



## LA VILLE, MON TERRAIN DE JEUX DE STAD, MIJN SPEELTERREIN

CONFÉRENCES ET VISITES  
LEZINGEN EN BEZOEKEN



bruxelles  
environnement  
leefmilieu  
brussel  
.brussels

[WWW.ENVIRONNEMENT.BRUSSELS](http://WWW.ENVIRONNEMENT.BRUSSELS)  
[WWW.LEEFMILIEU.BRUSSELS](http://WWW.LEEFMILIEU.BRUSSELS)



# La ville, mon terrain de jeux

Conférences et visites

# De stad, mijn speelterrein

Lezingen en bezoeken

## I. Introduction de Bruxelles Environnement p.6

## II. Journées thématiques p.12

### 1. Jeu libre

- 1.1 Aires de jeux artistiques  
– Vincent Romagny
- 1.2 Le Terrain d’Aventure du Péri à Liège  
– Joao Costa & Jean-Paul Baibay
- 1.3 Les boîtes de jeux mobiles  
– Jan Laute & Yannick Roels

### 2. Jouer dans et avec la nature

- 2.1 L’expérience du jeu dans la nature  
– Katrijn Gijssel
- 2.2 Guide « Sécurité des espaces naturels de jeu d’aventure »  
– Carine Renard
- 2.3 Prairies de St-Martin  
– Bertrand Martin
- 2.4 Ramener la nature dans les zones minéralisées  
– Kenny Windels

### 3. Espaces récréatifs et inclusion

- 3.1 Bâtir avec ludicité  
– Sarah Malnoury
- 3.2 Espaces de jeux pour les enfants sourds et malentendants  
– Sven
- 3.3 Les filles dans l’espace public  
– Sabine Miedema

## III. Visites benchmarking p.56

- 1. La pataugeoire du Jardin des Plantes
- 2. Aire de jeux Depodepo
- 3. Aire de jeux du dragon de Kinya Maruyama
- 4. Terrains d’aventures
- 5. Skatepark le long des Quais de l’île de Nantes
- 6. Parc des chantiers

## IV. Bibliographie p.70

## I. Inleiding van Leefmilieu Brussel p.9

## II. Themadagen p.12

### 1. Vrij spel

- 1.1 Artistieke speeltuinen  
– Vincent Romagny
- 1.2 Avonturenterrein Péri in Luik  
– Joao Costa & Jean-Paul Baibay
- 1.3 De mobiele speelboxen  
– Jan Laute & Yannick Roels

### 2. Spelen in en met de natuur

- 2.1 De speelbeleving in de natuur  
– Katrijn Gijssel
- 2.2 Gids ‘Veiligheid van avontuurlijke natuurspeelomgevingen’  
– Carine Renard
- 2.3 Prairies de St-Martin  
– Bertrand Martin
- 2.4 De natuur terugbrengen naar verharde zones  
– Kenny Windels

### 3. Recreatieruimten en inclusie

- 3.1 Speels bouwen  
– Sarah Malnoury
- 3.2 Speelplaatsen voor dove en slechthorende kinderen  
– Sven
- 3.3 Meisjes in de openbare ruimte  
– Sabine Miedema

## III. Benchmarkingbezoek p.56

- 1. Pierenbadje in de Jardin des Plantes
- 2. Speeltuin Depodepo
- 3. Speeltuin ‘Aire de jeux du dragon’ van Kinya Maruyama
- 4. Avonturenterreinen
- 5. Skatepark langs de kaden van het Île de Nantes
- 6. Parc des chantiers

## IV. Bibliografie p.71



# 1. Introduction

## Inleiding

# I. Introduction

Dans l'espace urbain, la dimension ludique et sportive est fondamentale. L'augmentation du nombre de jeunes et la pression croissante exercée sur l'espace public rendent indispensable une stratégie concertée et une réflexion en continue évolution en matière d'offre récréative pour tous.

Un état des lieux approfondi de l'ensemble des espaces récréatifs publics extérieurs existants en Région bruxelloise a permis d'identifier leurs forces et leurs faiblesses mais aussi leur répartition à l'échelle régionale.

Depuis 2009, Bruxelles Environnement s'attèle à faire évoluer les espaces de jeux et de sports afin d'offrir au public une plus grande qualité et diversité de l'offre récréative dans l'espace public.

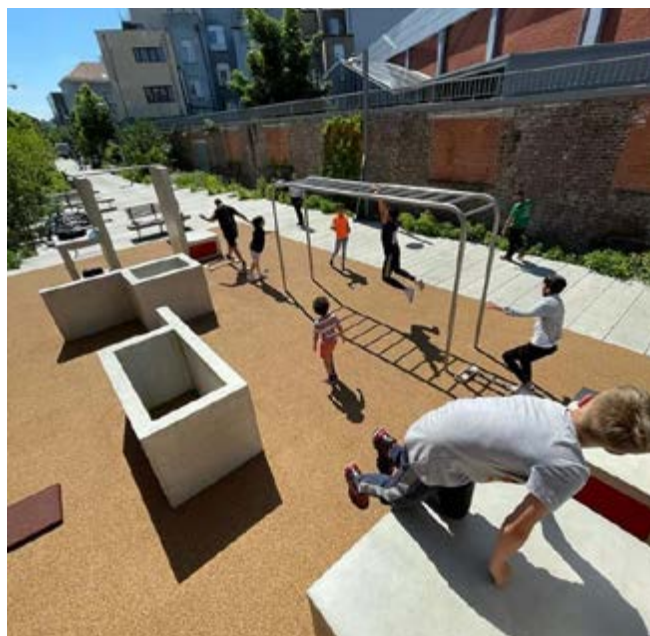
Imaginer, concevoir et réaliser ces aménagements est un processus en constante amélioration, qui doit parfois s'affranchir des codes et pouvoir se libérer des contraintes. Ce travail ne se fait pas seul. Il se nourrit avant tout d'une réflexion en progression, d'une curiosité aiguë pour ce qui se fait ailleurs, d'une volonté de rencontrer et d'échanger des idées et des expériences avec d'autres "acteurs de l'imaginaire".

En 2021, Bruxelles Environnement a voulu poursuivre son travail de recherche en creusant trois thématiques occupant une place centrale du maillage jeu et sport :

- Le jeu libre
- Jouer dans et avec la nature
- Espaces récréatifs et inclusion

Trois matinées de journées thématiques ouvertes à tou.te.s, trois après-midi de workshops et deux journées de benchmarking à Nantes destinées aux équipes de Bruxelles Environnement ont été organisées.

Cette publication reprend la synthèse de ces moments d'échange et met à l'honneur des projets exemplaires et des pistes de réflexions d'une matière toujours en évolution.



Parc de la Senne, Parkour Zennepark, Parkour



Parc Bonnevie - Bonneviepark



*Parc Botanique, Suede 36 - Kruidtuin, Suede 36*



*Parc Seny - Senypark*



*Parc Georges Henri - Georges Henripark*



Rouge Cloître, slackline - Rood Klooster, slackline



Parc de la Senne, Basket3x3 - Zennepark, Basket 3x3



Espace Gaucheret, fontaine ludique - Espace Gaucheret, speelfontein



Parc de la Ligne 28, parkour - Park van Lijn 28, parkour





Parc du Scheutbos - Scheutbosspark



Rouge Cloître - Rood Klooster

# I. Inleiding

In de stedelijke ruimte is de speelse en sportieve dimensie van fundamenteel belang. Het groeiende aantal jongeren en de toenemende druk op de openbare ruimte maken een gecoördineerde strategie en een voortdurend evoluerende bestudering van het recreatieaanbod voor iedereen onontbeerlijk.

Een grondige inventaris van alle openbare recreatieruimten in de open lucht in het Brussels Gewest heeft hun sterke en zwakke punten en hun spreiding op gewestelijke schaal in kaart gebracht.

Sinds 2009 werkt Leefmilieu Brussel aan de ontwikkeling van speel- en sportruimten, om het publiek een grotere kwaliteit en diversiteit van recreatieactiviteiten in de openbare ruimte aan te bieden.

Het bedenken, ontwerpen en realiseren van deze voorzieningen is een proces dat voortdurend wordt verbeterd en soms moet breken met de codes en beperkingen. Dit werk staat niet op zich. Het wordt vooral gevoed door een voortdurend proces van reflectie, een acute nieuwsgierigheid naar wat elders wordt gedaan en een verlangen om andere 'actoren van de verbeelding' te ontmoeten en ideeën en ervaringen met hen uit te wisselen.

In 2021 wilde Leefmilieu Brussel haar onderzoekswerk voortzetten door drie thema's te verkennen die centraal staan in het speel- en sportnetwerk:

- Vrij spel
- Spelen in en met de natuur
- Recreatieruimten en inclusie

Er werden drie voor iedereen toegankelijke themaochtenden, drie middagworkshops en twee benchmarkingdagen in Nantes georganiseerd voor de teams van Leefmilieu Brussel.

Deze publicatie bevat een samenvatting van deze uitwisselingen en belicht voorbeeldprojecten en denkpistes over een onderwerp dat blijft evolueren.



## 2. Journées thématiques Themadagen

## II. Journées thématiques

Depuis 2009, Bruxelles Environnement s'est lancé dans la mise en place d'un «maillage jeu et sport» à l'échelle de la Région. Afin d'ouvrir la réflexion sur la stratégie et les projets en cours et de favoriser les échanges entre les différents acteurs travaillant sur cette thématique, Bruxelles Environnement a organisé 3 demi-journées de conférence.

### 1. Jeu libre

Par «jeux libres», nous entendons ici tout jeu qui se développe en dehors ou à côté des structures de jeux classiques, induisant un usage ou une thématique définie.

On vise ici plutôt une modalité d'utilisation d'un espace ludique et sportif. L'idée est de voir comment proposer des aménagements qui changent le rapport des utilisateurs à l'infrastructure. Un aménagement informel, plus ouvert, moins contraint ou orienté.

### 2. Jouer avec et dans la nature

Cette deuxième journée thématique a eu pour vocation d'explorer les relations possibles entre jeu, sport et nature, aussi bien du point de vue de l'enfant que du concepteur ou du gestionnaire. Peut-on jouer dans et avec la nature ou doit-on s'en extraire pour mieux la protéger? Quelles normes appliquer aux usages récréatifs dans des milieux (semi)naturels? Comment gérer concrètement ces espaces?

### 3. Espaces récréatifs et inclusion

Le troisième thème touchait la question de l'inclusion, qui a été abordée dans une conception large au travers de différents projets: genre, handicap, âge, origines sociales ou culturelles. Comment rendre les espaces de jeux plus inclusifs?

Chaque journée thématique était organisée sur le même schéma:

- une matinée de partage d'expériences belges ou étrangères liées au thème, ouverte à tous les acteurs intéressés;
- une exposition des projets présentés dans le hall de Bruxelles Environnement;
- une après-midi de workshops mobilisant uniquement les chefs de projets de Bruxelles Environnement et les intervenants du matin, sur deux sites «types» pris comme base de réflexion concrète: Neerpede à Anderlecht et le parc du Bon pasteur à Evere.

## II. Themadagen

Sinds 2009 werkt Leefmilieu Brussel aan de implementatie van een 'speel- en sportnetwerk' op gewestelijk niveau. Om het denkwerk over de strategie en de lopende projecten op gang te brengen en uitwisselingen tussen de verschillende actoren die aan dit thema werken aan te moedigen, heeft Leefmilieu Brussel drie conferenties van een halve dag georganiseerd.

### 1. Vrij spel

Onder 'vrij spel' verstaan wij elk spel dat zich ontwikkelt buiten of naast de klassieke spelstructuren met een welbepaald gebruik of thema.

Het betreft hier veeleer een gebruikswijze van een speel- en sportomgeving. Het idee is om te kijken hoe een inrichting kan worden voorgesteld die de relatie tussen de gebruikers en de infrastructuur verandert. Een informele, meer open, minder beperkende of georiënteerde inrichting.

### 2. Spelen in en met de natuur

Deze tweede themadag had tot doel de mogelijke relaties tussen spel, sport en natuur te onderzoeken, uit het standpunt van het kind en dat van de ontwerper of beheerder. Kunnen we in en met de natuur spelen of moeten we ons eraan onttrekken om ze beter te beschermen? Welke normen moeten worden toegepast op recreatieve toepassingen in (semi)natuurlijke omgevingen? Hoe kunnen deze ruimten in de praktijk worden beheerd?

### 3. Recreatieruimten en inclusie

Het derde thema was het vraagstuk van de inclusie, dat in brede zin werd aangepakt via verschillende projecten: gender, handicap, leeftijd, sociale of culturele achtergrond. Hoe kunnen we de speelruimten inclusiever maken?

Elke themadag werd volgens hetzelfde schema georganiseerd:

- een ochtend met uitwisselingen van Belgische of buitenlandse ervaringen rond het thema, open voor alle belangstellenden;
- een tentoonstelling van de projecten in de lobby van Leefmilieu Brussel;
- een middag met workshops voor alleen de projectleiders van Leefmilieu Brussel en de sprekers van de ochtend, op twee 'typische' locaties die als basis voor concreet denkwerk dienden: Neerpede in Anderlecht en het Goede Herderpark in Evere.



*Matinée du jeu libre, Tour et Taxis, 2022*  
*Ochtend over vrij spel, Thurn en Taxis, 2022*



*Après-midi workshop sur l'inclusion, Bruxelles Environnement, 2022*  
*Middagworkshop over inclusie, Leefmilieu Brussel, 2022*

# 1.1 Aires de jeux artistiques

## 1.1 Artistieke speeltuinen



### Vincent Romagny, critique d'art, commissaire d'expositions et éditeur indépendant.

Les recherches de Vincent Romagny portent sur le lien entre intervention artistique et aires de jeux. Elles sont notamment évoquées dans les publications « Anthologie aires de jeux d'artistes » aux éditions Infolio et « Anthologie aires de jeux au Japon », chez Tombolo Presses.

Quelle relation peut naître entre l'art et le jeu? Comment les enfants s'approprient-ils certaines œuvres d'art à travers le jeu, en y projetant leurs univers et en créant leurs propres règles? Comment les plaines de jeux d'artistes se concilient-elles avec les normes existantes?

Même si ce processus avait commencé timidement avant la Seconde Guerre mondiale, au tournant des années 1960 et 1970, des aires de jeux d'un nouveau type voient le jour: leurs formes s'affranchissent du stéréotype des aires de jeux classiques (toboggan, bac à sable, balançoire, etc.), au point qu'on leur reconnaît des qualités artistiques. En même temps apparaît un nouvel acteur, le concepteur d'aires de jeux.

Une nouvelle approche de l'enfance et de son jeu motive cette révolution: En quoi consiste cette nouvelle conception du jeu? Quel rôle a joué l'adventure playground? Comment les artistes en sont venus à concevoir des aires de jeux?

**SITWEB:** [institut-francais.org.uk/frenchcurators/vincent-romagny/](http://institut-francais.org.uk/frenchcurators/vincent-romagny/)  
**CONTACT:** [vincentromagny@gmail.com](mailto:vincentromagny@gmail.com)  
**ADRESSE:** Paris

### Vincent Romagny, kunstcriticus, curator en onafhankelijk uitgever.

Het onderzoek van Vincent Romagny focust op het verband tussen artistieke interventies en speeltuinen. Het komt aan bod in met name de publicaties 'Anthologie aires de jeux d'artistes' (Infolio) en 'Anthologie aires de jeux au Japon' (chez Tombolo Presses).

Welke relatie kan er ontstaan tussen kunst en spel? Hoe eigenen kinderen zich bepaalde kunstwerken toe door te spelen, door hun wereld erop te projecteren en hun eigen regels te creëren? Hoe passen artistieke speeltuinen in de bestaande normen?

Hoewel het proces al vóór de Tweede Wereldoorlog voorzichtig was begonnen, ontstonden rond de jaren 1960 en 1970 nieuwe soorten speeltuinen. Hun vormen braken met het stereotype van de klassieke speeltuin (glijbaan, zandbak, schommel enz.) en men kende er zelfs artistieke kwaliteiten aan toe. Tegelijkertijd verscheen een nieuwe speler: de ontwerper van speeltuinen.

Een nieuwe benadering van de kindertijd en het spel motiveerde deze revolutie: welk concept van het kinderspel? Wat houdt het spel precies in? Hoe kunnen we de rol van de adventure playground begrijpen en hoe kwamen kunstenaars ertoe om speeltuinen te ontwerpen?

**WEBSITE:** [institut-francais.org.uk/frenchcurators/vincent-romagny/](http://institut-francais.org.uk/frenchcurators/vincent-romagny/)  
**CONTACT:** [vincentromagny@gmail.com](mailto:vincentromagny@gmail.com)  
**ADRES:** Parijs



Anthologie aires de jeux d'artistes, Vincent Romagny, 2010



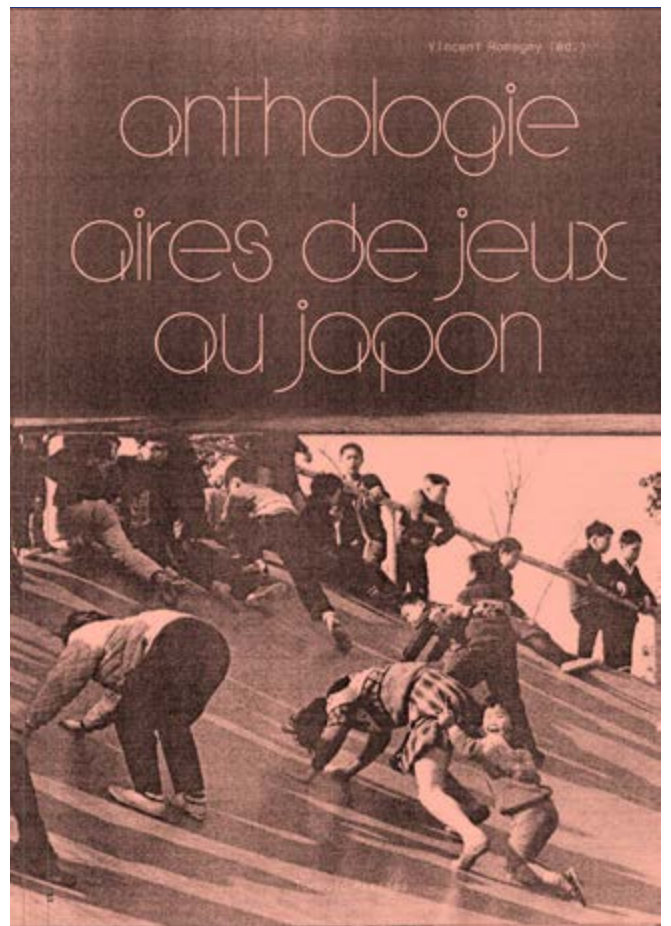
Revue « Recreation », avril 1939  
Tijdschrift 'Recreation', april 1939



A Study of Community Recreation, 1921



Pierre Székely, Verneuil-sur-Seine, 1962



Anthologie aires de jeux au japon, Vincent Romagny, 2019

“Op een speeltuin leren kinderen spelen, deze vaardigheid is niet aangeboren.”

– Vincent Romagny

« Sur une aire de jeux, les enfants apprennent à jouer, cette compétence n'est pas innée. »

– Vincent Romagny





## Contextualisation de l'évolution des formes de jeux et des typologies différentes d'aires de jeux.

Le début des espaces récréatifs du 19<sup>e</sup> siècle aux États-Unis sont des clusters d'équipements de sports et de jeux, appelés « playground ». Pour les concepteurs du *playground*, le jeu a une fonction éducative et sociale: il faut occuper et éduquer les enfants des villes. Il a même une fonction politique: il faut éduquer les classes populaires à devenir des ouvrier.es dociles. Développé dans le cadre du *Child development study*, une approche scientifique et psychologique globale de l'enfance majoritaire à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, le playground favorise le développement de l'enfant selon un schéma finaliste prédéterminé, dont il faut suivre scrupuleusement les étapes. L'enfant doit alors suivre des étapes précises dans le jeu pour acquérir de nouvelles compétences selon son âge. On ne peut pas sauter des étapes. À partir de 7 ans, des 'playleaders' (meneurs de jeu) apprennent les jeux aux autres enfants. On considère que le jeu éduque plus efficacement que l'école. Le bac à sable a été conçu en Angleterre pour que les femmes qui descendent dans la mine y placent leurs enfants. Le jeu n'est donc pas perçu comme un moment de liberté pour l'enfant mais plutôt comme un outil éducatif.

Les formes classiques des modules de jeu du 19<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> varient très peu. Le jeu doit diriger l'enfant et avoir une utilité pédagogique, à l'inverse du jeu libre. Le dispositif éducatif est basé sur les « 4S » (slide, see-saws, sandbox, swing) dont le toboggan, la balançoire à bascule et le bac à sable sont les outils pour se former à chaque compétence. Chaque forme conditionne un usage.

À partir des années 30, des aires de jeux aux formes renouvelées se développent, particulièrement au Japon sous l'influence des playgrounds américains. Isamu Noguchi, Nippo-américain, invente des jeux en modélisant la terre. Ses projets n'ont d'abord pas été réalisés aux États-Unis. C'est au Japon que sa première aire de jeux sera installée. Inspiré notamment par Noguchi, Richard Dattner (architecte américain) crée en 1967 une aire de jeux qu'il appelle *Adventure Playground* dans Central Park à New York. Commandité par une communauté dans le quartier, ce playground existe toujours en étant adapté régulièrement aux nouvelles normes.

Dans les années 70, se développent des installations artistiques où des sculptures aux formes indéterminées provoquent le jeu de l'enfant. Ces sculptures-jeux sont réalisées par des artistes. Ces modèles n'ont souvent pas survécu aux nouvelles normes de sécurité mises en place à partir des années 1990. On peut invoquer la notion d'affordance (parfois traduit par «invite») du psychologue James Gibson pour rendre compte de l'effet moteur et incitateur des formes sur le comportement ludique de l'enfant. Les formes « indéterminées », ne correspondant pas à des fonctions précises, motivant le jeu de l'enfant.

## Contextualisering van de evolutie van de speelvormen en de verschillende typologieën van speeltuinen.

De eerste recreatieruimten van de 19<sup>de</sup> eeuw in de Verenigde Staten waren clusters van sport- en speeltoestellen, de zogenaamde 'playgrounds'. Voor de ontwerpers van de 'playground' had het spel een educatieve en sociale functie: stadskinderen moesten worden bezig gehouden en opgevoed. Het had zelfs een politieke functie: de arbeidersklasse moest worden opgevoed tot gehoorzame arbeiders. Ontwikkeld als onderdeel van de Child Development Study, een allesomvattende wetenschappelijke en psychologische benadering van de kindertijd die aan het einde van de 19<sup>e</sup> eeuw terrein won, stimuleerde de speeltuin de ontwikkeling van kinderen volgens een vooraf bepaald plan, waarvan de stappen nauwkeurig moesten worden opgevolgd. De kinderen moesten specifieke stappen in het spel volgen om nieuwe vaardigheden te leren, naargelang hun leeftijd. Ze mochten geen stappen overslaan. Vanaf 7 jaar leerden 'play leaders' (spelleiders) de andere kinderen de spelletjes. Spelen wordt beschouwd als een efficiëntere vorm van onderwijs dan school. De zandbak werd in Engeland ontworpen voor vrouwen die de mijn ingingen om hun kinderen in te plaatsen. Het spel werd dus niet gezien als een moment van vrijheid voor het kind, maar meer als een opvoedingsinstrument.

De klassieke vormen van de speelmodules van de 19<sup>de</sup> en de 20<sup>ste</sup> eeuw varieerden nauwelijks. Het spel moest het kind leiden en een educatief doel hebben, in tegenstelling tot het vrije spel. Dat educatieve systeem was gebaseerd op de '4S' (slide, see-saws, sandbox, swing): de glijbaan, de wip, de zandbak en de schommel waren instrumenten om elke vaardigheid te trainen. Elke vorm leidt tot een gebruik.

Vanaf de jaren 1930 werden speeltuinen met nieuwe vormen ontwikkeld, vooral in Japan onder invloed van de Amerikaanse playgrounds. Isamu Noguchi, een Japans-Amerikaan, ontwierp speellandschappen door de grond te modelleren. Zijn projecten werden aanvankelijk niet in de Verenigde Staten uitgevoerd. Zijn eerste speeltuin werd gebouwd in Japan. Richard Dattner (een Amerikaanse architect), vooral geïnspireerd door Noguchi, creëerde in 1967 een speeltuin met de naam *Adventure Playground* in Central Park in New York. In opdracht van een buurtgemeenschap bestaat deze speeltuin nog steeds en wordt hij regelmatig aangepast aan nieuwe normen.

In de jaren zeventig werden kunstinstallaties ontwikkeld waarin sculpturen met onbestemde vormen het kind tot spelen aanzetten. Deze speelsculpturen werden door kunstenaars gemaakt. Veel van die modellen hebben de nieuwe veiligheidsnormen die vanaf de jaren '90 werden ingevoerd, niet overleefd. Het begrip 'affordance' (soms vertaald als "uitnodiging") van de psycholoog James Gibson kan worden gebruikt om het motorische en stimulerende effect van vormen op het speelgedrag van kinderen te verklaren. Onbestemde vormen, die niet overeenkomen met precieze functies, motiveren kinderen om te spelen.

## 1.2 Le Terrain d'Aventure du Péri à Liège

### 1.2 Het Avonturenterrein Péri in Luik



## Joao Costa et Jean-Paul Baibay, membres du Centre de jeunes « le Terrain d'Aventure du Péri » à Liège.

Depuis les années 80, ce terrain d'aventure de 8000 mètres carrés situé dans le centre historique de Liège offre la possibilité aux enfants de créer leurs espaces de jeux à l'aide d'outils et de matériaux mis à leur disposition.

Comment fonctionne le Terrain d'Aventure du Péri? Quelle est l'histoire de ces terrains en Belgique et ailleurs? Qu'en reste-t-il aujourd'hui? Quelles places nos villes réservent-elles encore aux expérimentations, aux prises de risques mesurées et à l'aventure pour les enfants?

Le Terrain d'Aventure du Péri est un Centre de Jeunes affilié au Collectif des Terrains d'Aventure, ainsi qu'une Maison de Jeunes reconnue par l'Office National pour l'Enfance, subsidiée par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région Wallonne et la Ville de Liège. En tant que lieu de vie et d'expression organisé par et pour les jeunes, il propose à son public une « boîte à possibles » gratuite, verte et ouverte à tous, de 5 à 26 ans.

Le Terrain se réfère à la Charte des Terrains d'Aventure. En autonomie, les jeunes découvrent comment devenir eux-mêmes, à leur propre rythme, ils expérimentent et définissent le vivre ensemble. Au travers d'aventures et de prises de risques, les jeunes peuvent apprendre, en toute liberté: la connaissance de soi et leurs limites, la sociabilité et le partage, la gestion du temps, l'utilisation d'outils et de techniques, la créativité, les jeux.

Ils peuvent aussi être, ou faire, ce qui leur convient le plus. C'est un refuge où la liberté prend tout son sens: on peut ne rien faire, s'ennuyer, être seul, se faire des amis, et construire ses rêves et ses propres jeux. L'équipe d'animation, bienveillante, soutient les aventuriers et aventurières dans leurs expériences, avec la plus grande souplesse possible. Elle travaille sur la diversité et la rencontre, ainsi que sur l'autonomie de chacun.

**CONTACT:** info@taduperi.be  
**ADRESSE:** Au Péri 115, 4000 Liège

## Joao Costa en Jean-Paul Baibay, leden van het Jeugdcentrum het Avonturenterrein Péri in Luik.

Sinds de jaren tachtig kunnen de kinderen in dit avonturenpark van 8.000 vierkante meter in het historische centrum van Luik hun eigen speelomgeving creëren met gereedschap en materiaal dat hun ter beschikking wordt gesteld.

Hoe werkt het Avonturenterrein Péri? Wat is de geschiedenis van dit type speelterreinen in België en elders? Wat blijft er vandaag van over? Welke ruimte is er in onze steden voor experimenten, weloverwogen risico's en avontuur voor de kinderen?

Het Avonturenterrein is een jeugdcentrum dat aangesloten is bij het 'Collectif des Terrains d'Aventure', en een door het 'Office National pour l'Enfance' erkend jeugdcentrum, gesubsidieerd door de Federatie Wallonië-Brussel, het Waals Gewest en de Stad Luik. Als een door en voor de jongeren georganiseerde plaats waar kinderen zich kunnen uitleven en uitdrukken, biedt het zijn publiek een gratis, groene 'doos vol mogelijkheden' die openstaat voor iedereen, van 5 tot 26 jaar.

Het terrein onderschrijft het 'Charte des Terrains d'Aventure'. De kinderen ontdekken autonoom en in hun eigen tempo hoe ze zichzelf kunnen worden, ze experimenteren en definiëren het samenleven. Terwijl ze avonturen beleven en risico's nemen, leren de kinderen in alle vrijheid: zelfkennis en grenzen, gezelligheid en delen, tijdsbeheer, gebruik van gereedschap en technieken, creativiteit, spel.

Ze kunnen ook zijn, of doen, wat hen het beste uitkomt. Het park is een toevluchtsoord waar het begrip vrijheid al zijn betekenis krijgt: je kunt er niets doen, je vervelen, alleen zijn, vrienden maken en je dromen en je eigen spel opbouwen. Het vriendelijke team ondersteunt de avonturiers zo flexibel mogelijk in hun belevingen. Het werkt aan diversiteit en ontmoeting en aan de autonomie van elk kind.

**CONTACT:** info@taduperi.be  
**ADRES:** Au Péri 115, 4000 Luik



*Cabane en cours de personnalisation, Terrain d'Aventure du Péri  
Kinderen personaliseren een hut, Avonturenpark Péri*



*Image d'archive, Terrain d'aventure après la guerre  
Archiefbeeld, het avonturenpark na de oorlog*



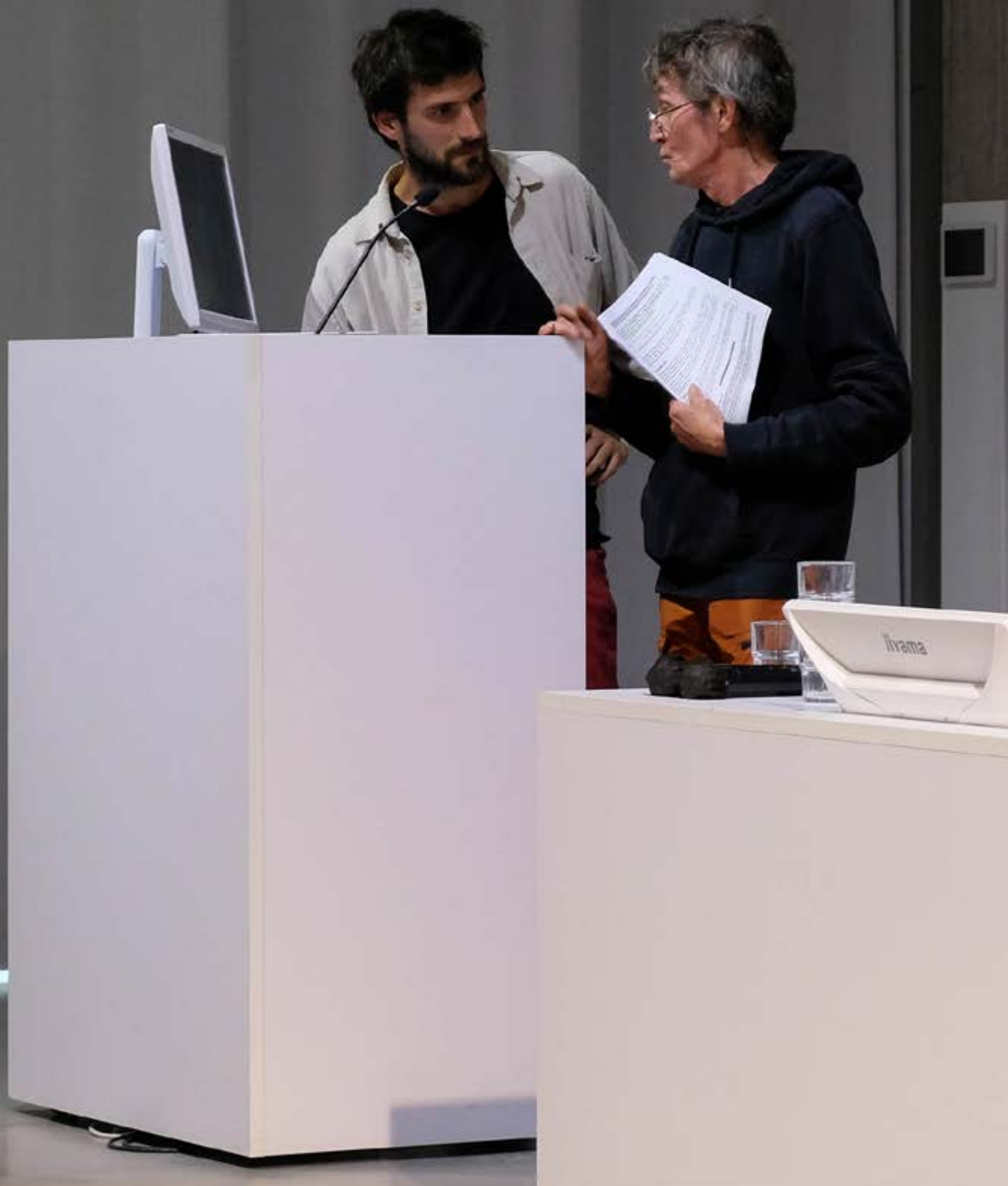
*Cabane en construction, Terrain d'Aventure du Péri  
Hut in aanbouw, Avontureterrein Péri*



*Atelier de cabanes en carton animé par le Terrain d'Aventure du Péri au domaine Provincial de Chevetogne  
Workshop kartonnen huisjes ontwikkeld door Avontureterrein Péri op het Provinciaal Domein Chevetogne*

« Dans les terrains d'aventures, les enfants estiment eux-mêmes la prise de risque. L'empreinte des adultes est minimale. »  
— Jean-Paul Baibay

“In de avonturenterreinen schatten de kinderen zelf de risico's in die ze nemen. De invloed van de volwassenen is minimaal.”  
— Jean-Paul Baibay





Lady Allen introduit le concept des « Adventure Playground », 1970s  
 Lady Allen introduceert het concept 'Adventure Playground', jaren 1970

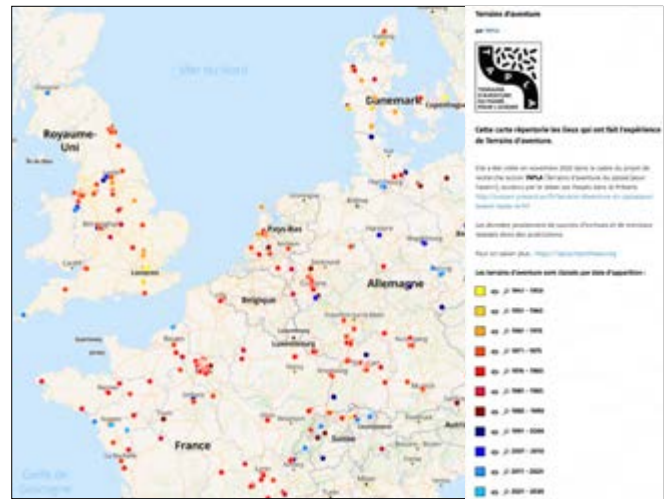
**Le Terrain d'Aventure du Péri de Liège appartient à la Ville et est mise à disposition de l'association Gata.**

« Nous proposons un lieu où les enfants créent leur propre aventure. Nous prévoyons une surveillance minimale dans un lieu où " tout est permis ". Notre rôle est un accompagnement, nous travaillons bien quand nous ne faisons rien. On ne doit pas empêcher les enfants de prendre des risques. La prise de risque est indispensable et ils la mesurent très bien eux-mêmes. N'y a-t-il pas plus de risque au final à laisser un enfant devant un écran qu'à construire des cabanes ? » dit Jean-Paul Baibay

Le terrain d'aventure est créé par et pour les enfants de 5 à 26 ans. L'encadrement est ajusté en fonction de l'âge. L'accès au lieu se fait sur inscription, et à sa première visite l'enfant reçoit l'explication du fonctionnement du terrain d'aventure. Les parents ne sont pas autorisés sur le terrain pour laisser les enfants libres à leur créativité. « Ce qui se passe au Péri reste au Péri. » Les enfants viennent vivre des aventures mais ont le droit de s'ennuyer. Les enfants sont obligés de se construire eux-mêmes et adoptent des postures éducatives entre eux : les anciens montrent aux nouveaux, les grands aident les petits... Les animateurs se réunissent régulièrement pour interroger leur rôle et être capable de se remettre en question pour adopter une posture différente vis-à-vis des enfants.

Les premiers terrains d'aventures ont été créés après la guerre dans des terrains en ruine. Les enfants construisaient leurs propres jeux avec les débris. A cette époque beaucoup de terrains d'aventures ont vu le jour en Europe, mais malheureusement beaucoup d'entre-eux ont disparu. Tapla (Des terrains d'aventure du passé/pour l'avenir) est un programme de recherche et a répertorié les terrains d'aventures sur une carte. En Belgique il existe trois terrains d'aventures en Belgique, contrairement à l'offre des pays limitrophes, comme l'Allemagne.

La société a de plus en plus peur du risque et encourage peu la découverte chez l'enfant. Les enfants veulent souvent construire des cabanes car elles représentent leurs refuges. En termes de normes de sécurité, la cabane reste dans un flou artistique légal, car les constructions éphémères ne tombent pas sous le joug de la législation. Le terrain est contrôlé une fois par an mais ne fait pas l'objet de normes trop contraignantes car l'encadrement y est optimal : 1 animateur pour 10 enfants et 7 animateurs au total.



Carte des lieux de terrains d'aventure, à partir de 1941  
 Kaart met locaties van avonturerterreinen, vanaf 1941

**Het Avonturerterrein Péri in Luik is eigendom van de Stad en wordt ter beschikking gesteld van de vereniging Gata.**

“Wij bieden een plek waar de kinderen hun eigen avonturen maken. Wij zorgen voor minimaal toezicht in een omgeving waar ‘alles kan’. We hebben een begeleidende rol, we zijn goed bezig als we niets doen. We beletten de kinderen niet om risico’s te nemen. Risico’s nemen is essentieel en de kinderen weten ze zelf heel goed in te schatten. En is het uiteindelijk niet gevaarlijker dat je een kind voor een scherm laat zitten dan dat je het hutten laat bouwen?”, aldus Jean-Paul Baibay.

Het Avonturerterrein is gemaakt door en voor kinderen en jongeren van 5 tot 26 jaar. De begeleiding is aangepast aan de leeftijd. Men moet zich inschrijven om toegang te krijgen en bij het eerste bezoek krijgt het kind uitleg over de werking van het avonturenpark. Ouders zijn niet toegelaten op het terrein, om de kinderen niet te remmen in hun creativiteit. “Wat in Péri gebeurt, blijft in Péri.” De kinderen komen om avonturen te beleven, maar ze mogen zich ook vervelen. Ze zijn verplicht om zichzelf te ontwikkelen en onderling pedagogische houdingen aan te nemen: de vaste bezoekers geven de nieuwkomers uitleg, de grotere kinderen helpen de kleintjes ... De animators vergaderen regelmatig om hun rol in vraag te stellen en zichzelf uit te dagen om een andere houding aan te nemen ten opzichte van de kinderen.

De eerste avonturerterreinen ontstonden na de oorlog op verwoeste terreinen. De kinderen bouwden er hun eigen spelen met de brokstukken. In die tijd zagen in Europa veel avonturenparken het licht, maar helaas zijn veel ervan verdwenen. Het onderzoeksprogramma Tapla (‘Terrains d’aventure du passé/pour l’avenir’) heeft de avonturenparken in kaart gebracht. In België bestaan er drie avonturerterreinen, in tegenstelling tot het aanbod in de buurlanden, zoals Duitsland.

De samenleving is steeds banger voor risico’s en moedigt kinderen zelden aan om op ontdekking uit te gaan. Kinderen willen vaak hutten bouwen, om schuilplaatsen te maken. Wat de veiligheidsnormen betreft, verkeren hutten in een juridisch niemandsland, aangezien tijdelijke constructies niet onder de wetgeving vallen. Het park wordt eenmaal per jaar geïnspecteerd, maar er gelden geen al te strenge normen omdat de begeleiding optimaal is: 1 animator per 10 kinderen en 7 animators in totaal.

## 1.3 Les boîtes de jeux mobiles

### 1.3 De mobiele speelboxen



**Jan Laute, architecte et co-fondateur du collectif Dear Pigs et Yannick Roels, architecte et directeur de l'asbl Cultureghem.**

**Le projet Ketmet transforme, chaque mercredi, la halle principale des abattoirs d'Anderlecht en un terrain de jeu et d'aventures pour les enfants du quartier. Les playboxes (boîtes de jeu mobiles) dynamisent l'espace en offrant une multitude d'opportunités. Les enfants se chargent du reste !**

Comment fonctionne le projet Ketmet ? Comment transforme-t-il l'espace existant ? Quelles libertés et avantages offrent ces modules de jeux et de sport temporaires par rapport à un aménagement fixe ?

L'abattoir de 40 000 m<sup>2</sup> d'Anderlecht accueille 100 000 personnes chaque semaine lors des différents marchés. Cultureghem asbl exploite le potentiel de ce lieu de rencontre animé et travaille à la création d'une MUST-GO ZONE créative et dynamique.

« En 2014, nous avons commencé par KETMET, la plus grande aire de jeux couverte de la ville. Les premières impulsions de jeu sous le marché couvert ont été fournies par COURT CIRCUIT. Un jeu de lignes au sol plein de couleurs et de défis pour donner les premières règles et permettre le jeu dans la grande zone urbaine couverte. » Yannick Roels

« Nous avons rapidement ajouté nos PLAYBOXES : de grandes boîtes de jeu mobiles qui peuvent transformer n'importe quel espace partagé en un espace de jeu. La conception de ces PLAYBOXES est le résultat d'une collaboration avec des partenaires et d'un concours d'idées dans le quartier. Les PLAYBOXES sont nos ambassadeurs sur le site de l'Abattoir, non seulement en mettant en contact parents et enfants, mais aussi en offrant de nouvelles possibilités de jeux créatifs et inventifs. »

**SITWEB:** cultureghem.be  
dearpigs.be  
**CONTACT:** info@cultureghem.be  
**ADRESSE:** Rue Ropsy Chaudron 24/48, 1070 Brussel

**Jan Laute, architecte et medeoprichter van het collectief Dear Pigs, en Yannick Roels, architecte et directeur van Cultureghem VZW.**

**Het project Ketmet tovert, elke woensdag, de grote hal van de Slachthuizen van Anderlecht om in een avontuurlijke speeltuin voor de kinderen uit de buurt. De playboxes (mobiele speelboxen) geven de ruimte een dynamiek en scheppen tal van mogelijkheden. De kinderen zorgen voor de rest!**

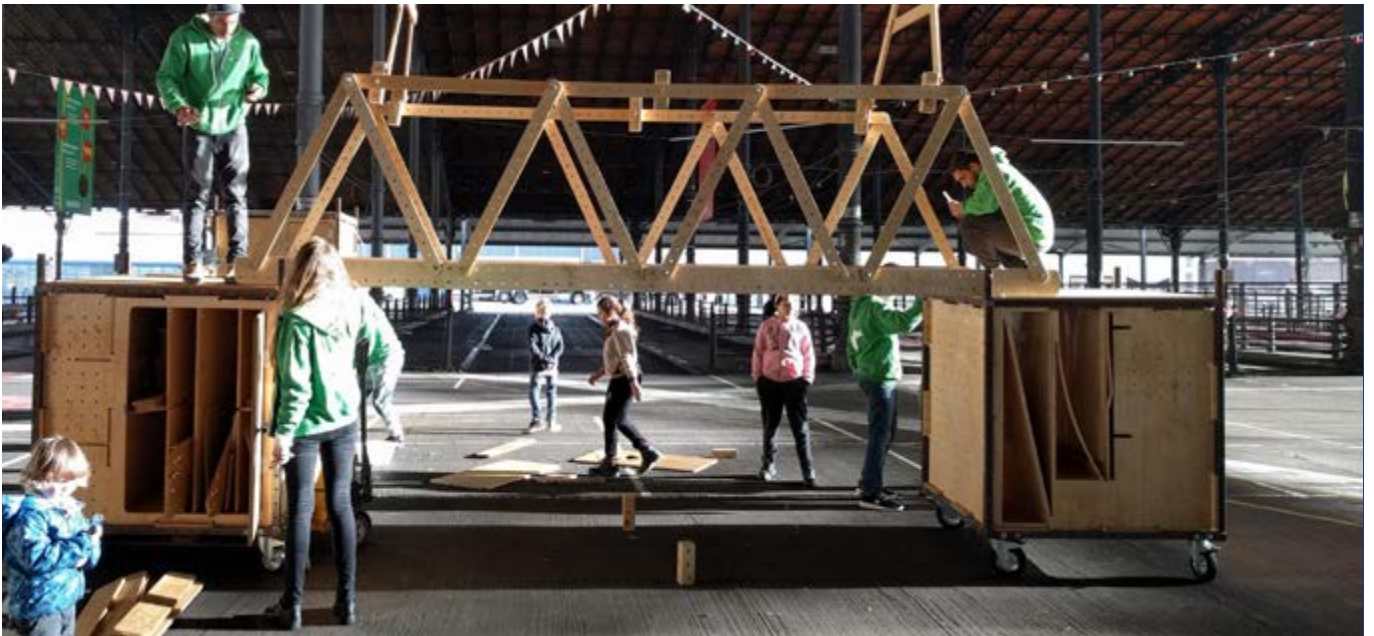
Hoe werkt het project Ketmet? Hoe transformeert het de bestaande ruimte? Welke vrijheden en voordelen bieden deze tijdelijke speel- en sportmodules vergeleken met een vaste inrichting?

De Slachthuizen van Anderlecht, met een oppervlakte van 40.000 m<sup>2</sup>, ontvangen elke week 100.000 mensen op verschillende markten. Cultureghem vzw benut het potentieel van deze levendige ontmoetingsplaats en werkt er aan een creatieve en dynamische MUST-GO ZONE.

“In 2014 zijn we begonnen met KETMET, de grootste overdekte speeltuin van de stad. COURT CIRCUIT zorgde voor de eerste speelimpulsen op de overdekte markt. Een kleurrijk en uitdagend spel met lijnen op de vloer en uitdagingen om de eerste regels te geven en de grote overdekte stadszone in een speeltuin te veranderen.” Yannick Roels

“Wij hebben er snel onze PLAYBOXES aan toegevoegd: grote mobiele speelboxen die om het even welke gemeenschappelijke ruimte in een speelruimte veranderen. De ontwerpen zijn het resultaat van een samenwerking met partners en een ideeënwedstrijd in de wijk. De PLAYBOXES zijn onze ambassadeurs op de site van de Slachthuizen. Ze brengen niet alleen ouders en kinderen samen, maar scheppen ook nieuwe mogelijkheden voor creatief en inventief spel.”

**WEBSITE:** cultureghem.be  
dearpigs.be  
**CONTACT:** info@cultureghem.be  
**ADRES:** Rue Ropsy Chaudron 24/48, 1070 Brussel



*Playboxes formant un pont, les abattoirs d'Anderlecht, 2015  
Een brug van speelboxen, Slachthuizen van Anderlecht, 2015*



*Meccanobox en utilisation, les abattoirs d'Anderlecht, 2015  
Meccanobox in gebruik, Slachthuizen van Anderlecht, 2015*



*Court Circuit I en action, Kanal Festival Playground, 2014*

**“ Waar ligt de grens  
tussen toe-eigenen en  
de regels ? ”**

**– Jan Laute  
& Yannick Roels**

**« Où se situe la limite  
entre l'appropriation  
et les règles ? »**

**– Jan Laute  
& Yannick Roels**







*Déploiement des playboxes, Tour et Taxis, 2022  
Uitrol van de playboxes, Thurn en Taxis, 2022*

### Où se situe la limite entre l'appropriation et les règles ?

Du lundi au mercredi, le marché de Cureghem, sur le site des abattoirs, donne place à de nouveaux équipements de jeux originaux. Court Circuit est un jeu peint sur le sol. C'est un ensemble de lignes, de formes et de couleurs.

Ce projet a été conçu dans le cadre du festival Kanal Playground. L'abattoir d'Anderlecht est utilisé comme place de marché quatre jours par semaine. Ce jeu graphique de lignes et de plans a été peint sur le sol pour transformer l'immense hall en un terrain de jeu lorsqu'il n'y a plus le marché. Les dessins au sol ressemblent aux lignes des terrains de sport et invitent les utilisateurs à inventer leurs propres jeux et règles.

Le jeu de lignes est le résultat de plusieurs ateliers que Dear pigs a organisé avec des écoles et le centre d'accueil périscolaire KIK sur le site de Cureghem. Des dessins ont été réalisés avec les enfants et ils ont cherché à savoir quelles formes donnent lieu à de nouvelles idées créatives.

« Après, nous avons commencé à construire des playboxes pour transporter le matériel. Une des premières playboxes a été la Meccano-box à grande échelle : des éléments en bois à assembler comme un jeu de Meccano. Le succès des premières playboxes nous a fait développer d'autres boîtes : bouge, chill en Playpod. Nous avons aussi fait un appel à idées « Playbox Design Jam » pour les nouvelles boîtes. A l'aide des playboxes, les enfants s'approprient l'espace public en jouant avec des matériaux libres. Ils prennent le matériel avec lequel ils ont envie de jouer et transforment l'espace en terrain de jeux en très peu de temps. Nos outils mobiles se cultivent un peu partout dans la ville. »



*Aire de jeux couverte et mobile, l'Abattoir d'Anderlecht  
Overdekte en mobiele speeltuin, Slachthuizen van Anderlecht*

### Waar ligt de grens tussen toe-eigenen en de regels?

Van maandag tot woensdag maakt de markt van Kuregem, op de site van de Slachthuizen, plaats voor nieuwe en originele speeltoestellen. Court Circuit is een op de vloer geschilderd spel. Het is een geheel van lijnen, vormen en kleuren.

Dit project is opgezet als onderdeel van Kanal Festival Playground. De Slachthuizen van Anderlecht worden vier dagen per week gebruikt als marktplaats. Dit grafische spel van lijnen en vlakken is op de vloer geschilderd om de enorme hal in een speeltuin te veranderen wanneer er geen markt wordt gehouden. De tekeningen op de vloer lijken op de lijnen van sportvelden en nodigen gebruikers uit om hun eigen spellen en regels te bedenken.

Het lijnenspel is het resultaat van verschillende workshops die Dear Pigs organiseerde met scholen en de naschoolse opvang KIK op de site in Kuregem. Samen met de kinderen werden tekeningen gemaakt en werd bekeken welke vormen aanleiding geven tot nieuwe creatieve ideeën.

«Daarna begonnen we playboxes te bouwen om het materiaal te vervoeren. Een van de eerste speelboxen was de Meccano-dooos op grote schaal: houten elementen die als een Meccano-set in elkaar kunnen worden gezet. Het succes van de eerste playboxes bracht ons ertoe andere dozen te ontwikkelen: sport-box, chill-box, playfull-box. We hebben ook een oproep gedaan voor ideeën voor nieuwe dozen: 'Playbox Design Jam'. Met behulp van de playboxes eigenen de kinderen zich de openbare ruimte toe terwijl ze met gratis materialen spelen. Ze nemen de materialen waarmee ze willen spelen en veranderen de ruimte in een mum van tijd in een speeltuin. Onze mobiele tools worden zowat overal in de stad gebruikt. Op onze website vind je de catalogus van de playboxes en het formulier om ze te lenen.»

## 2.1 L'expérience du jeu dans la nature

### 2.1 De speelbeleving in de natuur



## Katrijn Gijssel. Province de Flandre Orientale et ancienne collaboratrice du bureau Fris in het Landschap

**Katrijn Gijssel a abordé les bienfaits du jeu dans et avec la nature du point de vue de l'enfant, du concepteur, puis du maître d'ouvrage. A travers de nombreux exemples concrets de parcs, places ou encore de cours d'écoles elle prend l'exemple de l'eau comme élément prétexte au jeu et à l'amélioration de la biodiversité.**

Pourquoi l'expérience du jeu dans la nature est-elle fondamentale pour l'enfant, surtout en ville ? Quelles opportunités de jeux offrent la terre, le sable, le vent et l'eau ? Tous les espaces de jeux sont-ils adaptés à l'intégration de ces éléments naturels ?

Le contact avec la nature, et plus spécifiquement avec les quatre éléments (eau, terre, air, feu) est essentiel pour l'enfant. Au-delà de l'éveil à l'environnement que le jeu dans la nature peut représenter, de nombreuses études ont démontré qu'il peut être un facteur important de réduction du stress et de l'anxiété, de développement des compétences sociales, de la confiance en soi, de la curiosité et qu'il peut mener à une meilleure appréhension (et donc gestion) des risques chez l'enfant.

Pour celui ou celle qui habite en ville, dans un quartier dense, dans un appartement sans espace extérieur, ce contact passe par le jeu dans le parc, la cour de l'école, le jardin de la crèche ou l'espace public.

Katrijn Gijssel s'appuie sur son expérience au sein de l'agence Fris in het Landschap, qui a été l'une des pionnières en matière de conception d'espaces de jeux riches en nature, en milieu urbain, et sur son expérience en tant que collaboratrice du projet de la Province de Flandre Orientale (« Des cours d'école plus saines pour le climat ») pour présenter de nombreux exemples inspirants.

**SITWEB:** [frisinhetschap.be](http://frisinhetschap.be)  
[oost-vlaanderen.be](http://oost-vlaanderen.be)

**CONTACT:** [katrijn.gijssel@oost-vlaanderen.be](mailto:katrijn.gijssel@oost-vlaanderen.be)

**ADRESSE:** Oude Scheldestraat 16, 9630 Meilegem (Zwalm)

## Katrijn Gijssel. Provincie Oost-Vlaanderen en voormalig medewerkster van het bureau Fris in het Landschap

**Katrijn Gijssel besprak de voordelen van het spel in en met de natuur vanuit het oogpunt van het kind, de ontwerper en vervolgens de opdrachtgever. Aan de hand van talrijke concrete voorbeelden van parken, pleinen en schoolpleinen nam ze het voorbeeld van het element water als aanzet om te spelen en de biodiversiteit te verbeteren.**

Waarom is de speelervaring in de natuur fundamenteel voor het kind, vooral in de stad? Welke speelmogelijkheden bieden het land, het zand, de wind en het water?

Zijn alle speelruimten geschikt om er deze natuurlijke elementen in op te nemen?

Het contact met de natuur, en meer bepaald met de vier elementen (water, aarde, lucht, vuur), is essentieel voor het kind. Het spel in de natuur kan de kinderen niet alleen bewustmaken van het milieu, maar is volgens veel studies ook een belangrijke factor om stress en angst te verminderen, sociale vaardigheden, zelfvertrouwen en nieuwsgierigheid te ontwikkelen en risico's beter in te schatten (en dus ook beter te beheren).

Kinderen die in de stad wonen, in een dichtbevolkte wijk, in een appartement zonder buitenruimte, komen in contact met de natuur in het park, op het schoolplein, in de tuin van de crèche of in de openbare ruimte.

Katrijn Gijssel putte uit haar ervaring binnen het agentschap Fris in het Landschap, dat een pionier was in het ontwerp van natuurrijke speelruimten in stedelijke gebieden, en uit haar ervaring als projectmedewerkster voor de provincie Oost-Vlaanderen ('Gezondere schoolpleinen voor het klimaat') om tal van inspirerende voorbeelden te presenteren.

**WEBSITE:** [frisinhetschap.be](http://frisinhetschap.be)  
[oost-vlaanderen.be](http://oost-vlaanderen.be)

**CONTACT:** [katrijn.gijssel@oost-vlaanderen.be](mailto:katrijn.gijssel@oost-vlaanderen.be)

**ADRES:** Oude Scheldestraat 16, 9630 Meilegem (Zwalm)



*Park van Eden, Wilrijk*



*De Jeugdsite, Alveringem*



*Park van Eden, Wilrijk*

**“ De fout is wat kinderen interessant vinden.. Met het ontwerp maakten we zichtbaar van waar het water komt. ”**  
– Katrijn Gijsel



**« L’erreur est ce que les enfants trouvent intéressant... Avec la conception, nous avons rendu visible l’endroit d’où vient l’eau. »**  
– Katrijn Gijsel

#klimaatgezonde speel

provincie  
Oost-Vlaanderen



*Cour de récréation, Het Tandwiel à Gand  
Speeltuin Het Tandwiel in Gent*

### L'expérience du jeu dans la nature.

« Quels terrains de jeux voulons-nous pour nos enfants ? Peut-être pouvons-nous demander aux enfants eux-mêmes ? Quelle est ma propre référence ? Pourquoi grimper dans les arbres est-il si important ? »

Chaque espace a un potentiel de « nature » en lui. Et là où il y a la « nature », le jeu est possible. Que ce soit une cour d'école asphaltée ou une rue passante, les opportunités ne manquent pas et les interventions nécessaires ne sont pas forcément gigantesques, ni même très coûteuses. Elles peuvent s'appuyer sur de petits accidents (une gouttière qui fuit, un arbre qui défonce le bitume, une pente, un manque d'ombre l'été) pour développer des projets à échelle, et avec le regard, de l'enfant.

Pour cela, il faut être en mesure de comprendre que le désordre, la prise de risque, le détournement des règles font partie du jeu en soi, que c'est souvent ce que les enfants trouvent le plus amusant et que c'est par ces biais là qu'ils s'épanouissent et se développent le plus. « Dans certains de nos espaces nous laissons par exemple les enfants jouer avec de l'eau de pluie, en indiquant clairement qu'elle n'est pas potable. Nous responsabilisons les enfants et leurs accompagnants, nous éduquons les enfants (quand il n'y a plus d'eau, il n'y a plus d'eau) et évitons de gaspiller de l'eau de ville ».

Ainsi on évite que les gestionnaires élaguent le 'toit' d'un camp de brousse ou qu'ils coupent les branches inférieures d'un arbre grim pant. Et peut-être des branches issues des élagages deviennent matériaux de construction pour les enfants!



*kids don't remember  
their best day on netflix*

*Vivre des aventures passionnantes dans la nature  
Beleving van spannende avonturen in de natuur*

### De speelervaring in de natuur.

“Welke speeltuinen willen we voor onze kinderen? Misschien kunnen we het de kinderen zelf vragen? Wat is mijn eigen referentie? Waarom is in bomen klimmen zo belangrijk?”

Elke ruimte heeft het een 'natuurpotentieel'. En waar 'natuur' is, kan gespeeld worden. Of het nu gaat om een verhard schoolplein of een drukke straat, er zijn mogelijkheden genoeg en de vereiste ingrepen zijn niet noodzakelijk omvangrijk of zelfs erg duur. We kunnen ongelukjes (een lekkende dakgoot, een boom die door het asfalt breekt, een helling, een gebrek aan schaduw in de zomer) gebruiken om projecten te ontwikkelen op de schaal van en met de blik van het kind.

Om dat te doen, moeten we begrijpen dat wanorde, het nemen van risico's en het ombuigen van de regels deel uitmaken van het spel zelf. Het is vaak wat de kinderen het leukst vinden en wat hen het meest helpt om te groeien en zich te ontwikkelen. « In sommige van onze ruimten laten we kinderen bijvoorbeeld met regenwater spelen, waarbij we duidelijk aangeven dat het niet drinkbaar is. We maken de kinderen en hun begeleiders verantwoordelijk, we voeden de kinderen op (als er geen water meer is, is er geen water meer) en we voorkomen verspilling van stadswater.»

Dit voorkomt dat beheerders het 'dak' van een boskamp snoeien of de onderste takken van een klimboom afknippen. En misschien worden de takken van het snoeihout wel bouw materiaal voor de kinderen!

## 2.2 Le guide « Sécurité des espaces naturels de jeu d'aventure »

## 2.2 De gids 'Veiligheid van avontuurlijke natuurspeelomgevingen'

**Carine Renard, co-autrice du guide « Sécurité des espaces naturels de jeu d'aventure », Service public fédéral Économie, 2019**

En 2019, face au regain d'intérêt pour les espaces de jeux dans la nature et les « speelbos », le SPF Économie a fait paraître un guide à destination des gestionnaires, concepteurs ou contrôleurs d'espaces de jeux.

Quelles sont les différentes typologies d'espace de jeux dans la Nature ? Qu'est-ce qui est possible et acceptable dans ces espaces d'un point de vue légal ? Comment anticiper, cadrer (et vivre avec) la notion de risque lorsque l'on parle de milieux (semi)naturels ?

Les espaces naturels de jeu d'aventure et les jeux dans les bois représentent pour les enfants des activités ludiques qui connaissent un regain d'intérêt ces dernières années. La demande d'espaces de jeu d'aventure s'accroît.

Tant les écoles, que les communes, les domaines provinciaux ou les parents souhaitent créer des espaces de jeu avec des défis et des pentes escaladables qui recourent à des éléments naturels tels que des branches, de l'eau, de la terre, des roches, etc. Des éléments qui donnent de la valeur aux expériences des enfants dans leur processus d'apprentissage.

Le guide a pour but de proposer des informations utiles aux exploitants, contrôleurs, conseillers en prévention, concepteurs et à toute personne impliquée dans la sécurité des espaces naturels de jeu d'aventure.

Comment rendre les risques acceptables ? Quels risques sont inacceptables ?

**SITWEB:** [economie.fgov.be/fr/publications/securite-des-espaces-naturels](http://economie.fgov.be/fr/publications/securite-des-espaces-naturels)

**CONTACT:** [ensure@economie.fgov.be](mailto:ensure@economie.fgov.be)

**ADRESSE:** SPF Économie, P.M.E., Classes moyennes et Énergie -Rue du Progrès 50, 1210 Bruxelles



**Carine Renard, coauteur van de gids 'Veiligheid van avontuurlijke natuurspeelomgevingen', Federale Overheidsdienst Economie, 2019**

Naar aanleiding van de hernieuwde belangstelling voor speelomgevingen in de natuur en 'speelbossen' heeft de FOD Economie in 2019 een gids gepubliceerd voor beheerders, ontwerpers of toezichthouders van speelplaatsen

Wat zijn de verschillende soorten speelomgevingen in de natuur? Wat is wettelijk mogelijk en aanvaardbaar in deze ruimten? Hoe anticiperen op, omgaan (en leven) met de notie van risico in (semi)natuurlijke omgevingen?

Avontuurlijke natuurspeelomgevingen en spelen in bossen zijn speelmogelijkheden voor kinderen die de laatste tijd opnieuw aan een opmars bezig zijn. Er is meer en meer vraag naar avontuurlijke speelplekken.

Zowel scholen als gemeenten, provinciedomeinen en ouders wensen een speelomgeving met uitdagingen, klimpartijen, hellingen enz. te creëren waarbij gebruik wordt gemaakt van natuurlijke elementen zoals takken, water, aarde, rotsen enz. die een meerwaarde geven aan de ervaringen van kinderen binnen hun leerproces.

Deze gids wil informatie bieden aan uitbaters, keurders, preventieadviseurs, ontwerpers en iedereen die betrokken is bij de veiligheid van avontuurlijke natuurspeelomgevingen.

Hoe kunnen bepaalde risico's aanvaardbaar gemaakt worden? Welke risico's zijn niet aanvaardbaar?

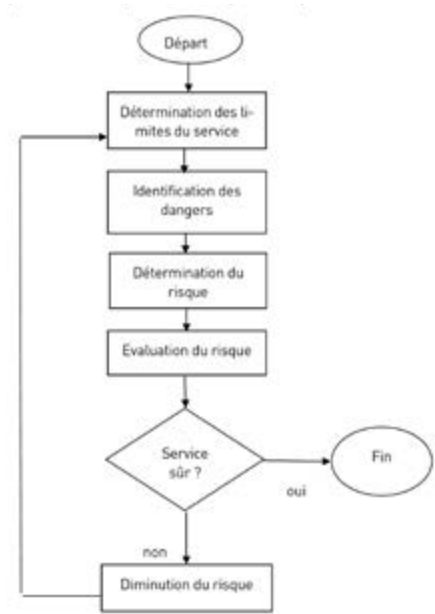
**WEBSITE:** [economie.fgov.be/nl/publicaties/veiligheid-van-avontuurlijke](http://economie.fgov.be/nl/publicaties/veiligheid-van-avontuurlijke)

**CONTACT:** [ensure@economie.fgov.be](mailto:ensure@economie.fgov.be)

**ADRES:** FOD Economie, KMO, Middenstand en Energie - Vooruitgangstraat 50, 1210 Brussel



Cadre législatif : Sécurité des espaces naturels de jeu d'aventure  
Wetgevend kader: Veiligheid van avontuurlijke natuurspeelomgevingen



RISQUE	=	GRAVITE	X	EXPOSITION	X	PROBABILITE
lié au danger considéré		des dommages possibles du fait du danger considéré		fréquence et durée de l'exposition		probabilité que l'évènement dangereux survienne

Risico	=	Ernst	X	Blootstelling	X	Waarschijnlijkheid
gerelateerd aan het beschouwde gevaar		van mogelijke schade door het beschouwde gevaar		frequentie en duur van de blootstelling		kans dat de gevaarlijke gebeurtenis optreedt

**Un équipement d'aire de jeux ou une aire de jeux qui s'écarte de la norme n'en est pas pour autant plus risquée !**

**Een speeltoestel of spelterrein dat afwijkt van de norm is niet noodzakelijk onveilig!**



Définition ENJA : Exemple d'un espace naturel de jeu d'aventure  
Definitie ANSO : Voorbeeld van een avontuurlijke natuurspeelomgeving



Application pratique : l'eau comme élément naturel ludique  
Praktische toepassing: water als natuurlijk speelelement

« Les enfants vont se  
comporter  
différemment dans les  
espaces avec  
davantage de risques...  
Un espace de jeu sans  
risque n'existe pas. »  
— Carine Renard



«Kinderen zullen zich  
anders gedragen in  
ruimten met meer  
risico's... Een  
speelomgeving zonder  
risico's bestaat niet.»  
— Carine Renard







*Définition ENJA : ceci n'est pas un espace naturel de jeu d'aventure. Dit is volgens de definitie geen avontuurlijke natuurspeelomgeving.*

### **Le rapport aux normes.**

ENJA signifie l'Espace Naturel de Jeu et d'Aventure et désigne un espace (aménagé et/ou d'origine non naturelle) où des enfants sont invités à jouer avec des éléments naturels, et où la gestion est aussi axée sur le jeu.

Le guide a été mis en place pour aider les créateurs à interpréter le cadre législatif et analyser les risques.

Comment évaluer la « sécurité » ? Selon le Code de droit économique (CDE) « tous les produits et services doivent être sûrs ». L'exploitant doit démontrer la sécurité de son installation. Si dans l'ENJA, il se trouve aussi un équipement d'aire de jeux, l'espace de jeu devient une aire de jeux en suivant la législation AR du 28/03/2001 relative à l'exploitation des aires de jeux. Il n'y a aucune norme pour les ENJA, mais le code de droit économique est d'application. Sur un espace de jeux, même normé, il y a toujours des dangers, mais les risques liés aux dangers sont rendus acceptables. Pour prouver la sécurité de l'ENJA, le guide utilise certaines parties des normes et facilite une analyse de risque. La norme EN 1176 s'applique pour les aires de jeux et la norme EN1177 cadre les règles pour l'amortissement du sol.

L'analyse de risques est une méthode pour évaluer si le risque est acceptable. Un espace de jeu sans risque n'existe pas et serait d'ailleurs ennuyeux. L'évaluation du risque prend toujours en compte la probabilité et la visibilité d'un danger. Ainsi la législation détermine ce qui serait « un risque acceptable » en opposition à un risque réel. En tenant compte du fait que les enfants vont se comporter différemment dans des espaces où il y a davantage de risques.

Plusieurs mesures préventives sont présentées dans le guide :

- une application pratique est de prévoir un sol sans obstacle pour l'amortissement de la chute ;
- dans l'implantation, il est conseillé d'éviter les chemins d'accès avec trop de croisements ;
- au niveau des matériaux des éléments naturels, il faut prendre en compte les saisons ;
- pour les pentes, les risques invisibles sont dangereux pour les enfants. La bonne visualisation du danger le rend plus acceptable.



*Application pratique : jouer avec des matériaux libres  
Praktische toepassing: spelen met vrije materialen*

### **De verhouding met de normen.**

Een avontuurlijke natuurspeelomgeving is een ruimte (ingericht en/of niet natuurlijk ontstaan) waar kinderen worden uitgenodigd te spelen met natuurlijke elementen, en waar het beheer mede op spelen is gericht.

De gids is ontwikkeld om ontwerpers te helpen het wetgevende kader te interpreteren en de risico's te analyseren.

Hoe wordt de veiligheid beoordeeld? Volgens het Wetboek van economisch recht (WER) 'moeten alle producten en diensten veilig zijn'. De uitbater moet de veiligheid van zijn installatie aantonen. Indien in de avontuurlijke natuurspeelomgeving ook een speeltoestel wordt geplaatst, wordt de speelomgeving een speelterrein volgens het KB van 28.03.2001 betreffende de uitbating van speelterreinen. Er bestaat geen norm voor avontuurlijke natuurspeelomgevingen, maar het wetboek van economisch recht is van toepassing. Op een speeltuin, zelfs een gestandaardiseerde, zijn er altijd gevaren, maar de risico's die gepaard gaan met de gevaren worden aanvaardbaar gemaakt. Om de veiligheid van de avontuurlijke natuurspeelomgeving te bewijzen, gebruikt de gids bepaalde delen van de normen en vergemakkelijkt hij een risicoanalyse. De norm EN 1176 is van toepassing op speeltuinen en de norm EN 1177 geeft de regels voor de valdemping van de bodem.

De risicoanalyse is een methode om te beoordelen of het risico aanvaardbaar is. Een speelomgeving zonder risico's bestaat niet en zou bovendien saai zijn. Een risicobeoordeling houdt altijd rekening met de waarschijnlijkheid en de leesbaarheid van een gevaar. De wetgeving bepaalt dus wat een 'aanvaardbaar risico' is, in tegenstelling tot een reëel risico. Daarbij wordt rekening gehouden met het feit dat kinderen zich anders zullen gedragen in ruimten met meer risico's.

De gids stelt verscheidene preventiemaatregelen voor:

- een praktische toepassing is een obstakelvrije ondergrond voor het opvangen van de val;
- bij de inplanting is het aanbevolen toegangswegen met te veel kruisingen te vermijden;
- wat de materialen van de natuurlijke elementen betreft, moet rekening worden gehouden met de seizoenen;
- voor de hellingen zijn onzichtbare risico's gevaarlijk voor kinderen. De juiste visualisatie van het gevaar maakt het aanvaardbaarder.

## 2.3 Les prairies de Saint-Martin

### 2.3 De Prairies Saint-Martin



## Bertrand Martin. Ville de Rennes, France

**En 2018, l'ancienne friche des prairies Saint-Martin est devenue un Parc Naturel, à deux pas du centre de la Ville. Espace de loisirs pour tous, ce parc est aussi un espace d'accueil, de découverte et d'étude de la biodiversité.**

Comment les espaces de jeux ont-ils été intégrés au sein de ce parc naturel? Comment l'équilibre entre zones de nature préservée et espaces récréatifs a-t-il été pensé dans ce projet? Comment ce parc évolue-t-il aujourd'hui?

C'est un projet unique en son genre en France. Situé entre le canal d'Ille-et-Rance et un bras naturel de l'Ille, le secteur des prairies Saint-Martin devient un grand parc naturel au cœur de la ville, ouvert à tous les Rennais. 30 hectares de nature et de loisirs, et un acte fort dans le prolongement de la COP21 venant de la « Capitale française de la biodiversité 2016 ».

Le parc naturel des prairies Saint-Martin constitue un véritable poumon vert de au cœur du territoire de Rennes. La ville de Rennes a lancé en 2018 un programme d'aménagement sur 5 ans avec la volonté de laisser une place importante à la nature et à la biodiversité.

C'est aussi un parc qui a pour vocation d'accueillir un large public. Il est situé à 10 minutes à pied du centre ville et jouxte deux zones d'aménagements (ZAC = Zone d'Aménagement Concerté) de logements en cours de développement : la ZAC Plaisance et la ZAC Armorique. Une plaine festive et deux aires de jeux sont ainsi ouvertes au public. Ces équipements entrent dans une stratégie d'aires de jeux différenciées réfléchies pour assurer un maillage cohérent à l'échelle de la Ville.

Le projet a fait l'objet d'une vaste concertation et vise à faciliter et multiplier des cheminements doux, pour rendre accessible cette friche naturelle méconnue. Depuis ce printemps 2018, sur les berges du canal, on trouve des cheminements, des observatoires à oiseaux, des aires de pique-nique et de repos, un parvis où jouer à la pétanque et au palet, un kiosque, une placette et une terrasse devant « la longère », des gradins le long du chemin de halage. Mais aussi une guinguette, des agrès sportifs... Les prairies sont devenues un lieu idéal pour les balades en famille, les marcheurs et les joggeurs.

**SITWEB:** [metropole.rennes.fr/prairies-saint-martin](http://metropole.rennes.fr/prairies-saint-martin)  
**CONTACT:** [b.martin@ville-rennes.fr](mailto:b.martin@ville-rennes.fr)  
**ADRESSE:** Rue Charles Beslay, 35700 Rennes, France

## Bertrand Martin. Stad Rennes, Frankrijk

**In 2018 werden de braakliggende weilanden van Saint-Martin een natuurpark, vlakbij het centrum van de stad. Het park is een recreatiegebied voor iedereen en ook een plaats om de biodiversiteit te bezoeken, te ontdekken en te bestuderen.**

Hoe zijn de speelomgevingen in het natuurpark geïntegreerd? Hoe is het evenwicht tussen beschermde natuurgebieden en recreatiegebieden in dit project opgevat? Hoe evolueert het park vandaag?

Dit project is in Frankrijk uniek in zijn soort. De weilanden van Saint Martin, tussen het kanaal Ille-et-Rance en een natuurlijke zijarm van de Ille, is een groot natuurpark in het hart van de stad geworden, open voor alle inwoners. 30 hectare natuur en recreatie, en een sterk initiatief in het verlengde van de COP21 in de 'Franse hoofdstad van de biodiversiteit 2016'.

Het natuurpark Prairies Saint-Martin is een echte groene long in het hart van Rennes. In 2018 lanceerde de stad een vijfjarig ontwikkelingsprogramma waarin de natuur en de biodiversiteit een belangrijke plaats kregen.

Het is ook een park dat bedoeld is om een groot publiek te verwelkomen. Het ligt op 10 minuten lopen van het stadscentrum en grenst aan twee ontwikkelingszones (ZAC = Zone d'Aménagement Concerté) waar woningen worden gebouwd: de ZAC Plaisance en de ZAC Armorique. Een feestvlakte en twee speelterreinen zijn toegankelijk voor het publiek. Deze voorzieningen maken deel uit van een strategie van gedifferentieerde speelterreinen die een samenhangend netwerk op de schaal van de stad zal scheppen.

Over het project is uitvoerig overleg gepleegd, met de bedoeling de zachte mobiliteit te bevorderen en uit te breiden om een nog miskend natuurlijk braakland toegankelijk te maken. Sinds het voorjaar van 2018 zijn de oevers van het kanaal uitgerust met paden, vogelobservatieposten, picknick- en rustplaatsen, een plein waar de mensen jeu de boules en sjoelbak kunnen spelen, een kiosk, een pleintje en een terras voor 'la longère', rijen banken langs het jaagpad. Maar is ook een taverne, er zijn sporttoestellen ... De weilanden zijn een ideale plek geworden voor gezinswandelingen, stappers en joggers.

**WEBSITE:** [metropole.rennes.fr/prairies-saint-martin](http://metropole.rennes.fr/prairies-saint-martin)  
**CONTACT:** [b.martin@ville-rennes.fr](mailto:b.martin@ville-rennes.fr)  
**ADRES:** Rue Charles Beslay, 35700 Rennes, Frankrijk



Differentes zones d'attractivités, Carte des prairies Saint-Martin  
 Verschillende attractiezones. Kaart van de Prairies Saint-Martin



Prairie offrant un gradient de naturalité, Zone 1  
 Weiland met natuurgradiënt, Zone 1



Observatoire à oiseaux en coeur de trame verte et bleue, Zone 6  
 Vogelobservatorium in het groene en blauwe netwerk, Zone 6



Plaine festive et sportive, Zone 1  
 Feest- en sportvlakte, Zone 1



Aire de jeux à l'échelle supraquartier, Zone 10  
 Speelterrein op schaal van de grote wijk, Zone 10



Butte de jeux sur sols pollués, Zone 10  
 Speelheuvel op vervuilde grond, Zone 10



Observatoire de la biodiversité, Zone 6  
 Observatorium van de biodiversiteit, Zone 6



Parvis ludique, Zone 1  
 Speelpleintje, Zone 1



Cabane en osier, Zone 1  
 Tenen hut, Zone 1



Forêt galerie, Zone 9  
 Galerijbos, Zone 9



Zone humide protégée, Zone 6  
 Beschermd wetland, Zone 6

**« Nous travaillons par zones pour amener une diversité dans nos parcs: zone humide, zone de biodiversité, zone patouille, dans le future une zone de cabane, etc.. »  
– Bertrand Martin**

**Développer l'équilibre entre espaces de préservation de la nature et espaces de jeux.**

Le constat est que le patrimoine de ludique vieillit à Rennes. il y a régulièrement des demandes d'aires de jeux dans les processus de participation. Les normes européennes des années 80 ont standardisé les jeux et ne conviennent pas aux usages actuels. Une des principales observations est le besoin de diversifier les jeux.

La réflexion de la ville de Rennes se développe sur trois niveaux:

- l'îlot (rayon 150m),
- l'infra quartier (rayon 300m),
- le supra quartier (> 500m).

La stratégie est de dé-densifier les aires de jeux pour en avoir moins mais qu'elles soient mieux conçues. Le souhait est de proposer une gestion plus qualitative en ville.

« Dans les Zones Urbaines Sensibles nous avons développé plusieurs aires de jeux, par exemple aux abords du cimetière St-Laurent, au Square de Nimègue et au Parc Saint-Cyr. Nous y avons aussi prévu des « zones de patouilles » qui ne sont pas forcément des espaces de jeux équipés mais qui offrent la possibilité à l'enfant de jouer avec le sable et l'eau, de manière plus libre ». dit Bertrand Martin

La cartographie des aires de jeux Nord démontre qu'il y avait un manque au niveau des Prairies St-Martin. L'activation de ce site a été rendue possible suite à l'abandon d'un projet de Viaduc qui a été remis en cause suite à de nombreuses inondations sur la zone.

« Dans le projet nous avons fait le choix de maintenir une grande zone humide protégée pour la sérénité des animaux. Un observatoire a été construit comme point d'accès pour y observer la nature. De manière à préserver au maximum le site d'une sur-fréquentation, nous avons concentré les activités ludiques les plus intensives sur un espace. Elles sont donc regroupées autour d'une butte qui recouvre une grosse partie des sols pollués du site. Nous avons ainsi fait une économie budgétaire importante, qui a pu être ré-injectée dans le choix des jeux. A côté est situé une plaine festive et appropriable pour des événements. Nous y prévoyons dans le futur une zone de cabanes pour les enfants ».

**“Wij werken met zones om diversiteit in onze parken te brengen: wetlands, biodiversiteitszones, een plonszone voor de kleintjes, in de toekomst een boomhutzone enz.”  
– Bertrand Martin**

**Een evenwicht ontwikkelen tussen natuurbehoud en speelterreinen.**

De Stad Rennes stelde vast dat haar speeltuinen verouderd waren. In de participatieprocessen werd vaak om meer speeltuinen gevraagd. De Europese normen van de jaren '80 hadden de speeltuigen gestandaardiseerd, maar ze waren niet langer geschikt voor het huidige gebruik. Een van de belangrijkste opmerkingen was dat het spelen meer divers moest worden.

De Stad ontwikkelde haar reflectie op drie niveaus:

- het huizenblok (straal 150 m),
- de kleine wijk (straal van 300 m),
- de grote wijk (> 500 m).

De strategie bestaat erin de speeltuinen te ontlichten: minder maar beter ontworpen speeltuinen. De kwaliteit van het beheer in de stad moest worden verbeterd.

“In de kwetsbare stadszones hebben we verscheidene speeltuinen ontwikkeld, bijvoorbeeld rond de begraafplaats van St-Laurent, op de Square de Nimègue en in het park van Saint-Cyr. We hebben ook 'pierenbadjes' voorzien, die niet noodzakelijkerwijs uitgeruste speeltuinen zijn, maar de kinderen de mogelijkheid geven om vrij met zand en water te spelen”, vertelt Bertrand Martin.

Uit de cartografie van de speeltuinen in het noorden van de stad bleek dat er een leemte was in de Prairies St-Martin. Het gebied kon worden geactiveerd na de stopzetting van een viaductproject dat ter discussie werd gesteld na talrijke overstromingen in de zone.

«In dit project hebben we gekozen voor het behoud van een grote beschermd vochtige zone, voor de rust van de dieren. Er is een observatiepost gebouwd als toegangspunt om de natuur te observeren. Om een te grote drukte te voorkomen, hebben we de meest intensieve recreatieactiviteiten in één zone geconcentreerd. Ze zijn gegroepeerd rond een heuvel die een groot deel van de vervuilde grond van het terrein bedekt. Op die manier hebben we veel op de begroting bespaard, zodat we meer middelen hadden voor de keuze van de speeltuigen. Daarnaast ligt een feestvlakte die voor evenementen kan worden gebruikt. Daar willen we in de toekomst een zone met kinderhutten bouwen.»

## 2.4 Ramener la nature dans les zones minéralisées

### 2.4 De natuur terugbrengen naar verharde zones

## Kenny Windels, du Studio Basta.

**Studio Basta est un bureau de paysage basé à Courtrai en Belgique. Kenny Windels a présenté plusieurs projets emblématiques de la relation entre « Jeux » et « Nature ».**

Comment la Nature peut-elle s'intégrer dans un espace aussi contraint et sollicité qu'une cour d'école ? Comment peut-on repenser l'empreinte écologique d'un projet d'espace récréatif en travaillant avec des matériaux de réemploi ? Comment les éléments de jeu vieillissent-ils avec le temps ?

Le Studio Basta est en faveur d'une architecture du paysage et de jardin vivable. Dans tous leurs projets, ils essayent de créer une atmosphère fraîche et décontractée, de sorte que les jardins de toutes tailles dégagent une grande valeur pour l'utilisateur et une certaine spontanéité.

« Nous considérons le paysage comme un système dans lequel chaque lieu a sa propre signification. L'âme ou l'esprit du lieu et la dynamique existante d'un espace constituent toujours la base d'une intervention. De cette façon, chaque conception s'intègre de manière très évidente dans le contexte. En outre, nous nous concentrons sur la vivabilité des lieux, l'aménagement de la vie quotidienne, un plaisir (ludique) sans complexité... Ainsi, des espaces spontanés, vivants et verts au caractère ordonné et nonchalant sont créés. » Kenny Windels

En 2012, Studio Basta collabore avec Fris in het landschap pour rénover le parc De Warande à Courtrai. Le but est de fusionner la « speelnatuur » (nature ludique) et la « speelbos » (forêt de jeu) dans le parc. Les éléments de jeu naturels prennent la forme d'un fossé avec ponton, d'un pont suspendu sur l'eau, d'un ruisseau avec des plantes qui assainissent l'eau, des massifs et des monticules. La participation citoyenne a été très poussée durant le processus de conception.

Suite à ce projet, Studio Basta s'est spécialisé dans la conception de parcs naturels ludiques. En Flandre et à Bruxelles, ils ont végétalisé de nombreuses cours de récréation en déminéralisant le sol. La cour dominée par le football laisse désormais place aux jeux d'aventure.

**SITWEB:** studiobasta.be  
**CONTACT:** info@studiobasta.be  
**ADRESSE:** Stasegemsesteenweg 72-1, 8500 Kortrijk



## Kenny Windels, Studio Basta.

**Studio Basta is een bureau voor landschapsarchitectuur in Kortrijk. Kenny Windels presenteerde verscheidene projecten die model staan voor de relatie tussen 'Spel' en 'Natuur'.**

Hoe kan de natuur passen in een ruimte die zo beperkt en belast is als een schoolplein? Hoe kunnen we de ecologische voetafdruk van een speelomgeving herzien door te werken met kringloopmaterialen? Hoe verouderen de spelelementen in de loop van de tijd?

Studio Basta is voorstander van een leefbare landschaps- en tuinarchitectuur. In al zijn projecten tracht het een frisse en ontspannen sfeer te scheppen, zodat tuinen van elke omvang waarde voor de gebruiker en spontaniteit uitstralen.

“Wij zien het landschap als een systeem waarin elke plek haar eigen betekenis heeft. De ziel of de geest van de plaats en de bestaande dynamiek van een ruimte vormen altijd de basis van de interventie. Zo wordt elk ontwerp heel duidelijk in de context geïntegreerd. Daarnaast richten we ons op de leefbaarheid van plekken, de inrichting van het dagelijks leven, een (speels) plezier zonder complexiteit ... Zo ontstaan spontane, levendige en groene ruimten met een ordelijk en nonchalant karakter.” Kenny Windels

In 2012 werkte Studio Basta samen met Fris in het landschap om het Warandepark in Kortrijk te renoveren. Het was de bedoeling om de 'speelnatuur' en het 'speelbos' in het park samen te voegen. De natuurlijke spelelementen kregen de vorm van een sloot met een ponton, een hangbrug over het water, een beek met waterzuiverende planten, bloemenperken en heuveltjes. Tijdens het ontwerpproces was er een uitgebreide burgerparticipatie.

Na dit project heeft Studio Basta zich gespecialiseerd in het ontwerp van speelse natuurparken. In Vlaanderen en Brussel hebben ze veel schoolpleinen vergroend door de bodem te ontharden. De door het voetbal gedomineerde speelplaats maakt nu plaats voor avontuurlijke spelen.

**WEBSITE:** studiobasta.be  
**CONTACT:** info@studiobasta.be  
**ADRES:** Stasegemsesteenweg 72-1, 8500 Kortrijk



*Cour de récréation d'école Sint-Lutgardis college, Auderghem  
Speelplaats van het Sint-Lutgardiscollege, Oudergem*



*Cour de récréation du Collège Don Bosco, Woluwe-Saint-Pierre  
Speelplaats van het Don Bosco College, Sint-Pieters-Woluwe*



*Place déminéralisée avec les habitants, Courtrai  
Samen met de bewoners onthard plein, Kortrijk*



*Parc De Warande, Courtrai  
Warandepark, Kortrijk*

**“ De voetbal is koning  
en wordt gespeeld  
door 10%, en 90% van  
de kinderen staat aan  
de rand “**

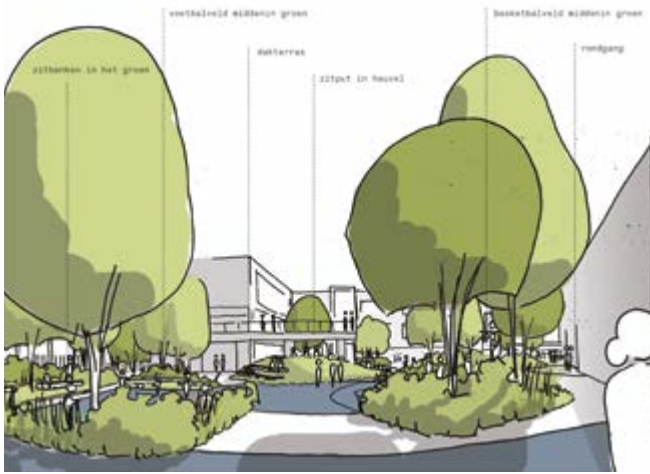
**– Kenny Windels**

**“ Le football est roi et  
n'est pratiqué que par  
10 % des enfants,  
et 90 % d'entre eux  
sont le long du bord. “**

**– Kenny Windels**







Aménagement de la Cour de récréation, Zone 3 du secondaire  
Aanleg van de speelplaats, Zone 3 van de middelbare school

### Ramener la nature dans les zones minéralisées

La cour de récréation classique est une surface grise monotone pavée de carreaux avec éventuellement un arbre ici et là. Les enfants passent au total sept ans à l'école. La cour de récréation est l'espace extérieur le plus utilisé pendant l'enfance... et parfois le seul. Il faut donc s'attaquer à ces cours de récréation !

Le football est roi dans la cour, et le schéma est presque toujours le même : le foot prend 90% de la surface de la cour, mais il n'est joué que par 10% des enfants, souvent des garçons. Cela signifie que 90% des autres élèves sont relegués en périphérie de la cour, sur les 10% de surface restante.

« Dans la cour de récréation de l'école d'Auderghem, nous avons réduit de 2000m<sup>2</sup> de football à 45m<sup>2</sup> d'arène. Les garçons se sont adaptés et jouent des tournois. L'arène peut également être utilisée pour des cours en plein air et du théâtre et, en hiver, elle peut être transformée en patinoire.»

« D'une manière générale, nous recommandons de subdiviser la cour de récréation en espaces principaux et en sous-espaces. Ce zonage diversifie le programme et fait de la place aux zones actives et de repos. Il y en a pour tous les goûts ! »

Les projets du studio sont très densément plantés et les plantes choisies sont «monkey proof», c'est-à-dire résistantes aux jeux des enfants. Les zones plantées sont protégées par des poteaux et des cordes pendant les trois premières années pour avoir le temps de s'installer et devenir assez résistantes aux usages des enfants.

Le programme est adapté aux différents âges. L'école primaire a besoin de jeux et l'école secondaire a besoin d'endroits où se détendre. Les plus petits ont besoin d'espaces calmes pour s'isoler et cela peut être créé naturellement.

S'il y a moins de 3,5 m<sup>2</sup> par élève, il est fortement recommandé de prévoir le temps de récréation en alternance. Il est conseillé aux écoles de se concentrer sur une utilisation multifonctionnelle en ouvrant la cour de récréation aux activités ludiques, aux scouts et au voisinage pendant les soirées et les week-ends.



Arène de football de 45m<sup>2</sup>, Zone 3 du secondaire  
45 m<sup>2</sup> voetbalarena, Zone 3 van de middelbare school

### De natuur terugbrengen naar verharde zones

De klassieke speelplaats is een eentonig grijs oppervlak met tegels en soms hier en daar een boom. Kinderen brengen in totaal zeven jaar op school door. De speelplaatsen zijn de meest gebruikte buitenruimten voor de kinderen ... en soms de enige. Ze moeten dus worden aangepakt!

Het voetbal is koning op de speelplaats en het patroon is bijna altijd hetzelfde: het voetbal neemt 90% van de speelplaats in beslag, maar slechts 10% van de kinderen - vaak jongens - speelt mee. Dat betekent dat 90% van de andere leerlingen naar de rand van de speelplaats wordt verbannen, naar de resterende 10% van de oppervlakte.

'Op de speelplaats van de school in Oudergem hebben we het voetbalveld verkleind van 2000 m<sup>2</sup> naar een arena van 45 m<sup>2</sup>. De jongens hebben zich aangepast en spelen toernooien. De arena kan ook worden gebruikt voor openluchtlessen en voor theater, en in de winter kan ze worden omgevormd tot een schaatsbaan.»

«In het algemeen raden wij aan de speelplaats te verdelen in hoofdgebieden en deelgebieden. Die indeling diversifieert het programma en schept ruimte voor actieve en rustgebieden. Er is voor elk wat wils!»

De projecten van de studio zijn dicht beplant en de gekozen planten zijn 'monkey proof', dus bestand tegen het spel van de kinderen. De beplante gebieden worden de eerste drie jaar beschermd met palen en touwen, om de planten de tijd te geven zich te vestigen en bestand te worden tegen het gebruik door kinderen.

Het programma is aangepast aan verschillende leeftijden. De lagere school heeft speeltuigen nodig en de middelbare school plekken waar de kinderen zich kunnen ontspannen. De kleinste kinderen hebben rustige ruimten nodig om zich af te zonderen. Die rustige ruimten kunnen met natuurlijke middelen worden gecreëerd.

Als er minder dan 3,5 m<sup>2</sup> per leerling is, wordt sterk aanbevolen de speeltijden af te wisselen. De scholen krijgen de raad om op een multifunctioneel gebruik te focussen, door de speelplaats 's avonds en in het weekend open te stellen voor recreatieactiviteiten, voor scouts en voor de buurt.

## 3.1 Bâtir avec la ludicité

### 3.1 Speels bouwen



## Sarah Malnoury, Association ICI! et coopérative LAO (Ludique Architecture Objet)

ICI! est une association qui a pour objet de favoriser l'implication des habitants dans des projets et chantiers collectifs liés à l'architecture, au territoire, à la ville. LAO (architecture et mobilier) est une coopérative d'architectes, menuisiers, ébénistes, chaudronniers qui conçoivent et réalisent des projets de bâtiment, d'espace public ou de mobilier. ICI! et LAO sont basés à Saint-Denis, en France. À travers plusieurs exemples concrets, Sarah Malnoury a présenté la démarche de participation à la base de chacun des projets de l'association ICI! et du coopérative LAO.

Comment un processus de participation permet-il une meilleure prise en compte de l'avis du plus grand nombre dans l'aménagement d'espaces récréatifs ? Quels outils sont les plus pertinents pour communiquer, concerter, engager les futur.e.s usager.e.s tout au long d'un projet ? Comment entendre la voix des personnes les moins visibles au sein de l'espace public (femmes, très jeunes enfants, personnes âgées, personnes handicapées) ?

Réunis par une vision commune et transversale de l'architecture, huit architectes issus de l'école de Paris La Villette ont décidé de collaborer au sein d'une association (ICI!) et de deux SCOPs d'architecture et de mobilier (LA/LAO).

Les projets menés par ce groupement prennent des formes diverses, mais s'accordent en un point : développer un processus de conception et de réalisation qui intègre les principaux intéressés (habitants, usagers, enfants...) depuis les études, jusqu'à la construction.

Au travers de la présentation de quelques projets d'aménagements de l'espace public et dans des contextes différents (rue, parc, école, université), il est question d'interroger la pratique participative, ses leviers, ses apports dans les projets, mais aussi ses limites.

**SITWEB:** [lao-scop.com](http://lao-scop.com)

**CONTACT:** [info@lao-scop.com](mailto:info@lao-scop.com)

**ADRESSE:** 6 rue Arnold Géraux, 93450 L'Île Saint-Denis

## Sarah Malnoury, vereniging ICI! en coöperatieve LAO (Ludique Architecture Objet)

ICI! is een vereniging die tot doel heeft de betrokkenheid van de inwoners bij collectieve projecten en werven rond de architectuur, het grondgebied en de stad aan te moedigen. LAO (architecture and furniture) is een coöperatieve van architecten, schrijnwerkers, meubelmakers en koperslagers die projecten voor gebouwen, openbare ruimten en meubilair ontwerpen en produceren. ICI! en LAO zijn gevestigd in Saint-Denis, Frankrijk. Aan de hand van verschillende concrete voorbeelden presenteerde Sarah Malnoury de participatieve aanpak die aan de basis ligt van alle projecten van de vereniging ICI! en de coöperatieve LAO.

Hoe kan een participatief proces ervoor zorgen dat de planning van recreatieruimten rekening houdt met de mening van zoveel mogelijk mensen? Welke hulpmiddelen zijn het meest relevant voor het communiceren met en het raadplegen en betrekken van de toekomstige gebruikers tijdens een project? Hoe kunnen de stemmen van de minst zichtbare mensen in de openbare ruimte (vrouwen, zeer jonge kinderen, ouderen, personen met een beperking) worden gehoord?

Acht architecten van de Parijse school La Villette, verbonden door een gemeenschappelijke en transversale visie op architectuur, werken samen in een vereniging (ICI!) en twee coöperatieve vennootschappen voor architectuur en meubilair (LA/LAO).

De projecten van de groep nemen verschillende vormen aan, maar hebben één aspect gemeen: de ontwikkeling van een ontwerp- en uitvoeringsproces waarbij de belangrijkste belanghebbenden (bewoners, gebruikers, kinderen enz.) vanaf de studies tot aan de bouw worden betrokken.

Aan de hand van de presentatie van enkele projecten voor de ontwikkeling van de openbare ruimte in verschillende contexten (straat, park, school, universiteit) werden de participatieve praktijk, haar hefbomen, haar bijdragen aan projecten, maar ook haar beperkingen besproken.

**WEBSITE:** [lao-scop.com](http://lao-scop.com)

**CONTACT:** [info@lao-scop.com](mailto:info@lao-scop.com)

**ADRES:** 6 rue Arnold Géraux, 93450 L'Île Saint-Denis



Aménagement de la rue Jean Lurçat, Île-Saint-Denis, 2020  
Aanleg van de rue Jean Lurçat, Île-Saint-Denis, 2020



Construction d'une série de bancs ludiques, Île-Saint-Denis, 2020  
Bouw van een reeks speelse banken, Île-Saint-Denis, 2020



Large chantier participatif, Île-Saint-Denis, 2020  
Grote participatieve bouwplaats, Île-Saint-Denis, 2020



« Il n'existe pas un concepteur mais des acteurs de la conception. »  
"Er is geen ontwerper, er zijn alleen actoren van het ontwerp."



Co-construction avec des enfants, Guinguette de L'Îlo  
Co-constructie met kinderen, Guinguette de L'Îlo



Voiles d'ombrages, Guinguette de L'Îlo  
Schaduwzeilen, Guinguette de L'Îlo

« Le facteur de réussite d'un projet participatif est le 'putain de facteur humain'. Il est essentiel que l'ensemble des acteurs soit impliqué. »  
— Sarah Malnoury

“De succesfactor van een participatief project is 'die vervloekte menselijke factor'. Het is essentieel dat alle belanghebbenden betrokken worden.”  
— Sarah Malnoury





*Jeu à raconter des histoires de rénovations, Île-Saint-Denis  
Vertelspel over renovaties, Île-Saint-Denis*

**Lao se mobilise pour une réforme radicale de la politique de la ville, sur la « citoyenneté et le pouvoir d’agir » dans les quartiers populaires. Le mot d’ordre est d’inclure au maximum les usagers dans la conception et dans les pratiques.**

« Les concepteurs utilisent des plans, des 3D et des maquettes mais ces outils ne sont souvent pas compréhensibles par le grand public. Nous avons réinterrogé nos outils de conception en les adaptant pour impliquer les usagers dans le processus de création. Nous avons développé un panel d’actions plus inclusives et participatives. Nous valorisons le processus et non pas la forme finale. Ça demande un lâché-prise sur l’œuvre, car on ne peut pas tout maîtriser ».

Pour la coopérative, le facteur de réussite d’un projet participatif est le “ Putain de Facteur Humain, PFH ”. Au sein même de l’équipe de projet, l’enjeu premier est de rassembler les bonnes personnes. En fonction du contexte se constitue une équipe multidisciplinaire qui travaille en étroite collaboration avec des sociologues, des juristes et économistes, etc. pour avoir un panel représentant l’ensemble des profils nécessaires à la bonne réussite du projet. L’intervention sur le terrain prévoit un temps de résidence sur place pour rencontrer les gens, en se rendant disponible à plusieurs moments clés de la semaine et du week-end. Les processus sont longs donc il faut apporter de la légèreté par des actions simples (par exemple en distribuant du café ou en organisant des repas de quartier) pour aussi donner envie aux habitants de contribuer au projet. Parfois, la mission permet d’aller jusqu’à rémunérer les participants, pour crédibiliser leur engagement. Car il est clair que sur des processus longs les habitants ont tendance à s’épuiser.

« Un de nos outils pour ouvrir le débat est l’enquête de terrain. Souvent des pistes de projets émergent. Via des jeux ou des cartographies nous discutons avec les habitants de leur imaginaire du lieu. Puis nous réalisons des tests d’usage à l’échelle 1/1 pour nourrir la conception du projet définitif. Nous devons adapter nos outils en fonction des personnes que nous souhaitons toucher. Ainsi, sur un projet, notre hammam mobile a été particulièrement intéressant pour approcher le public féminin ». Les méthodes sont également adaptées en fonction de la phase de projet. Il est par exemple possible de prévoir des phases de chantier participatives, pendant lesquelles sont construits des éléments simples avec le grand public. Plus l’appropriation est importante, mieux l’espace sera vécu.



*Chantier ouvert d’un espace pour jeunes migrants, Paris, 2021  
Open werf van een ruimte voor jonge migranten, Parijs, 2021*

**LAO zet zich in voor een radicale hervorming van het stedelijk beleid, voor ‘burgerschap en empowerment’ in de volkswijken. Het komt erop aan de gebruikers zoveel mogelijk bij het ontwerp en de praktijken te betrekken.**

“Ontwerpers gebruiken plannen, 3D en modellen, maar die hulpmiddelen zijn vaak niet begrijpelijk voor het grote publiek. Wij hebben onze ontwerpinstrumenten opnieuw onder de loep genomen en ze aangepast om de gebruikers bij het creatieve proces te betrekken. Wij hebben een reeks meer inclusieve en participatieve acties ontwikkeld. Wij valoriseren het proces, niet de uiteindelijke vorm. Dat vereist het loslaten van het werk, want je kunt niet alles controleren.”

Voor de coöperatieve is de succesfactor van een participatief project ‘die vervloekte menselijke factor’. Binnen het projectteam zelf bestaat de grootste uitdaging erin de juiste mensen bij elkaar te krijgen. Naargelang van de context wordt een multidisciplinair team samengesteld dat nauw samenwerkt met sociologen, juristen, economen enz. om ervoor te zorgen dat alle voor het succes van het project vereiste profielen vertegenwoordigd zijn. Het veldwerk omvat tijd ter plaatse om mensen te ontmoeten, waarbij we op verschillende sleutelmomenten in de week en in het weekend beschikbaar zijn. Omdat de processen lang duren, moeten we ze met eenvoudige maatregelen verlichten (bijvoorbeeld door koffie uit te delen of buurtmaaltijden te organiseren) om de bewoners zin te geven om aan het project bij te dragen. Soms gaat de missie zo ver dat de deelnemers worden betaald, om hun inzet geloofwaardig te maken. Want het is duidelijk dat langdurige processen vaak vermoeiend zijn voor de inwoners.

“Een van onze instrumenten om het debat te openen, is het veldonderzoek. Er ontstaan vaak projectideeën. Aan de hand van spelletjes of kaarten praten we met de bewoners over hoe zij zich de plaats voorstellen. Vervolgens voeren we gebruikstests op schaal 1:1 als basis voor het ontwerp van het uiteindelijke project. We moeten onze instrumenten aanpassen aan de mensen die we willen bereiken. Bij een van de projecten was onze mobiele hammam bijvoorbeeld bijzonder interessant om het vrouwelijke publiek te benaderen.” De methodes worden ook aangepast aan de fase van het project. Het is bijvoorbeeld mogelijk participatieve fasen van de werf te plannen, waarbij eenvoudige elementen samen met het publiek worden gebouwd. Hoe meer de mensen zich het project toe-eigenen, hoe beter de ruimte zal worden ervaren.

## 3.2 Espaces de jeux pour enfants sourds et malentendants

## 3.2 Speelplaatsen voor dove en slechthorende kinderen



### Sven et Christelle, unik-id

**Unik-id est un bureau de paysage basé à Boortmeerbeek, dans le Brabant Flamand. Sven a présenté le projet d'aménagement des espaces de jeux de l'Institut Royal de Woluwe, spécialisé dans l'accueil des enfants sourds et malentendants, des enfants ayant un trouble du développement de l'orthophonie ou un trouble du spectre autistique ou encore une déficience visuelle.**

Comment le projet a-t-il été mis en place ? Comment les enfants de l'école ont-ils participé à la création de leurs espaces de jeux ? Quelles conclusions - en terme de méthodologie et de solutions pratiques - peut-on tirer de cette expérience pour une meilleure prise en compte de ces publics au sein des espaces de jeu et de sport ?

Le projet concerne deux aires de jeux pour l'Institut Royal de Woluwe. L'institut accueille, dans l'enseignement primaire, les enfants sourds et malentendants et les enfants présentant un trouble du développement du langage ou un trouble du spectre autistique. Pour l'enseignement secondaire, il accueille des jeunes ayant une déficience visuelle ou également un trouble du spectre autistique. Ce sont des élèves qui n'ont pas forcément les mêmes besoins lorsqu'ils sont ensemble dans la cour de récréation. De plus, de nombreux enfants sont en internat à l'école, ce qui fait de la cour de récréation un lieu de rencontre et de connexion encore plus important.

« Nous y sommes restés une semaine pour comprendre à quoi ressemble leur monde et savoir à quoi ils étaient confrontés. Nous avons voulu répondre à leurs besoins spécifiques. Par exemple, nous avons constaté que les enfants malvoyants avaient peur d'aller dehors en raison du chaos qui règne parfois dans la cour de récréation. Il était important de concevoir une aire de jeux adaptée au public cible, faire en sorte que chaque élève puisse participer et que personne ne se sente exclu ou en danger. De plus, nous avons fait appel à FIX pour réaliser les travaux d'une des deux aires de jeux. FIX ne se contente pas de réaliser des travaux d'amélioration de l'infrastructure scolaire à Bruxelles, mais forme également des demandeurs d'emploi peu qualifiés sur le marché du travail. Ces travailleurs apprennent également le néerlandais au cours de leur programme d'expérience professionnelle de deux ans. »

**SITWEB:** unik-id.be

**CONTACT:** sven@unik-id.be

**ADRESSE:** Av. Georges Henri 278,  
1200 Woluwe-Saint-Lambert

### Sven en Christelle, unik-id

**Unik-id is een landschapsbureau in Boortmeerbeek, Vlaams-Brabant. Sven presenteerde het project voor de aanleg van de speelplaatsen van het Koninklijk Instituut in Woluwe, dat gespecialiseerd is in de zorg voor dove en slechthorende kinderen, kinderen met een spraakstoornis of een autismespectrumstoornis of een visuele beperking.**

Hoe is het project tot stand gekomen? Hoe hebben de kinderen van de school deelgenomen aan het creëren van hun speelruimte? Welke conclusies - in termen van methodologie en praktische oplossingen - kunnen we uit deze ervaring trekken om beter rekening te houden met deze doelgroepen in speel- en sportruimten?

Het project betreft twee speelplaatsen van het Koninklijk Instituut in Woluwe. Het instituut vangt in zijn lagere school dove en slechthorende kinderen en kinderen met een spraakstoornis of autismespectrumstoornis op. In het middelbaar onderwijs verwelkomt het jongeren met een visuele beperking of een autismespectrumstoornis. Dit zijn leerlingen die niet noodzakelijk dezelfde behoeften hebben wanneer ze samen op de speelplaats zijn. Bovendien zijn veel kinderen hier op internaat, zodat de speelplaats nog belangrijker is om elkaar te ontmoeten en contact te maken.

“We zijn er een week gaan logeren om te begrijpen hoe hun wereld eruitziet en wat hun problemen zijn. We wilden tegemoetkomen aan hun specifieke behoeften. Wij ontdekten bijvoorbeeld dat kinderen met een visuele beperking bang waren om buiten te komen vanwege de chaos die soms op de speelplaats heerst. Het was belangrijk een speelplaats te ontwerpen die geschikt was voor de doelgroep, om ervoor te zorgen dat elke leerling kon deelnemen en dat niemand zich buitengesloten of onveilig voelde. Daarnaast deden we een beroep op FIX om de werken aan één van de twee speelplaatsen uit te voeren. FIX verbetert niet alleen de schoolinfrastructuur in Brussel, maar leidt ook laaggeschoolde werkzoekenden op voor de arbeidsmarkt. Deze werknemers leren ook Nederlands tijdens hun tweejarige programma voor werkervaring.”

**WEBSITE:** unik-id.be

**CONTACT:** sven@unik-id.be

**ADRES:** Georges Henrilaan 278, 1200 Sint-Lambrechts-Woluwe



Vue aérienne de la cour de récréation, Woluwe, 2022  
Luchtfoto van de speelplaats, Woluwe, 2022



Chapiteau au milieu de la cour de récréation  
Grote tent midden op de speelplaats



Réalisation par un programme de réinsertion socio-professionnelle  
Realisatie via een sociaal-professioneel re-integratieprogramma



Deuxième aire de jeux adaptée  
Tweede aangepaste speelplaats

“De autis kwamen niet meer buiten en zaten binnen in een kleine lokaal.. Ze hebben hun plaats gevonden op een rustige plek op de speelplaats.”  
— Sven







Deuxième cour de récréation avant rénovation, Woluwe, 2022

**Sven, d'unik-id a entamé le projet de la cour de récréation de l'Institut Royal de Woluwe pour les enfants malentendants, malvoyants et les autistes avec une immersion en logeant à l'internat et en suivant les cours avec les enfants. Il a commencé à s'intégrer dans l'univers des enfants.**

Sven est convaincu qu'en changeant l'environnement, on change aussi les gens qui y vivent. Le groupe d'autistes ne sortait plus et s'asseyait dans une petite pièce. Il a remarqué que ces enfants sont très actifs, mais que la cour de récréation ne répond pas à leurs besoins. Le football était un problème. En tant que designer, il devait donner de la place au repos dans la cour. Comment combiner le repos avec le jeu et le sport ? Avec le réaménagement de la cour de récréation, les autistes ont trouvé leur place dans un endroit calme.

Le bruit de la pluie sur un toit banal est un sentiment très perturbant pour les autistes et pour les enfants malvoyants. « Nous avons éloigné l'auvent des murs pour créer un endroit spécial au milieu de la cour de récréation. Nous avons monté une tente pour offrir un lieu de protection. » Pour les autistes, tout changement dans l'environnement est très difficile à vivre, il était donc important de considérer chaque changement de matériau, de forme et d'espace comme un chamboulement pour eux.

« La notion de partage de l'espace est parfois quelque chose de compliqué. Nous avons également travaillé sur le règlement d'ordre intérieur de la cour, avec les élèves et les enseignants » L'idée principale est que l'enfant qui souhaite jouer dans tel ou tel espace s'inscrit en positionnant un baton qu'il recoit en début de récréation. Cela rend l'utilisation de l'espace plus lisible et plus rassurant.

La deuxième cour de récréation était occupée pendant la journée par l'arrivée et le départ des bus. « Nous avons d'abord essayé de trouver une place pour les bus dans la rue en zone de trafic limité. Ce plan n'a pas été approuvé par la commune. La situation était très dangereuse pour les enfants. Nous avons créé un rond-point. Le cercle central est une aire de jeux permanente et le rond-point même est un parcours cycliste en dehors de heures de transport scolaire. »



Deuxième cour de récréation après rénovation, Woluwe, 2022

**Sven van unik-id bereidde het speelplaatsproject voor het Koninklijk Instituut in Woluwe voor slechthorende, slechtziende en autistische kinderen voor door zelf in het internaat te verblijven en de lessen met de kinderen te volgen. Hij begon zich in te leven in de wereld van de kinderen.**

Sven is ervan overtuigd dat als je de omgeving verandert, je ook de mensen die er leven verandert. De groep autistische kinderen kwam niet buiten en zat in een klein kamertje. Hij merkte dat deze kinderen erg actief zijn, maar dat de speelplaats niet aan hun behoeften voldoet. Het voetballen was een probleem. Als ontwerper moest hij ruimte maken voor rust op de speelplaats. Hoe combineer je rust met spel en sport? Dankzij de herinrichting van de speelplaats hebben de autistische kinderen hun plaats gevonden in een rustige zone.

Het geluid van regen op een gewoon dak is een heel storend gevoel voor autistische en slechtziende kinderen "We hebben het afdak van de muren verwijderd om een speciale plek in het midden van de speelplaats te creëren. We hebben een grote tent opgezet om bescherming te bieden." Voor autistische mensen is elke verandering in de omgeving heel moeilijk te verwerken. De ontwerpers moesten er dus rekening mee houden dat ze elke verandering in materiaal, vorm en ruimte als verwarrend zouden ervaren.

"Het idee van het delen van de ruimte is soms ingewikkeld. We hebben ook gewerkt aan het huishoudelijk reglement van de speelplaats, samen met de leerlingen en de leerkrachten." Het belangrijkste idee is dat een kind dat in een bepaald gebied wil spelen, zich daar 'inschrijft' door een stok neer te leggen die het aan het begin van de speeltijd krijgt. Dat maakt het gebruik van de ruimte leesbaarder en geruststellender.

De tweede speelplaats werd overdag bezet door de aankomst en het vertrek van de autobussen. "We hebben eerst geprobeerd een plaats te vinden voor de autobussen op straat, in een zone met beperkt verkeer. De gemeente heeft dat plan niet goedgekeurd. De situatie was erg gevaarlijk voor de kinderen. De centrale cirkel is een permanente speelplek en de rotonde zelf is een fietsroute buiten de transporttijden van de school."

## 3.3 Les filles dans l'espace public

### 3.3 Meisjes in de openbare ruimte



## Sabine Miedema, Kind en Samenleving

**Kind en Samenleving est un centre de connaissance et d'expertise basé à Malines qui travaille sur les thématiques du jeu, de l'espace public et de la mobilité sous le prisme de l'enfance et de l'adolescence. Sabine Miedema est venue présenter le guide « Les filles et l'espace public », paru en 2019 et élaboré avec plusieurs groupes de jeunes filles âgées entre 10 et 12 ans.**

Quels besoins et attentes ont été exprimés par les jeunes filles qui ont participé à l'étude « Les filles dans l'espace public » ? Comment les politiques en matière d'aménagement urbain influencent-elles la façon dont les filles jouent dans l'espace public ? Quels sont les principes d'aménagement à mettre en œuvre dans les espaces de jeu et de sport pour favoriser leur appropriation par un public féminin ?

Sabine Miedema travaille depuis plusieurs années sur le thème des filles et de l'espace public. « Nos recherches sur les jeux en plein air ont montré que les filles jouent beaucoup moins dehors que les garçons. Avec des filles de différentes villes, nous avons cherché à savoir comment mieux aménager l'espace public afin que davantage de filles s'y sentent à l'aise. Nous présentons les résultats les plus importants de la recherche sur les filles et l'espace public. »

Grâce au développement de plans du maillage ludique, Kind en Samenleving obtient une vue d'ensemble des possibilités et des besoins des enfants et des jeunes dans des quartiers spécifiques et créent des cartes futures sur lesquelles les villes et les communes peuvent baser leurs politiques d'espaces de jeux à court et à long terme. Dans la deuxième partie de sa présentation, Sabine a expliqué les principes de base et la valeur ajoutée des plans du maillage ludique.

**SITWEB:** [k-s.be/ruimte-omgeving/publieke-ruimte/publication-girls-and-public-space/](https://k-s.be/ruimte-omgeving/publieke-ruimte/publication-girls-and-public-space/)  
**CONTACT:** [info@k-s.be](mailto:info@k-s.be)  
**ADRESSE:** Lange Ridderstraat 22, 2800 Mechelen

## Sabine Miedema, Kind en Samenleving

**Kind en Samenleving is een kennis- en expertisecentrum in Mechelen dat werkt rond de thema's spel, openbare ruimte en mobiliteit vanuit het perspectief van de kinderen en adolescenten. Sabine Miedema presenteerde de gids 'Meisjes en de openbare ruimte', die in 2019 verscheen en ontwikkeld werd met verscheidene groepen meisjes tussen 10 en 12 jaar.**

Welke behoeften en verwachtingen werden geuit door de meisjes die deelnamen aan het onderzoek 'Meisjes in de openbare ruimte'? Hoe beïnvloedt het stedenbouwkundig beleid de manier waarop meisjes in de openbare ruimte spelen? Welke ontwerpbeginselen moeten in speel- en sportomgevingen worden toegepast om hun gebruik door een vrouwelijk publiek aan te moedigen?

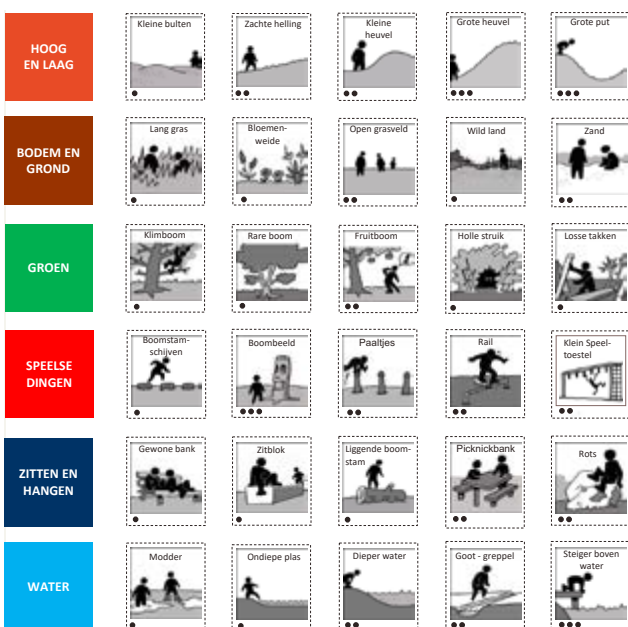
Sabine Miedema werkt al enkele jaren rond het thema meisjes en openbare ruimte. "Uit ons onderzoek naar het spelen in de open lucht blijkt dat meisjes veel minder buiten spelen dan jongens. Samen met meisjes uit verschillende steden hebben we bekeken hoe we de openbare ruimte comfortabeler kunnen maken voor meisjes. Wij presenteren de belangrijkste resultaten van het onderzoek over meisjes en de openbare ruimte."

Dankzij de ontwikkeling van plannen van het speeln netwerk krijgt Kind en Samenleving een overzicht van de mogelijkheden en behoeften van kinderen en jongeren in specifieke wijken en kan het toekomstkaarten opstellen waarop steden en gemeenten hun speelruimtebeleid op korte en lange termijn kunnen baseren. In het tweede deel van haar presentatie lichtte Sabine de basisprincipes en de toegevoegde waarde van de plannen van het speeln netwerk toe.

**WEBSITE:** [k-s.be/ruimte-omgeving/publieke-ruimte/publication-girls-and-public-space/](https://k-s.be/ruimte-omgeving/publieke-ruimte/publication-girls-and-public-space/)  
**CONTACT:** [info@k-s.be](mailto:info@k-s.be)  
**ADRES:** Lange Ridderstraat 22, 2800 Mechelen



Publication « les filles et l'espace publique », 2020  
 Publicatie 'Meisjes en de openbare ruimte', 2020



Pic2Play, une méthodologie permettant aux enfants de concevoir, 2014  
 een methodologie die kinderen in staat stelt om zelf te ontwerpen, 2014



Publication « les filles et l'espace publique », 2020  
 Publicatie 'Meisjes en de openbare ruimte', 2020



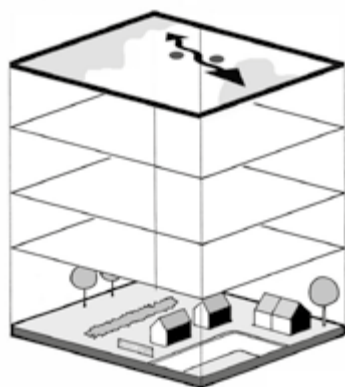
Parcours participatifs avec des filles âgées de 10 à 12 ans, Louvain, Anvers, Malines et Gand  
 Participatiecursussen met meisjes van 10 tot 12 jaar, Leuven, Antwerpen, Mechelen en Gent

« Les filles entre 9 et 11 ans sont sous représentés dans l'espace public. À cet âge les interactions sont plus importants que le jeu en lui-même. »  
— Sabine Miedema

“Meisjes tussen 9 en 11 jaar zijn ondervertegenwoordigd in de openbare ruimte. Op die leeftijd zijn de interacties belangrijker dan het spel zelf.”  
— Sabine Miedema



“ Maak geen saaie banken er valt niet mee te spellen en je kan niet met elkaar spreken. Circulaire vormen zijn aan te raden. ”  
— Sabine Miedema



Maillage jeu  
 Maillage vert  
 Maillage bleu  
 Réseau de mobilité  
 Structure spatiale

Stratification d'une structure spatiale adaptée à l'enfant  
 Stratificatie van een kindvriendelijke ruimtelijke structuur

### Où se trouvent les infrastructures importantes pour les enfants ? Comment relier tous les maillages ?

Trois thèmes ont été abordés durant la présentation : l'élaboration d'une politique en matière d'espaces de jeux, la participation pour impliquer les enfants - particulièrement les filles - et l'espace public. Le tissu ludique ne se limite pas aux terrains de jeux. Cela va au-delà et une vision holistique adaptée aux enfants est nécessaire. Le réseau spatial se compose d'espaces de jeu formel et informel ainsi que de connections. Un exemple d'espace de jeu informel est un banc où les enfants aiment se rassembler.

Un des projets exemples est la mise en place d'une politique pour un quartier de parcs urbains à Anvers, pour palier au manque de zones de jeux dans le quartier et améliorer les traversées qui sont très dangereuses. « Il n'y a pas d'espace public à aménager, nous avons donc cherché des espaces résiduels. L'installation d'une zone résidentielle dans une rue à sens unique permet de prévoir de petites interventions adaptées aux enfants (comme des tremplins, un trampoline, des coloriations, des plantations adaptées au climat) dans une partie de la rue coupée. » Les outils de participation permettent de concevoir avec les enfants, d'entamer un dialogue et de réunir différents acteurs. Ces outils (Pic2play/school/learn) sont disponibles gratuitement sur le site web.

Dans un deuxième temps, un travail spécifique a été fait avec les filles. « Nous avons mené une étude sur les filles. Avec un comptage, nous avons remarqué que les filles entre 9 et 11 ans jouent moins que les garçons dans les espaces publics. C'est l'âge où il faut commencer à explorer l'espace public, mais les filles ne sont pas toujours autorisées à sortir seules. Il ne faut pas faire des bancs ennuyeux, les enfants ne peuvent pas y jouer. Les formes circulaires permettent aux filles de se parler entre elles. Les lieux de rencontre permettent de gagner de l'espace et doivent être placés au milieu de l'espace et non sur le côté. »

Quelques-uns des principes pour favoriser les jeux en plein air pour les filles sont :

- Sauvegarder le caractère public de l'espace public (de jeu)
- Développer un climat d'espace sécurisé
- Accompagner les filles sur les places publiques
- Penser à l'emplacement et à l'accessibilité
- Suggérer de spécialiser les espaces selon le type de public désiré



Principes de conception pour les filles dans l'espace public  
 Ontwerpprincipes voor meisjes in de openbare ruimte

### Waar bevinden de belangrijke infrastructuren voor de kinderen zich? Hoe verbind je alle schakels?

Tijdens de presentatie werden drie thema's besproken: de ontwikkeling van een speelruimtebeleid, de participatie om kinderen - vooral meisjes - erbij te betrekken, en de openbare ruimte. Het speelnetwerk beperkt zich niet tot de speelterreinen. Het gaat verder dan dat en er is een kindvriendelijke holistische visie nodig. Het ruimtelijke netwerk bestaat uit formele en informele speelruimten en verbindingen. Een voorbeeld van een informele speelruimte is een bankje waar kinderen graag samenkomen.

Een van de voorbeeldprojecten is een beleid voor stadsparkjes in Antwerpen, om het gebrek aan speelruimten in de wijk aan te pakken en de heel gevaarlijke oversteekplaatsen te verbeteren. "Omdat er geen openbare ruimte is om te ontwikkelen, hebben we restruimten gezocht. De aanleg van een woonerf in een eenrichtingsstraat maakt kleine kindvriendelijke ingrepen (zoals springkussens, een trampoline, kleuren, klimaatvriendelijke beplanting) mogelijk in een deel van de afgesneden straat." Dankzij de participatie-instrumenten kan men samen met de kinderen ontwerpen, een dialoog op gang brengen en verschillende actoren samenbrengen. Deze hulpmiddelen (Pic2Play/school/learn) zijn gratis beschikbaar op de website.

In een tweede fase werd specifiek met meisjes gewerkt. "We hebben onderzoek gedaan rond meisjes. Uit een telling bleek dat meisjes tussen 9 en 11 jaar minder dan jongens in de openbare ruimte spelen. Dit is de leeftijd om de openbare ruimte te verkennen, maar meisjes mogen niet altijd alleen naar buiten. Maak geen saaie banken, de kinderen kunnen er niet op spelen. Door de ronde vormen kunnen de meisjes met elkaar praten. De ontmoetingsplaatsen besparen ruimte en moeten in het midden van de ruimte worden geplaatst, niet aan de zijkant."

Enkele beginselen om het buiten spelen van meisjes te bevorderen:

- Het openbare karakter van de openbare (speel)omgeving behouden
- Een veilig klimaat ontwikkelen
- De meisjes op de openbare plaatsen begeleiden
- Aan de locatie en de toegankelijkheid denken
- Voorstellen de ruimten te specialiseren naargelang van het gewenste type publiek



# 3. Visites benchmarking

## Benchmarkingbezoeken

### III. Visites benchmarking

Après les trois journées thématiques de conférences, des recherches ont été réalisées pour identifier des références et des démarches stimulantes et intéressantes. Au terme de ces recherches c'est la ville de Nantes qui a été choisie comme destination pour les visites de benchmarking. Nantes semblait être un terrain idéal pour visiter des sites d'expérimentations, des projets variés et ambitieux. Ces projets permettaient de prolonger les réflexions des journées thématiques. Les visites étaient destinées à l'équipe maillage jeu et sport et du département projets et aménagements de Bruxelles Environnement.

Ces visites ont eu lieu le jeudi 17 et le vendredi 18 novembre 2022. Des personnes ressources sur place ont éclairé les participants sur différentes dimensions des projets visités. Les échanges ont permis de couvrir à la fois la stratégie générale et des questions liées à la conception, la mise en œuvre (budgétaire, technique, participative), ou l'utilisation et la gestion des projets réalisés.

### III. Benchmarkingbezoeken

Na de drie thematische conferentiedagen werd onderzoek gedaan naar uitdagende en interessante referenties en benaderingen. Na dit onderzoek werd de stad Nantes gekozen als bestemming voor de benchmarkingbezoeken. Nantes leek een ideale plaats om experimentele sites en diverse ambitieuze projecten te bezoeken. Deze projecten lagen in het verlengde van de beschouwingen van de themadagen. De bezoeken waren bestemd voor het team van het Speel- en Sportnetwerk en de dienst Projecten en Inrichtingen van Leefmilieu Brussel.

De bezoeken vonden plaats op donderdag 17 en vrijdag 18 november 2022. De plaatselijke contactpersonen vertelden de deelnemers over verschillende dimensies van de bezochte projecten. De uitwisselingen hadden zowel betrekking op de algemene strategie als op kwesties in verband met het ontwerp, de uitvoering (budgettair, technisch, participatief) of het gebruik en beheer van voltooide projecten.



*Piste de roller «Versus», TITAN, Place Graslin, 2021*  
*Rollerbaan 'Versus', TITAN, Place Graslin, 2021*



*Aire de jeux Depodepo, Claude Ponti, 2013*  
*Speeltuín Depodepo, Claude Ponti, 2013*





*Feydball du Voyage à Nantes, Barré-Lambot architectes, 2015*  
*Feydball van Le Voyage à Nantes, Barré-Lambot architectes, 2015*



*Aire de jeux du dragon, Kinya Maruyama, 2014*  
*Speeltuín 'Aire de jeux du dragon', Kinya Maruyama, 2014*



*Skatepark, Quais de l'île de Nantes, 2018*



*Aire de jeux « on va marcher sur la Lune », Detroit architectes et Bruno Peinado, 2015*  
*Speeltuín 'On va marcher sur la Lune', Detroit architectes en Bruno Peinado, 2015*

# 1. Les pataugeoires de Nantes

- **Romarc Perrocheau,**  
**Direction Nature et Jardins**

La ville possède 19 pataugeoires (17 bassins et deux espaces de jeux d'eau) dans les parcs et espaces publics, ouvertes chaque année du 15 juin au 15 septembre. Sur cette période un prestataire procède à deux vérifications par jour de la qualité de l'eau. Chaque semaine deux vidanges sont réalisées.

L'accès aux pataugeoires est gratuite tous les jours pendant les horaires d'ouvertures. Avec moins de 40 cm d'eau les pataugeoires échappent à la réglementation piscine et ne nécessitent donc pas la présence de maître-nageur. Ces espaces de jeux d'eau sont malgré tout sous la surveillance d'un adulte.

L'entretien des 19 pataugeoires présente un coup élevé de plus ou moins 20.000€/semaine pendant la période estivale. Néanmoins c'est une aménité urbaine très portée politiquement, car principalement située dans des quartiers populaires et qui permet aux gens qui ne partent pas en vacances de profiter de l'été. Les pataugeoires sont très appréciées et chaque année elles accueillent plus pataugeurs.

La pataugeoire du jardin des Plantes se situe entre le restaurant du Jardin des Plantes, l'Orangerie et l'aire de jeux Depodepo. La pataugeoire est une ancienne fontaine. Autour du plan d'eau sont installés des banc publics et un haie pour délimiter l'espace par rapport au parc.

La ville de Nantes a répertorié toutes ses pataugeoires et jeux d'eau sur une carte interactive.

**« C'est un choix politique d'investir dans les pataugeoires »**  
– Romarc Perrocheau

**ADRESSE:** Rue Gambetta, 44000 Nantes  
**SURFACE:** 80 m<sup>2</sup> (Jardin des Plantes)  
**MONTANT DE GESTION:**  
20.000€/semaine pour 19 pataugeoires  
**MAÎTRISE D'OUVRAGE:** Nantes métropole & ville

# 1. De pierenbadjes van Nantes

- **Romarc Perrocheau,**  
**Direction Nature et Jardins**

De stad heeft 19 pierenbadjes (17 badjes en twee waterspeelplaatsen) in parken en openbare ruimten, die elk jaar van 15 juni tot 15 september geopend zijn. Tijdens deze periode controleert een dienstverlener tweemaal per dag de waterkwaliteit. De badjes worden twee keer per week leeggemaakt.

Ze zijn alle dagen gratis toegankelijk tijdens de openingsuren. Met minder dan 40 cm water vallen de pierenbadjes niet onder de regelgeving voor zwembaden en is er dus geen badmeester nodig. Deze waterspeelplaatsen staan echter onder toezicht van een volwassene.

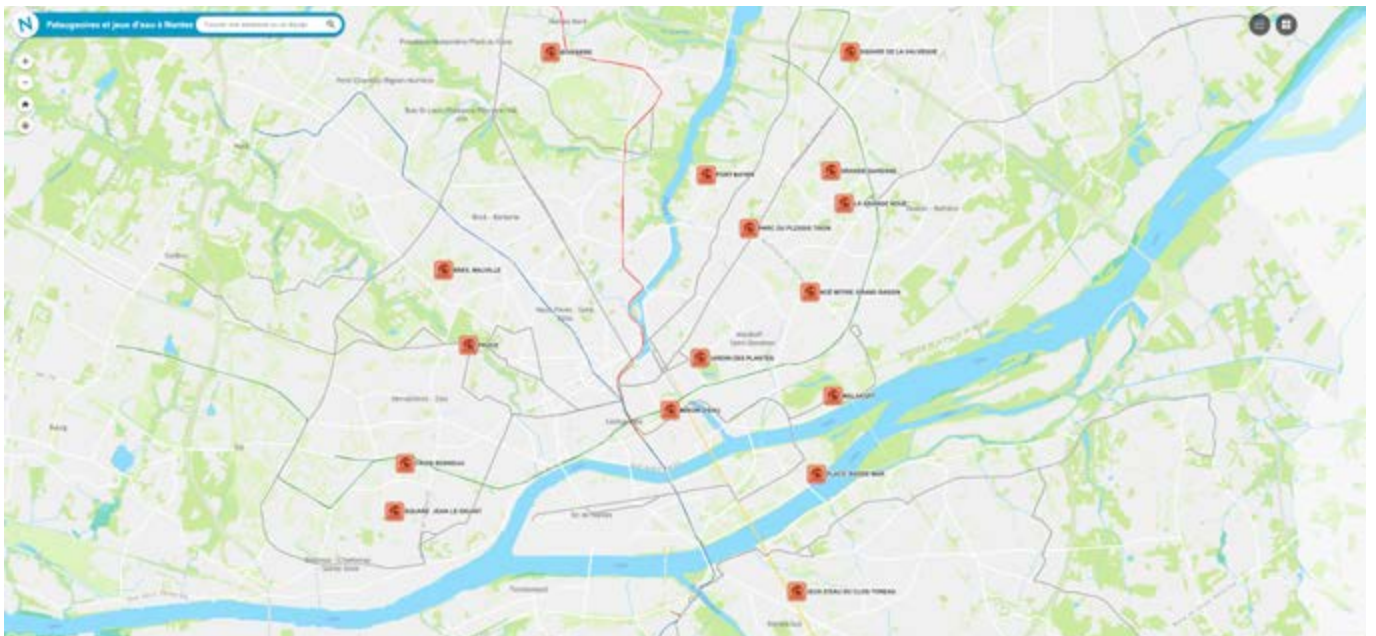
Het onderhoud van de 19 pierenbadjes is zeer duur: ongeveer € 20.000 per week in de zomerperiode. Anderzijds is dit een stedelijke voorziening die veel politieke steun krijgt, omdat ze zich vooral in de volkswijken bevindt en mensen die niet op vakantie gaan in staat stelt om van de zomer te genieten. De pierenbadjes zijn erg populair en elk jaar verwelkomen ze meer kinderen.

Het pierenbad in de Jardin des Plantes ligt tussen het restaurant van de Jardin des Plantes, de Orangerie en de speeltuin Depodepo. Het pierenbadje is een oude fontein. Rondom het water staan openbare banken, terwijl een haag de ruimte afbakt van het park.

De stad Nantes heeft al haar pierenbadjes en waterspelen op een interactieve kaart gezet.

**“De investering in pierenbadjes is een politieke keuze.”**  
– Romarc Perrocheau

**ADRES:** Rue Gambetta, 44000 Nantes  
**OPPERVLAKTE:** 80 m<sup>2</sup> (Jardin des Plantes)  
**KOSTPRIJS VAN HET BEHEER:**  
€ 20.000/week voor 19 pierenbadjes  
**OPDRACHTGEVER:** Nantes métropole & ville



Carte des Pataugeoires et jeux d'eau à Nantes  
 Kaart van de pierenbadjes en waterspeelplaatsen in Nantes



Miroir d'eau en fin de journée, novembre 2022  
 Waterspiegel aan het eind van de dag, november 2022



Miroir d'eau pendant la période estivale, juillet 2022  
 Waterspiegel in de zomer, november 2022



*Esquisse de Claude Ponti, Franck Coutant  
Schets van Claude Ponti, Franck Coutant*



*Choix des matériaux par rapport à l'usage, J.-J. Le Forestier  
Materiaalkeuze in relatie tot het gebruik, J.-J. Le Forestier*



*Expérience avec l'inspecteur de contrôle de l'aire de jeux, Thierry Gicquel  
Ontmoeting met de inspecteur van de speeltuin, Thierry Gicquel*



*Visite des pots de fleurs géants de l'aire de jeu Depodepo, Ville de Nantes et Boîte A Paysages  
Bezoek aan de reuzenbloempotten van de speeltuin Depodepo, Stad Nantes en Boîte A Paysages*

## 2. Aire de jeux Depodepo

- **Franck Coutant, chargé de projet  
Direction Nature et Jardins**
- **Jean-Jacques Le Forestier, bureau  
d'étude Boîte A Paysages**
- **Thierry Gicquel, responsable  
maintenance et contrôles**

La plaine de jeux artistique située dans la continuité du Jardin des Plantes a été réalisée en 2013 par le paysagiste concepteur de la Boîte A Paysages pour le service Nature et Jardin de la ville sur base d'un croquis et d'une esquisse de Claude Ponti. L'agence de paysage a travaillé avec le bureau d'étude Prélud, notamment connu pour avoir participé à la rédaction des normes des plaines de jeux en France.

Le concept tiré du dessin de Ponti est l'effet d'empilement, de densité des pots de fleurs géants. Pour l'imaginaire des enfants, l'aire de jeux figure le jardin d'un géant. Pour respecter cet effet il a fallu accoler le plus possible les pots en fonction des différentes zones d'impacts. Le dessin est le produit de ces contraintes d'écartement minimum.

Les pots ont plusieurs fonctionnalités. Ils permettent aux enfants de se cacher à l'intérieur, de grimper ou encore de courir dans un réseau de galeries souterraines. Les pots autour de l'aire de jeux ont été rajoutés pour que les parents puissent s'y asseoir.

Le service Nature et Jardin dispose de ses propres ateliers, de sorte qu'ils puissent fabriquer et réparer beaucoup d'éléments (bois, métal, mobilier...) en interne sans passer par des marchés externalisés. Deux ans de travail ont été nécessaires pour la réalisation : un an d'études et un an pour le dossier d'exécution et les travaux. Le sol est en ecoscape et les pots en résine car cela permet des soudures. A l'usage les pots horizontaux ont nécessité un renforcement (ferraillage) car ils présentaient une déformation importante après 3 ans.

**« Tous les pots de fleurs  
sont considérés comme un  
seul élément de jeu. »**  
– **Franck Coutant**

**ADRESSE:** Rue Stanislas Baudry, 44000 Nantes  
**SURFACE:** 600m<sup>2</sup>  
**MONTANT DES TRAVAUX:** 140 000€  
**MAÎTRISE D'OUVRAGE:** Ville de Nantes - SEVE  
**CONCEPTEUR:** BOÎTE À PAYSAGES

## 2. Speeltuyn Depodepo

- **Franck Coutant, projectleider  
Direction Nature et Jardins**
- **Jean-Jacques Le Forestier,  
studiebureau Boîte A Paysages**
- **Thierry Gicquel, hoofd onderhoud  
en controles**

De artistieke speeltuyn in het verlengde van de Jardin des Plantes werd in 2013 aangelegd door de landschapsarchitect van Boîte A Paysages, in opdracht van de dienst Nature et Jardin van de stad en op basis van een schets van Claude Ponti. De landschapsarchitect werkte samen met het studiebureau Prélud, dat bekend staat om zijn deelname aan het opstellen van de normen voor speeltuinen in Frankrijk.

Het concept van Ponti's schets is het stapeleffect, de dichtheid van reusachtige bloempotten. In de verbeelding van de kinderen is de speelplaats een reuzentuyn. Om dit effect te bereiken, moesten de potten zo dicht mogelijk bij elkaar worden geplaatst naargelang van de verschillende impactzones. Het ontwerp is het product van deze minimumafstanden.

De potten hebben verschillende functies. Kinderen kunnen zich erin verstoppen, erop klimmen of door een netwerk van ondergrondse gangen rennen. De potten rondom de speeltuyn zijn toegevoegd als zitplaats voor de ouders.

De dienst Nature et Jardin beschikt over eigen werkplaatsen, zodat hij veel elementen (hout, metaal, meubilair enz.) zelf kan vervaardigen en repareren zonder gebruik te maken van uitbestede opdrachten. Er was twee jaar werk nodig om het project te voltooien: een jaar voor de studies en een jaar voor het uitvoeringsdossier en de eigenlijke werken. De vloer is van ecoscape en de potten zijn van hars omdat dit lassen mogelijk maakt. Tijdens het gebruik moesten de horizontale potten worden versterkt (gewapend), omdat ze na 3 jaar aanzienlijk vervormd waren.

**“Alle bloempotten worden  
beschouwd als één  
spelelement.”**  
– **Franck Coutant**

**ADRES:** Rue Stanislas Baudry, 44000 Nantes  
**OPPERVLAKTE:** 600 m<sup>2</sup>  
**KOSTPRIJS VAN HET BEHEER:** € 140.000  
**OPDRACHTGEVER:** Stad Nantes - SEVE  
**ONTWERP:** BOÎTE À PAYSAGES

### 3. Aire de jeux du dragon de Kinya Maruyama

- **Freddy Bernard, gérant fondateur de Métalobil**
- **Michel Granté, gestionnaire du site**

Rencontre avec Métalobil, agence pour laquelle le Dragon de Kinya fut en 2013 le premier projet d'aire de jeu artistique. Fort de cette première expérience de conception de jeu sur-mesure, aujourd'hui Métalobil implique le certificateur dès l'appel d'offre. Il est ensuite consulté à chaque étape du processus de projet pour validation ainsi qu'une ou deux fois en atelier.

Au milieu du parc et à proximité du Château des ducs de Bretagne se trouve une aire de jeux artistique en forme de dragon. La structure de 30m de long et 4,5m de hauteur est conçue en lattes de bois. Les jeux sont intégrés dans la structure comme par exemple la langue du dragon qui est un toboggan placé dans la tête de la bête. Le jeu intègre une noue plantée et un système de récupération de l'eau de pluie en toiture.

Il n'y a pas eu de réparation depuis l'installation hormis le remplacement des filets qui ont été renforcés par une armature métallique et le cordage adapté à une plus forte fréquentation.

Pour ce qui est des matériaux, le bardage est en châtaignier et les pieds en robinier (sans traitements). Les espaces de brumisation utilisent de l'eau de ville traitée aux UV avec un clapet d'évacuation de purge.

**« Pour un terrain de jeu sur mesure, Métalobil implique le certificateur dès la phase d'offre. »**  
**– Freddy Bernard**

**ADRESSE:** Cours John Kennedy, 44000 Nantes

**SURFACE:** 1800 m<sup>2</sup>

**COÛT DU PROJET:** 286 000 € H.T

**MAÎTRISE D'OUVRAGE:** Ville de Nantes - SEVE

**CONCEPTION ARTISTIQUE:** Kinya Maruyama

**CONCEPTION-RÉALISATION:** Métalobil mandataire

+ MAP [paysagistes] + Gouedard + TBD + Sportest

### 3. Speeltuin 'Aire de jeux du dragon' van Kinya Maruyama

- **Freddy Bernard, oprichter van Métalobil**
- **Michel Granté, beheerder van de site**

Ontmoeting met Métalobil, het agentschap dat in 2013 met de 'Dragon de Kinya' zijn eerste artistieke speeltuin leverde. Na deze eerste ervaring met het ontwerp op maat van speeltuigen betreft Métalobil de certificeerder al in de offertefase bij het project. Vervolgens wordt hij in elke fase van het projectproces ter validering en een of twee keer in de werkplaats geraadpleegd.

Midden in het park en vlak bij het Château des Ducs de Bretagne ligt een artistieke speelplaats in de vorm van een draak. De 30 meter lange en 4,5 meter hoge structuur is gemaakt van houten latten. In de structuur zijn speeltuigen ingebouwd, zoals de drakentong: een glijbaan in de kop van het beest. Het spel omvat een beplante wadi en een systeem voor de opvang van regenwater op het dak.

Sinds de installatie zijn er geen reparaties uitgevoerd, behalve de vervanging van de netten, die versterkt zijn met een metalen frame, en de aan het intensievere gebruik aangepaste touwen.

De bekleding is gemaakt van kastanjehout en de poten zijn van (onbehandeld) robiniahout. De verneveling gebeurt met UV-behandeld stadswater met een afvoerklap voor het leegmaken.

**“Voor een speeltuin op maat betreft Métalobil de certificeerder al in de offertefase bij het project.”**  
**– Freddy Bernard**

**ADRES:** Cours John Kennedy, 44000 Nantes

**OPPERVLAKTE:** 1800 m<sup>2</sup>

**KOSTPRIJS VAN HET PROJECT:** € 286.000 excl. btw

**OPDRACHTGEVER:** Stad Nantes - SEVE

**ARTISTIEK CONCEPT:** Kinya Maruyama

**ONTWERP EN REALISATIE:** Métalobil als mandataris

+ MAP [landschapsarchitecten] + Gouedard + TBD + Sportest



*Visite de la structure en bois de l'aire de jeu, Ville de Nantes et Métalobil*  
*Bezoek aan de houten structuur van de speeltuin, Stad Nantes en Métalobil*



*Lames de robinier en parement de la structure*  
*Latten van robiniahout voor de bekleding van de structuur*



*Freddy Bernard de Métalobil, spécialiste dans la conception et réalisation d'aire de jeux sur mesure en France*  
*Freddy Bernard van Métalobil, specialist in het ontwerp en de bouw van speeltuinen op maat in Frankrijk*



Terrain d'aventure, Clos Toreau, ouvert de mai à septembre  
 Avonturenpark Clos Toreau, geopend van mei tot september



Rencontre sur l'expérience des terrains d'aventures, Aure Dupuy  
 Vergadering over de ervaring van de avonturenparken, Aure Dupuy



Terrain d'aventure, le terrain d'Angers, ouvert toute l'année  
 Avonturenspeeltuin, het terrein van Angers, het hele jaar geopend



## 4. Terrains d'aventures

- **Aure Dupuy, coordinatrice Enfance Jeunesse Nantes Sud des CEMEA**

Les CEMÉA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active) sont un mouvement international portant une réflexion et des activités autour de l'éducation. Bases de Loisirs et terrains d'aventures sont considérés comme des terrains d'applications de ces réflexions. La définition de « terrain d'aventure » pour les membres de les CEMÉA est reprise dans une charte dont les principes fondamentaux sont :

- l'accessibilité par tous, tout le temps, avec un accueil inconditionnel. L'accueil est libre ;
- les jeux libres, il ne s'agit pas que de « bricolage », il s'agit d'une autre façon d'animer qui nécessite d'observer constamment tout ce qui se passe sur le terrain (ne pas être force de proposition auprès des jeunes) ;

Les terrains d'aventures sur Nantes Métropole sont souvent des terrains appartenant à la ville mis à la disposition des CEMÉA (via un appel à manifestation d'intérêt, AMI) pour la période estivale. Parfois ce sont aussi des terrains d'autres acteurs publics comme des bailleurs sociaux (à Orvault) aménagés dans une logique d'occupation temporaire, en attendant d'être programmés dans des aménagements futurs.

Le travail social réalisé via ces terrains d'aventures est considérable, le ludique est l'outil. Les aménagements sont construits par les enfants et le rôle des animateurs est d'accompagner à la construction. Le site n'est pas une garderie, les parents restent responsables de leurs enfants.

En termes de gestion, on compte 3 personnes par terrain (2 animateurs et 1 coordinateur). Ils sont présents 5 jours par semaine. Aucun diplôme spécifique n'est requis pour les animateurs, mais ils ont une formation de trois jours.

Le public cible est de 6 à 12 ans très majoritairement, puis un public adolescent, en fonction des terrains et des horaires, un public en chassant généralement un autre.

**« Les terrains d'aventures sont considérés comme des terrains d'applications pour les réflexions autour de l'éducation. »**  
**– Aure Dupuy**

**ADRESSE:** 102 Rue Saint-Jacques, 44200 Nantes  
**SURFACE:** +/- 1000 m<sup>2</sup>  
**MONTANT DE GÉSTION:** 40.000€ /terrain /3mois  
**FINANCEMENT:** CAF (Caisse d'Allocations Familiales)  
+ Ville + Politique des Contrats de Ville

## 4. Avonturenterreinen

- **Aure Dupuy, kinder- en jeugdcoördinator voor Nantes Sud van de CEMEA**

De CEMÉA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active) zijn een internationale beweging voor reflectie en activiteiten rond onderwijs. Recreatieruimten en avontuurlijke speelplaatsen worden beschouwd als toepassingsgebieden voor deze reflectie. De definitie van 'avonturenpark' is voor de leden van CEMÉA vastgelegd in een handvest met de volgende grondbeginselen:

- toegankelijkheid voor iedereen, altijd, met een onvoorwaardelijk welkom. Het onthaal is gratis;
- vrij spel is niet alleen een kwestie van 'doe-het-zelf', het is een andere manier van animeren die een voortdurende observatie vereist van alles wat er op het terrein gebeurt (zonder de jongeren iets voor te stellen);

De avonturenparken van Nantes Métropole zijn vaak terreinen die eigendom zijn van de stad en in de zomer ter beschikking worden gesteld van CEMÉA (via een oproep tot het indienen van blijken van belangstelling). Soms gaat het ook om terreinen van andere publieke actoren, zoals sociale verhuurders (in Orvault), die tijdelijk worden ingericht in afwachting van de programmering van toekomstige ontwikkelingen.

De avonturenparken verrichten belangrijk sociaal werk, met het spel als instrument. De kinderen bouwen de installaties zelf, de animators begeleiden hen erbij. De site is geen kinderdagverblijf, de ouders blijven verantwoordelijk voor hun kinderen.

Voor het beheer zijn er 3 personen per terrein (2 animators en 1 coördinator). Ze zijn vijf dagen per week aanwezig. De animators moeten geen specifiek diploma hebben, maar krijgen een driedaagse opleiding.

De doelgroep is voornamelijk tussen 6 en 12 jaar oud, gevolgd door tieners, afhankelijk van het terrein en het tijdstip, aangezien het ene publiek het andere meestal verdringt.

**“In het avonturenpark worden reflecties rond het onderwijs in de praktijk gebracht.”**  
**– Aure Dupuy**

**ADRES:** 102 Rue Saint-Jacques, 44200 Nantes  
**OPPERVLAKTE:** +/- 1000 m<sup>2</sup>  
**KOSTPRIJS VAN HET BEHEER:** € 40.000/terrein/3 maanden  
**FINANCIERING:** CAF (Caisse d'Allocations Familiales)  
+ Stad + Beleid Stadscontracten

## 5. Skatepark le long des Quais de l'île de Nantes

- **Morvan Dupont, Pratiques Sportives Libres - Ville de Nantes**

En 2007 la ville fait le constat qu'il manque de lieux dédiés pour certaines pratiques sportives extérieures. Une consultation citoyenne est lancée afin de développer une méthode de soutien à ces pratiques libres urbaines. Trois familles d'activités sont concernées : sports de glisse (freestyle), pratiques nature (running/VTT/Trail/Yoga...) et pratiques urbaines (du street workout au parkour)

Au départ le travail a consisté en une veille sur les réseaux sociaux et un inventaire des différentes communautés de pratiques. Petit à petit l'idée a été de construire une relation avec ces communautés afin de cerner les besoins et les lieux de pratique déjà existants. Pendant les 4 premières années, les projets et investissements sont restés basiques (ex. installation de modules de street workout). L'escalade à Nantes a été le premier investissement important de la ville (site de la Carrière Miséry).

Le projet du Quai de l'île de Nantes débute en 2014 via un dialogue entre la Samoa (Société d'aménagement de la métropole Ouest Atlantique) et skateurs. La Samoa souhaitait conserver la rampe existante, mémoire du site industriel reprogrammée en spot de skate. En terme de pratique, cette rampe ouverte en 2017, appelée la « piste de luge » par la communauté de skateurs, est considérée comme trop pentue et ne répond pas aux besoins. De même pour les terrains de badminton qui n'ont jamais fonctionné et ont été réaménagés de manière « sauvage » par les skateurs avec la construction de modules skatables. Après ces premières interventions sans autorisation sur l'espace public, les skateurs se sont constitués en association afin de se voir confier officiellement l'aménagement d'un périmètre sur les quais. Aménagements que la ville certifie conforme avant ouverture. Cela a permis d'instaurer un dialogue et une relation de confiance entre pratiquants sportifs et aménageurs pour garantir un certain contrôle social sur le site.

**« La Ville de Nantes part de spots de skate existants pour les développer davantage. »**

**— Morvan Dupont**

**ADRESSE :** Boulevard G. Doumergue, 44200Nantes

**SURFACE :** Linéaire / 1 km

**MONTANT DES TRAVAUX :** Budget / 9 M€

**MAÎTRISE D'OUVRAGE :** SAMOA

**CONCEPTEUR :** BASE LAND

## 5. Skatepark le long des Quais de l'île de Nantes

- **Morvan Dupont, Pratiques Sportives Libres - Ville de Nantes**

In 2007 besefte de stad dat er een gebrek was aan specifieke faciliteiten voor bepaalde buitensporten. Er werd een burgerraadpleging gehouden om een aanpak te ontwikkelen om dit type vrije activiteiten in de stad te ondersteunen. Drie soorten activiteiten kwamen in aanmerking: boardsporten (freestyle), sporten in de natuur (hardlopen/mountainbiken/trail/yoga ...) en stadssporten (van street workout tot parkour)

Het initiatief begon met een monitoring op de sociale netwerken en een inventarisatie van de verschillende gemeenschappen van sportbeoefenaars. Beetje bij beetje werd een relatie met deze gemeenschappen opgebouwd, om hun behoeften en de bestaande plaatsen waar ze hun sport beoefenden in kaart te brengen. In de eerste 4 jaar bleven de projecten en investeringen elementair (bv. installatie van modules voor street workout). De klimmuren van 'L'escalade à Nantes' waren de eerste grote investering van de stad (site Carrière Miséry).

Het project Quai de l'île de Nantes begon in 2014 met een dialoog tussen Samoa (Société d'aménagement de la métropole Ouest Atlantique) en de skaters. Samoa wenste de bestaande helling te bewaren, een herinnering aan het industrieterrein dat nu een skatespot is. Maar in de praktijk is deze in 2017 geopende helling, die de skaters de 'sleebaan' noemen, te steil en voldoet ze niet aan de behoeften. Hetzelfde geldt voor de badmintonbanen, die nooit gebruikt zijn en door de skaters 'wild' heraangelegd zijn met de bouw van skatemodules. Na deze eerste ongeoorloofde ingrepen in de openbare ruimte vormden de skateboarders een vereniging, die de aanleg van een perimeter op de kaden officieel op zich kon nemen. De stad certificeerde de conformiteit van de voorzieningen vóór de opening ervan. Zo konden een dialoog en een vertrouwensrelatie tot stand worden gebracht tussen de skaters en de projectontwikkelaars, om een mate van sociale controle op de site te garanderen.

**“De stad Nantes vertrekt van bestaande skatespots om ze verder te ontwikkelen.”**

**— Morvan Dupont**

**ADRES :** Boulevard G. Doumergue, 44200Nantes

**OPPERVLAKTE :** Lineair / 1 km

**BEDRAG VAN DE WERKEN :** Budget / € 9 M

**OPDRACHTGEVER :** SAMOA

**ONTWERP :** BASE LAND



*Développement des lieux dédiés pour certaines pratiques sportives extérieures, Morvan Dupont*  
*Ontwikkeling van speciale locaties voor bepaalde buitensporten, Morvan Dupont*



*Skatepark, devant le Pavillon Guinguette d'été*  
*Skatepark, voor het zomerpaviljoen Guinguette*



*Modules de parkour, le long des quais*  
*Parkourmodules langs de kaden*



Pratiques sportives libres sous les grandes halles industrielles, les Nefs de Nantes  
 Gratis sporten in de grote industriële hallen, de Nefs de Nantes



Visite des espaces de jeu revisités par les artistes, Emmanuel Divet  
 Bezoek aan de door kunstenaars geherinterpreteerde speeltuinen, Emmanuel Divet



Ping-Pong Park, Artiste Laurent Perbos  
 Ping-Pong Park, Kunstenaar Laurent Perbos



Plaine de jeu «On va marcher sur la lune», Detroit architectes et Bruno Peinado  
 Speeltuin "On va marcher sur la lune", Detroit architectes en Bruno Peinado

## 6. Parc des chantiers

- **Emmanuel Divet, chargé de projet architecture et design du Voyage à Nantes**
- **Savannah Cerveau, chargée d'animation du Parc des Chantiers**

Le Voyage à Nantes (VAN) est une SPL, Société Publique Locale (structure privée, CA 100% public) avec commande directe de la ville, créée via l'intégration de différents services du tourisme et de la culture de la ville. Le VAN est né de la volonté de doter Nantes d'équipements culturels, événementiels et d'en faire une ville attractive pour l'art et la culture, en comparaison avec des villes qui ont plus de « patrimoine » à valoriser (architectural, paysager... à l'exemple de Bordeaux).

Il compte environ 300 salariés (100 au château, 100 aux Machines de l'île, 100 au Tourisme), dont six juristes qui étudient par exemple les droits d'auteur et les règlementations qui permettent certaines marges de manoeuvre dans les projets artistiques. Au sein de la Direction Projets du Voyage à Nantes, le service compte un chargé de la promotion culinaire du territoire, des programmeurs artistiques (architecture, art & design) et deux architectes..

«Le Voyage à Nantes» est à la fois le nom de la structure et du festival annuel où des installations temporaires sont mises en place via des procédures directes pour créer des oeuvres et installations - parfois ludiques - à voir dans plusieurs endroits de la Ville.

Une ligne verte de 20km de long, relie tous les lieux d'intérêt et se fait en quatre à cinq jours de marche. Le ping-pong park, les Machines de l'île, la plaine de jeux « on va marcher sur la Lune », le hangar à Bananes, le futur parc sportif avec premiers aménagements temporaires : passerelles, plantations et expérimentations, font partie des nombreux projets initiés par le Voyage à Nantes. Les espaces de jeu sont revisités par les artistes et architectes. Les usagers sont invités à jouer autour de certaines oeuvres d'art.

**« Les terrains de jeux ou les équipements de terrains de jeux sont des œuvres d'art »  
– Emmanuel Divet**

**ADRESSE:** Bd Léon Bureau, 44200 Nantes  
**SURFACE:** 13 hectares  
**GÉSTIONNAIRE DU SITE:** Le Voyage à Nantes  
**MAÎTRISE D'OUVRAGE:** SAMOA

## 6. Parc des chantiers

- **Emmanuel Divet, projectleider architectuur en design van Le Voyage à Nantes**
- **Savannah Cerveau, hoofd animatie van het Parc des Chantiers**

Le Voyage à Nantes (VAN) is een Franse Société Publique Locale, (private structuur, 100% publieke raad van bestuur) met rechtstreekse controle door de Stad. Het integreert verschillende toeristische en culturele diensten van de stad. Het VAN is ontstaan uit de wens om Nantes te voorzien van culturele en evenementenvoorzieningen en er een aantrekkelijke stad voor kunst en cultuur van te maken, in vergelijking met steden die meer 'erfgoed' kunnen valoriseren (architectonisch, landschappelijk enz., zoals Bordeaux).

Het telt ongeveer 300 medewerkers (100 in het kasteel, 100 bij de 'Machines de l'île', 100 bij de toeristische dienst), onder wie zes juristen die zich bijvoorbeeld bezighouden met de auteursrechten en de regelgeving die artistieke projecten een bepaalde speelruimte geeft. Het team bestaat ook uit een voedingsspecialist, kunstexperts en drie architecten.

'Le Voyage à Nantes' is zowel de naam van de structuur als van het jaarlijkse festival, waar via rechtstreekse aanbestedingen voor de creatie van werken en installaties tijdelijke – en soms speelse – installaties op verschillende plaatsen in de stad te zien zijn.

Een 20 km lange groene lijn verbindt alle bezienswaardigheden en neemt vier tot vijf dagen in beslag. Het 'Ping-pong Park', de 'Machines de l'île', de speeltuin 'On va marcher sur la lune', de 'hangar à Bananes', het toekomstige sportpark met de eerste tijdelijke voorzieningen: bruggetjes, aanplantingen en experimenten, zijn enkele van de vele initiatieven van Le Voyage à Nantes. De speeltuinen worden door kunstenaars geherinterpreteerd en de gebruikers worden uitgenodigd om rond sommige kunstwerken te spelen.

**“De speeltuinen of hun speeltoestellen zijn kunstwerken”  
– Emmanuel Divet**

**ADRES:** Bd Léon Bureau, 44200 Nantes, Frankrijk  
**OPPERVLAKTE:** 13 hectare  
**BEHEERDER VAN DE SITE:** Le Voyage à Nantes  
**OPDRACHTGEVER:** SAMOA

# IV. Bibliographie

## 1. Publication de Bruxelles Environnement

Publication « Le jeu dans la Ville », 2015, Bruxelles Environnement, [https://document.environnement.brussels/opac\\_css/electfile/BRO\\_JeuDansVille\\_FR.pdf](https://document.environnement.brussels/opac_css/electfile/BRO_JeuDansVille_FR.pdf)

Carte « Et si on jouait dehors ? », 2017, Bruxelles Environnement, [https://document.environnement.brussels/opac\\_css/electfile/MAP\\_Speelpleinen\\_FR](https://document.environnement.brussels/opac_css/electfile/MAP_Speelpleinen_FR)

Publication SK8Bxl – Le skate dans la ville, 2015, Bruxelles Environnement, [https://document.environnement.brussels/opac\\_css/electfile/Bro\\_SK8\\_FR.pdf](https://document.environnement.brussels/opac_css/electfile/Bro_SK8_FR.pdf)

Guide « Repenser la cour de récréation », 2021, Perspectives, Bruxelles Environnement, [https://environnement.brussels/sites/default/files/user\\_files/guide\\_repenser\\_la\\_cour\\_de\\_recreation.pdf](https://environnement.brussels/sites/default/files/user_files/guide_repenser_la_cour_de_recreation.pdf)

Guide « Accueil Nature » 2021, Bruxelles Environnement [https://environnement.brussels/sites/default/files/user\\_files/be\\_guide\\_accueil\\_nature\\_a4\\_fr\\_fin\\_web.pdf](https://environnement.brussels/sites/default/files/user_files/be_guide_accueil_nature_a4_fr_fin_web.pdf)

## 2. Liens utiles des journées thématiques

### Jeu libre :

Archive: Lady Allen Adventure Playground Chelsea, Circa 1970s <https://www.youtube.com/watch?v=1pqMXplAI9Y>

Cette carte répertorie les lieux qui ont fait l'expérience de Terrains d'aventure. <https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/>

[https://cultureghem.be/wp-content/uploads/2019/08/playbox\\_id.pdf](https://cultureghem.be/wp-content/uploads/2019/08/playbox_id.pdf)

### Jouer avec et dans la nature :

Park van Eden in Wilrijk, <https://www.antwerpen.be/info/55a51efdb0a8a7ade38b45d3/park-van-eden-avonturenparcours-in-speelnatuur>

<https://economie.fgov.be/fr/publications/securite-des-espaces-naturels>

inauguration des Prairies Saint-Martin ! <https://www.youtube.com/watch?v=8vgBXh7ZsyU>

[https://www.standaard.be/cnt/dmf20160908\\_02459249](https://www.standaard.be/cnt/dmf20160908_02459249)

## Espaces récréatifs et inclusion :

Loi Lamy 2014 - de programmation pour la ville et la cohésion urbaine <https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/>

Un jeu à raconter des histoires de rénovations avec des personnages réels <https://www.associationici.com/il-etait-anru-ne-fois>

Charette à thé, Dispositif fétiche: un plateau, du thé, une roue et des bras! <https://www.associationici.com/charrette-a-the>

Rijki Concept Koninklijk Instituut voor doven, blinden en kinderen met autismespectrum. Padoek Films. <https://www.youtube.com/watch?v=kiqEJZYC5OA&t=8s>

Drone video <https://www.facebook.com/100017001071533/videos/pcb.1156845578225467/1955010798023803>

Pic2Play: een creatieve manier om kinderen inspraak te geven [https://k-s.be/medialibrary/purl/nl/4637255/picto-play\\_1\\_0\\_catalogus%20\(2\).ppt](https://k-s.be/medialibrary/purl/nl/4637255/picto-play_1_0_catalogus%20(2).ppt)

Speelweefsel, <https://k-s.be/ruimte-omgeving/speel-entruerweefsel/speelweefsel/>

## 3. Publications et cartes des visites de benchmarking

Guide officiel du Tourisme - Nantes, le Voyage Permanent, 2023-2024, Le Voyage à Nantes, <https://www.calameo.com/read/0001068668b0274eb2ef2>

Cartes de Pataugeoires et jeux d'eau à Nantes, <https://nantesmetropole.maps.arcgis.com/apps/webappviewer/index.html?id=0069045868cf4b37afe0cdb18d58fae6>

Carte des pratiques sportives, <https://www.cartoquartiers.fr/pratiquessportiveslibres?mode=light>

Carte des parcours de la ligne verte, <https://www.levoyageanantes.fr/les-parcours/arpenter-la-ligne-verte/>

# IV. Bibliografie

## 1. Publicaties van Brussel Leefmilieu

Publicatie « Het spel in de stad », 2015, Leefmilieu Brussel, [https://document.environnement.brussels/opac\\_css/electfile/BRO\\_JeuDansVille\\_NL.pdf](https://document.environnement.brussels/opac_css/electfile/BRO_JeuDansVille_NL.pdf)

Kaart « Gaan we buiten spelen? », 2017, Leefmilieu Brussel, [https://document.environnement.brussels/opac\\_css/electfile/MAP\\_Speelpleinen\\_NL](https://document.environnement.brussels/opac_css/electfile/MAP_Speelpleinen_NL)

Publicatie SK8Bxl - Skaten in de stad, 2015, Leefmilieu Brussel, [https://document.environnement.brussels/opac\\_css/electfile/SK8-web-nl](https://document.environnement.brussels/opac_css/electfile/SK8-web-nl)

Gids « Speelplaats herdacht », 2021, Perspectives, Leefmilieu Brussel, [https://leefmilieu.brussels/sites/default/files/user\\_files/gids\\_de\\_speelplaats\\_herdacht.pdf](https://leefmilieu.brussels/sites/default/files/user_files/gids_de_speelplaats_herdacht.pdf)

Gids « Natuuroppvang » 2021, Leefmilieu Brussel, [https://leefmilieu.brussels/sites/default/files/user\\_files/be\\_guide\\_accueil\\_nature\\_a4\\_nl\\_fin\\_web.pdf](https://leefmilieu.brussels/sites/default/files/user_files/be_guide_accueil_nature_a4_nl_fin_web.pdf)

## 2. Nuttige links van de themadagen

### Vrij spel:

Archief: Lady Allen Adventure Playground Chelsea, Circa 1970s <https://www.youtube.com/watch?v=1pqMXplAI9Y>

Kaart van de plaatsen die avonturenparken hebben gekend. <https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/>

[https://cultureghem.be/wp-content/uploads/2019/08/playbox\\_id.pdf](https://cultureghem.be/wp-content/uploads/2019/08/playbox_id.pdf)

### Spelen in en met de natuur:

Park van Eden in Wilrijk, <https://www.antwerpen.be/info/55a51efdb0a8a7ade38b45d3/park-van-eden-avonturenparcours-in-speelnatuur>

<https://economie.fgov.be/nl/publicaties/veiligheid-van-avontuurlijke>

opening van de Prairies Saint-Martin! <https://www.youtube.com/watch?v=8vgBXh7ZsyU>

[https://www.standaard.be/cnt/dmf20160908\\_02459249](https://www.standaard.be/cnt/dmf20160908_02459249)

## Recreatieruimten en inclusie:

Loi Lamy 2014 - programmatie van de stad en de stedelijke cohesie <https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/>

Een vertelspel over renovaties met echte personages <https://www.associationici.com/il-etait-anru-ne-fois>

Theewagentje, een favoriet object: een blad, thee, een wiel en armen! <https://www.associationici.com/charrette-a-the>

Rijki Concept Koninklijk Instituut voor doven, blinden en kinderen met autismespectrum. Padoek Films. <https://www.youtube.com/watch?v=kiqEJZYC5OA&t=8s>

Drone video <https://www.facebook.com/100017001071533/videos/pcb.1156845578225467/1955010798023803>

Pic2Play: een creatieve manier om kinderen inspraak te geven <https://k-s.be/medialibrary/purl/nl/0412955/Picto-play%20iconenboekje.pdf>

Speelweefsel, <https://k-s.be/ruimte-omgeving/speel-en-tienerweefsel/speelweefsel/>

## 3. Publicaties en kaarten van de benchmarkingbezoeken

Officiële toeristische gids - Nantes, le Voyage Permanent, 2023-2024, Le Voyage à Nantes, <https://www.calameo.com/read/0001068668b0274eb2ef2>

Kaarten van de pierenbadjes en waterspelen in Nantes, <https://nantesmetropole.maps.arcgis.com/apps/webappviewer/index.html?id=0069045868cf4b37afe0cdb18d58fae6>

Kaart van de sportactiviteiten, <https://www.cartoquartiers.fr/pratiquessportiveslibres?mode=light>

Kaart van de routes van de groene lijn, <https://www.levoyageanantes.fr/les-parcours/arpenter-la-ligne-verte/>

# Crédits photographiques

Nous remercions tous les photographes pour la mise à dispositions des images.

- p. 6 : Xtreme Team Parkour (en haut), Cécile Duvivier (en bas)
- p. 7 : Suede 36 (en haut), Cécile Duvivier (au milieu et en bas)
- p. 8 : Bénédicte Maindiaux (en haut à gauche), Xtreme Team Parkour (en haut à droite), Bénédicte Maindiaux (en bas)
- p. 9 : Cécile Duvivier (en haut et en bas)
- p. 13, 16, 20, 24, 28, 32, 40, 44, 48, 52 : Sigried Kellens
- p. 15 : Vincent Romagny, Anthologie Aires de jeux d'artites, Gillion (CH), Infolio, 2010, aire de jeux de Sidney Gorin, 1954 (en haut à gauche), Jungle-gym, Revue « Recreation », vol. XXXIII, n°1, avril 1939 (au milieu à gauche), photographie reprise in Clarence Elmer Rainwater, The Play Movement in the United States - A Study of Community Recreation, The University of Chicago Press., Chicago, États-Unis d'Amérique, 1921, p. 22. (en bas à gauche), sculpture-jeux de Pierre Székely, Verneuil-sur-Seine, 1962. Droits réservés. (en haut à droite), Vincent Romagny, Anthologie Aires de jeux au Japon, Nevers, Tombolo Presses, 2019 (en bas à droite)/
- p. 19 : l'asbl GATA (Groupe d'Action Pour le Terrain d'Aventures)
- p. 21 : Archive: Lady Allen Adventure Playground Chelsea, Circa 1970s <https://www.youtube.com/watch?v=1pqMXplAI9Y> (en haut à gauche), <https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/> (en haut à droite)
- p. 23 : Collectif Dear Pigs (en haut), L'Asbl Cultureghem (au milieu), [www.peterdejongh.net](http://www.peterdejongh.net) (en bas à gauche)
- p. 25 : Sigried Kellens (en haut à gauche), L'Asbl Cultureghem (en haut à droite)
- p. 27 : Fris in het landschap vof (en haut et au milieu), Sigrid Spinnox (en bas)
- p. 29 : Klimaatgezonde Speelplaatsen Provincie Oost-Vlaanderen (en haut à gauche) speelnatuurnetwerk Springzaad (en haut et à droite)
- p. 31, 33 : Service public fédéral Économie
- p. 35 : Julien Mignot Rennes Ville et Métropole
- p. 36 : <https://www.baseland.fr/projets/rennes-prairies-st-martin/>
- p. 39, 41 : Michiel De Cleene et Studio Basta
- p. 43, 45 : Association ICI et coopérative LAO SCOP
- p. 47 : Jip Imbrechts (unik-id) et Stijn Swinnen Photography
- p. 49 : Sven (unik-id) et Stijn Swinnen Photography
- p. 51, 53 : Kind en Samenleving
- p. 51 : Dieter Daniëls (au milieu à droite)
- p. 56 : Martin-Argyroglo/Le Voyage à Nantes 2021(en haut), Jean-Jacques LE FORESTIER / Boîte A Paysages (en bas)
- p. 57 : Philippe Ruault (en haut), Métalobil (au milieu à gauche) Valéry Joncheray/Samoa (au milieu à droite), Franck Tomps/LVAN (en bas)
- p. 59 : Nantes Métropole (en haut), Sigried Kellens (en milieu), <https://sortiesanantes.com/ou-se-baigner-quand-il-fait-trop-chaud-a-nantes/> (en bas)
- p. 60, 63, 65, 67, 69 : Sigried Kellens
- p. 65 : <https://cemea-pdll.org/Les-terrains-d-aventures> (en haut et en bas)



# Fotocredits

Wij danken alle fotografen voor het ter beschikking stellen van de beelden.

- blz. 6: Xtreme Team Parkour (boven), Cécile Duvivier (onder)
- blz. 7: Suede 36 (boven), Cécile Duvivier (midden en onder)
- blz. 8: Bénédicte Maindiaux (linksboven), Xtreme Team Parkour (rechtsboven), X? (midden), Bénédicte Maindiaux (onder)
- blz. 9: Cécile Duvivier (boven et onder)
- blz. 13, 16, 20, 24, 28, 32, 40, 44, 48, 52: Sigried Kellens
- blz. 15: Vincent Romagny, Anthologie Aires de jeux d'artites, Gillion (CH), Infolio, 2010, aire de jeux de Sidney Gorin, 1954 (linksboven), Jungle-gym, Tijdschrift « Recreation », vol. XXXIII, n°1, april 1939 (midden links), photographie hernomen in Clarence Elmer Rainwater, The Play Movement in the United States - A Study of Community Recreation, The University of Chicago Press., Chicago, Verenigde Staten van Amerika, 1921, blz. 22. (linksonder), Beeldhouwspelen door Pierre Székely, Verneuil-sur-Seine, 1962. Alle rechten voorbehouden. (rechtsboven), Vincent Romagny, Anthologie Aires de jeux au Japan, Nevers, Tombolo Presses, 2019 (rechtsonder)/
- blz. 19: Gata vzw, XX (midden rechts)
- blz. 21: Archief: Lady Allen Adventure Playground Chelsea, Circa 1970 <https://www.youtube.com/watch?v=1pqMXplAI9Y> (linksboven), <https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/> (rechtsboven)
- blz. 23: Collectief Dear Pigs (boven), Cultureghem vzw (midden), [www.peterdejongh.net](http://www.peterdejongh.net) (linksonder), Collectief Dear Pigs (rechtsonder)
- blz. 25: Sigried Kellens (linksboven), Cultureghem vzw (rechtsboven)
- blz. 27: Fris in het landschap vof (boven en midden), Sigrid Spinnox (onder)
- blz. 29: Klimaatgezonde Speelplaatsen Provincie Oost-Vlaanderen (linksboven) speelnatuur netwerk Springzaad (rechtsboven)
- blz. 31-33: Federale Overheidsdienst Economie
- blz. 35: Julien Mignot Rennes Ville et Métropole
- blz. 36: <https://www.baseland.fr/projets/rennes-prairies-st-martin/>
- blz. 39, 41: Michiel De Cleene en Studio Basta
- blz. 43, 45: Association ICI et coopérative LAO SCOP
- blz. 47: Jip Imbrechts (unik-id) et Stijn Swinnen Photography
- blz. 49: Sven (unik-id) et Stijn Swinnen Photography
- blz. 51, 53: Kind en Samenleving
- blz. 51 : Dieter Daniëls (midden rechts)
- blz. 56: Martin-Argyroglo/LeVoyage à Nantes 2021 (boven), Jean-Jacques LE FORESTIER / Boîte A Paysages (onder)
- blz. 57: Philippe Ruault (boven), Métalobil (midden links) Valéry Joncheray/Samoa (midden rechts), Franck Tomps/ LVAN (onder)
- blz. 59: Nantes Métropole (boven), Sigried Kellens (midden),

<https://sortiesanantes.com/ou-se-baigner-quand-il-fait-trop-chaud-a-nantes/> (onder)

- blz. 60, 63, 65, 67, 69: Sigried Kellens

- blz. 65: <https://cemea-pdll.org/Les-terrains-d-aventures> (boven en onder)







## 02 775 75 75 · ENVIRONNEMENT.BRUSSELS



**Rédaction et relecture :** Cécile Duvivier, Florence Beaurepaire, Thibaut Martini, Arn Huyge, Laure-Anne De Beusscher, Sigried Kellens, Nicolas Hemeleers, Louise Lefebvre, Pauline Varloteaux, Jan Laute, Vincent Romagny, Joao Costa & Jean-Paul Baibay, Yannick Roels, Katrijn Gijssels, Carine Renard, Bertrand Martin, Kenny Windels, Sarah Malnoury, Sven et Sabine Miedema

**Layout :** Speculoos & CityTools - Marine Wittorski

**Coordination :** Cécile Duvivier et Florence Beaurepaire

**Dépôt légal :** D/2023/5762/10

**Éditeur responsable :** Bruxelles Environnement - Avenue du Port, 86C / 3000  
1000 Bruxelles, Belgique

info@environnement.brussels

Imprimé avec de l'encre végétale sur papier recyclé

**Crédit photographique © :** plus d'informations à la page 72.

© Bruxelles Environnement – Septembre 2023

**Redactie en eindredactie:** Cécile Duvivier, Florence Beaurepaire, Thibaut Martini, Arn Huyge, Laure-Anne De Beusscher, Sigried Kellens, Nicolas Hemeleers, Louise Lefebvre, Pauline Varloteaux, Jan Laute, Vincent Romagny, Joao Costa & Jean-Paul Baibay, Yannick Roels, Katrijn Gijssels, Carine Renard, Bertrand Martin, Kenny Windels, Sarah Malnoury, Sven et Sabine Miedema

**Layout :** Speculoos & CityTools - Marine Wittorski

**Coördinatie :** Cécile Duvivier et Florence Beaurepaire

**Wettelijk depot:** D/2023/5762/10

**Verantwoordelijke uitgever:** Leefmilieu Brussel - Havenlaan 86C/3000  
1000 Brussel, België

info@leefmilieu.brussels

Gedrukt met natuurlijke inkt op gerecycled papier

**Fotocredit ©:** meer informatie op pagina 73

© Leefmilieu – September 2023