d'animer et près de quatre sur dix n'ont pas nécessairement de plaisir toutes les fois qu'ils animent. Quoi qu'il en soit, les jeunes leaders et davantage encore les participants, disent que leur participation au programme leur a apporté beaucoup : plaisir et bon temps, se garder en forme et faire des choses nouvelles. Le rôle de leader donne aussi aux jeunes un sentiment de compétence et d'utilité envers les autres, alors que celui de participant permet beaucoup aux élèves de jouer avec leurs amis, de respecter des engagements ainsi que d'apprendre à accepter la victoire et la défaite.

Quelques particularités selon le sexe des élèves et le cycle du primaire.

La perception de la discipline dans les aires de jeux est l'aspect où les filles et les garçons, de même que les cycles du primaire, se distinguent le plus. Aux dires des participants et des adultes, les problèmes de discipline augmentent en vieillissant pour devenir plus fréquents au 3^e cycle. En contrepartie, les comportements positifs augmentent aussi en vieillissant, si on en croit les jeunes leaders. Une tendance est observée à l'effet que les garçons, jeunes leaders et participants, vivraient davantage de problèmes de discipline que les filles. Les filles qui animent des jeux semblent avoir plus de mal à se faire respecter et elles sont moins nombreuses que les garçons à vouloir poursuivre le même rôle l'année suivante. La satisfaction associée au programme est aussi élevée chez les filles que chez les garçons, tout comme à chacun des cycles du primaire.

Les adultes sont plutôt satisfaits de la formation reçue.

Même si les adultes se disent presque tous satisfaits de la formation reçue au début du programme, le degré de satisfaction n'est pas nécessairement à son maximum. Ils se montrent plutôt satisfaits par rapport au contenu de la formation, au formateur (clarté et dynamisme) et au temps alloué. Les adultes sont un peu moins satisfaits par rapport au matériel écrit, soit le guide du leader et le répertoire de jeux actifs où le nombre de jeux leur semble insuffisant.

3.4.3 Commentaires et suggestions

Dans chaque groupe, plusieurs répondants ont émis des commentaires généraux ou des suggestions par rapport au programme. Si les jeunes leaders peuvent avoir des difficultés à gérer la discipline, certains participants trouvent qu'ils manquent de liberté dans les aires de jeux. La suggestion qui revient le plus souvent est de revoir le répertoire de jeux actifs en y ajoutant des jeux, notamment pour les élèves du 3^e cycle ou en précisant des objectifs pour certaines activités. Certains adultes proposent d'augmenter le nombre d'adultes accompagnateurs par école et le nombre de jeunes leaders, de manière à alléger leur tâche. Ils ajoutent que le programme devrait toujours débiter en début d'année scolaire.

CONCLUSION

Les résultats de l'évaluation du programme *Mieux vivre dans la cour d'école* sont prometteurs. Les répondants des trois groupes à l'étude – adultes, jeunes leaders et participants – issus de treize écoles primaires de la région de Lanaudière ont beaucoup apprécié le programme, notamment en raison de l'amélioration de la discipline dans la cour d'école, de l'augmentation du niveau d'activité des élèves et du plaisir à animer ou à jouer.

La présente évaluation permet aussi de connaître les principales difficultés rencontrées durant le programme. Plusieurs pistes d'action sont envisageables pour essayer de pallier à ces difficultés ou encore pour consolider le programme. Parmi les pistes qui suivent, les six premières font référence à des composantes du programme tel qu'il a été conçu au départ, alors que les autres ont un caractère novateur.

Pistes d'action

1. Conserver la structure du programme telle qu'elle existe depuis le début, notamment :
 - en formant un comité de la cour d'école ;
 - en s'assurant du soutien de la direction d'école de manière à faciliter l'implication de tout le personnel scolaire ;
 - en faisant participer les élèves sur une base volontaire ;
 - en répartissant les aires de jeux par cycle.
2. Continuer l'octroi d'une subvention annuelle (renouvelable trois années consécutives) pour la consolidation matérielle du programme, telle l'aménagement des aires de jeux.
3. Maintenir les occasions d'animer la cour d'école sur une base volontaire en favorisant une moyenne de trois fois par semaine. Privilégier un ratio de vingt élèves par aire de jeux.
4. Insister sur le rôle et les responsabilités de chaque membre du comité. À titre d'exemple, la formation prévoit que tous les adultes accompagnateurs supervisent les jeunes leaders dans leur animation et que tous les coordonnateurs fassent un tableau d'information sur la cour d'école.
5. Poursuivre le développement des jeunes leaders sur le plan de l'animation des jeux, de la responsabilisation et de l'organisation de la cour d'école.
6. Former le comité de la cour d'école au début de l'année scolaire.
7. Intégrer le service de garde au programme afin de faciliter le lien entre ce service et l'école sur la période du midi.
8. Améliorer la formation des jeunes leaders à l'égard de la résolution de conflits et de la discipline, par exemple en les outillant pour qu'ils sachent valoriser les « bons » comportements.
9. Consolider le programme en assurant un suivi de la formation à chaque deux ans afin de former de nouveaux leaders et membres du comité de la cour d'école.
10. Continuer à dispenser la formation dans les écoles par l'entremise de personnes qualifiées pour ce programme.

11. Ajouter au répertoire de jeux actifs un certain nombre de ressources à consulter (Internet, livres, etc.) pour découvrir de nouveaux jeux. Une attention particulière devrait être portée aux jeux pouvant intéresser le 3^e cycle ainsi qu'aux jeux hivernaux. Cet ajout au répertoire pourrait constituer un projet pour l'ensemble de l'école ou être réservé au comité de la cour d'école.
12. Évaluer la possibilité d'utiliser le gymnase comme aire de jeux, surtout en période hivernale.

L'organisation et l'animation de la cour d'école par cycle est une avenue intéressante qui responsabilise autant les élèves que le personnel scolaire et les parents pour s'approprier le milieu, tout en contribuant à augmenter la pratique de l'activité physique chez les jeunes.

BIBLIOGRAPHIE

COMITÉ SCIENTIFIQUE DE KINO-QUÉBEC. *Stratégies éprouvées et prometteuses pour promouvoir la pratique régulière d'activités physiques au Québec* (Avis du comité), Québec, ministère des Affaires municipales, du Sport et du Loisir, 2004, 32 p.

DESSUREAULT, Donald. *Mieux vivre dans la cour d'école, Guide du jeune leader*, Saint-Charles-Borromée, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, Direction de la santé publique, 2001.

DESSUREAULT, Donald, Luc MARSOLAIS (coll.) et Josée CHARRON (coll.). *Mieux vivre dans la cour d'école, Répertoire de jeux actifs pour la cour d'école*, Saint-Charles-Borromée, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, Direction de la santé publique, 2001.

DESSUREAULT, Donald, et Luc MARSOLAIS (coll.). *Mieux vivre dans la cour d'école, Guide du conseiller*, Saint-Charles-Borromée, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, Direction de la santé publique, 2002.

KINO-QUÉBEC. *L'activité physique, déterminant de la santé des jeunes, avis du comité scientifique de Kino-Québec*, Québec, Secrétariat au loisir et au sport, ministère de la Santé et des Services sociaux, 2000, 24 p.

LABERGE, Benoît, Diane BOUDREAULT, Édith DUMONT et autres. *Mieux vivre ensemble dans la cour d'école : enseignement primaire : guide d'animation et d'aménagement*, Québec, Régie régionale de la santé et des services sociaux de la Chaudière-Appalaches, Direction de la santé publique, 1999, 60 p.

LACOMBE, Guy et Thérèse GILL. *Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur*, Saint-Jérôme, Régie régionale de la santé et des services sociaux des Laurentides, Direction de la santé publique, 2001.

NOLIN, B. et al. *Enquête québécoise sur l'activité physique et la santé 1998*, Québec, Institut de la statistique du Québec, Institut national de santé publique du Québec et Kino-Québec, Les Publications du Québec, 137 p.

RÉGIE RÉGIONALE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX DE LANAUDIÈRE, DIRECTION DE LA SANTÉ PUBLIQUE ET D'ÉVALUATION. *Plan d'action régional de santé publique 2004-2007*, Saint-Charles-Borromée, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, Direction de santé publique et d'évaluation, 2003, 153 p.

RÉGIE RÉGIONALE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX DE MONTRÉAL-CENTRE, DIRECTION DE LA SANTÉ PUBLIQUE ET KINO-QUÉBEC. *Les enfants montréalais et l'activité physique à l'école primaire*, Montréal, Régie régionale de la santé et des services sociaux, Direction de la santé publique, Équipe Santé, nutrition et activité physique, 2002.

SALLIS, J.F., et K. PATRICK. « Physical Activity Guidelines for Adolescents : Consensus Statement », dans J.F. Sallis (sous la dir. de), *Physical Activity Guidelines for Adolescents* », *Pediatric Exercise Science*, 1994, vol. 6, n° 4, p. 302-314.

ANNEXE A

LISTE DES ÉCOLES AYANT PARTICIPÉ AU PROGRAMME EN 2001-2002 OU EN 2002-2003

LISTE DES ÉCOLES AYANT PARTICIPÉ AU PROGRAMME EN 2001-2002 OU EN 2002-2003

Commission scolaire des Affluents :

École l'Arc-en-ciel
École de l'Aubier
École Émile-Nelligan
École Henri-Bourassa
École Jean-XXIII
École La Mennais
École Longpré
École Institutionnelle Louis-Joseph-Huot
École du Moulin
École Notre-Dame-des-Champs
École la Passerelle
École Pie-XII
École au Point-du-Jour
École du Soleil Levant
École Saint-Jude (Charlemagne)
École Sainte-Marie-des-Anges (Charlemagne)

Commission scolaire des Samares :

École De l'Aubier
École Bernèche
École Des Brise-Vent
École du Carrefour-des-Lacs
École de la Gentiane
École des Grands-Vents
École Louis-Joseph-Martel
École Notre-Dame
École l'Oiseau-Bleu
École Sacré-Cœur-de-Jésus
École Sainte-Anne (Rawdon)
École Sainte-Anne (St-Cuthbert)
École De Saint-Côme
École Saint-Jean-Baptiste
École De Saint-Théodore-de-Chertsey

ANNEXE B

QUESTIONNAIRES D'ÉVALUATION



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE
Programme d'animation et d'aménagement de la cour d'école

Questionnaire d'évaluation

SECTION ADULTES

Régie régionale de la santé et des services sociaux
de Lanaudière
Direction de la santé publique

Octobre 2002

É
V
A
L
U
A
T
I
O
N

INTRODUCTION

Évaluer pour mieux développer

Pour que l'engagement des élèves dans le comité de la cour d'école constitue une véritable source de développement personnel et social, il est essentiel d'amener les jeunes leaders et le comité en place à poser un regard critique sur leur expérience afin de contribuer à améliorer l'organisation, dans l'optique d'implanter un programme durable de participation à des activités physiques sous forme de jeux dans la cour d'école.

BUT

Évaluer la mise en place de l'organisation de la cour d'école améliore la qualité de vie (saine, sécuritaire) et facilite la pratique d'activités physiques.

OBJECTIFS

1. Atteindre l'objectif de mise en place de structures dans l'organisation de la cour d'école.
 2. Favoriser le développement du potentiel des jeunes afin qu'ils participent davantage à l'organisation de leur environnement.
 3. Favoriser la pratique d'activités physiques dans la cour d'école d'une façon harmonieuse.
- État de participation classique (quantitatif).
 - Recenser à partir des listes d'inscriptions laissées lors de la formation.

MÉTHODOLOGIE

La formule de cueillette de données est celle du **questionnaire-dirigé**, c'est-à-dire que le responsable et les participants des comités devaient être rencontrés pour compléter le formulaire prévu à cet effet, par une personne-ressource.

DIRECTIVES GÉNÉRALES

Le questionnaire qui suit est fait de trois sections. La première section s'adresse aux adultes au sein du comité. La seconde est réservée aux jeunes leaders dans la cour d'école et la dernière à ceux qui ont participé à des jeux dans la cour d'école.

Nous vous demandons de répondre à chacune des questions selon votre opinion personnelle, sans crainte de jugement de la part de quiconque.

Tout ce qui sera écrit dans ce questionnaire demeure confidentiel et sera conservé à la Direction de santé publique et d'évaluation pendant une période de cinq ans. À l'intérieur du rapport de recherche, les résultats seront présentés de manière à ce qu'il soit impossible de reconnaître les écoles à qui ceux-ci réfèrent, de même que les auteurs des propos rapportés. D'ailleurs, dans le cadre de cette étude, nous désirons tracer un portrait régional et non local du processus d'implantation du programme « Mieux vivre dans la cour d'école ».

Si vous avez de la difficulté à lire et à répondre, vous pouvez vous faire aider par la personne-ressource.



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

Nous vous demandons d'indiquer vos coordonnées en cochant la case appropriée.
Vous ne devez pas inscrire votre nom sur cette feuille afin de respecter la confidentialité de vos réponses.

Votre sexe : ☐ Masculin ☐ Féminin
 Votre fonction : ☐ Adulte accompagnateur ☐ Coordonnateur
 Votre niveau d'enseignement : ☐ 1^{er} cycle ☐ 2^e cycle ☐ 3^e cycle
 Votre profession : ☐ Enseignant ☐ Surveillant ☐ Bénévole
☐ Autres :

Nous voulons passer en revue les éléments de la stratégie d'intervention prévue dans l'offre de service.

Quatre volets de l'organisation seront évalués dans ce questionnaire :

- a) volet sur la structure ;
- b) volet sur le rôle et les responsabilités de chacun ;
- c) volet sur la discipline et la participation dans les aires de jeux ;
- d) volet sur le support à l'intervention.

a) VOLET SUR LA STRUCTURE

Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →

Peu important

Important

Très Important

Ce volet porte sur l'importance que vous accordez à l'organisation de la cour d'école. **Jusqu'à quel point est-il important :**

✓ Cochez une seule case

Q.1. De former un comité de la cour d'école.	☐	☐	☐
Q.2 De former des jeunes leaders par cycle.	☐	☐	☐
Q.3 De répartir les aires de jeux par cycle.	☐	☐	☐
Q.4 Que la participation des élèves soit sur une base volontaire.	☐	☐	☐
Q.5 Que les périodes animées soient en dehors de la grille horaire.	☐	☐	☐
Q.6 Que les aires de jeux soient mixtes.	☐	☐	☐
Q.7 Que la gestion du matériel soit faite par les élèves.	☐	☐	☐
Q.8 Que votre direction d'école supporte votre comité.	☐	☐	☐
Q.9 Qu'une subvention (500 \$) soit accordée pour la formation du programme « Mieux vivre dans la cour d'école ».	☐	☐	☐

Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires.

Commentaires :



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

b) VOLET SUR LE RÔLE ET LES RESPONSABILITÉS DE CHACUN Nous voulons passer en revue les rôles de chacun et l'intérêt des membres à poursuivre leur implication au sein du comité. Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. —————>		oui	non
Indiquez dans quelle mesure vous avez réalisé les démarches suivantes.			
Le coordonnateur : AVEZ-VOUS :			
Q.10	Réalisé un calendrier de rencontres avec votre comité.	☐	☐
	Si « oui », combien de fois par mois (ex : 2 fois/mois).		
Q.11	Réalisé une rencontre d'information avec votre école.	☐	☐
Q.12	Réalisé un tableau d'information sur la cour d'école.	☐	☐
Q.13	Quantifié le taux de participation dans les aires de jeux.	☐	☐
Q.14	Évalué le taux de satisfaction dans les aires de jeux.	☐	☐
Q.15	L'intention de poursuivre votre implication au sein du comité.	☐	☐
Q.16	L'impression que le comité est essentiel au démarrage de la cour d'école ?	☐	☐
Q.17	Rencontré des difficultés dans l'organisation de la cour d'école ? Réponse : si oui, lesquelles :	☐ oui	☐ non
Q.18	Quelles suggestions feriez-vous pour améliorer l'organisation de la cour d'école ? Réponse :		
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires.			
Commentaires :			



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

Indiquez dans quelle mesure vous avez réalisé les démarches.		OUI	NON
L' Adulte accompagnateur : AVEZ-VOUS :			
Q.19	Supervisé les jeunes leaders dans l'animation. Si « oui », combien de fois par mois (ex : 2 fois/mois).	☐	☐
Q.20	Supervisé les jeunes leaders dans l'évaluation du taux de satisfaction.	☐	☐
Q.21	Informé les classes de la circulation des listes d'inscriptions.	☐	☐
Q.22	Quantifié le taux de participation dans les aires de jeux.	☐	☐
Q.23	L'intention de poursuivre votre implication au sein du comité pour la prochaine année.	☐	☐
Q.24	L'impression que le comité est essentiel au démarrage de la cour d'école ?	☐	☐
Q.25	Avez-vous rencontré des difficultés dans l'organisation de la cour d'école ? Réponse : si oui, lesquelles :	☐ oui	☐ non
Q.26	Quelles suggestions feriez-vous pour améliorer l'organisation de la cour d'école ? Réponse :		
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires.			
Commentaires :			



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

c) VOLET SUR LA DISCIPLINE DANS LES AIRES DE JEUX Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation →	En désaccord	En accord	Totale- ment d'accord
Ce volet vise à connaître votre perception du climat qui règne dans les aires de jeux. Jusqu'à quel point vous êtes en accord ou en désaccord avec les énoncés suivants :	✓ Cochez une seule case.		
Q.27 Délimiter les aires de jeux diminue les gestes de violence et d'intimidation.	☐	☐	☐
Q.28 D'animer des jeux diminue les chicanes et les conflits.	☐	☐	☐
Q.29 Les aires de jeux sont respectées par les élèves qui ne participent pas.	☐	☐	☐
Q.30 Les élèves négocient et se respectent dans les aires de jeux .	☐	☐	☐
Q.31 Les élèves respectent les règles du jeu.	☐	☐	☐
Q.32 D'animer des jeux diminue les risques de blessures.	☐	☐	☐
Q.33 Instaurer un code de conduite aide à la discipline.	☐	☐	☐
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires. Commentaires :			
c) VOLET SUR LA PARTICIPATION Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation →	Pas du tout	Passablement	Beaucoup
Ce volet vise à connaître votre perception du climat qui règne dans les aires de jeux. Diriez-vous que dans l'ensemble :	✓ Cochez une seule case.		
Q.34 Les élèves sont plus actifs lorsqu'on anime des jeux.	☐	☐	☐
Q.35 Les élèves ont du plaisir à participer à des jeux animés.	☐	☐	☐
Q.36 Le fait de participer à des jeux avec des élèves de même cycle augmente la participation.	☐	☐	☐
Q.37 Quels sont les élèves qui ont participé le plus ? (ex : le 1 ^{er} cycle)			
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires. Commentaires :			



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

c) VOLET SUR LE TAUX PARTICIPATION		1 fois/sem.	2 fois/sem.	3 fois/sem.	4 à 5 fois/sem.
Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →					
Ce volet vise à connaître la fréquence à laquelle vous animez la cour d'école à chaque semaine.		✓ Cochez une seule case.			
Q.38	Indiquez à quelle fréquence vous animez actuellement la cour d'école par semaine.	☐	☐	☐	☐
Ce volet vise à connaître le taux de participation dans les aires de jeux.		10 à 14	15 à 19	20 à 24	25 et plus
Q.39	Combien d'élèves, en moyenne, participent à un jeu dans la cour d'école ?	☐	☐	☐	☐
Ce volet vise à connaître le taux de participation de tous les cycles dans la cour d'école.		20 à 40	60 à 80	80 à 100	100 et plus
Q.40	Vous estimez à combien le nombre d'élèves par récréation qui participent à des jeux dans la cour d'école.	☐	☐	☐	☐
d) VOLET SUR LE SUPPORT À L'INTERVENTION		Très insatisfait	Insatisfait	Satisfait	Très satisfait
Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →					
Ce volet vise à connaître votre niveau de satisfaction par rapport à la formation. Jusqu'à quel point êtes-vous satisfait des aspects suivants de la formation :		✓ Cochez une seule case.			
Q.41	Du temps alloué à la formation (deux blocs de trois heures).	☐	☐	☐	☐
Q.42	Du matériel utilisé (guide du leader).	☐	☐	☐	☐
Q.43	Du répertoire de jeux actifs.	☐	☐	☐	☐
Q.44	Du contenu de la formation (utile à mon travail).	☐	☐	☐	☐
Q.45	Du formateur (a été clair et dynamique).	☐	☐	☐	☐
Q.46	De la récurrence du projet.	☐	☐	☐	☐
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires.					
Commentaires :					

MERCI DE VOTRE COLLABORATION



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE
Programme d'animation et d'aménagement de la cour d'école

Questionnaire d'évaluation

SECTION JEUNES LEADERS

Régie régionale de la santé et des services sociaux
de Lanaudière
Direction de la santé publique

Octobre 2002

É
V
A
L
U
A
T
I
O
N



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

Nous vous demandons d'indiquer vos coordonnées en cochant la case appropriée.
Vous ne devez pas inscrire votre nom sur cette feuille afin de respecter la confidentialité de vos réponses.

Ton sexe : ☐ Masculin ☐ féminin
Ton année scolaire : ☐ 1^{re} ☐ 2^e ☐ 3^e ☐ 4^e ☐ 5^e ☐ 6^e

Trois volets de l'animation seront évalués dans ce questionnaire :

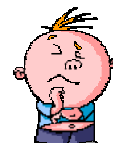
- a) volet sur le rôle du jeune leader au sein du comité ;
- b) volet sur la discipline dans les aires de jeux ;
- c) volet sur la satisfaction de votre rôle.

a) VOLET SUR LE RÔLE DU JEUNE LEADER

Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →



Toujours



Parfois



Jamais

Ce volet vise à connaître ton rôle au sein du comité.

✓ Cochez une seule case

Q.1 Est-ce que ton adulte accompagnateur t'aide dans tes tâches ?

☐
☐
☐

Q.2 Est-ce que tu décides des jeux dans la cour d'école ?

☐
☐
☐

Q.3 Es-tu responsable du matériel ?

☐
☐
☐

Q.4 Aimes-tu t'occuper du matériel ?

☐
☐
☐

Q.5 As-tu du plaisir à animer des jeux ?

☐
☐
☐

Q.6 Trouves-tu ça difficile d'animer des jeux ?

☐
☐
☐

Q.7 Es-tu respecté par les participants ?

☐
☐
☐

Q.8 Es-tu fier de faire partie du comité de la cour d'école ?

☐
☐
☐

Q.9 Aimes-tu ton rôle de jeune leader dans la cour d'école ?

☐
☐
☐

Q.10 Est-ce que tu vas poursuivre ton rôle de jeune leader ?
(si tu es en 6^e année, ne réponds pas cette question)

☐ oui

☐ non



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

b) VOLET SUR LA DISCIPLINE DANS LES AIRES DE JEUX Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →	 Toujours	 Parfois	 Jamais
Ce volet vise à connaître l'atmosphère qui règne dans votre aire de jeux lorsque vous animez des jeux. As-tu observé :	✓ Cochez une seule case.		
Q.11 Des élèves qui se crient des noms.	☐	☐	☐
Q.12 Des élèves impolis envers toi.	☐	☐	☐
Q.13 Des élèves qui se chicanent entre eux.	☐	☐	☐
Q.14 Des élèves qui ne respectent pas ton espace de jeux.	☐	☐	☐
Q.15 Des élèves plus âgés qui dérangent ton jeu.	☐	☐	☐
Q.16 Des élèves qui sont mis à l'écart parce qu'ils ne sont pas bons.	☐	☐	☐
Q.17 Des élèves qui se félicitent entre eux.	☐	☐	☐
Q.18 Des élèves qui encouragent leur équipe.	☐	☐	☐
Q.19 Des élèves qui aident un autre participant.	☐	☐	☐
Q.20 Des élèves qui se donnent la main après une partie.	☐	☐	☐
Q.21 Crois-tu que d'animer et de délimiter un espace de jeux est bon pour la discipline des élèves ?	☐ OUI ☐ NON		
c) VOLET SUR LA SATISFACTION DE VOTRE RÔLE Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →	Pas du tout	Un peu	beaucoup
Ce volet vise à identifier ce que t'apporte le fait d'être jeune leader dans la cour d'école. D'être jeune leader me permet :	✓ Cochez une seule case.		
Q.22 De me rendre utile, d'aider les autres.	☐	☐	☐
Q.23 De me sentir capable et compétent.	☐	☐	☐
Q.24 D'apprendre toutes sortes de choses.	☐	☐	☐
Q.25 D'être apprécié et estimé par les autres.	☐	☐	☐
Q.26 D'avoir beaucoup de plaisir et de bon temps.	☐	☐	☐
Q.27 De relever un défi, de me surpasser.	☐	☐	☐
Q.28 De faire des choses nouvelles et variées.	☐	☐	☐
Q.29 De me garder en bonne forme et en santé.	☐	☐	☐
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires. Commentaires : 			

MERCI DE VOTRE COLLABORATION



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE
Programme d'animation et d'aménagement de la cour d'école

Questionnaire d'évaluation

SECTION PARTICIPANTS

Régie régionale de la santé et des services sociaux
de Lanaudière
Direction de la santé publique

Octobre 2002

É
V
A
L
U
A
T
I
O
N



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

Nous vous demandons d'indiquer vos coordonnées en cochant la case appropriée.
Vous ne devez pas inscrire votre nom sur cette feuille afin de respecter la confidentialité de vos réponses.

Ton sexe : ☐ Masculin ☐ féminin
Ton année scolaire : ☐ 1^{re} ☐ 2^e ☐ 3^e ☐ 4^e ☐ 5^e ☐ 6^e

Deux volets de l'animation seront évalués dans ce questionnaire :

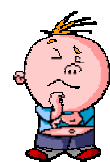
- a) volet sur la discipline dans les aires de jeux ;
- b) volet sur la satisfaction de votre participation dans les aires de jeux.

a) VOLET SUR LA DISCIPLINE DANS LES AIRES DE JEUX

Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →



Toujours



Parfois



Jamais

Ce volet vise à connaître l'atmosphère qui règne dans votre aire de jeux lorsque vous participez à des jeux. **As-tu observé :**

✓ Cochez une seule case.

Q.1 Des élèves qui se crient des noms.	☐	☐	☐
Q.2 Des élèves impolis envers toi.	☐	☐	☐
Q.3 Des élèves qui se chicanent entre eux.	☐	☐	☐
Q.4 Des élèves qui ne respectent pas ton espace de jeux.	☐	☐	☐
Q.5 Des élèves plus âgés qui dérangent ton jeu.	☐	☐	☐
Q.6 Des élèves qui sont mis à l'écart parce qu'ils ne sont pas bons.	☐	☐	☐
Q.7 Des élèves qui se félicitent entre eux.	☐	☐	☐
Q.8 Des élèves qui encouragent leur équipe.	☐	☐	☐
Q.9 Des élèves qui aident un autre participant.	☐	☐	☐
Q.10 Des élèves qui se donnent la main après une partie.	☐	☐	☐
Q.11 Crois-tu que d'animer et de délimiter un espace de jeu est bon pour la discipline des élèves ?	☐ OUI ☐ NON		

Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires.

Commentaires :



MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE

b) VOLET SUR LA SATISFACTION DE VOTRE PARTICIPATION		Pas du tout	Un peu	beaucoup
Avant chaque section, lisez bien les directives et la signification de l'échelle d'évaluation. →				
Ce volet vise à identifier ce que t'apporte le fait d'être participant dans la cour d'école. D'être participant me permet :		✓ Cochez une seule case.		
Q.12 De me garder en bonne forme et en santé.		☐	☐	☐
Q.13 D'avoir beaucoup de plaisir et de bon temps.		☐	☐	☐
Q.14 D'apprendre de nouveaux jeux.		☐	☐	☐
Q.15 De me sentir capable de jouer avec les autres.		☐	☐	☐
Q.16 De développer mes habiletés (lancer, frapper, attraper)		☐	☐	☐
Q.17 D'être apprécié et estimé par les autres.		☐	☐	☐
Q.18 De relever un défi, de me surpasser.		☐	☐	☐
Q.19 De faire des choses nouvelles et variées.		☐	☐	☐
Q.20 De jouer avec mes amis.		☐	☐	☐
Q.21 D'appliquer les règles.		☐	☐	☐
Q.22 D'apprendre à accepter la victoire et la défaite.		☐	☐	☐
Q.23 De respecter mes engagements (ex : inscriptions).		☐	☐	☐
Q.24 Aimes-tu mieux jouer à des jeux animés dans la cour d'école ou être libre ?		☐ animés		☐ libre
Indiquez le numéro de la question en référence à vos commentaires.				
Commentaires :				

MERCI DE VOTRE COLLABORATION

