

ÉTUDE POUR UN REDÉPLOIEMENT DES AIRES LUDIQUES ET SPORTIVES EN RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE

PROJET DE RAPPORT FINAL – JUILLET 2009



TABLE DES MATIÈRES

0. Introduction	1
1. Focus sur trois quartiers	2
1.1. Laeken	2
1.1.1. Profil socio-urbanistique	2
1.1.2. Les terrains de jeux analysés	2
1.1.3. Synthèse	2
1.2. Flagey	6
1.2.1. Profil socio-urbanistique	6
1.2.2. Les terrains de jeux analysés	6
1.2.3. Synthèse	6
1.3. Clemenceau-Memling	9
1.3.1. Profil socio-urbanistique	9
1.3.2. Les terrains de jeux analysés	9
1.3.3. Synthèse	9
1.4. Moortebeek – Peterbos	14
1.5. Le fonctionnement de deux aires de jeux “phares”	14
1.5.1. Rouge-Cloître	14
1.5.2. Georges Henri	15
1.6. Synthèse de l’analyse des quartiers, tendances générales et principaux acquis	16
2. Inventaire des aires ludiques et sportives formelles en Région de Bruxelles-Capitale	18
2.1. Chiffres-clés	18
2.2. Cartes	19
3. L’offre existante et les besoins potentiels en Région de Bruxelles-Capitale	21
3.1. Les zones de carence	21
3.2. Les priorités d’action	23
3.2.1. Les zones non prioritaires	23
3.2.2. Une sélection pour les résidents	23
3.2.3. Les zones prioritaires	24
4. Recommandations pour les espaces de jeux en Région de Bruxelles-Capitale	26
4.1. Lignes de conduite	26
4.2. Implantation d’espaces de jeux	29
4.2.1. Le jeu dans les espaces verts	29
4.2.2. Autres espaces publics	32
4.3. Aménagement d’aires de jeux	33
4.3.1. Principe de base: l’importance relative des équipements de jeux	33
4.3.2. Aménagement et groupes cibles	33
4.3.3. Diversifier les types d’aires de jeux	34
4.4. Actions participatives	36
4.5. Planifier les espaces de jeux	37
4.5.1. Un indice des espaces de jeux pour Bruxelles : un instrument de planning stratégique	37
4.5.2. Évoluer vers le niveau de rayonnement souhaité pour chaque espace de jeux	37
4.5.3. Un (des) espace(s) de jeux d’ambition régionale ?	41
4.6. Redéployer le maillage jeux	45
4.6.1. Aspects qualitatifs	45
4.6.2. Le rôle des espaces de jeux informels	46
5. Conclusions : Lignes de force pour un redéploiement du maillage jeux	48

0. Introduction

Dans l'espace urbain, la dimension ludique est fondamentale, même si elle n'a pas toujours été considérée à sa juste valeur. La possibilité qu'offre l'espace public de pratiquer des jeux et du sport est essentielle, à tous les niveaux :

Au niveau de la ville, elle influence directement l'attractivité résidentielle, car les espaces ludiques, qui sont une spécificité urbaine, font partie des équipements recherchés par les ménages avec enfants.

Au niveau du quartier, elle est l'un des leviers d'adaptation des aménagements aux besoins spécifiques locaux.

Au niveau de l'individu, elle participe au développement psychomoteur, physique et social des enfants, comme des adultes.

Bref, la ludicité de l'espace public est l'un des ingrédients essentiels de la qualité de vie en ville. Dans un contexte général de densification du tissu urbain, l'enjeu ludique devient fondamental pour la qualité du cadre de vie. En effet, de nombreux espaces de jeux privés disparaissent progressivement :

- Friches et terrains vagues sont progressivement (et rapidement) urbanisés, tandis que le marché immobilier bruxellois est soumis à une intense pression de la demande ;
- La taille des logements tend à diminuer, à Bruxelles comme dans la plupart des grandes villes, avec, en plus, le phénomène de la division des unifamiliales. On a donc plus de logements dans le même espace, et moins de logements avec jardins.

Il paraît donc fondamental d'amorcer un tournant, visant à ce que l'espace public compense, par son aménagement ou sa gestion, la diminution de la « ludicité » de l'espace privé.

La présente étude a pour objectif de « fournir les éléments permettant de motiver et d'argumenter (...) les grandes orientations stratégiques à prendre et les approches locales plus spécifiques à mener » (CSC) en vue d'un redéploiement du maillage jeux.

Elle bâtit les assises d'une réflexion permettant de passer du maillage jeux existant à un maillage jeux planifié.

Le rapport de l'étude se compose de trois parties :

D'abord un gros plan sur trois quartiers qui ont été analysés en profondeur pour faire ressortir un ensemble d'éléments importants et généralisables :

- Profil socio-urbanistique (analyse statistique),
- fonctionnement des jeux, et satisfaction (enquêtes auprès des usagers, sessions dans des classes de primaire, observations de terrain)

Ensuite une analyse globale, pour l'ensemble de la Région, opérée en deux temps :

- Réalisation d'un inventaire exhaustif des aires ludiques et sportives formelles en RBC, sous forme d'un Système d'Information Géographique (SIG) ;
- Réflexion sur l'adéquation entre cette offre et la demande potentielle, approchée au départ de facteurs statistiques ;

Enfin l'élaboration de nombreuses recommandations pouvant guider un redéploiement du maillage jeux, du niveau le plus particulier (l'aménagement de telle ou telle aire) au niveau le plus général (la planification).

Le rapport est accompagné d'un fascicule cartographique et statistique, qui compile l'ensemble des cartes auxquelles renvoient le rapport et ses annexes.

1. Focus sur trois quartiers

Les trois quartiers analysés ci-dessous sont localisés sur la carte Q.0 du fascicule cartographique et statistique.

1.1. Laeken

1.1.1. Profil socio-urbanistique

Le quartier *Laeken* est le plus vaste des quartiers étudiés. Centré autour du parc de Laeken, il s'étend en effet de la frontière régionale au nord jusqu'au canal. Les secteurs statistiques qui le composent présentent donc des profils très variés.

La présence du plateau du Heysel et des domaines royaux au centre de ce périmètre engendre une césure fondamentale entre les quartiers peuplés du périmètre. Ces derniers forment deux ensembles, de part et d'autre du plateau :

Le premier, au sud du Heysel, se déploie le long de l'avenue Houba De Strooper. :

- Au plus près du canal se trouvent les secteurs les plus défavorisés, dont la rue des Palais Outre-Ponts est représentative ;
- Plus au nord, les quartiers entourant le square Prince Léopold ont un profil légèrement plus favorable (en termes de revenus, de taille des ménages, etc.), mais bénéficient surtout de l'aménagement du square Prince Léopold en vaste aire de jeux destinée à tous les âges.
- Les quartiers entourant l'avenue Stiénon présentent un profil encore légèrement plus favorable (revenus plus élevés, ménages de plus petite taille, superficie de logement par habitant supérieure...) ;
- Enfin, la Cité Modèle se rapproche plutôt des environs du square Prince Léopold, excepté le fait qu'elle se compose presque exclusivement d'appartements. L'espace public y est généreux et soigné, notamment pour ce qui concerne les équipements ludiques.

Au nord du Heysel, les indicateurs statistiques sont beaucoup plus favorables. La forme urbanistique y est toutefois fort variable : grandes villas avenue de Meysse, immeubles d'appartements en ordre ouvert à Mutsaard, ou petits immeubles d'appartements en ordre fermé autour de l'avenue Jean de Bologne.

1.1.2. Les terrains de jeux analysés¹

Aires de jeux formelles: Cité modèle, Magnolia, Parc Colonial, Sobieski, Prince Léopold

Terrains de football : Cité modèle, Magnolia, Prince Léopold, Parc de Laeken

Espaces de jeux informels : Parc de Laeken, Parc Colonial, Sobieski, Jardins du Fleuriste

1.1.3. Synthèse²

L'on peut dire en général qu'il existe **une grande satisfaction** par rapport aux différentes aires de jeux (formelles et informelles) à Laeken. Le quartier dispose de grandes zones de récréation tout comme de plus petits espaces de jeux au niveau des quartiers. Cette combinaison rend le quartier intéressant et bien desservi. Le fait que les différents espaces de jeux sont intégrés dans une structure verte (espace vert, parc) et situés le long d'une promenade verte apporte une plus-value importante. L'espace public où les enfants peuvent se déplacer, courir et jouer librement

¹ Voir annexe *Tevredenheidonderzoek*, p.9

² Voir Fascicule cartographique et statistique, carte Q.1

reste de ce fait encore important. Pouvoir bouger librement semble (d'après les interviews et les enquêtes en classe) être un indicateur important pour évaluer la valeur de jeu pour des enfants en ville.

Espaces de jeux et valeur de jeu

Il y a néanmoins peu de diversité au niveau des types d'**aires de jeux**. Les aires ont souvent la même structure classique : un espace délimité avec des équipements. Ceci limite certains types de jeux plus créatifs (jeux de fantaisie, jeux de construction, mouvements exploratifs, ...). L'inventaire indique également que les espaces sont orientés principalement vers les classes d'âge suivantes : 3 à 7 ans et 3 à 12 ans. Il n'existe pas d'espaces de jeux pour les plus jeunes (0 à 3 ans). Nous estimons aussi qu'il serait intéressant de promouvoir des opportunités de jeux d'aventures dans un environnement naturel. Les différents parcs sont évalués de manière différente. Le Parc du Fleuriste et le Parc de Laeken sont les plus populaires. Le premier à cause de son originalité, ses fleurs, ses animaux et la présence d'eau. Le second à cause de son espace ouvert, ses valeurs naturelles, de sa qualité d'air et du sentiment de liberté que l'on y ressent Malgré le fait que ces endroits ne disposent pas d'équipements spécifiques, ils reçoivent la meilleure appréciation.

Espaces de jeux et distribution géographique

La distribution géographique des différentes aires de jeux est claire et satisfaisante. Il existe néanmoins quelques zones qui ne disposent pas d'espace de jeux à proximité, notamment celle à l'est de l'hôpital Brugmann, la cité autour de la rue Reper Vreven et les alentours de la rue de l'Horticulture.

Des enfants à mobilité réduite

Au sein du périmètre étudié, aucune aire de jeux n'a été développée avec l'idée d'une accessibilité totale (implantation, aménagement et équipement) pour des **enfants à mobilité réduite**. Ces enfants peuvent néanmoins vivre le jeu parmi les autres enfants à plusieurs endroits. Ceci est par exemple le cas au square Prince Léopold où des enfants en chaise roulante peuvent se déplacer à l'intérieur du parc et à côté des équipements. Des équipements qui peuvent être utilisés par tout le monde (et qui sont accessibles pour tous) ne sont pas présents. L'aire de jeux n'est souvent pas accessible à cause d'un aménagement inadapté du sol. Par exemple : des plans inclinés, des bords de bac à sable trop hauts, trop de surface d'amortissement sablé, une barrière trop étroite, des petits marchepieds,

Espaces de jeux et niveau de rayonnement

Dans le cadre de cette enquête de satisfaction, les différents espaces de jeux et de sports sont classés en fonction de leur rayonnement (*cf. infra*). Le niveau de rayonnement donne une indication sur l'ampleur d'un espace de jeux, de sports ou d'un espace vert.

<p><i>Rayonnement au niveau de la rue</i> : un espace qui dessert une rue avoisinante ou des rues à proximité. <i>Rayonnement au niveau du quartier (ou du secteur)</i>: un espace qui dessert un quartier ou un secteur. Un quartier est une zone d'habitation qui est située entre des barrières (axes de trafic, eau, infrastructure, ...). Un secteur est une zone, composée de plusieurs immeubles, qui forment une unité au niveau de l'aménagement du territoire et au niveau social. <i>Rayonnement au niveau communal</i>: un espace de jeu qui dessert une commune ou plusieurs communes. <i>Le niveau régional</i>: dessert la région de Bruxelles-Capitale ou une grande partie.</p>
--

La partie nord-est du quartier (parc de Laeken et parc d'Ossegem) dispose d'un caractère plutôt régional. Le Parc Sobieski, le parc Colonial et le parc du Fleuriste ont un caractère communal et sont plutôt orientés vers le quartier. Ces 3 parcs sont liés par un passage régional (promenade verte). Les autres espaces de jeux sont surtout orientés vers le quartier. Voici la liste des espaces

de jeux formels et informels et leur rayonnement (réalisée sur base d'interviews, d'enquêtes en classe et de visites de terrain).

Football, courir librement, se bouger

Le foot semble prédominer l'utilisation de l'espace public à Laeken. Il y a deux terrains de foot au parc Prince Léopold et deux dans la cité Modèle, deux près de Magnolia et un terrain au parc de Laeken. Les deux premiers sont plutôt orientés vers le quartier. Le dernier, situé dans le parc de Laeken, a un rayonnement communal voire régional. La zone autour de l'espace agora dans le parc de Laeken, avec le terrain de foot synthétique (avenue de Bouchout) et la zone de sport autour du Stade Roi Baudouin a un rayonnement régional. Développer cette zone comme une zone supra-locale accessible, avec le parc de Laeken comme contrefort, semble être une opportunité. Ce sont surtout des garçons qui jouent au football. Il n'existe pas d'alternative comparable pour les filles. Se bouger librement, courir, rouler, ... autant d'activités qui sont très importants d'après les interviews et les sessions en classe, tant pour les filles que pour les garçons.

Jouer dans la rue

Les enquêtes indiquent qu'on ne joue pas ou très peu dans les rues du quartier. Les enfants comme les parents signalent que cela est bien trop dangereux. Un aménagement des quartiers et des cités qui tient compte des enfants mérite beaucoup d'attention dans le cadre de la réalisation éventuelle d'un plan de maillage de jeu. Par exemple : des interventions aux places qui stimulent le jeu, des trottoirs larges à des endroits stratégiques, des petites dans les coins de rue... . Surtout les routes locales conviennent en premier lieu pour réaliser cet objectif.

Barrières

Laken connaît quelques barrières de trafic importantes. Les jeunes enfants disent que cela ne leur pose pas de problèmes. Les parents et les enfants plus âgés estiment que ces barrières constituent un handicap. Les axes de trafic les plus importants sont: l'avenue Houba de Strooper, l'avenue Sobieski et Boulevard du Centenaire, l'Avenue du Gros Tilleul et l'avenue du Parc Royal. Les principaux carrefours qui constituent une barrière sont : l'avenue Palfyn et l'espace autour de la Place Palfyn, le carrefour de l'arbre Ballon, le carrefour du gros Tilleul et l'espace agora au Parc de Laeken et le rond-point Prince Léopold.

Nous avons également constaté que les enfants et les jeunes qui habitent au sud-ouest de l'Avenue Houba de Strooper n'utilisent pas souvent la zone au nord-est (parc de Laeken et parc d'Osseghem). Deux carrefours importants peuvent être modifiés pour améliorer le lien entre ces deux zones. (1) Avenue Houba de Strooper et place J. Palfyn & (2) Avenue Bockstael et avenue Sobieski.

Orienté vers les familles

Les différentes interviews et sessions ont démontré que les infrastructures pour accueillir des familles devraient être développées. Il s'agit notamment de grands bancs, de fontaines d'eau, de possibilités de pique-nique, ...

Gestion

La gestion des aires de jeux semble être un point faible d'après un grand nombre d'utilisateurs. La réparation rapide de dégâts (filets, fontaines, balançoires, ...) est fortement demandée. Des chiens errants et leurs excréments rendent les visites aux espaces de jeux très désagréables.

Potentiel du maillage d'espaces de jeux actuel

La partie occidentale de Laeken connaît un système de places de quartier avec des espaces de jeux orientés vers le quartier même. Ceux-ci semblent bien (voire très bien) fonctionner et sont généralement fortement appréciés. Le réseau n'est cependant pas encore complet. Nous conseillons de prévoir des espaces supplémentaires dans les quartiers suivants : (1) le quartier autour de la rue Reper Vreven : un espace de jeu supplémentaire avec un rayonnement au niveau de la cité ou du quartier, (2) le quartier autour de la rue de l'Horticulture : un espace de jeu supplémentaire au niveau de la cité ou du quartier et de développer J. Palfijn comme une aire de jeux du quartier à part entière.

La partie orientale est composée d'un réseau de parcs qui pourraient potentiellement fonctionner à un niveau régional. Elle est fortement développée. Le degré de satisfaction auprès des utilisateurs est élevé. Un aménagement supplémentaire du parc de Laeken et du parc d'Osseghem représente une très grande opportunité: (1) possibilités de développement supplémentaire pour des zones de sport formelles et informelles dans le parc de Laeken au niveau communal et régional, (2) réalisation d'un parc familial au niveau de la Région.

1.2. Flagey

1.2.1. Profil socio-urbanistique

Le périmètre du quartier Flagey est le plus densément peuplé des quartiers analysés, puisqu'on y dénombre plus de 163 habitants par hectare (la moyenne régionale se situant autour de 62 hab/ha).

Parmi les quartiers étudiés, Flagey se distingue par la petite taille de ses ménages (1,73 personne en moyenne), la faible part de ménages avec enfants (24%), et l'importante part des étrangers issus de l'Union Européenne. Ces divers éléments fondent la faible part des enfants dans la population, phénomène qui est dû à l'importante présence des étudiants et de travailleurs internationaux et assimilés – les « *dinkies* » – vivant seuls (situés le long de l'avenue Louise).

Toutefois, compte tenu de l'importante densité de la population, la densité des moins de 15 ans y reste très élevée (au second rang, après Cureghem). La demande en espaces de jeux n'est donc pas négligeable.

Enfin, c'est surtout au nord et à l'est du périmètre qu'un besoin en espaces récréatifs publics semble important (densité de la population de moins de quinze ans élevée, faibles revenus, confort des logements faible, etc.).

Au sud et à l'ouest, alors que la demande est moins importante, la disponibilité en espaces de jeux, tant formels qu'informels, est supérieure.

1.2.2. Les terrains de jeux analysés³

Aires de jeux formelles : Jardin du Roi, Le Musée de l'Enfant, Parc Albert II, Rue Malibran

Terrains de foot: Pas de terrains.

Espaces de jeux informels : Etangs d'Ixelles: La zone verte autour de l'Abbaye de la Cambre, Jardin du Roi, Place Flagey

1.2.3. Synthèse⁴

Degré de satisfaction

Pour ce quartier, 4 espaces de jeux formels ont été examinés: le Jardin du Roi, le parc Jadot (accolé au Musée des enfants), la parc Albert II et la Petite rue Malibran. Ces aires de jeux sont évaluées de manière neutre, bien qu'une certaine satisfaction existe. L'espace de jeux situé près du Musée des Enfants est le plus populaire. Cet espace est considéré comme convivial, attirant pour différentes classes d'âge, protégé de la circulation. Jouissant d'un cadre vert, il offre des possibilités de jeu dans la nature et il est lié à d'autres endroits comme le musée, la ferme pédagogique et des terrains de tennis. Nous avons également évalué les espaces de jeux informels (place Flagey, Etangs d'Ixelles, la Cambre et le Jardin du Roi). Ces endroits sont surtout appréciés pour leur espace qui permet aux enfants de courir librement. Le fait de se retrouver parmi les gens et parmi ce qui se passe en ville constitue également un aspect positif pour les enfants. Des choses se déroulent à ces endroits, aussi pour les enfants. Les quartiers avoisinants disposent d'espaces de jeux formels et informels attirants (TenBosch, le Parc Léopold et le bois de la Cambre au sud), ce qui contribue à la satisfaction. Ces endroits sont tellement attractifs que les gens sont prêts à s'y déplacer.

³ Voir annexe *Tevredenheidonderzoek*, p.31

⁴ Voir fascicule cartographique et statistique, carte Q.2

Espaces et valeurs de jeux: orientés vers les plus petits

Les espaces de jeux formels du quartier sont surtout orientés vers les plus petits (3-7 ans). Les enfants des classes d'âge supérieures (8-12 et +12) ne sont pas visés. La valeur ludique des différents espaces est plutôt limitée : on y trouve les équipements classiques (grimper, glisser, jouer sur la balançoire, dans le bac à sable, ...). Des possibilités de jeux d'aventures sont plutôt à rechercher le long des étangs d'Ixelles, au bois de la Cambre, au Parc Albert II, au Jardin du Roi et au sein du parc Jadot. Les enfants plus âgés et les jeunes ne disposent presque pas de zones formelles de sport ou de jeux. Les adultes interrogés indiquent également que le quartier ne dispose pas d'infrastructure pour pratiquer le sport. On ne retrouve par exemple pas de terrain de football au sein du quartier (espace agora ou pelouse).

Des enfants à mobilité réduite

Des enfants à mobilité réduite n'ont presque pas de possibilités dans le quartier pour jouer sur les espaces de jeux formels. Aucun espace de jeux formel n'est entièrement équipé pour accueillir des enfants à mobilité réduite. Ceci au niveau de l'implantation, de l'aménagement ou de l'équipement.

Espace de jeux et répartition

Les espaces de jeux se trouvent dans la partie sud du quartier. Les différents espaces de jeux y sont situés le long d'un «ruban». Il s'agit de l'axe Parc Albert II, les étangs d'Ixelles, l'abbaye de la Cambre, le Jardin du Roi et Tenbosch.

Le centre et le nord du périmètre (zone au nord de la Chaussée de Vleurgat et de la rue Malibran) disposent d'une seule aire de jeux dans la petite rue Malibran, mais son offre est extrêmement limitée et son état laisse à désirer.

Il ne sera donc pas étonnant de retrouver les habitants de ces quartiers sur la place Flagey, un espace de jeux informels, mais qui suscite une satisfaction réellement significative.

Courir librement, se bouger

Beaucoup d'enfants déclarent que courir et se bouger librement fait partie intégrante de leur comportement journalier. Les enfants pratiquent cela principalement dans le domaine public au sens large (place Flagey, la zone verte autour des étangs, la Cambre). Les possibilités pour courir et se bouger librement sont très limitées dans les espaces de jeux formels, à l'exception de l'espace au Musée de l'Enfant.

Jouer dans la rue

Seulement quelques enfants signalent qu'ils jouent dans la rue. Les autres perçoivent cela comme une activité trop dangereuse.

Barrières

Plusieurs axes de trafic (dense) parcourent le quartier. Nous avons constaté que les enfants et leurs accompagnateurs (parents, famille, amis, ...) visitent régulièrement plusieurs espaces de jeux qui sont situés en dehors du quartier Flagey: il s'agit notamment du Parc Léopold, de Tenbosch et du Bois de la Cambre. Ceci implique un grand nombre de déplacements d'enfants, jeunes et parents à l'intérieur du quartier examiné. Nous pouvons indiquer 3 axes qui méritent plus d'attention. La sécurité routière devrait être améliorée pour les 2 premiers, le développement du maillage jeux pour le troisième. (1) Axe Rue Malibran – Chaussée de Vleurgat (entre le Parc Léopold, la place Flagey et Tenbosch), (3) L'axe Rue du Bourgmestre –

Avenue G. Bernier – Rue du Monastère (entre le Musée des enfants, La Cambre, le Jardin Royal et Tenbosch), (3) L'axe place Flagey – les étangs d'Ixelles et la Cambre.

Orientés vers les familles

Les différents espaces de jeux formels sont souvent visités en famille. Ce sont surtout les parents et/ou les accompagnateurs qui visitent les espaces de jeux avec les enfants. Les enfants consultés dans les classes indiquent également qu'ils ne jouent presque pas seuls dans la rue ou qu'ils ne se déplacent que rarement seuls. Développer les espaces à caractère familial mérite beaucoup d'attention. Il faudrait également prévoir plus d'opportunités de jeux pour des enfants plus âgés (plus de défis et des possibilités de jeux et de sports), faute de quoi des familles avec des enfants jeunes et des enfants plus âgés ne seront pas desservis convenablement.

Gestion

L'espace de jeux dans la Petite Rue Malibran et celui dans le Parc Albert II souffriraient (d'après les personnes interviewées) de vandalisme et d'une utilisation impropre des équipements. Ceci ne serait pas le cas pour les espaces près du Musée de l'Enfant et du jardin du Roi. Des chiens errants et leurs excréments posent néanmoins des problèmes à chaque endroit inventorié. Plusieurs personnes proposent de prévoir des zones destinées aux sorties de chiens dans les différents espaces verts et parcs. La présence des chiens limite certainement les opportunités de jeux.

La présence d'eau

Les Etangs d'Ixelles constituent une zone importante pour les enfants et les jeunes. Les enfants voudraient que des activités soient organisées à cet endroit (faire trempette, se déplacer en barque, ...). Toutefois, la qualité de l'eau est mal perçue (considérée comme « sale »), au contraire de l'eau « propre » de la Place Flagey, qui est du même coup fortement appréciée.

La partie nord

La partie nord du quartier (située entre la Rue Malibran, la chaussée de Vleurgat, l'avenue de la Couronne, l'avenue Louise, la Rue du Viaduc et la Rue de la Croix) ne dispose pas d'espaces de jeux formels. Les enfants de cette zone sont donc obligés de se diriger soit vers le sud du périmètre, soit en dehors du périmètre. Aménager le domaine public en fonction des enfants dans la partie nord du quartier est une tâche importante. Le grand nombre d'écoles et leurs plaines de jeux en particulier peuvent aider à créer plus d'opportunités de jeux dans ce secteur densément peuplé avec une habitation très dense.

Recommandations pour renforcer le maillage de jeux actuel

Partie nord du quartier : absence d'espaces de jeux. Pistes possibles pour y remédier :

- Aménagement du domaine public (rue et places) en fonction des enfants
- Les différentes écoles du quartier (leurs plaines de jeux) pourraient être ouvertes au grand public.
- Des interventions urbanistiques au sein des blocs: ventiler, dénoyauter
- Etude supplémentaire: développer l'espace situé près de la Petite Rue Malibran comme une zone avec un rayonnement au niveau du quartier.

Une attention particulière pour les connections (cf. supra et recommandations) :

Zone place Flagey, Etangs d'Ixelles, Abbaye de la Cambre et Jardin du Roi : en considérant cette zone comme très stratégique : introduire des zones de jeux (formels ou informels) dans le maillage jeux actuel.

1.3. Clemenceau-Memling

1.3.1. Profil socio-urbanistique

Pour bon nombre d'indicateurs, le quartier Clémenceau est le plus fragilisé des quartiers étudiés. Il est en cela représentatif du « croissant pauvre » de Bruxelles, dans lequel il se situe.

On y retrouve la part (24%) et la densité (29,2/ha) des moins de quinze ans les plus élevées des périmètres étudiés. De même pour la taille moyenne des ménages (2,33 personnes) ou la part des ménages comprenant trois enfants et plus (14% des ménages, soit le double du second quartier, Moortebeek).

Tout converge pour conférer aux enfants une importance et un poids qu'ils n'ont pas ailleurs.

Le revenu moyen des habitants est aussi le plus bas des quartiers étudiés (16.165, contre 30.307 pour Rouge-Cloître).

Enfin, le confort des logements est au plus bas, avec 25m² de superficie de logement par occupant, 18% des logements ne disposant pas du petit confort⁵, et seulement 12% des logements disposant d'un jardin. Sur ces trois points également, le quartier Clémenceau affiche les plus mauvais scores des quartiers étudiés.

Le quartier Clémenceau est donc exemplaire d'un tissu dans lequel des besoins importants en matière de jeux ne peuvent être assumés par la sphère privée, et où l'espace public a un rôle de relais à jouer.

1.3.2. Les terrains de jeux analysés⁶

Aires de jeux formelles : Parc de la Rosée, Rue Jorez

Terrains de football: Place près de la Rue Brogniez-rue de Fiennes, Place Rue de Liverpool

Espaces de jeux informels : Place Lemmens, Places Rue de Fiennes/Rue Brogniez, Louis Pequeur Place Bara, Place du Conseil

1.3.3. Synthèse⁷

Degré de satisfaction

Deux espaces de jeux formels ont été examinés pour ce quartier. Le parc de la Rosée et l'espace situé Rue Jorez (au dessus du métro). Le quartier dispose également de quelques places équipées pour jouer au foot, notamment la place située Rue de Liverpool et la place au carrefour de la Rue Brogniez et la Rue de Fiennes. Un espace de jeux situé le long de la rue Jorez n'était pas accessible lorsque cette étude a été réalisée, ce à cause de la construction d'un nouveau bâtiment sur le site. Cet espace n'a pas été pris en compte dans notre étude. Ce quartier résidentiel très dense compte également plusieurs places qui ne disposent pas d'infrastructure pour sports ou jeux : la place Lemmens, la place du Conseil, la place Bara, Louis Pequeur, le Square de l'Aviation. Ces places ont été prises en compte lors des interviews et des sessions en classe. Elles constituent des éléments importants du maillage de jeux urbain. Le degré de satisfaction par rapport aux espaces de jeux et de sports du quartier Clemenceau-Memling est plutôt bas, à l'exception du Parc de la Rosée. L'évaluation souvent négative par les utilisateurs de la plupart des espaces de jeux est principalement liée aux 3 facteurs suivants :

⁵ Les logements ne disposant pas du petit confort (selon la terminologie de la DG Statistique et Information Économique) ne disposent ni de l'eau courante, ni de WC intérieur au logement, ni de salle de bains intérieure au logement.

⁶ Voir annexe *Tevredenheidonderzoek*, p.47

⁷ Voir Fascicule cartographique et statistique, carte Q.3.

- la gestion et l'utilisation (vandalisme, utilisation inappropriée, présence de chiens, ...).
- le manque d'opportunités pour jouer sur les différentes places, dans les espaces de jeux et dans le quartier en général.
- des situations de conflit : trafic, autres jeunes,

Espaces de jeux et valeur de jeux

La valeur de jeux des différents espaces de jeux est plutôt limitée dans l'ensemble.

Les espaces de jeux sont équipés de manière monotone et minérale, excepté le parc de la Rosée. Toutefois, la ludicité de ce parc est limitée par une certaine monotonie des équipements ludiques. Ainsi, l'originalité et l'approche participative ne doivent pas occulter l'indispensable diversité ludique. Le terrain de football et le relief introduit (avec la statue d'une main) apportent une dimension supplémentaire et donnent un cachet à cet endroit. Le fait que ce parc est orienté vers les différentes classes d'âge est un atout important. L'animation qui est prévue dans ce parc contribue à la satisfaction et à l'augmentation de la valeur de jeux. L'espace situé Rue Jorez (au dessus du métro) dispose d'un potentiel (espace libre pour courir, pour s'asseoir, pour des jeux de ballon, pour grimper et glisser). Cet espace nous a paru très monotone et très minérale lorsque nous l'avons visité dans le cadre de cette étude. L'espace de jeux était dans un état déplorable et inquiétant. Le réaménagement de cet espace a heureusement été entamé. Les autres places disposant d'infrastructure pour le football (rue de Liverpool et carrefour rue Brogniez - rue de Fiennes) sont également monotones et minérale. Les deux espaces sont uniquement destinés au foot. L'on n'y trouve pas d'autres éléments qui stimulent le jeu. La première place n'est plus souvent utilisée et a souffert de vandalisme. La deuxième place est utilisé fréquemment, ce en combinaison avec la place avoisinante. Elle est surtout orientée vers le foot et vers les activités suivantes : courir et apprendre à rouler à vélo.

Trois secteurs - trois réseaux de petites places

Il est clair que ce quartier peut être réparti en 3 secteurs. Chaque secteur dispose d'un réseau de petites places urbaines différentes, où l'on joue.

1.Secteur Conseil – Jorez

Ce secteur comprend plusieurs petites places, notamment la place du Conseil, la place située Rue Brogniez et Rue de Fiennes, la place à la rue Jorez et la place Bara. Ces places sont utilisées pour jouer, pour traîner et pour courir. Ce sont des endroits d'escale importants pour les habitants : les enfants et les parents du secteur.

2.Secteur de la Rosée (est et ouest)

Contrairement au secteur situé au sud de la chaussée de Mons, ce secteur dispose de très peu de places qui conviennent pour jouer. Il n'y a que la place Lemmens et la place dans la rue de Liverpool. Cette première est considérée par les enfants comme ennuyeux à mourir. La deuxième est tout à fait démolie à cause du vandalisme et n'est plus fonctionnelle. On ne trouve également pas de lieux qui conviennent pour jouer le long du canal. Le nouveau parc situé à la porte de Ninove offrira dans le futur sans doute plus d'opportunités pour jouer.

3.Secteur Brogniez (nord et sud)

Ce secteur ne dispose pas d'espaces formels de jeux. L'on joue régulièrement sur la place Louis Pequeur et la place Bara. Celles-ci ne sont pourtant pas aménagées en fonction du jeu. L'espace qui permet de jouer librement plaît aux enfants. Sur le square de l'Aviation, jouer au foot est interdit.

Espaces de jeux et distribution géographique

Ce secteur compte deux espaces de jeux formels (parc de la Rosée et rue Jorez). Deux terrains de football formels sont intégrés dans deux places (place au carrefour Brogniez et rue de Fiennes et la place dans la rue de Liverpool). Ces deux derniers endroits offrent peu d'opportunités pour

jouer, comme courir, des jeux de ballon, apprendre à rouler à vélo. L'on peut considérer ces 4 endroits comme 4 espaces de jeux et de sports formels. La distribution de ces 4 endroits implique que les enfants du secteur de la Rosée et du secteur Conseil - Jorez disposent d'endroits pour jouer dans les alentours. Deux endroits ne sont pas desservis :

- La partie nord-ouest du secteur de la Rosée. Il y a tout de même la place située Rue Liverpool, mais elle n'est plus utilisée du tout.
- Le secteur Brogniez (nord et sud) ne dispose pas d'espace de jeux. Les enfants doivent en tout cas traverser la chaussée de Mons ou l'avenue Clemenceau pour visiter un espace de jeux. Ce secteur contient néanmoins quelques places avec un potentiel de jeu assez important (place Bara, Square de l'Aviation, Robert Pequeur).

Les différents espaces de jeux du quartier **sont fortement orientés vers leur secteur**. Les enfants et autres personnes interviewées nous ont souvent signalé que certains espaces de jeux sont trop éloignés ou l'on disait même : « ce n'est pas mon quartier ». Les 3 espaces de jeux principaux sont : le parc de la Rosée, la Rue Jorez et la place au carrefour Rue de Fiennes-Rue Brogniez. Ces espaces fonctionnent surtout pour leur environnement direct. Les différentes grandes barrières du quartier que les enfants ne peuvent certainement pas toujours traverser seul (Avenue Clemenceau, Chaussée de Mons, zone du canal et petite ceinture) contribuent à ce rayonnement limité.

Les enfants à mobilité réduite

Au sein du périmètre, c'est le Parc de la Rosée qui offre le plus de possibilités aux enfants handicapés. L'accès à l'intégralité du parc et le fait de pouvoir prendre part aux actions de jeux garantit une expérience intense. Cet espace ne dispose néanmoins pas d'équipements spécifiques pour enfants à mobilité réduite. Au sein du périmètre étudié, aucune aire de jeux n'a été développée avec l'idée d'une accessibilité totale (implantation, aménagement et équipement) pour des **enfants à mobilité réduite**.

Gestion et animation

Les enfants et les parents apprécient le fait qu'il existe un certain niveau de contrôle sur les espaces de jeux. Ceci peut signifier qu'il existe une délimitation claire de l'espace pour les plus petits, surtout pour éviter des situations de conflit avec d'autres utilisateurs de la place ou avec le trafic passager. La présence de gardiens, fort appréciée en général dans les aires de jeux, est particulièrement appréciée dans le cas du parc de la Rosée (régulièrement cité en exemple), où le succès de l'équipe est encore renforcé par les animations qui ont lieu dans le parc.

La gestion et l'attractivité des différentes places n'est pas optimale. Les places suivantes devraient être réaménagées prioritairement :

- La Place Rue Liverpool
- La Place Lemmens
- Le Carrefour rue de Fiennes - rue Brogniez (surtout la zone avec le terrain de football)
- La Rue Jorez (on est en train de réaménager cette rue actuellement).

Des endroits oubliés, aussi par les enfants

Ni la place du marché à la gare du Midi ni la zone située le long du canal n'ont été mentionnées ou évaluées par les enfants lors des différentes sessions et interviews comme zones de jeux. Il y existe pourtant un potentiel pour développer les possibilités de jeux.

Jouer dans la rue

Les enfants signalent qu'ils jouent dans la rue, alors que ce n'est pas ressorti spontanément dans les autres quartiers (où les réponses font plus souvent ressortir la dangerosité du jeu en rue). Ceci est surtout le cas dans la zone autour de la place du Conseil, la rue Jorez et la rue de Fiennes, mais également autour de la place Pequeur et la place Lemmens.

Si aucun élément issu des enquêtes n'explique à lui seul cette particularité du quartier Clémenceau, on peut émettre une série d'hypothèses :

- Le quartier comporte beaucoup de grandes familles, logées dans des maisons en général assez petites. L'espace privé n'est donc pas suffisant pour le jeu des enfants et ados, lesquels se reportent donc vers l'espace public (où les places, squares et espaces verts sont rares et où la rue prime) ;
- Dans les autres quartiers, les rues où il serait possible de jouer sont plus rares (déclivité, trafic...);
- Jouer en rue suppose l'autorisation des parents, qui serait moins « dans les mœurs » dans d'autres quartiers.

L'étude *Buiten spelen* a montré que, si les enfants ne jouent pas dans la rue (là où ils estiment en avoir la possibilité dans le quartier), c'est principalement pour des raisons de sécurité, d'autorisation parentale (surtout pour les plus jeunes) et de qualité ludique de l'espace (surtout pour les plus âgés : 12-14 ans)⁸.

Orientés vers les familles

Les interviews et sessions en classe ont montré que les espaces les plus visités en famille sont le parc de la Rosée et, dans une moindre mesure, la place De Fiennes-Brogniez. Le parc de la Rosée est plus orienté vers les familles (différentes classes d'âge, gardiens, zones de repos, différents type de jeu...).

La place De Fiennes-Brogniez est souvent utilisée en famille pour apprendre courir et à rouler à vélo. Mais il n'y pas vraiment d'équipements pouvant servir toute la famille.

De nombreuses aires de jeux dans le quartier sont orientées vers le football (rue de Fiennes, rue Liverpool, rue Jorez). Ce sont des équipements qui attirent surtout des garçons et les ados.

Il n'y pas de équivalent pour les filles, les petits enfants ou en général pour toute la famille.

Compte tenu de la structure démographique du quartier, il y a donc un manque manifeste d'aires de jeux orientées vers les familles, et donc un déséquilibre qui va, d'une certaine manière, à l'encontre du contrôle social souhaitable. Développer les espaces à caractère familial mérite une attention prioritaire, pour rééquilibrer l'offre du quartier.

Développer un maillage de jeu pour le quartier Clémenceau-Memling

- Ce quartier a besoin de terrains de jeux au niveau du quartier et du secteur, destinés aux différentes classes d'âge.
- Ce secteur a également besoin d'un bon maillage afin de pouvoir se déplacer en sécurité à l'intérieur du quartier et de secteur en secteur.
- Les barrières que forment l'Avenue Clémenceau, la chaussée de Mons et la zone du canal devraient être enlevées.
- Pour le secteur de la Rosée, nous proposons les interventions suivantes:
 - Des interventions urbanistiques sont fortement requises: un espace ouvert, ventiler, « denoyauter »

⁸ Van Gils J., Seghers J., Scheerder J. & Boen. P. (2008) *Buiten spelen*. Kind & Samenleving, KULeuven pour le Gouvernement flamand.

- Rendre le domaine public (rues et places) plus attirant pour les enfants et développer des opportunités de jeux.
- Etudier la possibilité de développer l'espace de jeux de la rue de Liverpool au niveau du quartier : ceci exige des interventions sur l'espace public.
- Prévoir une bonne connexion et des opportunités de jeux dans le futur parc à la porte de Ninove
- Pour le secteur Brogniez, nous proposons les interventions suivantes:
 - Le terrain abandonné situé entre la rue Brogniez et la rue de la Clinique peut être transformé en un espace vert pour le quartier et le secteur. Des opportunités de jeux pour filles, familles et les enfants les plus jeunes devraient être créées en premier lieu.
 - Rendre le domaine public (places et rues) plus attractif pour les enfants et développer des opportunités de jeux.
 - Prévoir une bonne connexion et des opportunités de jeux dans le futur parc à la porte de Ninove
 - La place Bara, la place Louis Pequeur et le square de l'Aviation sont des espaces qui conviennent pour jouer.
- Pour le secteur de la place du Conseil et de la rue Jorez, nous proposons les interventions suivantes:
 - Plus d'opportunités de jeux pour les plus petits sur la place à la rue Brogniez et la rue de Fiennes (évaluer la complémentarité avec le nouvel aménagement de la place située rue Jorez).
 - Rendre le domaine public (places et rues) plus attractif pour les enfants et développer des opportunités de jeux.
- Plusieurs places à Anderlecht peuvent être valorisées davantage avec un aménagement favorisant le jeu (entre autres la place communale, la place Lemmens, la place Bara, la petite place située rue Liverpool, ...).
- Créer plus d'opportunités de jeux pour les enfants du quartier:
 - Le futur parc à la porte de Ninove.
 - La zone du canal.
 - La place du marché à la gare du Midi.
 - Des évocations du "parcours caché" de la Senne à travers le quartier de la Rosée (celles-ci peuvent être tant ludiques que didactiques)

1.4. Moortebeek – Peterbos

Le quartier Moortebeek – Peterbos, situé à Anderlecht, a fait l'objet d'une analyse statistique et de terrain, mais non de sessions dans les écoles. Il a permis de mettre en évidence le fonctionnement de deux types de quartiers très différents : la cité-jardin (Moortebeek) et la cité-tours (Peterbos).



Cité-jardin Moortebeek : l'espace public est très linéaire et peu présent, bien qu'en bon état. L'accent est mis sur l'espace privé, et particulièrement sur la qualité des jardins privés.

L'espace de jeux ne manque pas, mais il est circonscrit pour l'essentiel à la sphère privée.

Les besoins en aires de jeux publiques ne sont donc pas criants.



Cité-tours Peterbos : les jardins privés sont inexistantes (y compris pour les appartements du rez-de-chaussée).

L'espace public est conséquent et destiné à jouer un rôle important : celui de jardin collectif.

L'état de l'espace public est dégradé (spirale vandalisme / manque d'entretien). L'équipement des aires ludiques est limité au strict minimum et les espaces de sport, nombreux, sont en mauvais état.

L'espace public ne remplissant pas son rôle de jardin collectif, les habitants sont privés d'un espace vital, ce qui accentue les tensions sociales.

Seul un véritable programme participatif semble en mesure de rompre le cercle vicieux dans lequel la cité s'est installée.

1.5. Le fonctionnement de deux aires de jeux "phares"

Les usagers de deux aires de jeux importantes ont été interviewés, de façon à pointer certains principes de fonctionnement généralisables à d'autres aires de jeux.

1.5.1. Rouge-Cloître

Le site du Rouge-Cloître est situé aux abords de la Forêt de Soignes, non loin du débouché de l'autoroute E 411. Trois aires de jeux de belle taille, bien équipées et destinées à des classes d'âges différentes sont installées au sein d'un site patrimonial important, l'ensemble offrant diverses possibilités de détente en famille autour de la promenade dans la nature (forêt, étangs, potagers...), avec un point de restauration assez apprécié.

Le rayonnement du site dépasse le rôle local, étant donné la localisation en forêt, donc relativement séparée des quartiers peuplés : 79% des personnes interrogées ne proviennent pas du quartier (et 72% viennent en voiture).

La majorité des personnes interrogées déclare ne venir que rarement. On peut en déduire que le site du Rouge-Cloître fonctionne avec un socle d'usagers assez élargi, mais peu assidus (un socle suffisamment important pour être massivement représenté malgré une fréquentation très occasionnelle).

La vocation de ce site ludique est donc avant tout supra-locale, ce qui explique son rayonnement assez important. Toutefois, dans l'état actuel des choses, ce rayonnement relativement étendu ne rime pas avec fréquentation importante : le Rouge-Cloître est une destination que l'on choisit aussi, justement, en raison du fait qu'elle est relativement peu fréquentée, calme, et entourée de nature, tout en appréciant la diversité des jeux.

1.5.2. Georges Henri

L'aire de jeux Georges Henri est située dans le parc du même nom. Si, de mémoire de riverain, l'aire de jeux a toujours existé, son récent réaménagement, original et très apprécié, a marqué le site.

L'aire de jeux se compose d'une partie pour les petits (toboggan, labyrinthe, jeux d'eau), d'une partie pour les grands (grimpe, balançoire et toboggans-tubes) et d'une partie plus végétalisée (« jungle »). On soulignera l'originalité des jeux, conçus spécifiquement pour ce site, l'attention prêtée au confort des accompagnants (abris, ombre, nombreuses banquettes...) et le fait que la surface d'amortissement de l'ensemble de l'aire de jeux est en sable, et la présence de terrains de sport à proximité immédiate (sports de ballon, parcours santé et « bosses »).

Le parc est de taille relativement petite, et entouré de quartiers résidentiels assez densément peuplés, ce qui explique un rayonnement local assez marqué, puisque 45% des personnes interrogées proviennent du quartier. Si l'usage de l'automobile reste majoritaire (52% des personnes interrogées), la marche à pied occupe une place importante (38% des personnes interrogées).

Cette proximité forte explique aussi (en plus de la qualité de l'équipement) l'assiduité des usagers et la régularité de leurs visites : 67% des personnes interrogées viennent au moins une fois par mois. Enfin, 19% des personnes interrogées effectuaient leur première visite, ce qui montre bien que la renommée de l'aire de jeux fait tache d'huile, autour des usagers « anciens ». En fin de compte, le succès de la nouvelle aire de jeux est total, puisqu'on y a compté plus de 200 personnes présentes simultanément lors d'une belle journée du début du mois de juillet.

1.6. Synthèse de l'analyse des quartiers, tendances générales et principaux acquis

Les observations de terrain ainsi que les enquêtes et les interviews en classe permettent d'établir certaines grandes caractéristiques de la situation actuelle en matière d'aires ludiques et sportives.

1. De façon assez systématique, le réseau existant des aires de jeux formelles ne rencontre pas certaines attentes de base des usagers et usagers potentiels :
 - Les activités les plus simples et les plus essentielles, comme courir, bouger librement, jouer avec un petit relief ou encore jouer avec l'eau (des exemples régulièrement évoqués), ne sont pas assez prises en compte dans les aires de jeux actuelles, dont l'utilisation est souvent trop déterminée, trop univoque ;
 - Il existe un manque en espaces pouvant accueillir les familles : il faut envisager non pas le seul jeu, mais le séjour dans son ensemble, y compris le confort des accompagnants, les commodités de base (notamment eau potable et possibilités de pique-nique), etc. ;
 - La gestion des équipements dans la durée est souvent perçue comme déficitaire : manque de surveillance et d'entretien (nettoyage trop rare, réparations tardives...) ;
 - Une attention particulière devrait être apportée aux enfants souffrant d'un handicap moteur. Les aires de jeux prenant en compte ces enfants de l'implantation jusqu'à l'aménagement sont encore balbutiantes. Ce type de démarche convient le mieux aux sites d'une certaine ampleur.
 - Les filles et les enfants plus âgés (\pm 10-14 ans) semblent, de façon générale, délaissés par le maillage jeux actuel.
 - La faible inventivité dans la conception des espaces est toujours un motif d'insatisfaction des usagers. Bien souvent, les aires de jeux se limitent à des enclos appliqués dans l'espace public, plutôt qu'intégrés à l'espace public. Or, l'originalité est toujours appréciée, surtout lorsque les projets sont gérés dans une optique participative.
2. L'une des conséquences du manque d'originalité et du manque d'entretien est que de nombreuses aires ludiques et sportives existantes ont une ludicité nulle ou quasi nulle. Ainsi, lors de l'interprétation des chiffres et des cartes de l'inventaire, il importe de garder en vue le fait que derrière l'indication d'une aire de jeux peut se cacher un équipement plus désolant que ludique (par exemple, deux ressorts défraîchis et une maisonnette vandalisée, ou un terrain de basket aux anneaux arrachés et au sol couvert de mousse). L'analyse quantitative peut donc, le cas échéant, être modifiée par une analyse qualitative.
3. Les besoins des usagers sont multiples et variables : un petit équipement de proximité peut suffire à assurer les « besoins » journaliers, par exemple en rentrant de l'école, etc. Une aire plus fournie sera intéressante à un rythme hebdomadaire, le week-end par exemple, et sa proximité est alors moins importante. Enfin, de nombreux parents (probablement parfois tirés par leurs enfants) n'hésitent pas à parcourir des distances importantes pour les lieux plus exceptionnels. Il faut prendre en compte cette stratification des besoins dans l'élaboration d'un maillage jeux équilibré.

4. L'importance des espaces verts dans les pratiques ludiques montre que les grands espaces libres prennent une place importante dans les pratiques de jeu des enfants. Il est donc important que les espaces conçus pour le jeu ne se limitent pas à des modules de jeux, mais prennent aussi en compte l'importance de l'espace.

5. À un niveau planologique, on observe d'ailleurs que la satisfaction est supérieure en seconde couronne, parce qu'elle est soutenue par la présence d'espaces verts, et non parce que les aires de jeux y seraient de meilleure qualité.
Dans les zones plus centrales, en l'absence d'espaces verts, il importe que d'autres éléments de l'espace public puissent prendre le relais et introduire une certaine ludicité dans la ville (squares, places, trottoirs, abords de bâtiments publics...).

2. Inventaire des aires ludiques et sportives formelles en Région de Bruxelles-Capitale

Avant de pouvoir généraliser les acquis de l'analyse des quartiers à l'ensemble de la Région de Bruxelles-Capitale, il a fallu mettre sur pied un inventaire complet des aires ludiques et sportives, intégrant toutes les aires gérées par les communes.

Une campagne de collecte d'informations auprès des administrations communales a donc été menée, afin de disposer de données homogènes et comparables pour chacune des communes⁹. Les informations ainsi recueillies ont été rassemblées dans une base de données et liées à une carte via un SIG.

Ceci signifie que pour chaque aire ludique ou sportive, on dispose de sa localisation, de l'inventaire de son équipement ludique et d'informations sur la présence d'équipements auxiliaires, tels que WC, clôtures,...

Dans le cadre de la présente étude, cet inventaire est avant tout un outil d'analyse et d'aide à la décision.

En aval de l'étude proprement dite, il a vocation à devenir non seulement un outil d'information du public (les informations peuvent être mises en ligne) mais aussi un outil de gestion (en étant mis à jour régulièrement, il sert à un monitoring constant du maillage jeux).

Les cartes 1.1 à 1.17 du fascicule cartographique et statistique montrent les principaux traitements que permet le SIG, ainsi que quelques exemples de traitements spécifiques.

2.1. Chiffres-clés

La Région de Bruxelles-Capitale compte 321 aires ludiques et sportives, dont 280 aires communales et 41 aires régionales.

Aires IBGE	Aires communales	Total RBC
41	280	321

On compte donc une aire ludique et/ou sportive pour 596 enfants de moins de 15 ans.

Nombre d'enfants de moins de 15 ans	Nombre d'aires ludiques/sportives	Nombre d'enfants par aire ludique/sportive
191421	321	596

En l'absence de données comparables pour d'autres villes¹⁰, ces chiffres peuvent difficilement être appréciés. Toutefois, la valeur régionale peut servir de référence dans le cadre d'une application par quartiers (voir le Monitoring des quartiers, mis en place par l'IBSA).

⁹ Cf. l'annexe « Grille d'encodage », qui a été soumise aux administrations communales, et qui est le canevas de mise en forme de la base de données.

¹⁰ Il semble qu'actuellement aucun inventaire comparable n'ait été réalisé.

Ces chiffres peuvent aussi servir de référence à un objectif chiffré dans le cadre du redéploiement (par exemple : passer graduellement à une aire pour 500 enfants).

2.2. Cartes

La **carte 1.1** montre la localisation des 321 aires ludiques et sportives en Région de Bruxelles-Capitale.

Dès ce stade, on observe :

- **Contrairement aux espaces verts, la présence des aires ludiques et sportives n'est pas sensiblement influencée par la centralité** : on trouve, au centre comme en périphérie, de fortes concentrations locales, ou au contraire des zones non équipées, sans que la centralité ne semble jouer un rôle direct. Les raisons géographiques de la répartition spatiale seront donc à rechercher ailleurs.
- **L'influence des politiques communales sur la répartition des aires ludiques et sportives est très forte**. Certaines communes procèdent selon un principe de dispersion, là où d'autres optent pour la concentration. Dans le premier cas, leur territoire peut être (presque) entièrement couvert (Anderlecht, Evere). Dans le second cas, le matériel ludique est réparti sur un nombre limité de sites (Ixelles, Schaerbeek, Forest).

Les **cartes 1.2 à 1.5** montrent la répartition des aires ludiques et sportives en fonction du type d'équipement qu'elles proposent : jeux uniquement, sport uniquement, ou jeux et sport.

	Aires de jeux	Aires de sports	Aires ludo-sportives	Total
Communales	127	49	104	280
IBGE	23	3	15	41
Total	150	52	119	321

On peut constater que les politiques de répartition des aires ludiques et sportives sont actuellement orientées :

- **Surtout vers les enfants en seconde couronne**. Ceci se traduit par une présence massive de sites offrant uniquement des jeux, visant donc un public familial et évitant la proximité entre les utilisateurs des jeux et des terrains de sport. C'est l'image de l'aire de jeux « résidentielle » qui prévaut.
- **Plutôt vers les enfants et les jeunes dans les parties plus centrales**. C'est en effet là qu'on retrouve, toutes proportions gardées, le plus d'aires ludo-sportives, offrant donc sur un même site des jeux et du sport. Ceci renvoie à une interprétation plus « urbaine » de l'aire de jeux.

Les **cartes 1.6 à 1.9** montrent les classes d'âge visées par les équipements des aires ludiques, (donc uniquement les jeux), étant entendu que les équipements sportifs ne s'adressent pas à une tranche d'âge finement définie.

	3 à 7 ans	%	8 à 12 ans	%	3 à 12 ans	%	Total
Communales	95	43%	14	6%	112	51%	221
IBGE	17	44%	12	31%	10	26%	39
Total	112	43%	26	10%	122	47%	260

Chiffres à l'appui, on observe que les 3 à 7 ans sont largement plus visés que les 8 à 12 ans. **Concrètement, une personne à la recherche d'une aire de jeux pour des enfants de 3 à 7 ans pourra se tourner vers 90% des aires ludiques existantes. Une personne accompagnée d'enfants de 8 à 12 ans choisira parmi 67% des aires de jeux. Une personne recherchant des jeux pour des enfants des deux catégories d'âges pourra se tourner vers 47% des aires de jeux existantes (qui sont souvent les plus intéressantes d'un point de vue ludique).**

Les cartes 1.10 à 1.13 se basent sur la définition d'une typologie des aires ludiques et sportives établie sur ce qui précède, c'est-à-dire sur les catégories d'âge visées, et sur le type d'équipement (jeux / sports). L'intérêt de ces critères est de reposer sur les deux éléments les plus essentiels en termes planologiques, c'est-à-dire sur la part de la population à laquelle s'adressent les infrastructures.

Niveau d'importance	Équipement des sites	Sites IBGE	Sites communaux	Total sites
Élémentaire	Jeux 3-7 sans sport	23	110	133
	Jeux 8-12 sans sport			
	Sport seul			
Intermédiaire	Jeux 3-7 + sport	10	112	122
	Jeux 8-12 + sport			
	Jeux 3-12 sans sport			
Complet	Jeux 3-12 ans + sport	6	39	45
		39	261	300¹¹

Les cartes constituent une importante référence puisqu'elles permettent de distinguer rapidement, pour chacun des sites, un niveau d'importance en fonction de critères clairs.

Aucune influence géographique ne semble influencer la répartition géographique des aires, quel que soit leur niveau dans la typologie. Ici encore, les politiques communales semblent être le facteur prédominant. On notera qu'il existe d'évidents manques d'aires de jeux de niveau complet (carte 1.13), pour toute la zone du croissant pauvre « élargi » (de l'ouest d'Uccle à l'ouest de Schaerbeek en contournant le Pentagone).

¹¹ Pour ce tableau, de même que pour la carte correspondante, les terrains de pétanque seuls sont éliminés, de même que les tables de ping-pong seules. Ceci afin de ne pas perturber les données avec des éléments mineurs qui ne relèvent pas réellement de la même problématique.

3. L'offre existante et les besoins potentiels en Région de Bruxelles-Capitale

L'inventaire établi au cours de la phase 0 a été croisé avec un certain nombre de variables statistiques disponibles pour l'ensemble de la Région, de manière à qualifier les zones du territoire les plus dépourvues en aires ludiques et sportives. Les statistiques prises en compte sont celles qui sont susceptibles d'influencer les pratiques, attentes et besoins en matière de jeux dans le domaine public.

Ce sont celles qui ont été utilisées dans l'analyse détaillée des quartiers. De cette manière, des allers-retours sont possibles entre le niveau macro (la Région) et le niveau micro (le secteur statistique ou le quartier).

Aussi, le fascicule cartographique comprend-il les cartes régionales des valeurs statistiques avec, en surimpression, l'inventaire des aires de jeux et le tracé des six quartiers étudiés en détail dans la première partie.

Le principe méthodologique pragmatique qui guide ce volet de l'étude est le suivant :

- 1. L'inventaire montre les portions du territoire qui sont équipées en aires de jeux ou, au contraire, qui en sont dépourvues.**
- 2. L'analyse statistique permet de déterminer un « degré d'urgence », autrement dit, d'identifier un certain nombre de priorités d'action.**

Les développements suivants se rapportent aux cartes 2.1 à 3.7 du fascicule cartographique et statistique.

3.1. Les zones de carence

Pour déterminer les zones du territoire qui sont dépourvues d'aires de jeux, chaque aire ludique et/ou sportive a été remplacée par un disque de 300 mètres de rayon, de façon à figurer une « zone d'influence », plutôt qu'un simple emplacement. Cela signifie que, dans les zones du territoire qui ne sont pas couvertes par une de ces « zones d'influence », aucune aire ludique et/ou sportive n'est disponible à moins de 300 mètres.

Ce rayon correspond à une distance à vol d'oiseau raisonnable par rapport aux besoins quotidiens puisqu'elle correspond à une durée de trajet allant jusqu'à 10 minutes (à 2,5 km/h, cela représente 417 mètres).

La durée de trajet est essentielle dans la satisfaction des besoins journaliers, et une durée de 10 minutes semble bien être un maximum, car il ne s'agit que d'un « aller ». Si l'on additionne le « retour », le déplacement compte déjà pour 20 minutes. Cela signifie que pour une visite de 30 minutes, il faut une plage horaire de près d'une heure, ce qui n'est pas négligeable.

On peut donc considérer qu'au-delà de 10 minutes de trajet, la visite à l'aire de jeux devient plus occasionnelle (une petite excursion), et que la question du choix du mode de déplacement commence à se poser (à pied ou en transports motorisés ?), et donc la proximité n'a plus le même sens.

La carte 2.1 montre les zones du territoire qui sont « couvertes » par la présence d'une aire ludique ou sportive à moins de 300 mètres. En négatif, se dessinent les **34 zones** qui connaissent un déficit d'installations ludiques.

3.2. Les priorités d'action

Il reste à qualifier les zones de carence, car toutes ne se valent pas. Par exemple, l'absence d'aire de jeux dans la zone industrielle d'Anderlecht peut difficilement être qualifiée de déficience. L'objectif des étapes suivantes, qui, par « élagages » successifs au départ des 34 zones définies ci-dessus, mène à identifier les zones prioritaires, où une intervention sur le maillage jeux s'impose à brève échéance.

3.2.1. Les zones non prioritaires

La **carte 3.2** met en évidence le fait qu'une part importante des zones sous-équipées sont des zones (presque) non habitées. Sur ce point, l'adéquation entre l'offre et la demande existe (toutes deux nulles), et ces zones peuvent être **définitivement supprimées des priorités d'intervention**.

On notera que beaucoup de ces zones recouvrent de grands espaces verts, voire des pôles ludiques verts. En effet, la fonction de proximité de ces espaces est amoindrie par la leur taille elle-même. De plus, certains d'entre eux sont, en l'état actuel des choses, de véritables pôles récréatifs « verts », ce qui démontre que l'absence d'aires de jeux formelles et publiques n'y est pas nécessairement vécue comme une carence. Dans le même ordre d'idées, il est essentiel de remarquer qu'à une échelle plus large, ces grands « pôles verts » (Bois de la Cambre, le parc de Laeken, parc de la Woluwe...) pourraient constituer des sites de premier choix dans l'optique du développement d'un pôle récréatif d'envergure régionale.

La **carte 3.3** reprend 6 zones de seconde couronne est, au sein desquelles la densité de population, tout en n'étant pas nulle, est très faible. Ces zones arrivent **en queue de classement en termes de priorité d'intervention**, car les faibles densités de population s'additionnent à des caractéristiques socio-économiques relativement favorables (revenus élevés, beaucoup d'unifamiliales, grands jardins, et dans un cas, faible part des enfants). De plus, la localisation périphérique de ces zones leur assure un caractère « vert » marqué, ce qui suppose un espace public relativement généreux (parcs notamment).

La **carte 3.4** met en évidence 7 zones qui n'ont pas été écartées lors de l'étape précédente, mais qui peuvent l'être en regard de la densité de la population de moins de quinze ans. Il s'agit de zones plus centrales que les précédentes (dont la ludicité de l'espace public est donc *a priori* plus faible), pouvant avoir une densité de population relativement élevée, mais au sein desquelles la densité de la population âgée de moins de quinze ans est faible. Elles constituent la classe intermédiaire, qui ne relève pas encore des priorités d'action, mais qui s'en rapproche.

3.2.2. Une sélection pour les résidents

La classification des 34 zones non équipées est faite **en fonction des résidents et à un moment donné** de l'évolution de la ville. C'est en fonction de cet horizon que sont déterminées ci-dessous les zones prioritaires.

Certaines zones sont écartées des priorités d'action parce qu'elles ne sont pas, **aujourd'hui**, en carence, même s'il est parfois vraisemblable qu'à plus ou moins brève échéance, les besoins pourront y être amplifiés par le développement de l'urbanisation. On pense, à moyen terme, à

Tour et Taxis, à plus long terme, aux sites *gare Josaphat, Delta, Plaine*, ou à très long terme, *Schaerbeek-Formation*.

Les priorités d'intervention sont déterminées pour **les résidents**, selon leur nombre et selon leurs besoins, mais il se pourrait que, dans le cadre d'un objectif précis, une intervention soit menée pour d'autres catégories de personnes.

Par exemple, la zone est du Pentagone se trouve dans une zone de carence, qui est écartée des priorités d'action en raison de la faible densité de la population de moins de quinze ans. En effet, le tissu urbain y est très mixte sur le plan fonctionnel (bureaux et commerces y sont très présents), ce qui en fait une zone peu densément peuplée malgré une densité du bâti très importante. De plus, la population y est marquée par la présence de « dinkies » (*double income no kids*), de jeunes travailleurs urbains souvent sans enfants. Toutefois, on pourrait y réaliser des espaces publics ludiques, adressés aux chaland, dans le but d'améliorer leur confort lorsqu'ils viennent faire leurs achats.

3.2.3. Les zones prioritaires

Enfin, deux niveaux de priorité sont illustrés par les **cartes 3.5 à 3.7**. Basées sur la densité de la population de moins de quinze ans, elles distinguent :

- Un groupe de cinq zones de **seconde priorité**, pour lesquels cette densité est relativement modérée ;
- Un groupe de six zones de **première priorité**, pour lequel cette densité est très élevée.

Le tableau suivant reprend ces zones, telles qu'elles sont nommées sur la **carte 3.7**.

Priorité 1	Priorité 2
Colignon – Pavillon (Schaerbeek)	Broeck (Anderlecht)
Place de Helmet (Schaerbeek)	Béguines (Molenbeek – Berchem-Sainte-Agathe)
Place des Bienfaiteurs (Schaerbeek)	Miroir (Jette – Ganshoren)
Saint-Antoine – Bethléem (Forest – Saint Gilles)	Brugmann (Laeken – Jette)
Ouest – Ransfort (Molenbeek)	Sept Bonniers (Uccle – Forest)
Pannenhuis (Laeken – Jette)	

Ces zones sont prioritaires, on l'a vu, en ce qu'elles ne sont pas équipées en aires de jeu et en ce que la densité des jeunes y est très élevée. Mais d'autres raisons – variant selon le cas – sont encore à ajouter, qui viennent renforcer le constat d'urgence.

Elles se situent en général dans des quartiers centraux et densément bâtis, ce qui suppose souvent que l'espace public y est restreint et est difficilement en mesure d'accueillir des jeux informels (contrairement à ce qui est le cas dans des quartiers moins densément bâtis).

Beaucoup d'indicateurs statistiques renforcent le diagnostic d'un besoin aigu :

- Taille moyenne des ménages élevée,
- Part des ménages avec 3 enfants et plus élevée,
- Part des étrangers élevée,
- Faibles revenus,
- Faible superficie de logement par habitant,
- Faible niveau de confort des logements,
- Faible part des logements privés
- ...

Les populations dont il est question sont dans l'ensemble des populations fragiles sur le plan socio-économique, faibles sur le marché de l'emploi, et relativement captives de leurs lieux de résidence.

Certes, chaque zone ayant son profil propre, toutes ne sont pas des cas extrêmes pour chacun des indicateurs pris en compte. Mais la situation d'ensemble en fait des zones plus demandeuses que d'autres en matière d'espaces de jeux publics.

Il n'est pas étonnant que ces zones se rassemblent précisément dans (première priorité) et autour (seconde priorité) du « croissant pauvre » de Bruxelles, dans des quartiers où, de façon générale, ni l'espace public ni l'espace privé ne sont actuellement en mesure de rencontrer l'importante demande en espaces de jeux.

4. Recommandations pour les espaces de jeux en Région de Bruxelles-Capitale

4.1. Lignes de conduite

Les éléments suivants, mis bout à bout, composent une forme d'utopie du maillage jeux dans l'espace urbain.

Ils sont le résultat d'une analyse des atouts et faiblesses du maillage jeux existant, basée sur les propos exprimés lors des sessions en classe et des interviews réalisées dans les aires de jeux.

Cet écho, provenant aussi bien des enfants que des parents, montre que beaucoup appréhendent la question du jeu d'extérieur dans son ensemble, et non comme inévitablement associée aux aires de jeux formelles. On voit, à travers ces tendances, se dessiner la place du maillage jeux formel comme l'un des éléments des habitudes des usagers.

Les principes qui suivent sont donc à considérer avant tout comme un ensemble de guides généraux destinés à encadrer la mise sur pied d'une politique de redéploiement du maillage jeux.



Comprendre comment jouent les enfants

Jouer est une activité quotidienne pour des enfants. Ils grandissent en jouant dans l'environnement où ils habitent, où ils vont à l'école. Ils ne jouent pas uniquement à l'intérieur au autour des espaces de jeux formels. La ville peut être considérée comme leur espace de jeux. Jouer est une activité journalière qui peut se faire partout. En ville, les enfants de nombreuses occasions de jouer (fontaine, place, zone humide, espace de jeux formel, coin de rue, place,...)



En milieu urbain, il faut orienter les jeux vers les familles et vers les classes d'âge différentes

Jouer en ville est une activité accompagnée pour beaucoup d'enfants. Les enfants se déplacent vers un certain endroit, en compagnie de leurs frères, sœurs, parents ou amis. A partir de l'âge de 12 ans, les enfants se déplacent avec des enfants de leur âge pour jouer.



Soigner l'aspect naturel des aires de jeux formelles et améliorer la ludicité des espaces verts

Les enfants n'utilisent pas uniquement des espaces de jeux formels pour jouer, mais aussi, et largement, les espaces verts. Ces endroits sont souvent très appréciés, parce qu'ils offrent des opportunités pour grimper, pour se cacher, pour courir, pour des jeux d'aventures et pour rouler à vélo.



Prévoir des « spots » stratégiques et attractifs

Les enfants et les jeunes utilisent souvent des espaces de jeux informels pour y jouer, bavarder ou traîner. Ces endroits attirent leur attention, parce qu'ils sont uniques et spéciaux.



Intégrer la nature dans les aires de jeux

Les enfants considèrent les éléments naturels à Bruxelles comme « beaux », « décoratifs » et « importants ». La présence de fleurs, d'eau, de poissons (ou animaux en général) constituent des critères de qualité importants pour les enfants. Certains parcs et espaces verts stimulent la la fantaisie des enfants.



Développer prioritairement les aires de jeux au centre de quartiers (identifiables d'un point de vue fonctionnel : entre des barrières, autour d'une place...)

Des endroits qui sont situés au centre du réseau de jeux d'un quartier sont souvent fort appréciés. Investir dans ces endroits vaut la peine.



Accorder toute son importance à l'espace libre

Les enfants indiquent que -même pour des zones de jeux formelles- l'espace entre les équipements est important. « On joue surtout entre les différents équipements », disent-ils souvent. Disposer d'espace libre pour courir, rouler à vélo ou jouer au ballon est apprécié : une place ouverte, où il est possible de rouler à vélo et courir librement.



Les équipements formels comme signal

La présence d'équipements prouve que l'on peut jouer à un endroit, qu'il est destiné aux enfants. C'est un signal, sans être le tout du jeu. Les enfants soulignent que de l'espace libre reste indispensable aux alentours : pour jouer au foot (un terrain égalisé, éventuellement avec des buts), pour rouler à vélo (terrain en relief, eau, ...), pour se cacher, grimper, ...



Intégrer l'eau dans l'espace public et dans les aires ludiques

La présence d'eau incite beaucoup d'enfants à jouer. Les enfants y font souvent référence. L'eau dans un contexte minéral convient pour jouer si elle est propre. Les enfants n'apprécient pas d'eau sale ou l'eau qui sent mauvais (cf. les étangs d'Ixelles).



Privilégier l'originalité

Les enfants apprécient l'originalité et des éléments de surprise dans leur environnement résidentiel ou leurs espaces pour jouer. Ces éléments stimulent leur étonnement et leur fantaisie.



Les garçons et le jeu : privilégier le sport

Les garçons veulent surtout jouer au foot. Ils apprécient des terrains de foot formels tout comme des terrains informels. Des terrains qui conviennent pour d'autres sports sont également appréciés.



Les filles et le jeu : privilégier les espaces familiaux et conviviaux

Les filles aiment bien s'asseoir (sur une balançoire), bavarder, des endroits qui permettent de faire du théâtre, de sauter à la corde ou de faire des dessins à la craie. Elles recherchent souvent des endroits plus intimes pour jouer.



Développer les jeux d'aventure

Les enfants indiquent qu'ils ont besoin de plus d'espaces de jeux d'aventure (naturels) en ville. Il peut s'agir d'espaces de jeux aménagés de manière formelle dans un environnement naturel. Mais il s'agit souvent aussi de relever des défis ou de faire des choses chouettes dans la nature urbaine.



Créer des espaces publics intégrant les interactions entre enfants aux autres dynamiques urbaines

Comme les adultes, les enfants apprécient la dynamique urbaine et les contacts sociaux. Ils aiment jouer parmi d'autres enfants, mais ils aiment aussi se mêler au passage de piétons qui vaquent à d'autres occupations.

4.2. Implantation d'espaces de jeux

Il est acquis que certaines habitudes ayant cours à l'heure actuelle en matière d'aménagement d'espaces de jeux poussent à une certaine standardisation qui confine le jeu à la banalité. « Le jeu se pratique sur les modules de catalogues », semble être la réponse la plus répandue chez nombre de gestionnaires publics, encouragés dans cette approche, cela va sans dire, par les fabricants.

Pourtant, les demandes exprimées ne vont pas dans ce sens : la satisfaction des utilisateurs est bien davantage corrélée à l'originalité, aux aménagements inattendus qu'aux espaces reconnaissables. La qualité et la simplicité d'un espace permettant des jeux variés l'emportent toujours sur l'offre pléthorique de modules de jeux concentrés en une aire classique.

Il faut sortir le jeu des aires, ne pas raisonner uniquement en termes d'aires de jeux, mais aussi améliorer la ludicité de l'espace public.

Quelques mesures relativement simples peuvent être prises, selon, par exemple, le type d'espace où l'on se trouve.

4.2.1. Le jeu dans les espaces verts

Augmenter la valeur de jeu par une plus grande intégration des espaces de jeux dans les espaces verts :

L'étude des 3 quartiers (Clemenceau/Flagey/Laeken) démontre qu'une grande partie des espaces de jeux forment des îles au sein de différents espaces verts. La clôture spécifique et les panneaux d'accès en bordure augmentent le caractère fermé des espaces de jeux. Beaucoup de parents apprécient les espaces cloisonnés pour leur caractère intime et le sentiment de sécurité qu'ils y ressentent. Les enfants apprécient également ces espaces de jeux formels, parce qu'il y est clair que l'on peut y jouer, que ces endroits sont réservés aux jeux. Toutefois, la ludicité de ces aires est souvent limitée par ce qui se trouve à l'intérieur des cloisons.

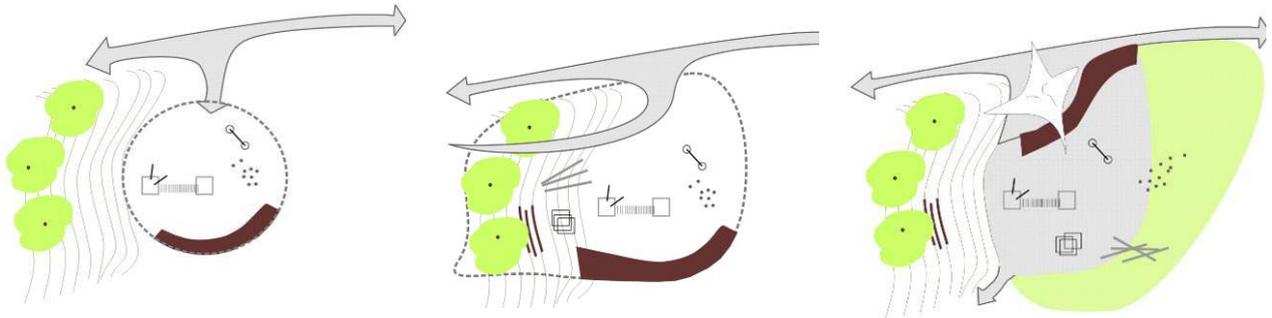
Propositions pour augmenter la ludicité au sein des espaces verts :

1. Prévoir des facteurs informels qui stimulent le jeu dans le paysage, le relief, ...& intégrer des caractéristiques du paysage dans les espaces de jeux formels



2. Clôtures :

- Lorsque c'est possible dans les espaces verts : ne pas prévoir de clôture¹² ;
- Lorsqu'une clôture est nécessaire: prévoir une zone de transition ou définition spatiale plus large de l'espace de jeux.



Une définition étroite d'une clôture

Une définition large d'une clôture

Ne pas prévoir de clôture

L'A.R. concernant l'exploitation d'espaces de jeux (28 mars 2001) stipule qu'une clôture n'est pas indispensable à l'aménagement d'un espace de jeux. Les bords de l'espace de jeux peuvent être définis par des frontières naturelles ou psychologiques. Le bon sens devrait prévaloir.

3. Établir une carte d'intensité ludique

Lorsqu'un espace de jeux est implanté dans un espace vert, il est possible de mieux intégrer les qualités environnementales de cette zone dans l'espace de jeux. L'élaboration d'une carte d'intensité de jeux par espace vert est une manière de définir les endroits où il est possible de jouer intensivement. Il est également possible d'indiquer les zones à haute valeur naturelle qui conviennent aux jeux. **La carte d'intensité ludique** devient de cette façon un instrument qui permet de planifier l'implantation (pour les projets d'espaces verts) et de définir le type d'espace de jeu (pour les espaces existants).



Carte d'intensité ludique pour le parc De Kloef à Renaix

¹² Cette question se heurte souvent au problème des déjections canines, certains maîtres indécis laissant leurs chiens utiliser les surfaces d'amortissement comme litière. Les zones de liberté pour chiens peuvent être une piste pour atténuer ce problème, tout comme le recours à des surfaces d'amortissement n'ayant pas d'intérêt comme litière (caoutchouc plutôt que copeaux ou sable) ou encore une adaptation de la gestion des sites.

Le tableau suivant peut tenir lieu de mode d'emploi de cette carte d'intensité.

Dans quelle phase du projet ?	Que faut-il faire?
1. Analyse du site	<p>Le point de vue des enfants, ados,... Analyser le site avec les enfants,.. Comment jouent-ils ? Où jouent-ils ? Quelles sont les zones intéressantes pour les enfants ?</p>
2. Établir le programme de construction pour l'espace vert	<p>Établir le « programme ludique global » de l'espace vert. Dans le programme les points suivants doivent être définis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. niveau de rayonnement (rue, secteur, quartier, commune) 2. les types d'aires de jeux (formels et informels) 3. les classes d'âges, 4. groupes cibles, 5. la valeur ludique, 6. accessibilité et clôture. <p>(+Vérifier les possibilités de jeux avec d'autres paramètres (valeur naturelles, infrastructures socioculturelles, accessibilité, opportunités,...)).</p>
3. L'avant-projet	<p>Établissement d'une « carte d'intensité » pour l'espace vert Une carte d'intensité doit être considérée comme une partie de l'avant-projet.</p> <p>A. <i>Définir les trois types d'intensité.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Intensité de jeu forte – Intensité de jeu moyenne – Intensité de jeu faible <p>Les trois catégories doivent être déterminées par les paramètres suivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> – le programme ludique global – Relation avec des infrastructures socioculturelles et de loisirs (parc, centre de sports, école, mouvement de jeunesse, ...) – Relation avec la zone bâtie (zone d'habitation) et des problèmes liés aux façades aveugles. – Accessibilité (chemins lents, passage vélo, chemins pour le trafic motorisé, personnes à mobilité réduite) – Relation visuelle avec l'environnement – Dimensions – Morphologie du paysage et du sol existante – Les valeurs naturelles existantes <p>B. <i>Déterminer les zones de jeux dans l'espace vert</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Zones formelles: Où les enfants sont les premiers utilisateurs. – Zones informelles: Où les enfants sont les co-utilisateurs. <p>C. <i>Déterminer l'intensité de jeux pour chaque zone</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Zones formelles = Intensité de jeu forte – Zones informelles = Intensité de jeu forte, moyenne ou faible
4. Plan d'aménagement/plan d'organisation	<p>Déterminer le type d'aménagement pour chaque zones basé sur</p> <ul style="list-style-type: none"> – le programme ludique global – la carte d'intensité

4.2.2. Autres espaces publics

En dehors des parcs, stimuler l'aménagement d'espaces publics ... où l'on peut jouer

Une politique de planification d'espaces de jeux part de la prémisse que des enfants jouent partout dans l'espace public. Il est possible de désigner des espaces de jeux informels et des espaces de jeux formels où les enfants sont les premiers utilisateurs et à côté des infrastructures pour enfants (écoles, garderie, bibliothèque pour enfants, ...). Ces espaces de jeux informels sont des endroits où les enfants ne sont pas les uniques utilisateurs, mais où ils jouent et traînent tout de même. L'on peut appeler ces endroits « l'espace public au sens large ». L'étude des 3 quartiers a démontré que des espaces de jeux sont souvent implantés dans le cadre d'un projet. Nous avons souvent assisté à la création d'espaces de jeux à des endroits qui disposent encore d'assez d'espace libre. Une approche pragmatique semble souvent être la norme. Des maillages de jeux ou un tissu de routes pour les enfants ne sont pas encore visibles. L'espace public (au sens large) constitue pourtant le fil rouge pour une bonne politique d'espaces de jeux et l'implantation d'espaces de jeux. Il s'agit du « ciment » et de l'espace de rencontre pour les citoyens. C'est également le cas pour les enfants. L'objectif devrait donc être de stimuler la création d'un espace public (au sens large) qui tient compte des enfants. Aménagement du territoire, espace public, espaces verts et espaces de jeux devraient être considérés ensemble.

Exemple 1- Les Berges du Rhône Lyon – Un axe récréatif à travers d'un « ruban de jeux » de 5,5 km le long de la Rhône avec plusieurs opportunités de jeux.



Stimuler des espaces de jeux informels et des éléments qui stimulent le jeu

Voir aussi: planification des espaces de jeux au niveau de la rue

Des clôtures dans un contexte urbain:

Voir aussi espaces verts

La rédaction d'une carte de maillage jeux au niveau du secteur/quartier

Afin de lancer une politique qui permet de développer des opportunités de jeux et un espace public qui convient aux enfants pour la région de Bruxelles-Capitale, nous proposons de concevoir des plans de maillage de jeux, de préférence par secteur ou par quartier. Nous recommandons ce niveau, étant donné qu'un quartier ou secteur est une unité claire pour les enfants et les jeunes. Elle correspond avec leur milieu de jeux et de vie journalier. Un plan de maillage de jeux peut être conçu à l'occasion de la rédaction de contrats de quartier.

4.3. Aménagement d'aires de jeux

Les points suivants visent à déterminer les différents paramètres qui peuvent être pris en compte dans la conception des aires de jeux. Ils permettent à la fois d'adapter les aménagements aux conditions locales, et d'imaginer de nouvelles formes d'aires de jeux.

4.3.1. Principe de base: l'importance relative des équipements de jeux.

Il est évident que les équipements font partie intégrante des plaines de jeux, mais il faut accorder au moins autant d'importance à l'espace : pour faire du foot (terrain plane, éventuellement buts), pour faire du vélo (différents niveaux, plans d'eau,...), pour se cacher, pour grimper,... **Les aires de jeux ne sont pas seulement définies par les équipements, mais surtout par les espaces entre les équipements. Pour mettre en place une aire de jeux, il faut créer des espaces.** Un espace de jeux est plus qu'un terrain avec une surface d'amortissement sur lequel sont placés des équipements. Pour créer une aire de jeux, il faut prévoir des travaux de terrassement (collines, pentes, profondeurs, surfaces planes, butées, diversité de matériaux de construction, etc...) et des espaces verts (à fonction décorative, de cloisonnement, mais également de récréation). L'aménagement de verdure et les travaux de terrassement constituent l'aire de jeux, ils la rendent visible et sensible.

4.3.2. Aménagement et groupes cibles

Aménager des terrains en fonction des classes d'âges comprend plusieurs aspects. Pour chaque catégorie d'âge des équipements spécifiques existent, mais également des activités et fonctions de jeu typiques. Pour certaines catégories d'âge, les caractéristiques et l'implantation de l'espace devraient répondre à certaines exigences. Voici un aperçu pour chaque catégorie d'âge :

Type:	3-7 ans	8-12 ans	12 +
Activités et fonctions de jeux typiques	Suffisamment d'opportunités pour le <ul style="list-style-type: none"> - jeu de fantaisie - jeu de construction (sable) - jeu de découverte 	Suffisamment d'opportunités pour le <ul style="list-style-type: none"> - jeu de défi - jeu de construction - jeu de sports (ballon) - se cacher 	Suffisamment d'opportunités pour <ul style="list-style-type: none"> - se rencontrer et "traîner » - développer des relations (entrer en interaction)
Caractéristiques nécessaires d'un espace	- sécurité > caractère aventureux - petite échelle : l'espace ne présente pas d'intérêt pour les autres classe d'âge - lisibilité de l'espace	- caractère aventureux > sécurité ('danger')	- possibilité de s'approprier l'endroit sans ennuyer les autres utilisateurs - lieu de rencontre
Contrôle social et relation avec les adultes	- un contrôle social peut être exercé très facilement - influence importante du sentiment de sécurité vécu par les parents - lieu de surveillance pour les parents	- présence occasionnelle d'adultes, mais à une certaine distance: des possibilités pour se cacher existent	- équilibre contrôle social - anonymat
Équipement informel	- La transition entre privé et public est intéressante (jardin,	- Trottoirs larges, pelouses, bandes vertes, rues sans	- Des places et autres endroits avec des bancs et protection

	entrée, trottoir large, rue sans trafic, aménagement en fonction du jeu) - Au niveau de la rue	trafic, terrains en jachère - plutôt orienté vers le secteur	contre le soleil et la pluie - plutôt orienté vers le quartier
Equipement formel	-espace ouvert pour ramper, courir et jouer au ballon -infrastructures avec eau et sable -diversité au niveau de la végétation et des matériaux -petits éléments qui stimulent le jeu -infrastructure pour les parents -possibilité d'entrer dans l'espace de jeux avec une poussette. -séparation du jeu des enfants plus âgés	- un espace ouvert - expérimentations avec différents matériaux - activités et équipements spécifiques (glisser, grimper, bavarder, cyclocross, animaux) - sous-sol varié	- Espace plus grand avec la possibilité de faire du skating, des jeux de ballons, bavarder - activités spécifiques (grimper) - matériaux d'aventures - infrastructures adaptées : matériaux solides, grandes poubelles - infrastructure pour le lunch (petits pains, canettes, ...)

Tableau établi sur base des directives du plan de gestion des aires de jeux de Brugge et Child Friendly Cities, NUSO et Ministerie van VROM. (2006). Spelen met ruimte. Handboek gemeentelijk speelruimtebeleid. Amsterdam: Mets & Schilt, p42-50.

Les groupes suivants tendent à être marginalisés par une offre trop standardisée, dont ils ne constituent pas la cible essentielle :

- Les tout-petits (0 à 3 ans)
- Les filles
- Les enfants souffrant de handicap physique

Il est donc capital d'introduire, dans le redéploiement du maillage, une attention particulière à ces groupes, afin de compenser la situation actuelle. En dehors des groupes proprement dits, il faut aussi assurer la dimension intergénérationnelle, le lien entre les groupes d'âge, qui est une piste de réflexion sur les aménagements très féconde.

4.3.3. Diversifier les types d'aires de jeux

Même si on utilise souvent le terme général 'aire de jeux', plusieurs types très différents peuvent être distingués¹³. En tant que co-gestionnaire d'un réseau d'aires de jeux, il serait judicieux de tenter d'arriver à une complémentarité entre ces types. Une aire de jeux peut être un amalgame de ces différents types, mais généralement il s'agira plutôt d'une combinaison de parties de terrains de jeux : en rassemblant quelques-unes des parties de terrains de jeux présentées ci-dessous, on obtient un seul complexe constitué de plusieurs zones et offrant donc une diversité de possibilités de jeux. (Il s'agit d'un ensemble d'éléments incitant au jeu, où les équipements et le paysage constituent un ensemble harmonieux).

Les possibilités de jeux proposés se caractérisent généralement par une combinaison des facteurs défi et fantaisie. Dans ce type d'aire de jeux le principe du circuit joue un rôle important. Parfois des thématiques y sont développées: le terrain réfère à une époque spécifique ou à un thème appelant à la fantaisie. Dans ce type d'aire de jeux on peut également intégrer l'eau comme élément de jeu aventureux.

Nous parcourons en détail, dans l'annexe, plusieurs types d'aires de jeux et de parties d'aires de jeux dont les principales caractéristiques sont reprises dans le tableau ci-dessous :

¹³ Voir annexe *Tevredenheidonderzoek*, p.63

Type ‘plaine de jeux’.
<ul style="list-style-type: none"> - les équipements occupent une place relativement centrale - ils sont orientés vers « balancer », « tourner » « basculer »,... - ils correspondent en fait au cliché qu’ont les gens d’une aire de jeux - il y est trop souvent fait appel dans la phase de conception
Type ‘aire de jeux paysagée et d’aventure’
<ul style="list-style-type: none"> - un ensemble d’éléments incitant au jeu - les équipements et le paysage constituent un ensemble harmonieux - une combinaison des facteurs défi et fantaisie - le principe du circuit joue un rôle important - intégrer l’eau comme élément de jeu aventureux
Type ‘aire de jeux naturelle et d’aventure
<ul style="list-style-type: none"> - l’aménagement de l’aire se fait à partir d’éléments naturels - les équipements de jeux sont rares (ou même absents) - le paysage est en quelque sorte une forme concentrée des paysages naturels (en petit) - intégrer de l’eau en tant qu’élément de jeu : une mare, un étang, un ruisseau,...
Type ‘terrains de sports récréatifs’
<ul style="list-style-type: none"> - un ensemble de terrains pour sports récréatifs (souvent football et/ou basket-ball) - il est déconseillé de respecter les dimensions officielles. Ces petits terrains de sports seront alors moins accaparés par les ‘vrais sportifs’ - Une séparation par rapport aux alentours est à conseiller (pour retenir les ballons)
Type terrain ‘Skate/bike’
<p>quatre grandes tendances :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Terrain de skate avec équipements ‘standard’ (funbox, rail, <i>quarter pipe</i>...) – Bowl: appliqué pour des terrains au niveau de quartiers ou plus élevé – Aménagements pour skate (rampes, slides,...) intégrés dans un espace public – De nouvelles tendances font leur apparition: par ex. le dirtbike,...
Type ‘Le sable comme matériel de jeu’
<ul style="list-style-type: none"> - Le sable peut également être utilisé comme matériel de jeu, dans les ‘bacs à sable’ - Le bac à sable offre de nombreuses possibilités de jeux constructifs, combinés avec des jeux de fantaisie - La bordure n’est pas monotone, mais multiforme et offre diverses possibilités de jeu - Le bac à sable se compose de plusieurs zones conviviales - prévoir des éléments de jeu, mais de préférence des équipements permettant de jouer avec le sable
Type pelouse
<ul style="list-style-type: none"> - une pelouse où l’on peut jouer (pas un espace formel et délimité, mais d’une zone de jeux informelle où les enfants sont co-utilisateurs). - Une pelouse peut également inciter au football ou aux jeux de ballons - Le relief peut être modifié - pas aménagées comme zones de sport typiques - servir comme zone de baignade de soleil ou de pour pique-nique
Type espace minéral
<ul style="list-style-type: none"> - espace pour apprendre à rouler à vélo, courir, faire du skating - contribuer au jeu libre - Il s’agit souvent d’une place existante où il est possible de jouer librement - Ce type d’espace peut être combiné avec un aménagement ludique d’une place - Il s’agit aussi parfois d’une bande large située à travers ou le long d’un espace vert ou d’une aire de jeux

4.4. Actions participatives

Des concepteurs disposant de connaissances professionnelles sont à même de concevoir des terrains de qualité. De plus, les critères généraux (tels qu'ils sont décrits dans la présente étude) peuvent être une aide précieuse. Et pourtant, l'approche participative constituera un atout : elle permettra de répondre de façon optimale aux nécessités et aux besoins des utilisateurs de l'aire de jeux¹⁴. Dans bien des cas spécifiques en effet, le concepteur devra faire appel à 'la perspective de l'utilisateur'. Car c'est là ce qui importe, avec comme but final que les enfants puissent faire valoir leur influence pour la mise en place d'une aire de jeux.

La participation demande du temps et de l'énergie. Il est clair qu'elle ne doit pas être aussi poussée dans chaque projet. Autrement dit, la nécessité d'y avoir recours varie d'un terrain à l'autre. L'importance de la participation augmente au fur et à mesure que :

- le contexte social est complexe
- l'espace où se situe l'aire de jeux est plus problématique.

Un trajet de participation est toujours fait sur mesure pour un projet spécifique. Il sera donc toujours unique. Étant donné qu'il s'agit d'un trajet, il se composera toujours de plusieurs actions (il est inadéquat de mettre en place une seule action participative). **Un trajet a deux moments-clés : la mise en place du programme de construction et la réflexion sur l'avant-projet.** C'est à partir de ces deux moments-clés que se développe un projet participatif. Lors de la mise en place du programme de construction, il s'agit de se rendre compte de la situation actuelle : « Comment cet espace est-il à présent ressenti ? Quels sont actuellement les besoins ? On ne demande pas : "Que veux-tu?" mais "Comment joues-tu?". Dans la phase de projet, le but est d'émettre des réflexions, de générer des idées sur une situation désirée. Dans cette phase, les enfants peuvent évaluer le travail du concepteur et émettre leurs objections, faire part de leurs idées. On peut aller plus loin et laisser les enfants contribuer au travail de conception. Dans ce cas, il est important de les confronter à des problèmes spécifiques et non pas de leur demander de faire un dessin de la plaine de jeux idéale.

On a pu observer à quel point l'action participative importe pour la satisfaction des usagers. D'abord en amont, par le fait même d'être consultés et de **participer** à la mise en place du programme et de l'avant-projet.

Ensuite en aval, en générant une **appropriation**, un respect, et donc en évitant les dégradations, ce qui maintient les équipements en bon état et préserve leur ludicité. Cette maîtrise du problème du vandalisme est encore renforcée par la présence de gardiens-animateurs durant les heures d'ouverture. L'action participative engendre dans les faits un cercle vertueux (appropriation, respect, maintien en état), à condition d'être enclenchée dès le départ et de faire l'objet d'un suivi constant.

¹⁴ Voir annexe *Tevredenheidonderzoek*, p.63

4.5. Planifier les espaces de jeux

4.5.1. Un indice des espaces de jeux pour Bruxelles : un instrument de planning stratégique

Nous proposons de développer un indice d'espaces de jeux, afin de développer la planification des espaces de jeux en Région bruxelloise. Cet indice devrait tenir compte d'aspects quantitatifs et qualitatifs. Il peut éventuellement être intégré dans un indice d'espaces verts. Des espaces publics verts offrent beaucoup d'opportunités pour jouer. Un indice d'espaces verts stimulera la création d'espaces de jeux informels et peut indirectement bénéficier aux espaces de jeux formels.

Tous les espaces verts ne conviennent au jeu. Le développement d'un indice d'espaces de jeux s'avère donc nécessaire. Il est intégré de préférence dans l'indice d'espaces verts. Un tel indice doit être développé de manière fondée et doit être évalué. La littérature tout comme les exemples de travail font mention de plusieurs types de normes¹⁵: (1) des normes de distribution géographique (au moins un espace de jeux par unité géographique par exemple), (2) des normes de surface (un minimum de x m² par exemple ou au moins 3% de la zone d'habitation est un espace de jeux), (3) des normes d'infrastructure (par exemple x types d'espaces de jeux par x enfants) Ces différents types de normes peuvent être liés à plusieurs facteurs: (1) le nombre d'habitants et enfants, (2), les rayons d'action des enfants, (3) des facteurs urbanistiques : densité d'habitation, la surface des jardins, la surface des espaces verts, (4) des indicateurs sociaux, ...

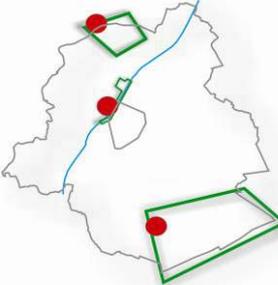
Développer un indice d'espaces de jeux pour Bruxelles représente une étude en soi. Ce développement devrait être considéré comme un processus qui peut garantir l'implication de tous les acteurs concernés. Les démarches de recherche entreprises à Rotterdam peuvent servir d'exemple¹⁶.

4.5.2. Évoluer vers le niveau de rayonnement souhaité pour chaque espace de jeux

Il est important pour la planification et l'aménagement des espaces de jeux de fixer le niveau de rayonnement souhaité de chaque espace. Le rayonnement souhaité déterminera l'équipement et l'aménagement tout comme les investissements nécessaires. Le niveau de rayonnement souhaité ne peut d'une part pas dépasser le niveau potentiel, afin d'éviter qu'un espace soit utilisé excessivement ou afin d'éviter des conflits avec des riverains et des utilisateurs. D'autre part, il est conseillé d'utiliser maximale le potentiel d'un terrain de jeux, surtout dans un environnement qui ne dispose pas de beaucoup d'espace libre. Le niveau de rayonnement est entre autres déterminé par les facteurs suivants: (1) le niveau de rayonnement de l'espace public dans lequel l'espace de jeux est situé (niveau de rayonnement de la place ou l'espace vert), (2) la situation géographique dans le maillage de jeux : par exemple une situation centrale dans l'espace d'habitation, (3) proximité d'un nœud de voies de communication (pistes cyclables, chemins pour piétons), (4) proximité d'infrastructures socioculturelles, (5) accessibilité en voiture, (6) accessibilité en transports en commun.

¹⁵ Pour les normes récentes aux Pays-Bas: Child Friendly Cities, NUSO en Ministerie van VROM. (2006). *Spelen met ruimte. Handboek gemeentelijk speelruimtebeleid*. Amsterdam: Mets & Schilt, p. 60-63.

¹⁶ Voir annexe *Tevredenheidonderzoek*, p.63

			
Espaces de jeux au niveau de la rue	Espaces de jeux au niveau du secteur/quartier	Espaces de jeux au niveau de la commune/urbain	Espaces de jeux au niveau de la Région

C'est l'intégration harmonieuse de ces différents niveaux ludiques qui mènera à l'élaboration d'un maillage équilibré pour la Région.

Les espaces de jeux au niveau de la rue

Ces espaces sont presque informels et desservent la rue avoisinante ou les rues avoisinantes. Ils vivent surtout du passage et conviennent pour des séjours de courte durée.

Principes d'implantation et de distribution géographique

Des terrains de moins de 600 m² pourront sans doute uniquement fonctionner au niveau de la rue comme petites places multifonctionnelles ou comme coins verts. Ceci n'implique pas qu'ils ne peuvent pas jouer un rôle important dans le maillage de jeux. La fonction du terrain peut être définie lors de la conception des plans de maillage de jeux au niveau du quartier. Il importe dans ce contexte que les différents espaces de jeux au niveau de la rue soient complémentaires :

- Un équilibre entre des terrains pour garçons et filles,
- Un équilibre entre des terrains pour des enfants jeunes et plus âgés,
- Un équilibre selon les types de jeux (par exemple pas uniquement le foot, mais aussi le jeu de fantaisie, grimper, se cacher, ...).

Principes d'aménagement et équipement

Des solutions doivent être cherchées dans l'espace plutôt que dans des équipements.

Un équipement peut néanmoins avoir une fonction d'indicateur: qui indique que l'endroit convient/a été désigné pour jouer.



L'espace de jeux au niveau d'un secteur/quartier

→ Le niveau secteur

Un **secteur** est une zone géographique composée de quelques groupements d'immeubles, située entre des barrières (axes de trafic, eau, infrastructure, ...). Cette zone correspond généralement avec un secteur statistique. La capacité d'un espace de jeux au niveau du secteur est limitée par rapport à celle d'un espace de jeux au niveau du quartier (par exemple à cause de la surface limitée, la mauvaise implantation, un grand nombre de murs aveugles, un passif de vandalisme, des conflits et des nuisances, la présence d'une zone naturelle vulnérable...). L'aménagement et l'équipement doivent tenir compte de cette capacité limitée.

Principes d'aménagement et d'équipement:

- Infrastructure plutôt modeste: équipement de base
- Plusieurs types d'espace sont possibles: espaces de jeux classique ou espaces de jeux naturels
- Des zones informelles peuvent être développées

Principes d'implantation et de distribution géographique:

- Le développement d'espace de jeu au niveau d'un secteur ou quartier doit cadrer dans un plan stratégique au niveau du quartier. Ceci ce fait à travers le développement d'un plan de maillage de jeux, de préférence intégré dans un contrat de quartier ou un projet de rénovation de quartier. Nous avons proposé un processus de développement d'un tel plan pour les 3 quartiers examinés.
- Surface: au moins 600 m² (si l'espace est moins grand, il n'atteint que le niveau de la rue)
- Implantation proche des infrastructures du quartier (maison de quartier par exemple, espace de sports) ou d'un nœud de routes « lentes »
- Assez d'espaces tampon par rapport aux maisons et jardins
- Il est facile de traverser les rues avoisinantes
- Une bonne accessibilité en transports en commun est conseillée.

Exemples d'espaces de jeux au niveau du secteur – Espaces de jeux à Antwerpen (Schoolstraat, Dageraadplaats), Leuven, Herent, Berlijn



→ **Le niveau quartier**

Un **quartier** est une zone composée de plusieurs groupements d'habitations qui forment une unité au niveau social et urbain.

Principes d'aménagement et d'équipement

- Suffisamment d'infrastructures pour attirer des enfants et familles de quartiers avoisinants.
- Différents types d'espaces de jeux sont possibles : des espaces de jeux classique tout comme des espaces naturels qui conviennent aux jeux d'aventures.
- Une attention particulière pour le processus de participation dans les quartiers qui sont situés à l'intérieur de la première et de la deuxième couronne.
- Suivi intensif de la gestion, de l'entretien et du

Principes d'implantation et de distribution géographique

- Le développement d'espaces de jeux au niveau du quartier ou d'un secteur doit se faire dans le cadre d'un plan stratégique pour le quartier. Pour ce faire, un plan de maillage de jeux est développé. Celui-ci est idéalement intégré dans un contrat de quartier ou un projet de rénovation de quartier. Un processus de développement d'un tel plan a été proposé pour les 3 quartiers examinés (Laeken, Flagey et Clemenceau-

nettoyage.

- Faire référence à l'identité du quartier : par exemple intégrer de l'art dans l'espace public.

Meudon).

- Implantation près des infrastructures du quartier (comme par exemple la maison de quartier, les locaux d'associations, des infrastructures de sports, ...)

- Prévoir de l'animation et des gardiens de parc dans des quartiers difficiles.

- Implantation de préférence en face des habitations, éviter des façades aveugles.

- Prévoir des zones tampons par rapport aux maisons et jardins.

- Garantir une bonne accessibilité en transports en commun.

- Il est facile de traverser les rues avoisinantes.

Exemple : Amsterdam – wijk de Baarsjes – espace de jeux au niveau du quartier De Baarsjes – Une maison de quartier garantit le contrôle social, un terrain de sports, de l'eau, des cabanes en bois de saule, une gestion harmonieuse des parcs et espaces verts.



L'Espace de jeux au niveau communal/urbain

Cette catégorie comprend un niveau d'utilisation large. Nous distinguons deux sous-catégories. Le niveau communal et le niveau urbain. Le rayonnement des espaces de jeux au niveau communal concerne une commune entière ou quelques communes. Des exemples à Bruxelles sont : le parc de la Jeunesse, le parc Georges Henri ou le parc Tenbosch. Certaines zones de jeux de cette catégorie ont un rayonnement à plus grande d'échelle (urbain). Un exemple à Bruxelles: l'espace de jeux à la Porte de Hal. Des zones comme les Etangs d'Ixelles, Parc de Bruxelles, Parc du Cinquantaire conviennent à un développement au niveau urbain et à une échelle plus grande.

Principes d'aménagement et d'équipement:

- grande surface

- rayonnement considérable:

– Jouer avec de l'eau: fontaine d'eau ludique, fontaines à boire

– Des équipements de grande taille et ou de grande hauteur

– Des espaces de jeux thématiques

- Forte orientation vers les familles:

– L'espace public vaut le déplacement pour les parents aussi

– L'espace de jeux dispose de cafés ou tavernes (toilettes, espaces pour se changer)

– Possibilités pour pique-niquer

Equipements:

– Pour enfants de tout âge

Principes d'implantation et de distribution géographique:

– Plutôt dans un contexte urbain: proche des quartiers

– Localisation centrale par rapport à plusieurs communes

– Bonne accessibilité en transports en commun

– Bonne connexion pour piétons et cyclistes

– Grande surface

– Des équipements à utiliser collectivement
 Une attention particulière pour les plus petits
 L'espace est en principe accessible pour tout le monde
 (éventuelle le fermer à la nuit tombante)
 Accessibilité totale pour personnes handicapées.

Exemple 1: communal - Park Vlakamp – Den Haag (photo Carve)



Exemple 2: communal/urbain - Paris –Parc Clichy Batignolles & Bruxel – Porte de Hal et Georges Henri



Exemple 3: Plutôt urbain – Paris – Jardin du Luxembourg



4.5.3. Un (des) espace(s) de jeux d'ambition régionale ?

Actuellement, il n'existe pas, en Région de Bruxelles-Capitale, de pôle ludique d'envergure régionale ; il s'agit là d'un manque régulièrement mis en évidence.

Pourtant, la réalisation d'un tel pôle « phare » trouve différentes justifications :

- **Ce serait une réponse à un besoin de nombreux résidents.** La question du jeu recouvre largement la question de la socialisation. Autour d'une aire de jeu ou bien dans un parc urbain, se nouent une multitude de contacts et de relations éphémères. Il ressort nettement des enquêtes, mais aussi d'autres études, que l'animation, le « monde », sont des attraits recherchés par les usagers pour leurs activités de loisir.
- **Un tel projet emblématique donnerait l'impulsion** qui semble parfois nécessaire à l'évolution des habitudes des gestionnaires d'espaces publics au sein de la Région. Un projet abouti, fruit d'une réflexion en profondeur et qui intégrerait les apports de l'étude, servirait, par son exemple, de source d'inspiration, de réservoir d'idées qui « marchent ».
- **Les espaces récréatifs publics sont une composante importante de l'image** d'une ville à l'étranger. C'est l'occasion d'une communication positive et valorisante, en accord avec la dimension de ville internationale.

Le choix du lieu d'implantation est un élément essentiel à prendre en compte, à divers titres :

- L'espace public auquel s'intègre une telle infrastructure dispose déjà d'une **visibilité régionale**. Il est en effet primordial que l'identité du site soit claire et si possible déjà balisée dans les esprits ;
- Le site dispose d'une **excellente accessibilité**, grâce à des connections aussi bonnes que possibles avec une part du territoire régional aussi vaste que possible. Dans l'idée d'un site à caractère urbain, les transports publics (métro, tram, bus et train), le vélo et la marche à pied sont privilégiés par rapport à l'automobile.

Trois sites potentiels semblent satisfaire, globalement, à ces critères :

- Au nord, le **parc de Laeken**¹⁷;
- Au sud, le **Bois de la Cambre** ;
- Au centre, les **abords du canal** le long du Pentagone et jusqu'à Tour & Taxis (y compris)

Pour assurer une dimension régionale solide, un certain nombre de **principes d'aménagement et d'équipement** sont à adopter :

- **Une superficie importante, permettant à la fois une capacité élevée** (nombre de visiteurs potentiels) **et de l'espace pour les usagers**. Le site doit pouvoir accueillir des foules, dans des conditions de confort optimales.
 - **Prévoir les équipements indispensables à un séjour de plusieurs heures** (sanitaires, bornes à eau, petite restauration...). L'envergure régionale suppose un rayonnement important, donc des temps de trajet importants depuis le lieu de départ. La durée du séjour doit donc pouvoir justifier la durée des trajets.
 - **L'aménagement gagne à être spectaculaire, à être soigneusement mis en scène**. Il importe de marquer les esprits en utilisant, par exemple, des équipements de grande taille, une intervention artistique ou un jeu emblématique, etc.
 - **Dégager des zones différentes, rythmer l'espace** selon les activités, au besoin dédoubler les zones pour mieux occuper l'espace.
 - **Les équipements ludiques doivent rencontrer un maximum d'attentes, proposer une large palette de fonctions ludiques que l'on ne trouve pas réunies ailleurs**. On peut imaginer des espaces thématiques (navigation, safari, jungle, contes, mystères, extraterrestres...), la présence d'eau comme élément de jeux (passerelles, radeaux, patageoires, plages...).
- La disponibilité d'espace sans programme pour courir, pratiquer des jeux, des sports, etc.
- **Apporter autant de soin au confort des accompagnants, de la famille tout entière qu'aux enfants**. Il est important que le séjour des accompagnants puisse être un objectif pour eux-mêmes et non uniquement pour les enfants. Prévoir des ambiances variées s'adressant à différents profils (fréquentées/calmes, urbaines/nature...), un ou plusieurs point(s) horeca, des tables « par famille », des possibilités de pique nique, etc.
 - **Prévoir des activités ludiques et sportives pour toutes les catégories d'âge, y compris les accompagnants** (« du tapis d'éveil à l'échiquier »). Il est important qu'aucune famille ne soit empêchée de s'y rendre parce que l'offre serait incomplète, comme cela peut être le cas dans une aire de jeux de niveau moindre.
 - **Garantir l'accessibilité à l'ensemble du site aux personnes à mobilité réduite, et prêter une attention particulière aux enfants handicapés.**

¹⁷ Voir à ce sujet l'étude socio-urbanistique du parc public de Laeken, réalisée par le BRAT, qui met en évidence le l'important potentiel de ce parc au niveau récréatif.

Exemple 1 Contexte urbain central – Antwerpen - Spoor Noord : présence d'eau en relation avec des tavernes, espace d'eau et sable, espaces pour pique-nique & contexte urbain central.

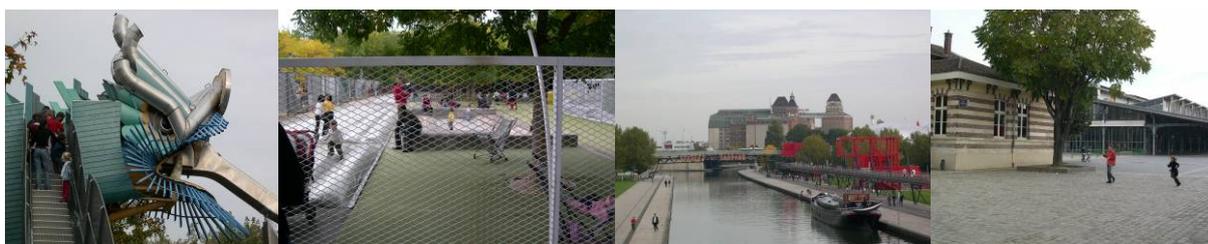
Un parc durable avec l'espace pour le sport, les vélos, le jeu et les itinéraires de promenade, beaucoup d'arbres, des grandes pelouses, des aires de jeux aventureux et deux miroirs d'eau.



Superficie	18 ha
Aires de jeux [Pour les petits enfants]	2 aires de jeux - orienté vers le sable 3 aires de jeux - type « classique » 1 aire de jeux intégrée dans une colline – type parcours = au total +/- 2000 m ²
Aires de jeux [de 6 a 16 ans]	1 aire de jeux – type parcours et sable /aventureux = au total +/- 1800 m ²
Le miroir d'eau [pour tous les classes d'âges]	2 grandes espaces = au total +/- 1500m ²
Des jeux informels	Des hamacs (5), des petits jouets (8), des miradors (5) des banquettes attractives
Infrastructures de sports (exterieur)	+/-11.100m ² de terrains de sport informels (en pelouse avec des petits tribunes, filets,...) Un parcours de jogging (intégré dans le parc) Terrains de basket (3 terrains) Tennis de table (4 tables)
Infrastructures sportives couvertes	1 hall de sports (provisoire, 3 terrains de basket) 2 halls de sports (à venir)
Autres infrastructures	Des grandes pelouses en pente, horeca (2 points), sanitaires (1point), eau potable (5 robinets), bâtiment de formation (à venir), tables de pique-nique, deux zones de liberté pour chiens
Accesibilité:	Une accessibilité optimale pour presque tout le parc (piétons, cyclistes, poussettes, fauteuil roulant. Piste cyclable (un grand axe régional) Le parc est toujours ouvert Arrêt de train (en bordure du parc) Arrêts de bus et tram (+/- 5 points en bordure du parc) 27 emplacements de parking en bordure du parc

Exemple 2 Parc de la Vilette - Paris

Espace de détente et de loisirs, lieu de culture et de divertissement. Un parc culturel urbain, lieu de loisirs, de découvertes et d'échanges, le plus grand parc paysager de Paris, une ville jardin, un jardin dans la ville.



La superficie du Parc	55 hectares
3 aires de jeux formelles	- Jardin du Dragon (tous les âges)

[extérieur]	- Jardin des Dunes et des Vents (moins de 13 ans) - Jardin des Voltiges (tous les âges) = +/- 3100 m ²
Des espaces de jeux infomels [extérieur]	- 26 folies : « Mobilier urbain » (p.e un sous-marin, Folie de l'escalier, Fontaines et bassins,...) - 9 jardins thématiques (p.e. Jardin des Équilibres, Jardin des Ombres, Jardin des Miroirs, Jardin des Bambous, Jardin de l'Artère, Jardin des Voltiges,...) - Des pelouses et places (pour des jeux récréatifs,...)
2 aires de jeux/expositions [intérieur]	- Cité des enfants 2-7 ans – des activités ludiques et éducatives dans cinq espaces thématiques : Je me découvre, Je sais faire, Je me repère, Tous ensemble, j'expérimente. - Cité des enfants 5-12 ans – Jeux, activités et découvertes dans 6 espaces : Le corps, Communiquer, Le Studio TV, Les jeux d'eau, Le jardin et L'usine.
Zones de sports	Pas des zones formelles, mais de grandes pelouses et des places où on peut jouer.(football, yoga, courir, ...)
Autres infrastructures	Restaurant (7 points), Librairie/Boutique, Toilettes (4 points) Antenne de secours, Bureau de poste, Eau potable (8 points), La Grande Halle, la Cité de la musique, La Cité des sciences et de l'industrie, Le canal de l'Ourcq, cabaret sauvage, cité des sciences, Zénith,...
Accessibilité:	Métro (2 accès), Arrêt de bus (2 accès), Station de taxis (2 points) Parking (2 parkings souterrains), Piste cyclable (un grand axe), Embarcadère (vers le canal), Ascenseurs (2 points).

4.6. Redéployer le maillage jeux

Les analyses menées dans le cadre de la présente étude ont été établies sur base d'un inventaire du réseau des aires ludiques et sportives uniquement. Toutefois, au niveau de la mise en œuvre du redéploiement du maillage jeux, deux considérations supplémentaires sont à prendre en compte, qui enrichissent la réflexion et qui pourraient, le cas échéant, mener à des ajustements de la politique à mettre en œuvre.

4.6.1. Aspects qualitatifs

Si les aspects quantitatifs pris en compte dans le cadre de cette étude sont primordiaux pour définir une politique d'action, les aspects qualitatifs importent également, comme l'a montré la consultation des acteurs.

La satisfaction des principaux usagers concernés par les aires ludiques et sportives est très variable d'un quartier à l'autre. Pourtant, ce retour provient de trois quartiers qui sont équipés en aires formelles. La variabilité de la satisfaction ne tient donc pas uniquement à la simple présence d'équipements, mais aussi à leur qualité.

Le tableau suivant résume la satisfaction recueillie pour les différentes aires ludiques des trois quartiers¹⁸.

	++	+	+/-	-
Laeken				
Cité modèle (haut)			*	
Magnolia		*		
Parc Colonial			*	
Parc Sobieski		*		
Prince Léopold (8-12)		*		
Prince Léopold (3-7)			*	
Square Palfijn			*	
Flagey				
Jardin du Roi			*	
Parc Jadot (Musée des enfants)	*			
Parc Albert II		*		
Rue Malibran				*
Clemenceau-Memling				
Parc de la Rosée		*		
Rue Jorez			*	*

On le voit clairement, certaines aires formelles ont une cote particulièrement négative, comme par exemple celle de la petite rue Malibran à Ixelles ou de la rue Jorez à Anderlecht.

Dans les faits, la faible qualité de ces aires de jeux provient souvent du cercle du vandalisme que l'on a pu observer, entre autres, dans la cité Peterbos : manque d'entretien et dégradations se

¹⁸ Voir annexe, *Tevredenheidsonderzoek*.

renforcent mutuellement jusqu'à un désinvestissement des sites, une réduction progressive des jeux au strict minimum et un entretien limité à la sécurité.

Les zones prioritaires qui ont été déterminées sont par définition totalement dépourvues d'infrastructures ludiques. Mais des interventions peuvent aussi s'avérer indispensables pour la population dans des zones où des aires de jeux existent et qui donc semblent « couvertes ». En effet, il existe vraisemblablement des aires dont la ludicité est nulle, mais qui apparaissent sur la carte.

Derrière l'aspect quantitatif se dissimule parfois une réalité qualitativement insatisfaisante. Aussi, une observation plus concrète des aires de jeux, au cas par cas, pourrait faire apparaître de nouvelles zones de carence, voire des zones prioritaires.

Les identifier suppose un inventaire qualitatif des aires ludiques et sportives existantes. Vu l'ampleur de la tâche, le plus judicieux pourrait être de réaliser une telle analyse pour les quartiers dont le profil est susceptible de subir une carence telle que définie plus haut. Concrètement, ce sont les zones « couvertes » du croissant pauvre élargi qu'il conviendrait de passer en revue en premier lieu.

4.6.2. Le rôle des espaces de jeux informels

Les observations de terrain ont montré que l'offre ludique d'un quartier donné doit être appréhendée tant en fonction des aires formelles qu'en fonction des espaces de jeux informels. Par ailleurs, les enquêtes menées auprès de classes de primaire ont mis au jour le fait qu'un espace de jeux informel de qualité apporte une satisfaction nettement plus importante qu'une aire de jeux dégradée ou monotone.

Le tableau suivant résume la satisfaction recueillie pour les différents espaces de jeux informels des trois quartiers.

	++	+	+/-	-
Laeken				
Parc de Laeken		*		
Parc Colonial		*		
Parc Sobieski		*		
Parc du Fleuriste	*			
Square Palfijn			*	
Flagey				
Etangs d'Ixelles			*	
Abbaye de la Cambre			*	
Jardin du Roi			*	
Place Flagey	*			
Clemenceau-Memling				
Place Lemmens				*
Places Rue de Fiennes/Rue Brogniez		*		
Louis Pequeur			*	

Il est donc clair que la satisfaction générale peut être influencée à la hausse par des espaces de jeux informels, comme c'est le cas par exemple des Jardins du Fleuriste à Laeken ou de la place Flagey à Ixelles.

Au sein de la question très générale du jeu, on peut distinguer deux pans majeurs que sont le jeu dans l'espace privé et le jeu dans l'espace public.

Une politique de redéploiement des aires ludiques et sportives s'élabore surtout en regard de la place du jeu dans l'espace public (le jeu dans l'espace privé étant alors uniquement abordé de manière incidente). Ce domaine est directement concerné par l'avenant à l'étude portant sur l'inventaire des espaces verts et récréatifs accessibles au public¹⁹. Cette étude inventorie en effet les espaces de jeux informels potentiels (espaces verts ou places publiques) qui sont le complément des espaces de jeu formels.

En superposant les aires de jeux formelles et les espaces de jeux informels on obtiendra un inventaire exhaustif du maillage jeux tel qu'il existe actuellement en Région de Bruxelles-Capitale.

¹⁹ *Inventaire des espaces verts et récréatifs accessibles au public*, étude du BRAT en cours pour l'IBGE.

5. Conclusions

Lignes de force pour un redéploiement du maillage jeux

Établies sur l'ensemble des résultats de l'étude, les lignes de forces formulent de manière très synthétique les grands axes destinés à guider un redéploiement du maillage jeux.

Agir sans délai dans les zones prioritaires

L'amélioration de la qualité de vie de l'ensemble des Bruxellois est l'objectif premier du redéploiement du maillage jeux. Étant donné qu'aucun doute ne pèse sur la carence dans certains quartiers, il est essentiel d'y intervenir prioritairement.

À titre de mesure d'urgence, les zones identifiées peuvent déjà faire l'objet d'investigations avancées, et ne doivent pas attendre la finalisation d'un plan d'action général.

Élaborer un programme directeur

Au départ de la présente étude, qui met en avant des recommandations (*cf.* CSC) un programme directeur détaillé est à élaborer sur différents niveaux, de la planification à l'aménagement effectif des espaces de jeux.

→ Définir les orientations générales, dessiner « ce à quoi doit ressembler le maillage jeux dans la ville de demain », à la fois globalement et localement :

- **Développer une norme quantitative propre au contexte bruxellois**
Fixer l'objectif en termes de public cible (une aire par x enfants), en termes de territoire (x aires par km² en centre et première couronne, y aires par km² en seconde couronne), etc.
- **Articuler le maillage autour des quatre niveaux de rayonnement identifiés**
Le tissu urbain sera efficacement maillé si les quatre réseaux d'aires de jeux sont complémentaires et harmonisés (niveau de la rue, niveau du quartier, niveau communal/morceau de ville et niveau régional).
- **Soutenir l'innovation et l'originalité lorsque celles-ci font partie intégrante de la valeur ludique, tant à travers de nouveaux types d'aires de jeux que de nouveaux types d'espaces de jeux**
Aires de jeux d'aventure, aires de jeux paysagées, mais aussi espaces publics ludiques, équipements temporaires (sur terrains vagues...), aménagement d'espaces verts à haute valeur ludique (Jardin du Fleuriste..).
- **Accorder l'importance nécessaire aux groupes marginalisés par l'offre actuelle (tout-petits, filles, enfants handicapés) et à l'intergénérationnalité**
- **Développer un arsenal de compétences en matière d'action participative**
De la conception à la gestion et à l'animation, l'implication des usagers est la garantie d'un espace ludique de qualité, et durable. C'est l'une des clés de la réussite des projets dans les quartiers où les dégradations menacent la pérennité des équipements (*cf.* précisément les zones prioritaires).

- **Renouveler l'intérêt porté aux équipements sportifs dans une réflexion plus globale « aires de jeux et de sports »**

En matière de sports également, l'originalité est possible (jeux sportifs et sports ludiques, installations temporaires...). Le manque d'espaces pour rollers, skates et bikes se pose avec une acuité croissante.

→ **Dans la mesure du possible, réévaluer le maillage jeux en prenant en compte les espaces de jeux informels (espaces verts, squares, places...) et un état des lieux qualitatif de l'offre actuelle (identifier les aires formelles insatisfaisantes). Réaliser une analyse approfondie de ce type au moins pour les zones prioritaires (un schéma du maillage jeux).**

→ **En fonction des deux points précédents, définir les modifications à apporter au maillage jeux existant, en prenant d'abord appui sur les sites ludiques existants (et en les requalifiant), et en examinant ensuite les possibilités de création de nouveaux sites.**

Créer une (des) aire de jeux d'envergure régionale

Pour répondre à une demande nette

Les usagers recherchent de grands pôles ludiques animés, fort fréquentés, offrant une palette d'activités...

C'est une réponse directe aux préoccupations sur la qualité de vie en ville.

Pour améliorer l'image de la ville

Le caractère emblématique d'une telle réalisation au service des familles est un atout pour l'image de la ville auprès des résidents et pour l'image de Bruxelles à l'étranger.

Pour initier un renouvellement des pratiques en matière d'aménagements ludiques

En montrant l'exemple, en constituant un réservoir d'idées à l'usage des gestionnaires d'espaces publics.

Communiquer

→ **Vers le grand public : faire connaître l'offre actuelle, fournir une référence aux familles qui recherchent un espace ludique, en utilisant les différents médias utiles (mise en ligne des données collectées, carte ludique, fiches signalétiques, publication de brochures, plan, cartes d'accès...).**

→ **Vers les gestionnaires d'espaces publics : développer une culture de l'espace public ludique, instiller un « réflexe jeux » en agissant, autant que possible sur les différents maillons de la gestion des espaces publics (administrations, Commissions de Concertation...).**

Assister / soutenir les gestionnaires communaux en les faisant bénéficier de l'expérience acquise.

Rechercher de manière constante la complémentarité entre les réseaux des différentes institutions, et faire participer l'ensemble des gestionnaires à la réflexion globale initiée par l'IBGE.