

Le jeu dans la ville

Pour un maillage jeux
à Bruxelles



BRUXELLES ENVIRONNEMENT
IBGE - INSTITUT BRUXELLOIS POUR LA GESTION DE L'ENVIRONNEMENT



Le jeu dans la ville

Pour un maillage jeux à Bruxelles

I. Introduction	3	3. Conception et réalisation	54
II. Plan maillage jeux	5	3.1 Aménagement et groupes cibles	54
1. Constats	6	3.2 Intégration paysagère	56
1.1 Quantitatif	6	3.3 Jouer avec la nature	60
1.2 Spatial	6	3.4 Transformer	64
1.3 Qualitatif	8	3.5 Jeux d'eau	67
2. Objectifs	11	3.6 L'imagination au pouvoir	73
2.1 Quantitatif	11	3.7 Échelle	75
2.2 Spatial	13	3.8 Mobilier détourné	78
2.3 Qualitatif	15	3.9 Thématique et identité du lieu	78
3. Éléments particuliers de mise en œuvre du maillage jeux	16	3.10 Clôture et espace ouvert	79
3.1 Intégration des différents outils	16	3.11 Une attention particulière	80
3.2 Importance des quartiers de seconde couronne	16	4. Sécurité et normes	82
3.3 Pôles régionaux	16	4.1 Toboggans	82
3.4 Intégration de la ludicité dans la conception des espaces publics – Zones de jeu informel	17	4.2 Balançoires	82
III. Vade-mecum	19	4.3 Escalade	83
1. Étapes préliminaires	20	4.4 Mains courantes et garde-corps	83
1.1 Analyses	20	4.5 Boulonnerie et visserie	83
1.2 Participation	32	4.6 Résumé des normes : à quoi faut-il être attentif sur une aire de jeu ?	83
1.3 Diversifier les types d'aires de jeu	39	4.7 Spécifications techniques à respecter	84
1.4 Aspects techniques et budgétaires	45	4.8 Hauteurs de chute et zones de sécurité	84
2. Implantation	49	5. Gardiennage et dynamique sociale	84
2.1 Choix de l'implantation	49	IV. Enjeux de la ludicité urbaine	89
2.2 Niveau de rayonnement	49	1. Ludicité	89
		1.1 Play ou game	89
		1.2 Les enfants et le jeu	90
		2. Enjeux sociaux	93
		2.1 Ville et enfants	93
		2.2 Fonctions vitales des aires de jeu	93
		2.3 Fonctions sociales	93
		2.4 Le jeu pour tous	94
		2.5 Le jeu dans l'espace public	96
		V. Conclusion	97
		VI. Ressources	101
		1. Projets de référence	101
		1.1 Bruxelles-BE	101
		1.2 Gand-BE	103
		1.3 Anvers-BE	107
		1.4 Malines-BE	107
		1.5 Rotterdam-NL	108
		1.6 La Haye-NL	109
		1.7 Otterloo-NL	110
		1.8 Paris-FR	110
		1.9 Berlin-DE	112
		1.10 Londres-GB	114
		2. Bibliographie	115





Introduction

Dans l'espace urbain, la dimension ludique est fondamentale. L'augmentation du nombre de jeunes et d'enfants et la pression croissante exercée sur l'espace public rendent indispensable une stratégie concertée en matière d'offre d'accueil des familles.

Cette publication reprend les objectifs principaux de la Région de Bruxelles-Capitale, et plus particulièrement de Bruxelles Environnement, pour le développement d'un véritable maillage jeux. Inscrit au cœur du maillage vert, et identifié spécifiquement via son public cible, le maillage jeux est une stratégie visant à offrir des espaces ouverts ludiques en quantité suffisante, répartis sur l'ensemble du territoire et de qualité élevée, à tous les habitants de la Région.

Le maillage jeux n'a de sens que s'il se concrétise par des projets sur le terrain. Pourtant, concevoir et réaliser une aire de jeu de qualité, libérée des contraintes habituelles et ne répondant qu'à ses propres codes, n'a rien d'un jeu d'enfant. Cela requiert un ensemble de qualités tant humaines et pratiques que théoriques et techniques.

Dans le but de soutenir les maîtres d'ouvrage et les concepteurs dans leur tâche, cette publication propose un vade-mecum sur lequel ceux-ci pourront se baser afin de définir leur projet. Sans prétendre à l'exhaustivité, il lance une série de pistes pour repenser les aires de jeu. Ces pistes s'enrichiront de votre expérience et de vos compétences en la matière.

Enfin, la question des enjeux (principalement sociaux) de la ludicité urbaine est détaillée en fin d'ouvrage.

Chaque situation étant unique, des lectures différentes de cette publication sont possibles.

Quelle que soit l'option, nous vous apportons les suggestions qui vous aideront à transformer votre projet en un rêve d'enfant. Car, comme le disait Friedrich Nietzsche: «Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer.»

Alors, bon amusement!
Bruxelles Environnement



↑ Simon & Tom Bloor, *Formula For Living*, 2011, Cotham School, Bristol, UK
Photo: Jamie Woodley



Plan maillage jeux



1 → Constats

Bruxelles Environnement a mené une étude visant à connaître la situation de l'offre ludique en RBC et à définir les objectifs pour le déploiement d'un maillage jeux.

1. Quantitatif

En 2012, la RBC comptait quelques 130 000 jeunes en âge de fréquenter les plaines de jeux⁰¹ pour 299 plaines de jeux. Cela équivaut en moyenne à la présence d'une plaine de jeux pour environ 435 enfants.

Concernant les adolescents, le nombre de jeunes en âge de fréquenter les infrastructures qui leur sont destinées (agoraspace, skateparks) peut être estimé à quelque 75 000⁰², pour 142 infrastructures.

01. La population prise en compte est la population en âge de fréquenter l'enseignement maternel et primaire et qui correspond au public cible des plaines de jeux. Il a été estimé sur base des taux de scolarisation définis par l'IBSA dans son cahier de l'IBSA n°2.

2. Spatial

Les aires de jeux peuvent être classées en fonction de leur rayonnement, c'est-à-dire la répartition géographique du public qui les fréquente. Cette aire géographique est d'autant plus grande que l'attractivité de l'infrastructure est élevée.

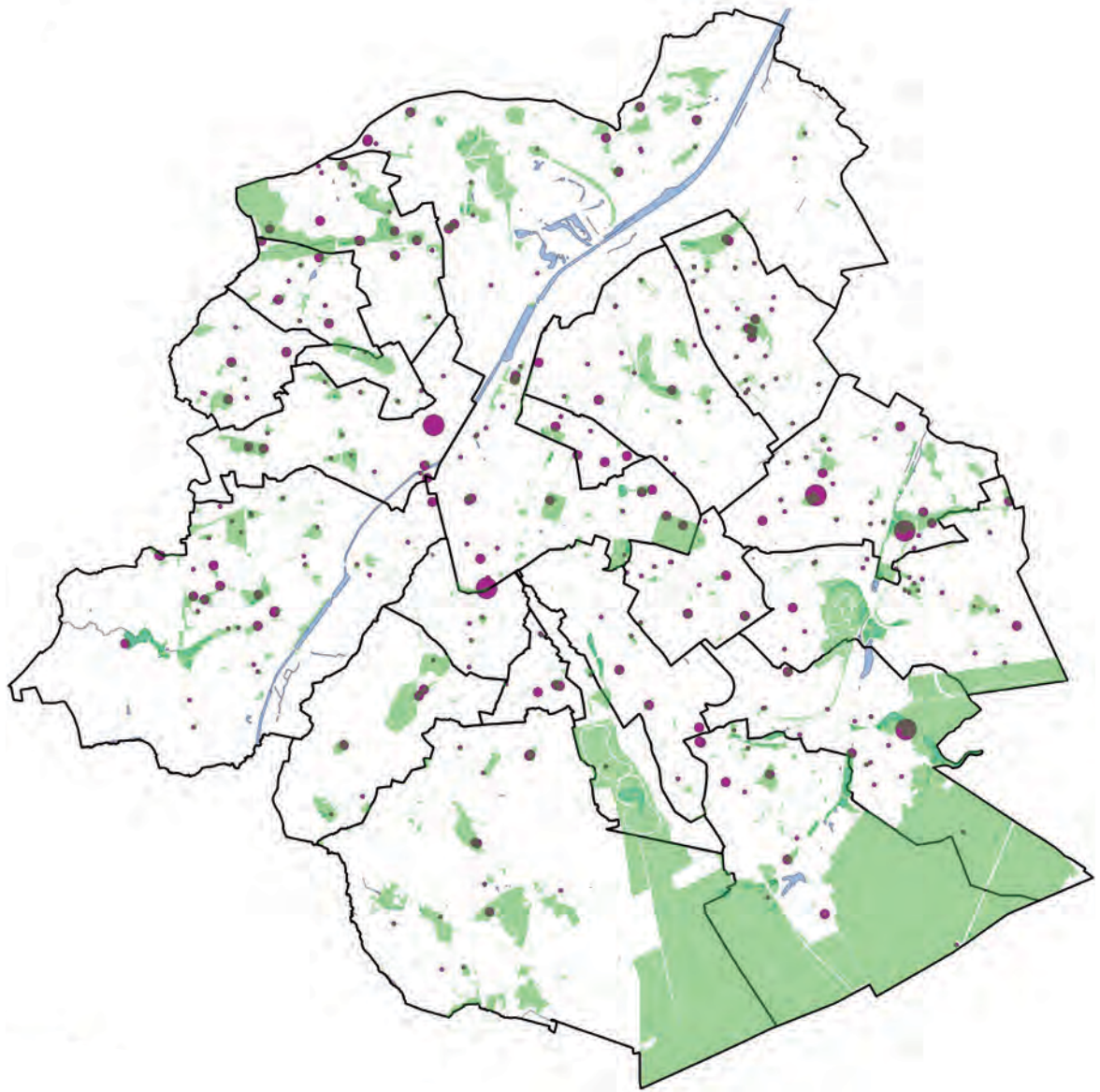
- **Rayonnement local au niveau de la rue**: espaces presque informels de petite taille desservant la ou les rues avoisinantes. Fréquentation de passage et lieux adaptés au séjour de courte durée.
- **Rayonnement au niveau d'un quartier**: à l'échelle d'un quartier, un espace de jeu formel d'une taille minimale de 300 m² est nécessaire.
- **Rayonnement au niveau communal ou supra-communal**: cette catégorie comprend un niveau d'utilisation plus large, touchant les habitants de la commune, voire, dans certains cas, ceux des communes limitrophes.
- **Rayonnement au niveau régional**: ces infrastructures permettent d'accueillir des familles entières, de toute la Région, pour une durée de séjour d'une demi-journée minimum.

La carte de la page 7 représente le maillage jeux en 2011 (aires de jeux formelles) en fonction du niveau de rayonnement de chaque aire de jeux. Les deux premiers niveaux ont été groupés, soit les niveaux locaux (rue, quartier), tandis que les aires de jeux de niveau communal et supracommunal ont été distinguées. Il n'existe actuellement pas d'aires de jeux de niveau régional en Région bruxelloise.

02. La population prise en compte est la population en âge de fréquenter l'enseignement secondaire et qui correspond au public cible de ces infrastructures. Il a été estimé sur base des taux de scolarisation définis par l'IBSA dans son cahier de l'IBSA n°2.

Plan maillage jeux

↓ Maillage jeux (2011)



- Plaine de jeux de quartier ou locale
- Plaine de jeux communale
- Plaine de jeux supracommunale
- Espaces verts
- Plans d'eau et canal

0 1000 2000



3. Qualitatif

Pour l'ensemble des aires de jeux et de sport existant actuellement en RBC, une grille standard représentant une série de critères qualitatifs a été complétée.

Cette grille d'analyse a été divisée en 6 thématiques :

- généralités;
- accessibilité de l'aire de jeux;
- jeux et activités sportives à disposition;
- ludicité;
- accompagnants;
- propreté, entretien et sécurité de la plaine de jeux.

Chacune de ces thématiques comporte une série d'indicateurs et est synthétisée par une appréciation globale quant à la qualité de chaque aire de jeux étudiée.

À titre d'exemple, nous pouvons citer comme critères de qualité retenus dans cette grille d'analyse :

- la dimension de la plaine de jeux (min. 300 m²);
- la diversité des activités ludiques possibles;
- le nombre d'installations de jeux présentes;
- la vétusté et l'entretien de l'espace de jeux;
- une offre combinée pour plusieurs tranches d'âge;
- la visibilité de l'aire de jeux;
- la présence d'un éclairage;
- la présence d'un gardien;
- ...

Pour garantir une qualité suffisante, une plaine de jeux doit obtenir, sur la base des critères retenus dans la grille d'analyse, une cote supérieure à 5/10.

En ce qui concerne l'offre spécifique pour les adolescents, le critère de qualité pris en compte est celui de l'état de l'infrastructure.

Les cartes des pages 9 et 10 permettent de mettre en avant les aires de jeux qui sont de bonne (> 7/10), moyenne (5 à 7/10) et mauvaise qualité (< 5/10). Les zones qui apparaissent en rouge sont donc des aires de jeux où une amélioration de la qualité est nécessaire. Les aires de jeux ou de sport dont la qualité doit être améliorée sont symbolisées par une étoile sur les cartes des pages 21 et 22.

La cote moyenne actuelle pour la qualité de l'ensemble de l'offre ludo-sportive au niveau régional est de 6,5/10 pour les aires de jeux et de 6/10 pour les terrains de sport.

Outre ces indicateurs, le réseau existant des aires de jeux formelles ne rencontre pas certaines attentes du public et des usagers potentiels :

- l'utilisation des équipements est trop déterminée et univoque;
- la conception des aires de jeux dénote souvent un manque d'inventivité et d'originalité;
- il y a peu ou pas de diversité et de complémentarité entre les typologies des aires de jeux.

Au niveau de l'offre actuelle, on constate également une quasi-absence de la prise en compte de certains publics :

- les familles avec plusieurs enfants d'âge différents;
- les enfants porteurs d'un handicap;
- les très jeunes enfants (0-3 ans);
- les adolescents, en particulier les jeunes filles, peu présentes dans l'espace public.

Zones de carences

Des zones de carences, cumulant des carences spatiale, quantitative et qualitative, ont été identifiées. Ces zones, considérées comme des zones prioritaires d'intervention pour le redéploiement des aires ludo-sportives en Région de Bruxelles-Capitale, sont reprises sur les cartes pages 21 et 22.

Ces zones de carences se répartissent de façon inégale et renforcent le déséquilibre régional subi essentiellement par les quartiers denses, lieux de vie d'une grande quantité de la population et de cristallisation du défi démographique qui attend la Région.

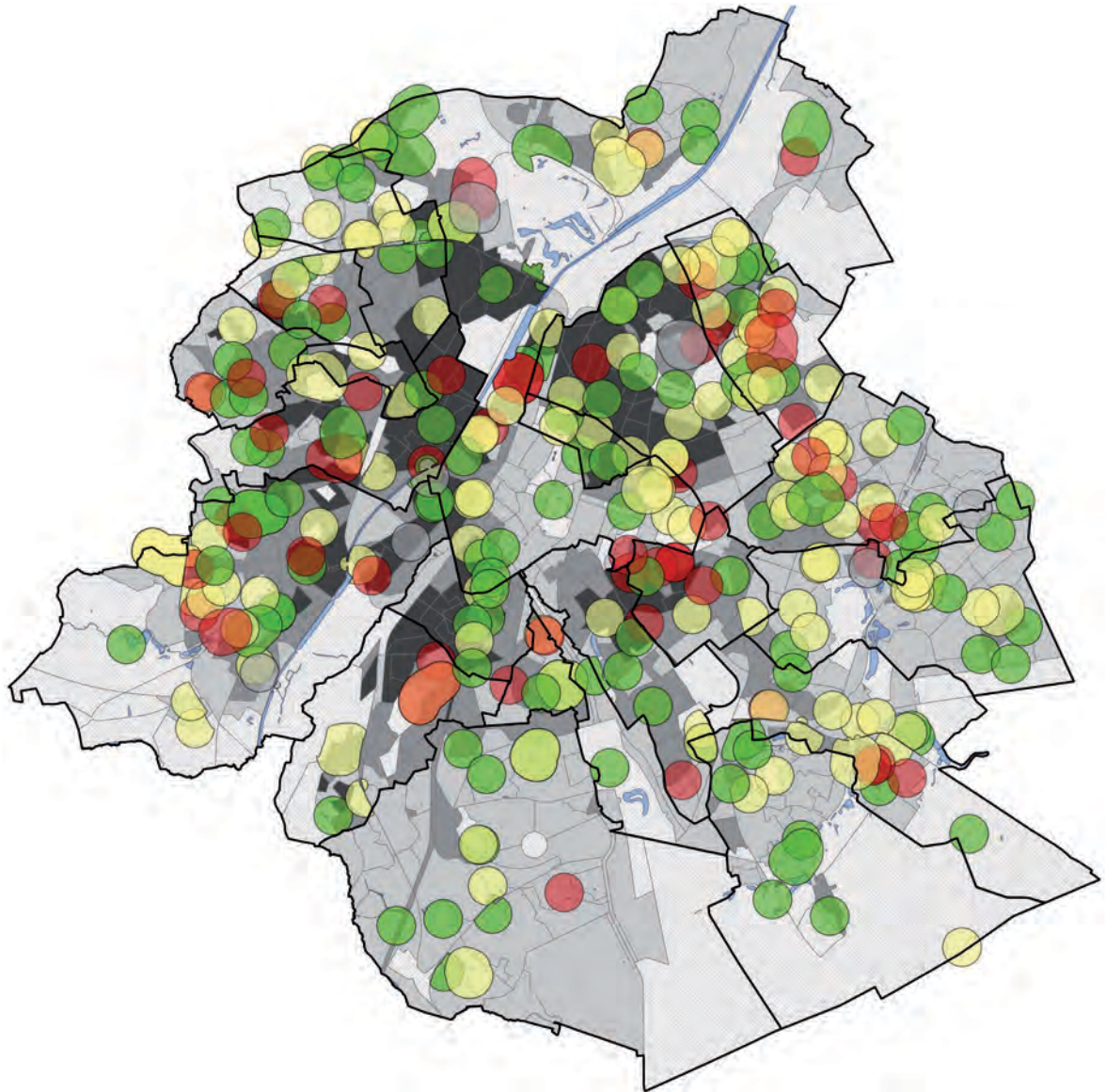
Les cartes indiquent également, pour chaque quartier en carence sévère, le nombre d'aires de jeux à créer pour répondre à l'objectif quantitatif visé.

Elles identifient également les aires de jeux existantes mais dont la qualité n'est pas suffisante et qu'il conviendra donc d'améliorer. Les aires de jeux à améliorer et situées dans les zones de carences quantitatives seront prioritaires.

L'amélioration de ces aires de jeux devra veiller à répondre aux objectifs qualitatifs précités mais également, si la situation le permet, à en augmenter la capacité, notamment en accroissant la surface de l'espace de jeu ou en superposant plusieurs niveaux (ex. parc Bonnevie à Molenbeek).

Plan maillage jeux

↓ Qualité des aires de jeux (2011)

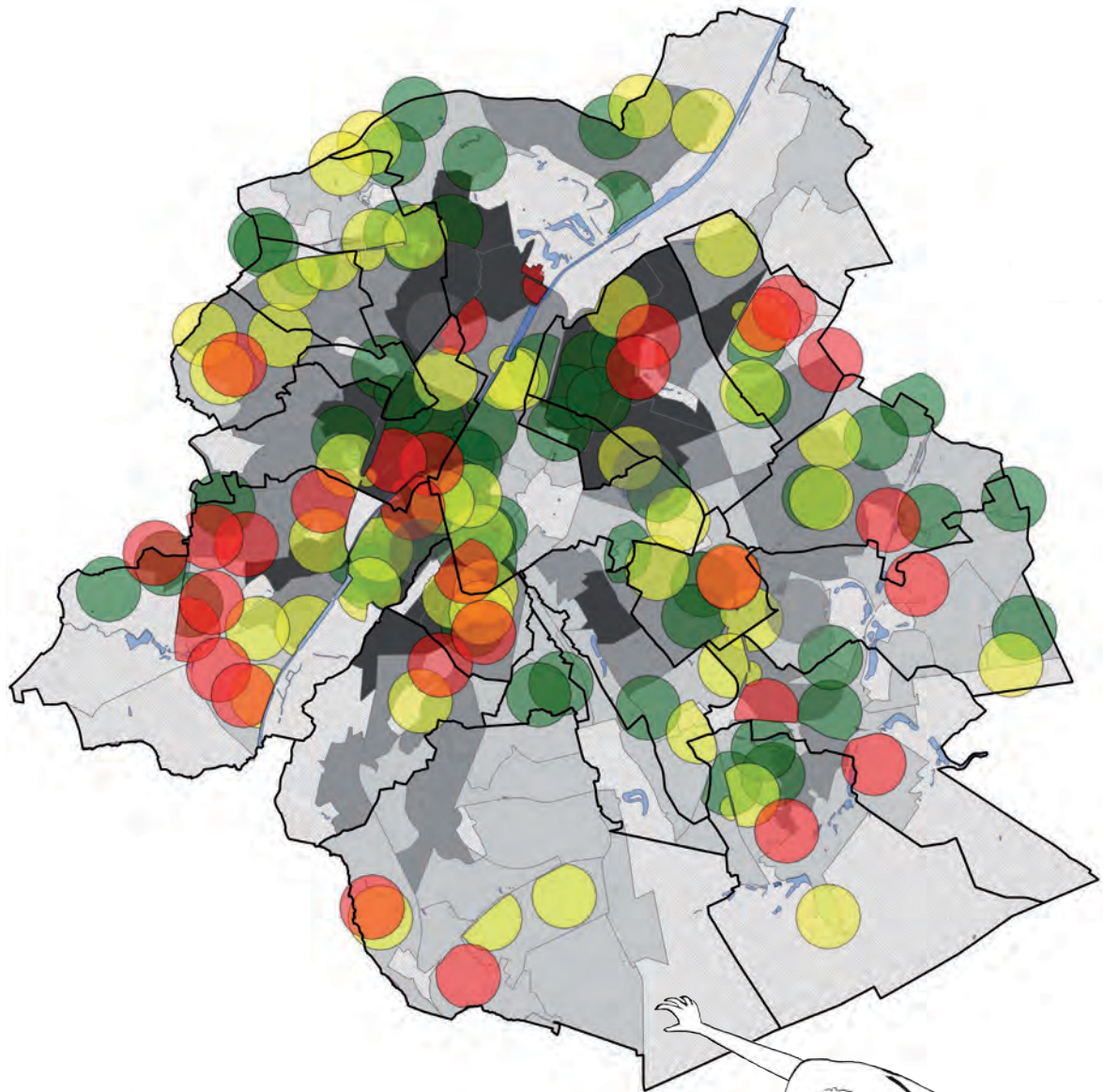


- Plaine de jeux fermée
- Cote globale de qualité (/10)
des plaines de jeux
- 0-4
- 5-7
- 8-10
- Densité des enfants fréquentant les
écoles fondamentales (2008) (/ha)
- 0
- < 10
- 10-20
- > 20

0 1000 2000

Plan maillage jeux

↓ Qualité des agoraspaces et skateparks (2011)



- Agoraspaces/skatepark fermé
- État global: agoraspaces et skateparks (r = 500 m)
- Bon
- Moyen
- Mauvais
- Densité des enfants du secondaire (2008) (/ha)
- 0
- < 5
- 5-10
- > 10

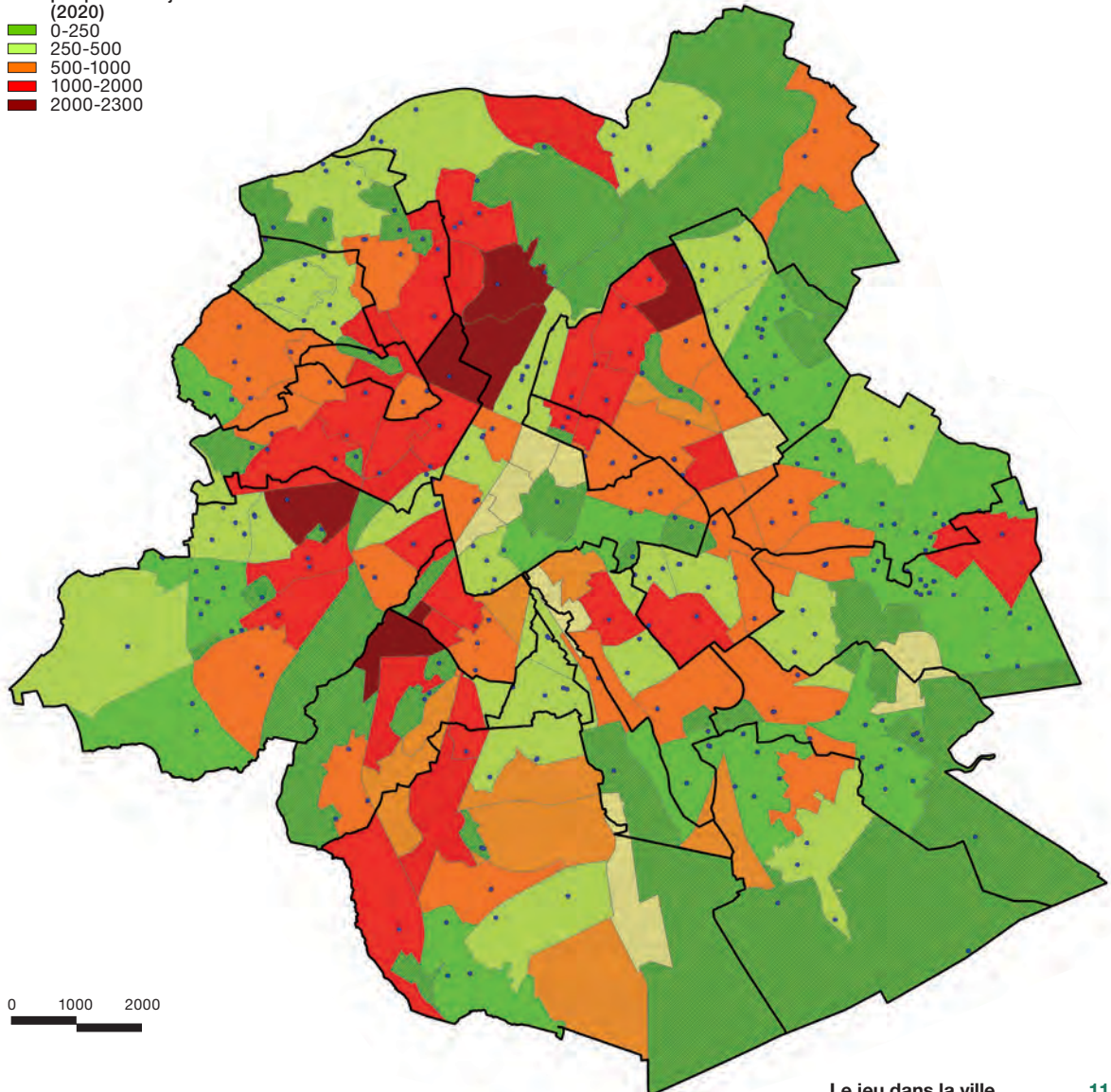
0 1000 2000



2 Objectifs

↓ Adéquation entre l'offre et la demande en plaine de jeux en 2020

- Plaine de jeux
- Quartiers de moins de 100 enfants (2020)
- ▨ 0-100
- ▨ Nombre d'enfants des quartiers sans plaine de jeux (2020)
- 100-500
- 500-1000
- 1000-2000
- 2000-2300
- Nombre d'enfants par plaine de jeux (2020)
- 0-250
- 250-500
- 500-1000
- 1000-2000
- 2000-2300



1. Quantitatif

Afin d'assurer une offre quantitativement suffisante, il convient d'assurer, sur tout le territoire régional, la présence au minimum :

- d'une plaine de jeux pour 500 enfants ;
- d'une infrastructure adaptée aux adolescents pour 500 adolescents.

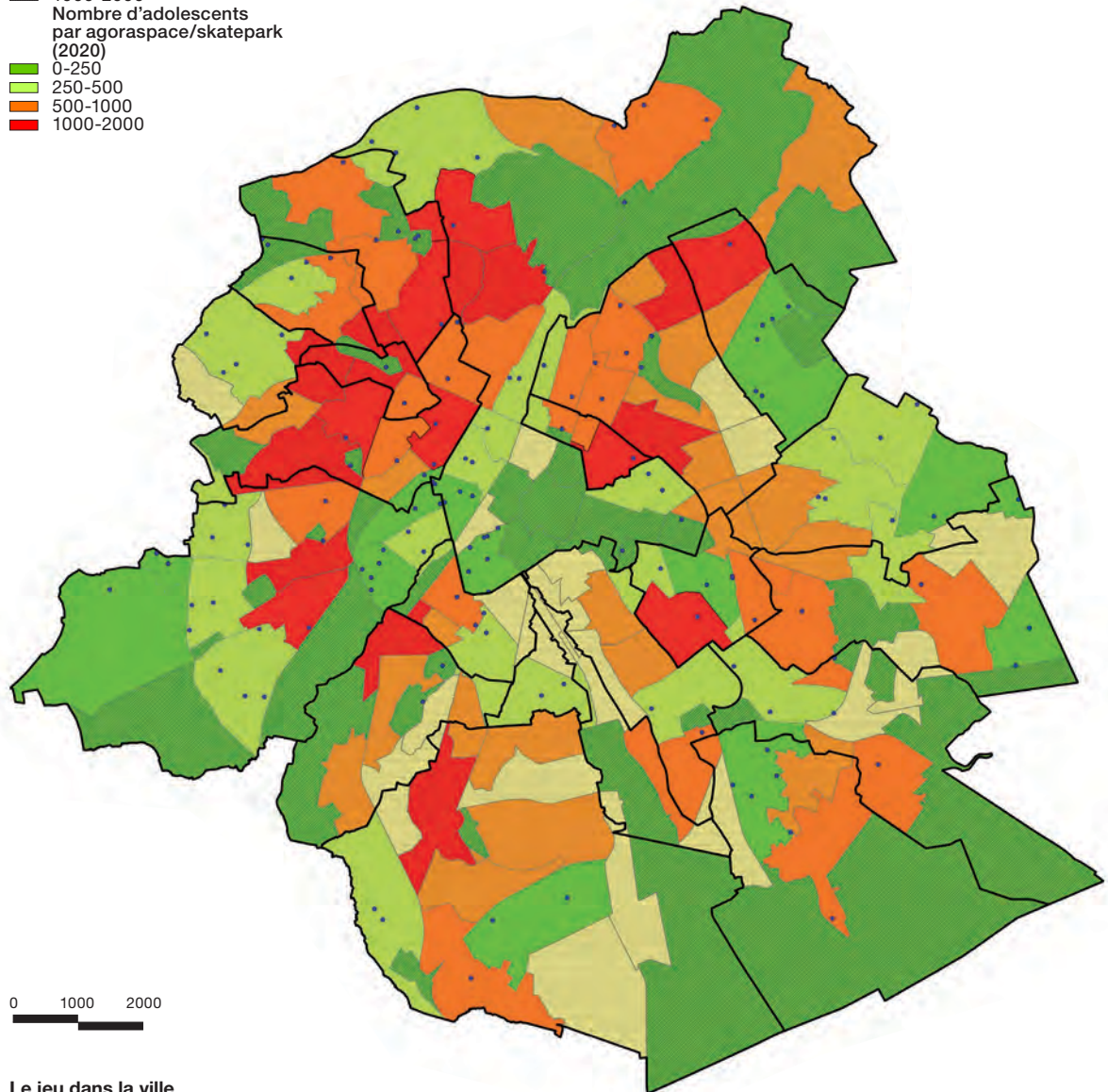
La croissance de la population annoncée à l'horizon 2020 se traduira par l'arrivée supplémentaire de quelque 30 000 enfants en âge de fréquenter les plaines de jeux.

Concernant les adolescents, le nombre de jeunes en âge de fréquenter les infrastructures qui leur sont

03. La population prise en compte est la population en âge de fréquenter l'enseignement secondaire et qui correspond au public cible de ces infrastructures. Il a été estimé sur base des taux de scolarisation définis par l'IBSA dans son cahier de l'IBSA n°2.

↓ Adéquation entre l'offre et la demande en agoraspaces et skateparks (2020)

- Agoraspace/skatepark
Quartiers de moins de 100 adolescents (2020)
- ▨ 0-100
Nombre d'adolescents des quartiers sans agoraspace/skatepark (2020)
- 100-500
- 500-1000
- 1000-2000
- Nombre d'adolescents par agoraspace/skatepark (2020)
- 0-250
- 250-500
- 500-1000
- 1000-2000



destinées (agoraspaces, skateparks...) peut être estimée à quelque 75 000 jeunes⁰³ pour 142 infrastructures. Cela équivaut en moyenne à la présence d'une infrastructure pour environ 530 adolescents. La croissance de la population annoncée à l'horizon 2020 se traduira en outre par l'arrivée de quelque 13 500 adolescents supplémentaires.

Les cartes des pages 11 et 12 (11 pour les plaines de jeux et 12 pour l'offre pour adolescents) illustrent le nombre d'enfants par aire de jeux et identifient les quartiers où ce nombre est supérieur à 500 (en rouge et orange), sur la base d'une projection de la population à l'horizon 2020. Ces quartiers sont ceux où les interventions sont prioritaires.

2. Spatial

2.1 Accessibilité

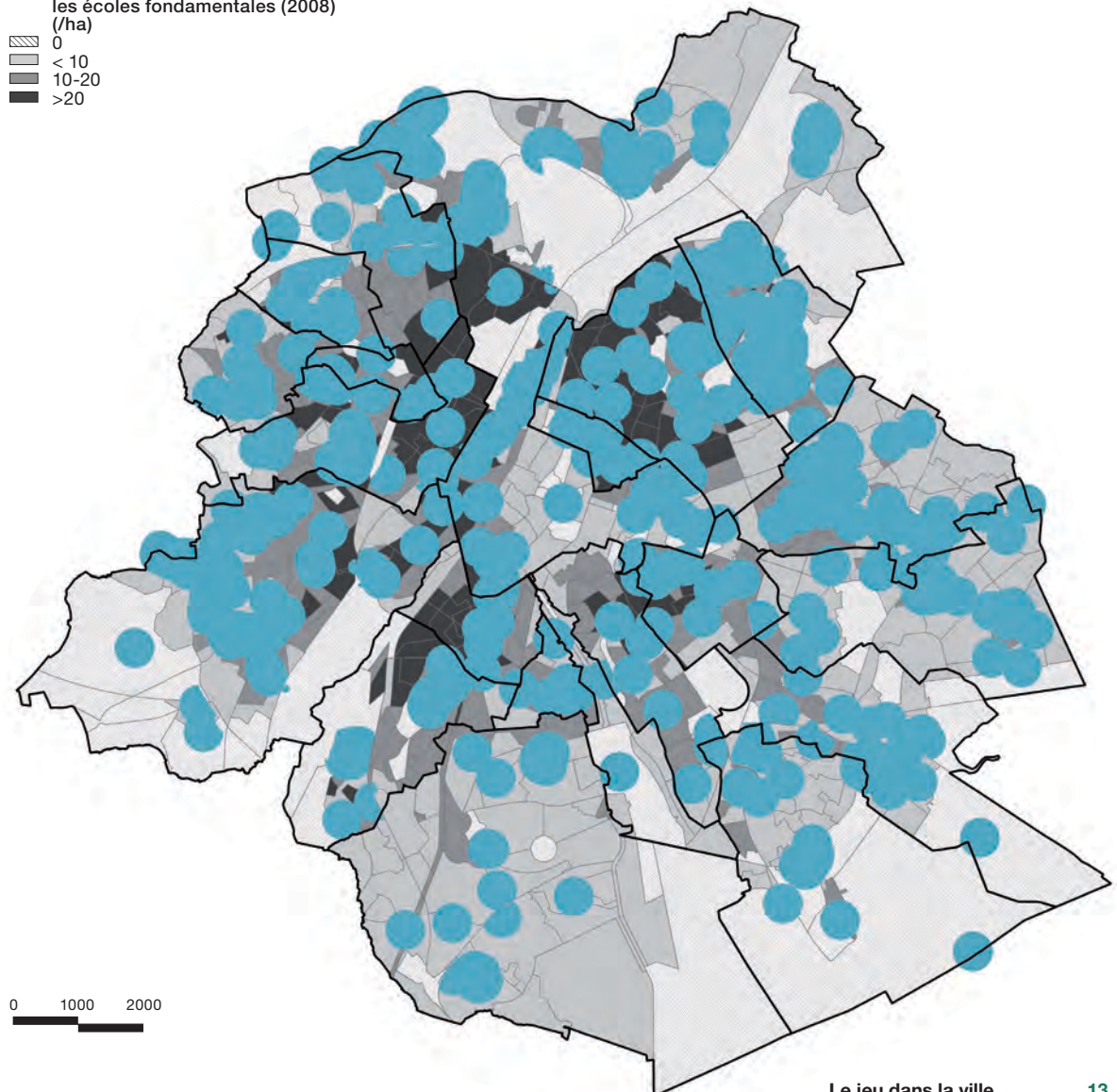
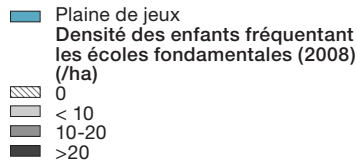
Afin de garantir à chaque enfant ou adolescent bruxellois l'accès à un espace public ludique de qualité, un critère de distance doit être combiné à la norme quantitative.

La durée de trajet est essentielle dans la satisfaction des besoins journaliers, et une distance de 300 mètres à vol d'oiseau, ce qui correspond à environ dix

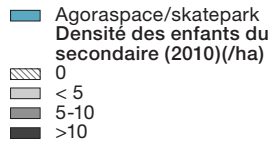
minutes de marche, semble être un maximum pour les enfants. Cette distance peut être portée à 500 mètres pour les adolescents dont la mobilité est plus grande.

Dans les zones habitées du territoire régional et situées à plus de 300 mètres à vol d'oiseau d'une plaine de jeux ou à plus de 500 mètres à vol d'oiseau d'un espace ludo-sportif pour adolescent, il conviendra donc de créer en priorité des aires de jeux, surtout dans les zones résidentielles où la densité d'enfants est élevée. Ces zones sont identifiées sur les cartes des pages 13 (plaines de jeux) et 14 (offre pour adolescents).

↓ Zones de carences (plaines de jeux)



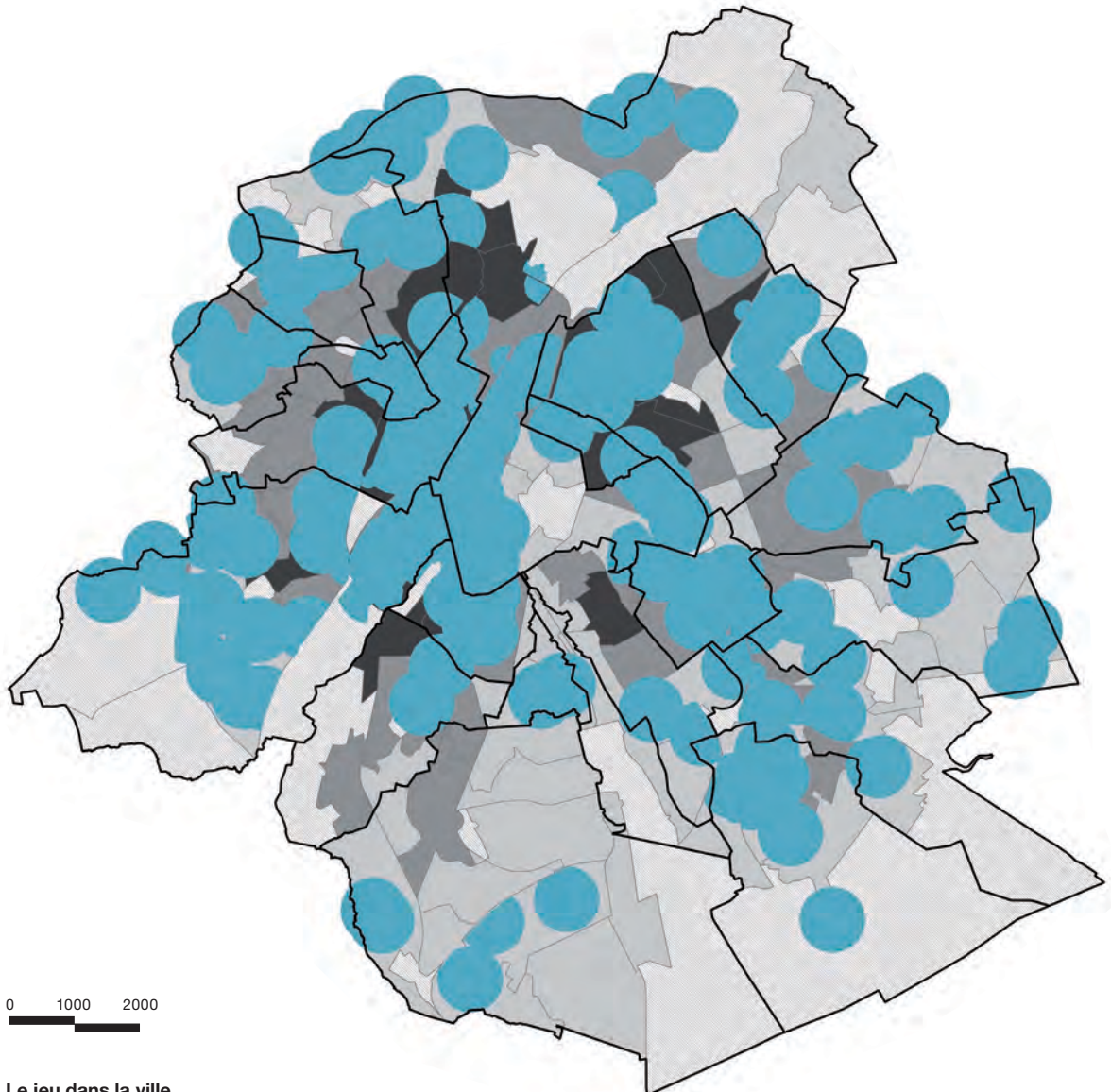
↓ ZONES DE CARENCES
(agoraspaces et skateparks)



2.2 Rayonnement

Les quatre niveaux de rayonnement identifiés dans le diagnostic sont nécessaires et complémentaires pour la mise en œuvre harmonieuse d'une politique ambitieuse de maillage jeux en RBC.

- Rayonnement local au niveau de la rue: les principes d'aménagement seront surtout liés à l'agencement ludique de l'espace, agrémenté le cas échéant d'un équipement léger.
- Rayonnement au niveau d'un quartier: outre la taille minimale de 300 m², la définition d'un plan de maillage jeux à l'échelle du quartier est indispensable. Ce plan stratégique local sera idéalement intégré dans une approche globale du quartier.



- **Rayonnement au niveau communal ou supra-communal** : dans ce cas, la plaine de jeux est intégrée dans un espace vert de dimension significative, complémentaire aux équipements. Son rayonnement est également lié à une grande diversité de l'offre et dès lors à sa capacité à satisfaire les familles avec enfants de tranche d'âge différentes.
- **Rayonnement au niveau régional** : face à la pression de plus en plus importante sur les espaces récréatifs existants, en ce compris les espaces verts, au minimum quatre pôles d'ampleur régionale devraient être créés et répartis sur le territoire bruxellois.
Les principes d'aménagement à respecter et la taille pour la création d'un espace de jeux d'ampleur régionale doivent pouvoir répondre à l'intégration des critères suivants :
 - des équipements nécessaires pour permettre un long séjour (horeca, toilettes publiques, zone repos, zone pique-nique...);
 - diversité et originalité de l'offre pour satisfaire toutes les tranches d'âge (infrastructures de jeux et de sport, présence d'eau, développement paysager adapté, espaces multifonctionnels, espaces informels, contact avec la nature...);
 - une bonne accessibilité (parking, transports en commun, mobilité douce...);
 - une attention particulière à l'accessibilité du site pour les PMR;
 - une gestion renforcée et adaptée avec un personnel formé (gardiens-animateurs, jardiniers, techniciens...);
 - une bonne complémentarité entre les différents pôles régionaux, apportant chacun une impulsion spécifique et emblématique pour toute la Région.

2.3 Cohérence des différents réseaux

Pour être cohérent, ce maillage jeux doit également tenir compte des autres fonctions liées à l'enfance: les écoles, bibliothèques, ludothèques, centres sportifs, académies, etc. doivent être traités spécifiquement au niveau de la mobilité douce et au niveau ludique.

Le maillage vert (comprenant le maillage socio-récréatif intégrant le maillage jeux, le maillage écologique et le maillage bleu) et les plans de mobilité active (plan piéton et cycliste) doivent également être opportunément mis à profit pour équilibrer les implantations d'espaces ludiques d'une part et permettre leurs interconnexions d'autre part.

3. Qualitatif

À l'aide des indicateurs construits dans la phase des constats, un objectif chiffré de qualité est établi: il convient de viser un objectif qualitatif général d'une cote moyenne de 8/10 pour l'ensemble de l'offre ludosportive en Région bruxelloise.

3.1 Faire évoluer structurellement la qualité des aires de jeux

En termes d'aménagements, le vade-mecum ci-après donnera les recommandations utiles. Afin de favoriser la qualité des équipements, les compétences en matière d'action participative seront renforcées.
Au niveau de la gestion, au-delà de la logique de gestion classique liée aux aspects de surveillance et de suivi technique des aires de jeux, il faut également utiliser et développer les ressources pour permettre une gestion active et dynamique (animation, événements, jeux dirigés, participation sociale...) sur le terrain agissant directement sur la qualité et la diversification de l'offre.

Par ailleurs, la qualité d'ensemble du maillage jeux et de ses composants se base sur une vision de la ville intégrant la notion de jeu comme intrinsèque et transversale. Cette vision du jeu en ville est développée spécifiquement en fin d'ouvrage.

3 — Éléments particuliers de mise en œuvre du maillage jeux

1. Intégration des différents outils

Les services des différentes instances communales et régionales (mobilité, espaces verts, travaux, urbanisme, jeunesse, enseignement et social) sont à même d'intégrer, dans leur champ de compétences, la notion d'amélioration de la ludicité et de la place de l'enfant dans chaque projet.

Le développement du maillage jeux se basera donc sur les collaborations intersectorielles entre services régionaux, communautaires et communaux. L'ensemble des leviers et outils existants impliqués dans l'aménagement de la ville peuvent être mobilisés pour participer à la mise en œuvre du plan de maillage jeux : contrats de quartier, accords de coopération Beliris, travaux subsidiés... Les pouvoirs publics ont donc à disposition des moyens concrets variés.

Les instances actives dans le cadre de la politique de la jeunesse (Cocof, VGC, Cocom, Communautés française et flamande) sont des acteurs particulièrement concernés par le sujet. Il s'agit notamment de la politique de formation continue soutenue par les Communautés (animateurs, gardiens, éducateurs...).

2. Importance des quartiers de seconde couronne

Les quartiers moins denses de la seconde couronne, qui disposent de grands espaces ouverts offrant des opportunités importantes, paraissent tout indiqués pour répondre notamment aux manques d'espaces et d'infrastructures identifiés en première couronne. Le mouvement centrifuge des populations de la première couronne vers ces espaces aérés de la périphérie doit être favorisé, en augmentant l'attractivité (originalité, dimension, capacité d'accueil, pôle horeca, diversité des fonctions proposées) et en garantissant une accessibilité de qualité (connexions avec le réseau de maillage vert, transports en commun, parkings...). Le maillage vert constitue un élément clef dans la mise en pratique de cette approche.

Cependant, il ne faut pas occulter le nombre et l'échelle des nouveaux grands projets de logement programmés en deuxième couronne, qui imposent d'anticiper les besoins des futurs nouveaux habitants locaux. Ces projets devraient intégrer les objectifs du maillage jeux au cœur des aménagements projetés.

3. Pôles régionaux

La création de pôles régionaux se base sur le constat d'une absence totale de cette offre, soit un manque crucial pour une ville de la dimension de Bruxelles. Par ailleurs, des réalisations ludiques d'ampleur régionale seront un atout pour l'image de la capitale auprès des résidents et à l'étranger.

Un de ces pôles sera créé en plein centre de la ville, les autres sites pressentis étant situés en seconde couronne (voir ci-dessous).

Les sites suivants, présentant les potentiels nécessaires, devront faire l'objet d'une identification plus poussée ainsi que de l'établissement d'un plan d'investissement :

- au nord, le parc de Laeken ;
- au centre, les rives du quai des Matériaux et le site de Tour et Taxis ;
- au sud, le site de l'hippodrome de Boitsfort ;
- à l'ouest, le site de la Pede.

4. Intégration de la ludicité dans la conception des espaces publics – Zones de jeu informel

La notion de jeu n'est pas systématiquement liée à la présence d'équipements dédiés. Des solutions créatives et alternatives sont à explorer. Les pistes à développer sont :

Jeu événementiel et/ou temporaire

Permet de la souplesse au niveau de son implantation. Peut également servir de test.

Jeux immatériels

Il s'agit ici de miser avant tout sur l'animation et l'encadrement par des professionnels (par exemple marelle, billes, jeux de piste...).

Espaces publics «jouables»

Les espaces publics doivent pouvoir combiner et alterner les fonctions. Un espace conçu en intégrant la réflexion du maillage jeux ouvre les possibilités d'usage par les enfants et les jeunes au-delà de sa fonction première et stimule les rencontres intergénérationnelles et interculturelles. Les espaces publics qui devraient intégrer en priorité cette réflexion sont :

- Les espaces verts et les places publiques
- Axe circulation nord-sud : canal
Continuité du parcours piéton, joggeurs, cyclistes, rollers.
- Axe circulation nord-sud : la jonction Nord-Midi
Opportunité en plein cœur de la ville, en particulier concernant la pratique du sport à roulettes (skate, BMX, trottinette...).

— Sorties de métro

Les zones couvrant les bouches de métro, souvent peu caractérisées au niveau fonctionnel, ne peuvent pas être construites et offrent une accessibilité excellente.

— La Senne

Ces lieux ont des qualités particulières aux niveaux topographique, morphologique et historique. Les espaces voûtés ne peuvent pas être construits.

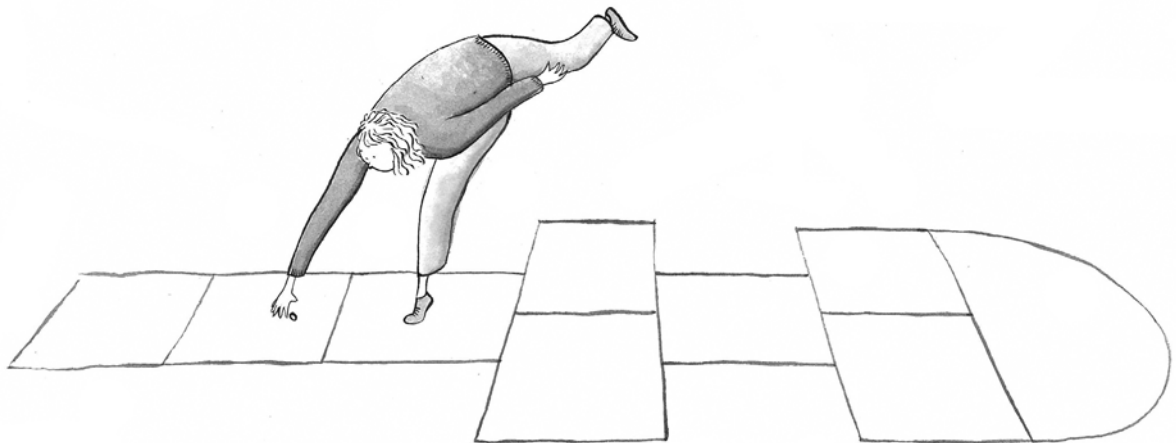
— Les zones résidentielles ou les rues réservées au jeu, définitives ou temporaires.

Espaces extérieurs monofonctionnels

Faire alterner les fonctions des espaces extérieurs monofonctionnels (toitures, parkings...).

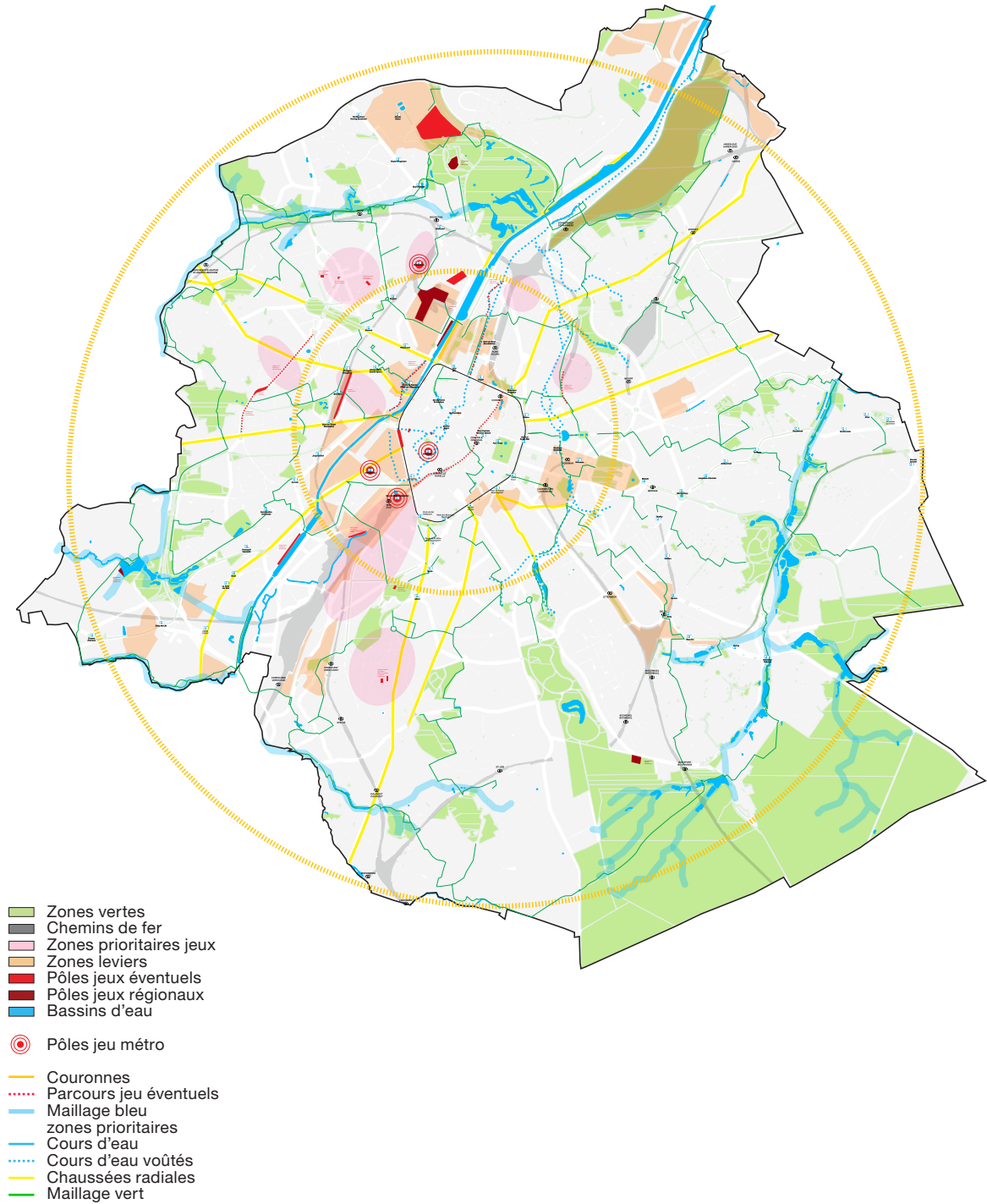
Équipements et infrastructures scolaires

Mutualisation des équipements liés aux infrastructures scolaires, entre le quartier et l'établissement scolaire.



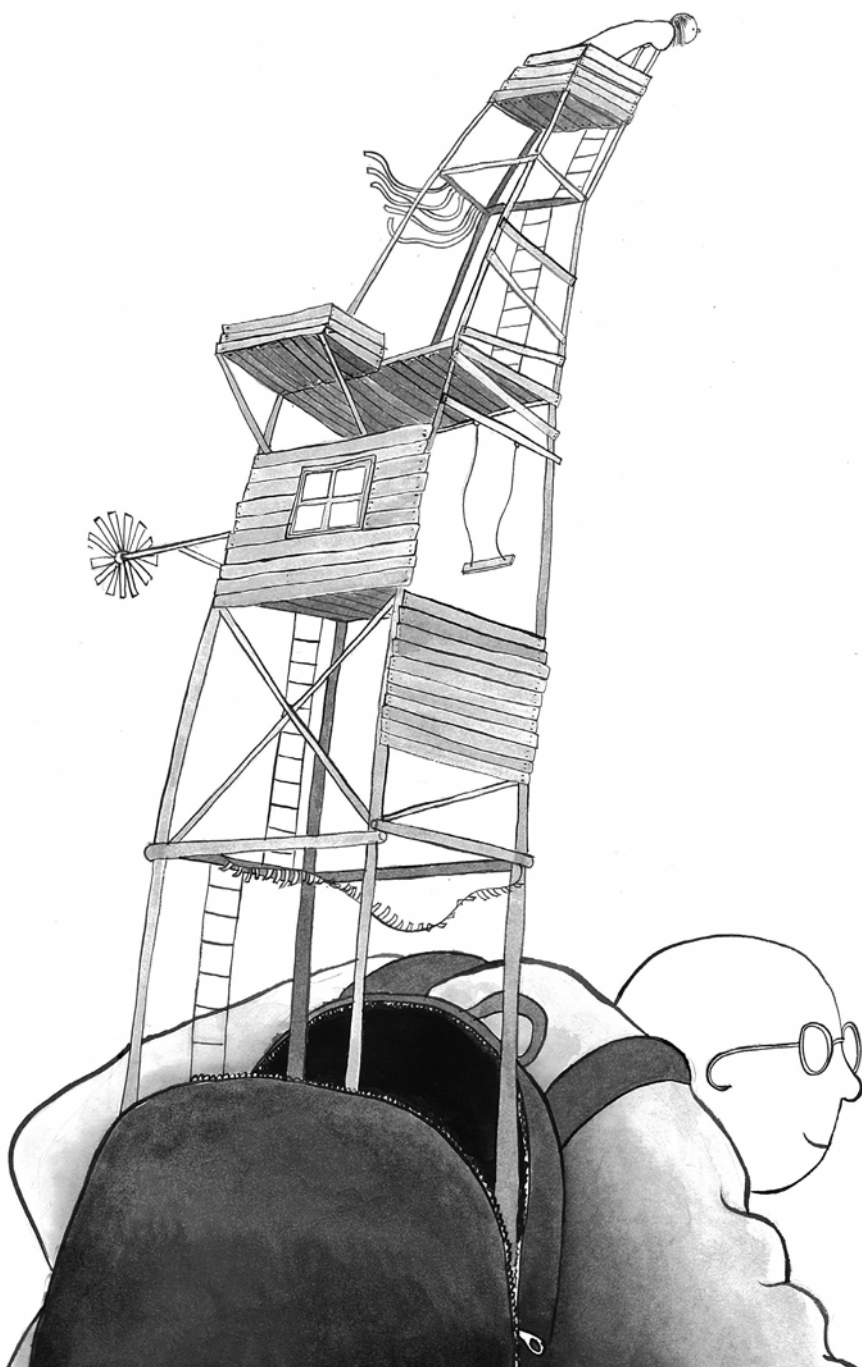
Plan maillage jeux

↓ Plan maillage jeux





Vade-mecum



1

Étapes préliminaires

1. Analyses

1.1 Analyse du contexte et identification du public cible

Avant d'aménager une aire de jeu, il convient d'en évaluer la pertinence. Celle-ci découlera des besoins d'un quartier et de ses habitants ainsi que des attentes du public ciblé. Un public cible sera défini pour l'aire de jeu à partir des caractéristiques sociodémographiques et des besoins prioritaires du quartier où elle sera implantée. Un critère central sera naturellement l'âge des enfants à qui s'adresse l'aire de jeu.

Outil: étude socio-urbanistique

Une étude socio-urbanistique préalable est utile à tout aménagement d'espace public d'une certaine ampleur, car elle permet de cerner les enjeux culturels et sociaux ainsi que les caractéristiques d'un quartier. Une telle étude identifie aussi des opportunités ou des défis à relever à partir des spécificités d'un quartier, tant au niveau de son urbanisme que de sa population.

D'autre part, une analyse préalable de l'offre existante sur un périmètre défini et son évaluation quantitative et qualitative est également souhaitable. Elle permet en effet d'identifier les atouts et les faiblesses de l'offre ludique/sportive d'un quartier et donc d'orienter le nouveau projet d'aménagement en fonction des besoins réels.

1.2 Analyse des carences d'un point de vue spatial et quantitatif

Un inventaire de l'offre ludique/sportive existante a été dressé en Région bruxelloise afin d'évaluer les besoins et les zones de carences. Les données ainsi récoltées ont été croisées avec des variables sta-

tistiques disponibles pour l'ensemble de la Région, de manière à qualifier les différentes zones. L'inventaire montre les portions du territoire équipées en aires de jeu et celles qui en sont dépourvues. L'analyse statistique détermine un « degré d'urgence », autrement dit, elle identifie un certain nombre de priorités.

Les zones prioritaires

Les zones prioritaires définies par cette étude ne sont pas suffisamment équipées en aires de jeux alors que la densité de jeunes y est très élevée. D'autres raisons viennent en outre renforcer le constat d'urgence: les zones de carences se situent en général dans des quartiers centraux densément bâtis, où l'espace public est restreint, ce qui limite sa capacité à accueillir des jeux informels.

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

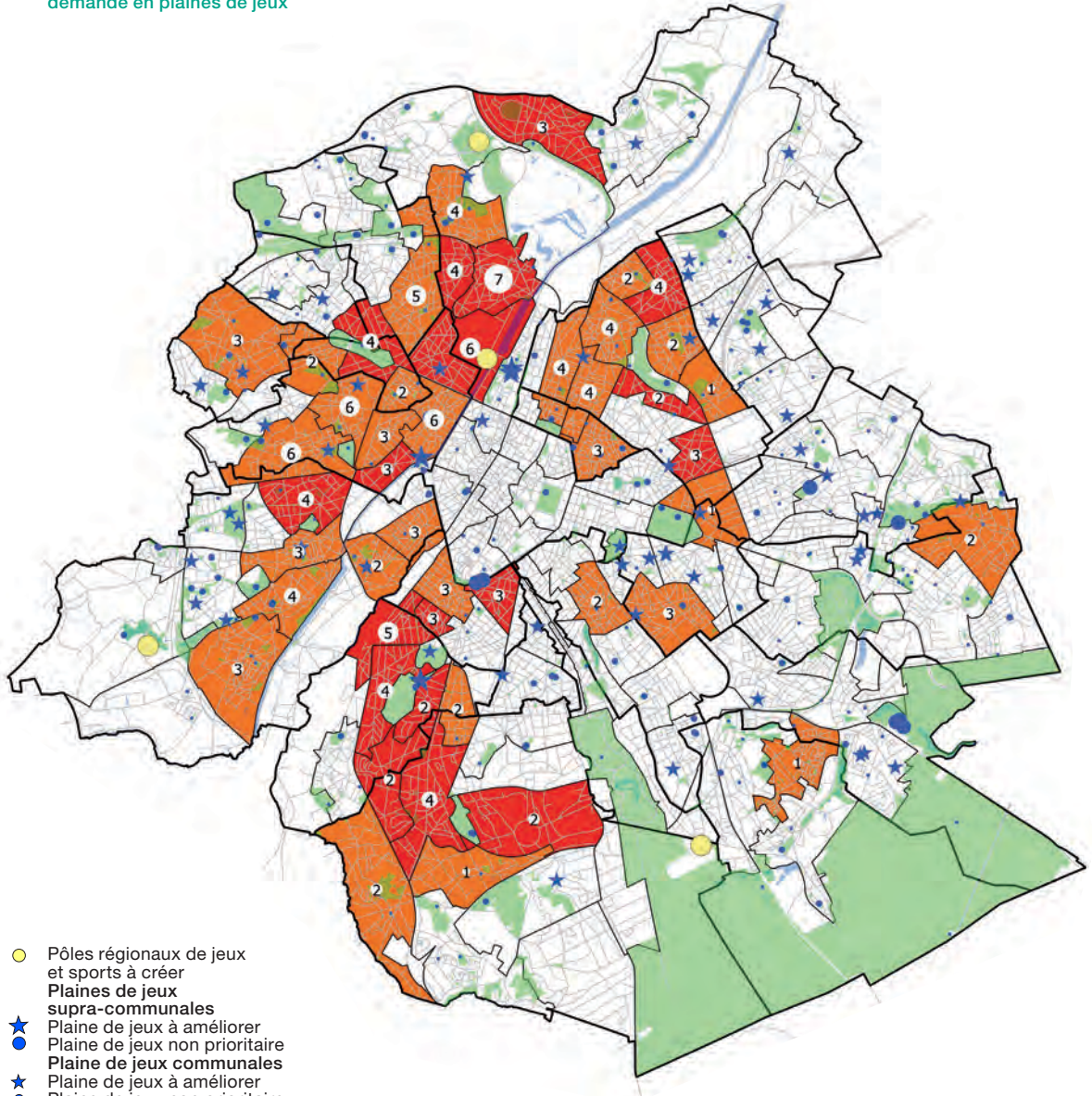
- part élevée des ménages avec 3 enfants et plus ;
- densité de la population de moins de quinze ans ;
- revenus limités ;
- faible superficie de logement par habitant, et pas de jardin ;
- niveau de confort médiocre des logements ;
- logements privés peu nombreux ;
- ...

Ces zones se concentrent dans le « croissant pauvre » de Bruxelles (première priorité) et autour de lui (seconde priorité), c'est-à-dire dans des quartiers où ni l'espace public ni l'espace privé ne sont actuellement en mesure de rencontrer l'importante demande en espaces de jeux.

Outil: base de données SIG

Une base de données SIG (système d'informations géoréférencées) est à la disposition de tout acteur public désireux de contribuer au développement du maillage jeux à Bruxelles. Les données en sont actualisées annuellement grâce à une collaboration étroite avec les communes. Elle inventorie l'ensemble des aires de jeux et de sport, tant communales que régionales.

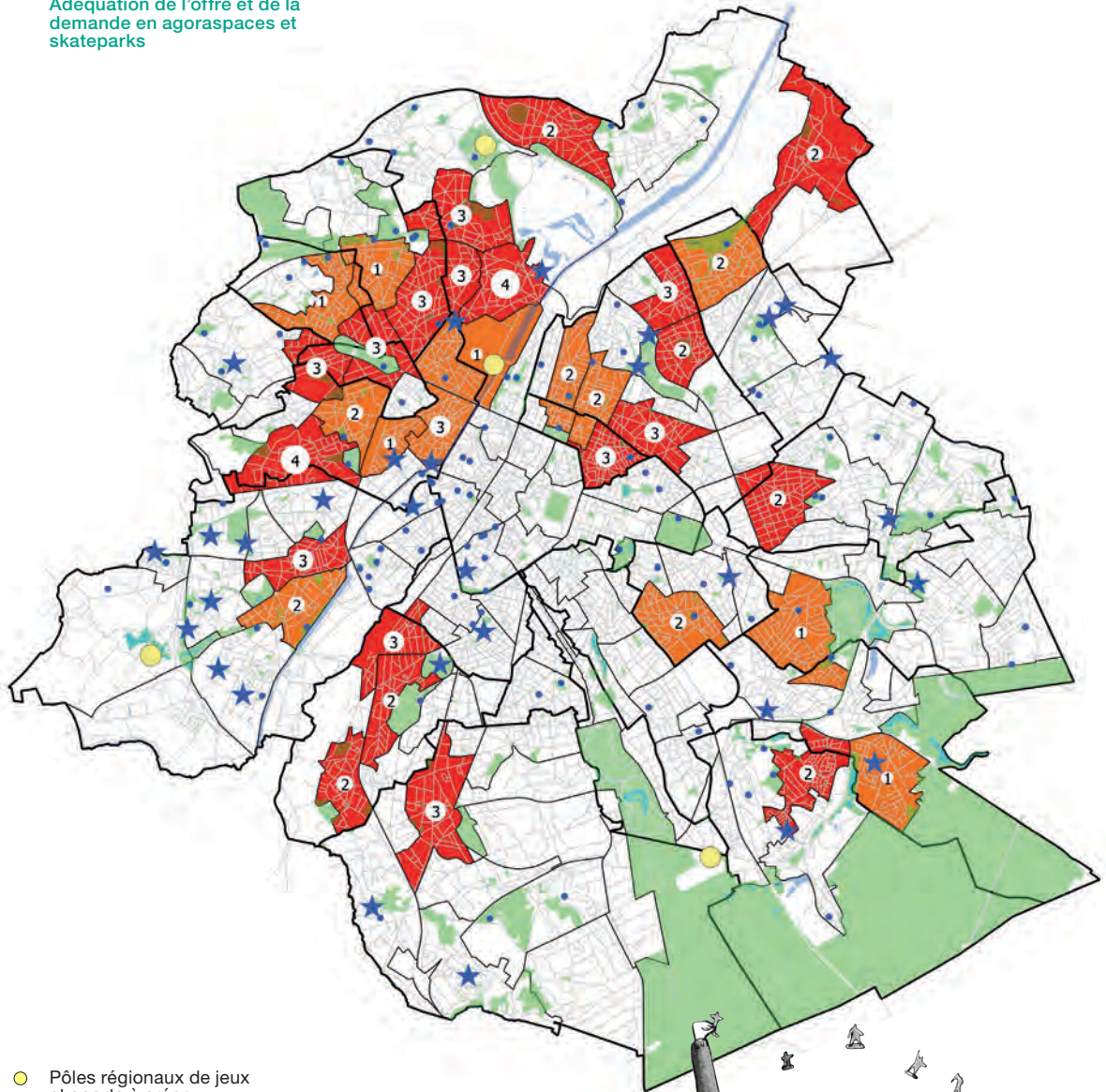
↓ Zones d'intervention prioritaires
(plaines de jeux) (horizon 2020)
Adéquation de l'offre et de la
demande en plaines de jeux



- Pôles régionaux de jeux et sports à créer
- **Plaines de jeux supra-communales**
- ★ Plaine de jeux à améliorer
- Plaine de jeux non prioritaire
- **Plaine de jeux communales**
- ★ Plaine de jeux à améliorer
- Plaine de jeux non prioritaire
- **Plaine de jeux de quartier ou locales**
- ★ Plaine de jeux à améliorer
- Plaine de jeux non prioritaire
- **Priorité 1**
- **Priorité 2**
- ③ Nombre de plaines de jeux à créer
- Espaces verts
- Plans d'eau et canal
- Voiries
- Limites des quartiers
- Limites communales



↓ Zones d'intervention prioritaires
(agoraspaces et skateparks)
(horizon 2020)
Adéquation de l'offre et de la
demande en agoraspaces et
skateparks



- Pôles régionaux de jeux et sports à créer
- ★ Agoraspaces et skateparks à améliorer
- Agoraspaces/skatepark non prioritaire
- Priorité 1
- Priorité 2
- ③ Agoraspaces/skatepark à créer
- Espaces verts
- Plans d'eau et canal
- Voiries
- Limites des quartiers
- Limites communales

0 1000 2000

1.3 Analyse des carences d'un point de vue qualitatif

À cette approche quantitative pragmatique s'ajoute une analyse qualitative. En effet, certaines plaines de jeux sont peu attrayantes, en mauvais état, ou engendrent un sentiment d'insécurité qui les fait désertier par leur public cible. Elles ne remplissent donc pas leur fonction.

Pour chaque aire de jeux, une évaluation qualitative peut être réalisée à partir d'une fiche terrain reprenant une série de critères. C'est un outil précieux pour qui souhaite une analyse qualitative préalable de l'offre en aires de jeux dans le périmètre de son futur aménagement. On croisera ensuite les résultats obtenus avec l'analyse quantitative menée auparavant.

Outil: fiche d'analyse qualitative de l'aire de jeux

La fiche terrain aborde six thématiques. Chacune d'entre elles est détaillée par une série d'indicateurs et synthétisée par une ou plusieurs cote(s) basée(s) sur la valeur obtenue par chaque indicateur qui la compose. La somme de ces cotes résulte en une appréciation globale de la qualité de l'aire de jeux étudiée.

Objectif:

Évaluer la situation actuelle par rapport à l'objectif de qualité fixé. Pour garantir une qualité suffisante, une plaine de jeux doit obtenir une cote supérieure à 5/10.

Indicateur:

Le niveau de qualité est calculé selon la formule suivante :

(1 x la cote relative au nombre de jeux présents (2 sur la fiche d'encodage))

+ (2 x la cote de ludicité (4))

+ (0,5 x la cote relative à la présence d'infrastructures pour accompagnants (5))

+ (0,5 x la cote du sentiment de sécurité (6))

+ (1 x la cote relative à l'état de la plaine de jeux (6)).

Cette cote est ensuite ramenée sur 10 :

entre 0 et 4/10: la plaine de jeux est de mauvaise qualité et il y a donc carence qualitative;

entre 5 et 7/10: elle est de qualité moyenne;

entre 8 et 10/10: elle est de bonne qualité.

Les six thématiques abordées par la fiche terrain :

1. GÉNÉRALITÉS

Les informations visent ici à localiser avec précision l'espace de jeux et à connaître ses caractéristiques de base ainsi que celles de son environnement : positionnement, heures d'ouverture, gestionnaire, type de jeux...

2. ACCESSIBILITÉ

Il s'agit de définir par divers critères si un espace ludique peut être atteint aisément. Ce critère est déterminant car même si une aire est ludique et en bon état, si elle n'est pas accessible, elle ne pourra remplir sa fonction.

3. JEUX/ACTIVITÉS SPORTIVES PRÉSENTES

On y dénombre les jeux présents ainsi que les terrains de sport afin de quantifier l'offre : la plaine offre-t-elle suffisamment d'activités et de diversité pour être attractive ?

4. LUDICITÉ

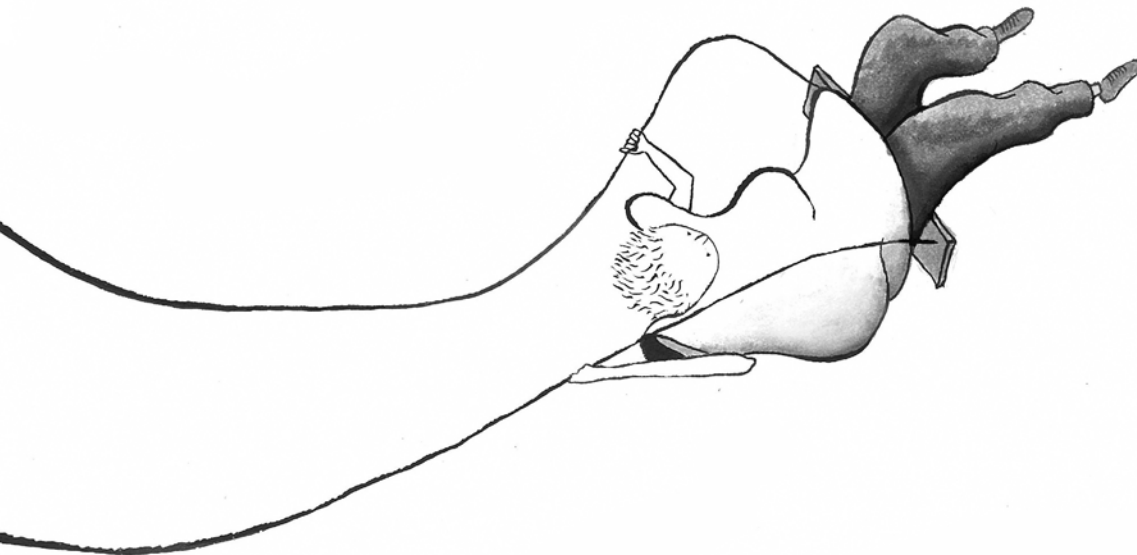
Étalonner la ludicité d'une aire de jeu est essentiel pour en mesurer l'attractivité. La ludicité d'une aire dépend de son originalité, de ses infrastructures, mais également des possibilités de jeu offertes par les espaces avoisinants. En effet, pour jouer, les enfants ne recourent pas qu'aux espaces de jeu formels, ils en apprécient aussi les alentours dès qu'ils permettent de grimper, courir, se cacher ou encore rouler à vélo.

5. ACCOMPAGNANTS

Cette thématique vise à décrire et à quantifier les infrastructures prévues pour les accompagnants. Car, pour qualifier une aire de jeux, il convient d'étudier aussi la manière dont on les y accueille : s'ils ne trouvent pas de place assise ou de zone ombragée pendant que les enfants jouent, ils s'orienteront vers une autre plaine de jeux.

6. PROPRETÉ, ENTRETIEN ET SÉCURITÉ

L'absence de déchets, un entretien régulier et un sentiment de sécurité sont primordiaux pour l'attractivité d'une aire de jeu. Ces trois éléments dépendent de critères quantifiés le plus objectivement possible.



La fiche terrain

1. GÉNÉRALITÉS	N°
Périmètre de l'aire de jeu : voir photo aérienne	Numéro des photos :
Nom aire de jeu :	Date et heure :
Adresse entrée principale :	Commune :
Positionnement par rapport au bâti :	
Rayonnement théorique de l'aire de jeu : quartier / supraquartier / supracommunale	
Âge officiel des enfants concernés :	
Heures d'ouverture : 24h sur 24 / ouverture en journée (suivant un horaire) / horaire limité	
Spécificité :	
Visibilité / signal :	
Gestionnaire* :	
Travaux récents (5 dernières années) / futurs* (jeux, aménagements, accompagnants...):	
Typologie de la plaine de jeux (aventure, classique, urbaine...):	
Type de quartier* :	
Fonctions complémentaires à l'aire de jeu (école, musée...)*:	
Pertinence de l'offre par rapport au contexte urbain : - / 0 / +	
2. ACCESSIBILITÉ	
Accessibilité avec poussette	mauvais / moyen / bon
Parking vélo	oui / non
Facilité parking voiture	mauvais / moyen / bon
Accessibilité en transports en commun* :	
Cote d'accessibilité : - / 0 / +	
Jeux présents : oui / non	
Total d'infrastructures	dont structures combinées
	Remarques

3. ACTIVITÉS SPORTIVES PRÉSENTES : oui / non

Sports	Nombre total de terrains	dont inclus dans un terrain omnisports	dont terrains individualisés	Remarques
Football				
Basket				
Skatepark				
Tennis de table				
Volley				
Pétanque				
Parcours santé				
Structure fitness				
Autres				
Total				
Terrain omnisports				

Offre quantitative par rapport au rayonnement: - / 0 / +

4. LUDICITÉ

Aire de jeu dans un espace vert Description (boisé...):	oui / non
Caractère vert de l'aire de jeu Description (pelouse...):	non / un peu / beaucoup
Limite entre zones destinées aux différentes tranches d'âge: ouvert / barrière psychologique / séparation	
Incitation au jeu en groupe	oui / non
Possibilités de jeux liés aux structures	
Se balancer:	oui / non
Glisser:	oui / non
Grimper:	oui / non
Tourner:	oui / non
Créer (bac à sable...):	oui / non
Imaginer:	oui / non
Autres:	oui / non
Possibilités de jeux hors structures	
Courir:	oui / non
Rouler en vélo:	oui / non
Se cacher:	oui / non
Grimper:	oui / non
Autres:	oui / non
Originalité de la plaine Thématique particulière:	oui / non
Éléments originaux (jeu original, plan d'eau, animaux, intégration du paysage dans l'espace de jeu, création d'un relief particulier, couleurs, formes, matériaux...):	oui / non
Autres (jeux conçus spécifiquement pour les 0-3 ans, les filles, les PMR...):	

5. ACCOMPAGNANTS

Type de matériel	Nombre	Remarques
Bancs (sièges)		
Abris		
Poubelles		
Tables		
Zones d'ombre	oui / non	
WC public		
Bornes à eau		
Horeca: oui /non		
Description:		
Autres		

6. PROPRETÉ, ENTRETIEN ET SÉCURITÉ

		Remarques
Présence / passage d'un gardien*	oui / non	
Espace clôturé	oui / non	
Pertinence	oui / non / ?	
Éclairage	oui / non	
Visibilité	mauvais / moyen / bon	
Propreté (déchets)	mauvais / moyen / bon	
Déjections canines	oui / non	
État global de la plaine de jeux	mauvais / moyen / bon	

Autres:

Sentiment de sécurité: - / 0 / +

État de propreté et d'entretien: - / 0 / +

Principaux problèmes observés:

Cote globale de l'aire de jeux*: /

1.4 Analyse du site et de ses potentiels

On se penchera ensuite sur le lieu susceptible d'héberger un espace dédié au jeu. Il peut s'agir d'un espace vert, d'un square, d'une place, d'une friche, d'un interstice, voire d'une rue. L'observation terrain permet de dresser le diagnostic d'une situation existante, tandis que la grille d'analyse s'appuyant sur les paramètres ci-dessous dégage les potentialités des zones concernées. La carte d'intensité ludique devient alors un outil précieux pour le plan d'aménagement de tout espace public.

Outil: carte d'intensité ludique

Dresser une carte d'intensité ludique – Dans quel but ?

La carte d'intensité ludique d'un espace vert (ou d'un espace public en général) identifie les endroits où il est possible de jouer intensivement et ceux qui ont peu d'intérêt ludique ou qu'il convient de protéger en raison d'une haute valeur naturelle ou patrimoniale, par exemple.

Cette carte devient ainsi un outil d'aide à l'implantation et à la planification d'un aménagement. L'examen qu'elle implique des potentialités d'un site donné permet de mieux intégrer les qualités environnementales, les dynamiques sociales et/ou urbaines. Par là, la carte d'intensité ludique s'inscrit parfaitement dans tout avant-projet. Elle constitue de surcroît un moyen de communication fédérateur (services publics, riverains, enfants, associations...).

Indice de ludicité – Comment mesurer ?

La notion de ludicité est difficilement quantifiable de manière scientifique. On peut toutefois définir trois niveaux d'intensité de jeu et deux types de zones à évaluer dans un espace public.

Niveaux d'intensité

- Intensité de jeu faible, voire nulle – niveau 1
Zone où le jeu est peu ou pas présent.
- Intensité de jeu moyenne – niveau 2
Zone où le jeu est présent, mais relativement dilué dans l'espace disponible.
- Intensité de jeu forte – niveau 3
Zone où le jeu est très présent et concentré sur l'espace.

Types de zones

Zone de jeu formelle: espace aménagé dans l'intention explicite d'accueillir la pratique du jeu et/ou du sport. Dans une zone formelle, les jeunes sont les premiers utilisateurs et l'intensité de jeu doit être forte. Donc, zone formelle = niveau 3 d'intensité ludique. À défaut, la pertinence de l'aménagement ou l'entretien seraient à revoir.

Zone de jeu informelle: espace qui n'a pas été conçu pour y jouer mais qui, par ses caractéristiques propres, présente un potentiel ludique.

Dans une zone informelle, les jeunes sont des co-utilisateurs. Une zone informelle atteint le niveau 2 ou 3 d'intensité ludique. Pour établir la carte d'intensité ludique d'un espace vert, on se basera d'abord sur une observation du terrain: quelles sont les zones où les enfants jouent ? Quels types de jeux sont pratiqués et à quel endroit ? Dans un second temps, pour préciser cette analyse et surtout pour évaluer les potentialités du site, on l'envisagera en s'appuyant sur une série de paramètres susceptibles d'influencer son niveau de ludicité:

- Le relief et la topographie: le relief de la zone présente-t-il des particularités incitant au jeu (butte, grande pente, arbres à grimper, souches au sol, présence d'eau, reliefs...)?
- La constitution du terrain et du sol: la zone supportera-t-elle la pression liée à la pratique du jeu ou ses possibilités sont-elles illusoire (une zone humide n'a évidemment pas la même valeur ludique qu'un gazon plat permettant la pratique du foot, les jeux de ballon, frisbee, cerf-volant...)?
- La localisation et l'accessibilité de la zone: la zone ludique est-elle isolée du reste du parc ou y occupe-t-elle une place centrale et facile d'accès (proximité d'un nœud de voies de communication, piste cyclable, chemin piétonnier...)?
- La relation de la zone avec les infrastructures culturelles et de loisirs: la zone s'inscrit-elle dans un tissu social (proximité d'écoles, locaux scouts, maisons de jeunes, crèches, associations...) ou en est-elle isolée ?
- La relation de la zone avec le bâti et le profil socio-démographique des alentours: quel type de population vit à proximité de la zone ludique (présence de familles, d'enfants, densité de l'habitat, surface des jardins...)?

Vade-mecum

- L'espace disponible pour le jeu : l'espace à jouer est-il suffisant ? Quelle est sa capacité d'accueil ?
 - La sécurité et le sentiment de sécurité : les enfants qui jouent se sentent-ils suffisamment en sécurité ? Y-a-t-il une visibilité et un contrôle social suffisants ?
 - La valeur naturelle de la zone : la zone est-elle écologiquement fragile (érosion, zone humide...) et doit-elle être protégée, voire fermée ? (Note : ce paramètre concerne avant tout le gestionnaire de la zone ludique, car les zones à haute valeur naturelle sont souvent considérées par les jeunes comme présentant une haute valeur ludique. (Exemple : bois de Dieleghem).
- ...

Références

À titre d'exemple, voici quelques cartes d'intensité ludique réalisées dans des contextes différents :

- **Carte réalisée dans le cadre du projet « Born to be Wilder »**
Pris d'assaut chaque week-end par les mouvements de jeunesse, le bois du Wilder présente

des caractéristiques naturelles qui en font un parfait terrain d'aventures : relief et nivellement, présence d'eau, ponton et zones humides, terrain boisé, branches et souches jonchant le sol, présence d'un verger, zone engazonnée et centrale... La pression ainsi exercée sur ce bois menaçait certaines zones écologiquement sensibles. Jeunes et gestionnaires ont partagé leur vision du site. Les premiers ont pointé les espaces formels et informels ayant une valeur ludique à leurs yeux. Les seconds ont, quant à eux, localisé les zones plus fragiles du bois. Ces deux perceptions ont ensuite été superposées sur une même carte pour identifier les zones problématiques. Sur cette base, un consensus s'est dégagé : protéger certaines parties du bois tout en renforçant l'offre et l'intérêt ludique d'autres zones afin de maintenir l'équilibre. La carte ci-dessous reprend les « renforcements » ludiques préconisés par les jeunes et indique en rouge les zones à préserver pour la « bonne santé » du bois du Wilder.

↓ Carte d'intensité ludique du bois du Wilder

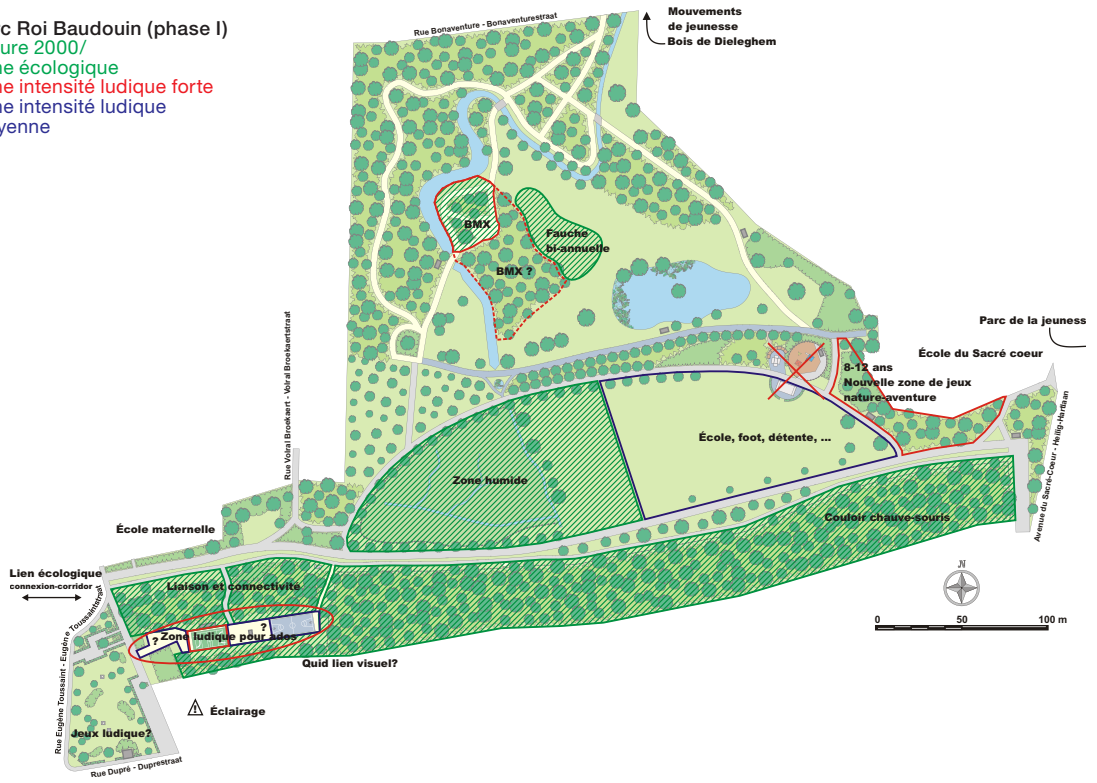


- Carte réalisée pour le réaménagement des zones ludiques du parc Roi Baudouin
 En 2010, anticipant la fin de vie des plaines de jeux et terrains de sports du parc Roi Baudouin, Bruxelles Environnement lança une réflexion de fond sur l'offre ludique et sportive du parc en y associant les enfants et les adolescents. Les zones de jeu informelles furent également identifiées avec l'aide de la jeunesse et intégrées à la réflexion globale. Sur la base des premiers

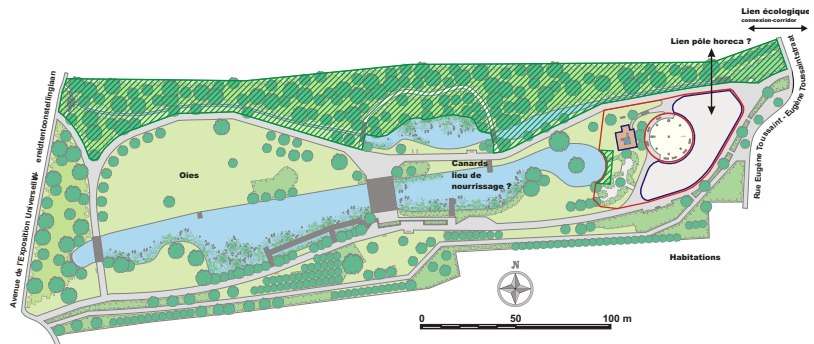
constats, une mission de participation fut lancée en avril 2012. Écoles primaires et secondaires avoisinantes, groupes extrascolaires, associations de jeunesse, jeunes fréquentant l'agoraspace et riverains furent invités à participer à la définition des futurs aménagements récréatifs du parc. Une carte d'intensité ludique du parc fut alors dressée, qui servira de support tout au long du processus.

↓ Cartes d'intensité ludique du parc Roi Baudouin

Parc Roi Baudouin (phase I)
 Nature 2000/
 Zone écologique
 Zone intensité ludique forte
 Zone intensité ludique moyenne



Parc Roi Baudouin (phase II)
 Nature 2000/
 Zone écologique
 Zone intensité ludique forte
 Zone intensité ludique moyenne



↓ Carte d'intensité ludique
du parc Georges Henri



— Carte réalisée pour le parc Georges Henri

Le parc Georges Henri était à l'origine un cimetière. Situé à Woluwe-Saint-Lambert, cet espace a fait l'objet d'un réaménagement important, le transformant en un des parcs les plus vivants de la capitale! Entouré d'habitations, il remplit une fonction ludique et sociale indéniable et sa plaine de jeux est plébiscitée. Dans la perspective d'une rénovation de certaines parties du parc, une carte a été dressée pour évaluer les zones offrant un potentiel ludique à développer ainsi que les espaces de repos et d'activités douces à préserver. Ceci permet d'attirer l'attention du gestionnaire sur les enjeux récréatifs importants de cet espace vert. La carte s'avère donc une aide non négligeable à la planification.



2. Participation

2.1 Identification et mobilisations des acteurs

Quel qu'en soit le contexte, pour garantir la durabilité d'une aire de jeu, il convient que tous ceux qui seront amenés à y intervenir soient impliqués dans la définition du programme. Cette approche participative peut notamment se fonder sur l'élaboration du dossier de base des contrats de quartiers durables.

Les premiers acteurs sont les futurs utilisateurs, qui pourront expliquer les besoins auxquels devra répondre le nouvel équipement. Les autres acteurs importants sont les riverains, les associations locales, les gestionnaires, les propriétaires, les entreprises et tous les services communaux ou régionaux concernés (jeunesse, espaces verts, mobilité, travaux publics, police...).

Chacun de ces acteurs engage son expérience et sa connaissance du lieu dans un dialogue constructif. Cette plate-forme d'échanges offre les meilleures garanties d'adaptation des lieux aux pratiques sociales et constitue à ce titre un gage de durabilité.

Par ailleurs, la collaboration horizontale (au sein d'un même niveau de pouvoir) et verticale (entre niveaux de pouvoirs différents) entre services administratifs conditionne de manière significative la réussite de l'entreprise. Il s'agit donc d'instaurer une culture du projet qui dépasse la seule structure par compétence. Dans ce processus, il importe que chaque intervenant soit considéré comme « expert » du lieu : les habitants et les usagers par leur vécu et les représentants des services publics par leur expérience de gestionnaires.

2.2 Analyse du contexte social et choix d'une méthodologie

Le rôle dévolu aux citoyens ne cesse de croître dans les stratégies élaborées aux niveaux international, national et régional. Il importe plus encore en matière de durabilité urbaine et de recherche de processus appropriés au niveau local. Les projets d'Agenda 21, les contrats de quartiers durables, la notion de ville durable se fondent sur un principe fondateur commun : la participation de la population.

↓ Ateliers d'animation réalisés par L'Escaut à Bruxelles dans le cadre de cette étude





Qu'entend-on par participation ?

La participation est une approche de la gouvernance qui préconise une implication active des citoyens dans la prise de décisions. Le public que l'on souhaite impliquer dépendra du sujet et du contexte. La participation peut regrouper des riverains, des enfants, des jeunes ou des adultes, des associations ou des écoles.

En règle générale, nous avons un cycle en quatre étapes comprenant un état des lieux partagé au départ, une planification, une mise en œuvre et une évaluation ; l'approche participative peut être utilisée dans toutes ces étapes ou pour certaines d'entre elles. La participation est donc un concept plus vaste qui englobe celui de concertation et de consultation. Quelle que soit la définition de la concertation retenue (action de concerter ou consultation systématique), l'approche que nous développerons ici est participative.

04. Inspiré largement du document réalisé par l'asbl Periferia, « Construction collective d'un outil méthodologique sur la thématique de la mobilisation », 2010

↑ Ateliers d'animation réalisés par L'Escaut à Bruxelles dans le cadre de cette étude

Contexte⁰⁴

Chaque contexte dans lequel se développe un projet d'aménagement est spécifique de par son histoire, son lieu de réalisation et ses acteurs. La participation ne se décrète pas, elle se construit. Il est donc nécessaire de respecter certaines étapes afin de rendre efficaces les futures actions qui seront mises en œuvre pour mobiliser le(s) public(s) visé(s).

Pour cela, il faut que les porteurs de projets se posent les bonnes questions avant de démarrer :

Dans quel contexte s'inscrit le projet ?

Dans quelle phase du projet d'aménagement la participation intervient-elle ?

Quel niveau d'information les acteurs sont-ils prêts à diffuser ?

Quels points de comparaison peuvent être fournis aux citoyens ?

Quelle est la limite du champ d'intervention ou d'influence de la participation dans le projet d'aménagement ?

Qui est le commanditaire ?

Qui porte le projet (riverains, association, administration, bureau d'étude...)?

Quelle reconnaissance a le porteur de projet dans le lieu de déroulement du projet ?

Quel est l'historique du lieu ?



↑ Ateliers d'animation réalisés par L'Escaut à Bruxelles dans le cadre de cette étude

Une étude socio-urbanistique est fortement recommandée. Elle permettra de répondre à certaines des questions. Il est également primordial que le porteur de projet de participation connaisse clairement les limites de sa mission et les objectifs du commanditaire.

Quelle méthode faut-il utiliser?⁰⁵

Il n'existe pas une méthode mais des approches différentes en fonction du contexte. Le choix de la (des) méthode(s) dépendra des cinq éléments suivants :

Objectifs

Pourquoi voulons-nous lancer un processus de participation ?

Sujet

Comment la participation s'inscrit-elle dans le projet global et dans son contexte ?

Participants

Qui voulons-nous inclure dans le processus ?

Durée

Dans quel laps de temps le projet doit-il se dérouler ?
Dans quelle durée s'inscrit la participation ?

Budget

Quels sont les moyens financiers mis à disposition pour la participation ? Quelles sont les contraintes liées aux moyens financiers ?

Objectifs

Les objectifs correspondent aux raisons qui incitent le commanditaire à organiser la participation. Pour toute démarche liée à la participation, la première étape est de poser la question « Pourquoi voulons-nous impliquer les citoyens ? ».

Pour créer du lien social et de la convivialité ?

Permettre ou rétablir le dialogue entre acteurs sociaux et politique ?

Résoudre un problème spécifique ?

Répondre à un besoin d'espace de loisirs ?

Répondre à une obligation de financements ou politique ?

Connaître les besoins et perceptions des futurs usagers pour avoir une meilleure capacité de réponse des services et des politiques globales ?

Renforcer la décision démocratique sur l'évolution de l'espace public ?



↑ Différentes méthodes de participation par L'Escaut Architectures

Comme les objectifs sont souvent multiples, l'une des tâches consiste généralement à définir leur ordre de priorité. C'est un préalable essentiel si l'on souhaite faire émerger des éléments concrets de construction d'un outil utilisable dans les différents contextes de projet. Cette question permet d'identifier le cadre dans lequel les porteurs de projets souhaitent amener les personnes à participer. Mais elle permettra également de définir son champ d'intervention.

05. Repris partiellement du document réalisé par la Fondation Roi Baudouin, « Méthodes participatives, un guide pour l'utilisateur ».

Sujet

Le sujet se réfère à la nature des questions qui seront abordées lors de la participation et permettront de définir le cadre.

Point de développement:

Dans quelle phase du projet d'aménagement la participation intervient-elle?

Dans quelle mesure la participation peut-elle encore influencer le projet d'aménagement ou les décisions?

Complexité:

Le sujet est-il si complexe qu'une grande quantité d'informations (techniques) est requise?

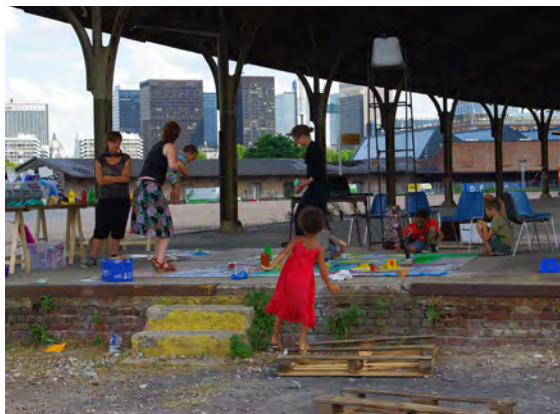
Lançons-nous un processus de participation pour une zone ou un équipement bien défini? Plaine de jeux? Terrain de sport? Zone de repos? Espace vert dans sa globalité?

La participation n'a pas pour objectif de simplifier un problème. Elle doit au contraire rajouter à la complexité. Plus complexe est l'intervention, plus dense et important sera le travail de préparation et de visualisation de l'information.

Controverse:

Le projet d'aménagement est-il controversé et le débat risque-t-il d'être polarisé à un point tel que le consensus est difficile à atteindre?

Une autre question nécessaire à aborder avant l'implication citoyenne dans la décision consiste à clarifier qui assumera la décision si le consensus n'émerge pas de façon évidente et en fonction de quels critères cette décision sera prise. À titre d'exemple, on peut citer les impératifs budgétaires, la volonté que le projet réponde à des demandes importantes qui n'ont pas émergé dans le dispositif de participation, la volonté de respecter des impératifs environnementaux pas nécessairement conciliables avec les attentes des participants, etc.



← ↑ JES, Tour et Taxis

Participants

Qui va participer ? Le public cible varie en fonction de la question, car l'intérêt des différents groupes et leur capacité à contribuer à un processus participatif dépendent de la manière dont on aborde les sujets. En outre, il convient de prendre en considération la portée (géographique), le budget et le calendrier du projet.

Le choix de la méthode et des actions mises en place va dépendre du public cible et de la détermination de celui-ci à participer.

Les habitants d'un quartier défini ? D'une école ?

Les enfants, les jeunes ? Les parents, les enseignants ?

Des associations représentant des groupes cibles (ONE, maison de jeunes, etc.) ?

Des experts ?

En règle générale, il est fortement recommandé d'impliquer également, dès que possible, les décideurs dans le processus, mais également les services qui prendront en charge, une fois le projet réalisé, l'entretien et la gestion (service des plantations, travaux public, service jeunesse et petite enfance, etc.). Il est utile de clarifier avec l'ensemble des acteurs leur détermination à suivre les propositions qui émergeront des dynamiques de participation afin de leur assurer un suivi efficace.

Lorsque tous (décideurs, techniciens, futur usagers, associations...) sont impliqués dès le début du processus, il y a plus de probabilités qu'ils soutiennent le processus et son résultat.

Si l'on souhaite croiser différents publics cibles (jeunes et seniors, femmes et hommes, etc.), connaître les caractéristiques précises de chacun permettra aussi de visualiser les points communs pour faciliter les croisements, mais aussi les points forts d'un public qui sont les points faibles d'un autre, pour initier une démarche de cohésion et de renforcement social.

L'étude socio-urbanistique et une bonne connaissance socioculturelle des publics permettront de répondre aux questions « qui va participer ? » et « comment allons-nous les impliquer ? »

Durée

Il est important de se poser la question « À quel moment intervient le processus de participation ? ». Un processus participatif risque de ne pas avoir d'impact ou même de devenir contre-productif si le projet ne permet plus aucun changement.

La durée comprend toutes les étapes ainsi que le suivi après l'aboutissement du projet. Le processus de participation n'est pas un « one shot » : il faut inscrire le projet dans le temps.

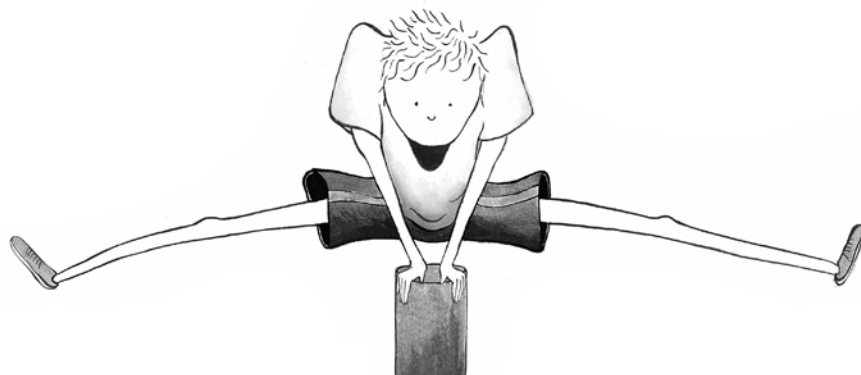
La durée va dépendre du degré de participation que nous voulons développer et du temps dont les habitants, les associations, les décideurs auront besoin pour s'approprier le projet.

Mais attention : la participation est difficile à entretenir à long terme, eu égard au risque de lassitude des intervenants.

Budget

Certaines méthodes nécessitent dès lors un budget plus important que d'autres. Il est important de consacrer un budget particulier à des moments de partage comme des goûters, des barbecues de quartier ou des fêtes. C'est dans les moments informels que les liens se tissent et que la participation prend corps.

Il est particulièrement intéressant de savoir également jusqu'à quel point la participation peut avoir un impact sur l'affectation du budget du projet lui-même. Si les citoyens ont une capacité d'économie comme tout expert, ils n'ont pas pour autant les dimensions de référence liées à l'aménagement d'espace de jeux. Il est souvent particulièrement intéressant en termes d'appropriation du projet et de respect de l'espace aménagé de présenter aux citoyens les différentes alternatives en termes de montants financiers, d'approche (minimaliste, pragmatique, maximaliste, voir page 45 a.i. Conception) et de matériaux.



Occupation temporaire

La temporalité entre l'idée et la réalisation d'un aménagement est souvent très grande. Même s'il existe des plans, la mise en œuvre tarde souvent à se réaliser. L'utilisation ou l'occupation temporaire d'un site peut être une solution pour :

- Éviter que le site ne soit détérioré, envahi d'encombrants.
- Permettre une implication des habitants et le lancement d'une approche participative.
- Préfigurer des usages qui seront pertinents à intégrer dans le projet.
- Le lieu deviendra un laboratoire⁰⁶ de gestion et d'aménagement, permettant des initiatives d'où découleront l'aménagement et une occupation définitive du lieu en collaboration avec le bureau d'étude, le futur gestionnaire et les riverains.

- Sa souplesse d'emploi en fera une offre hautement originale, même si elle est tenue au respect des mêmes normes que les jeux permanents.
- Ne nécessitant aucun permis, un jeu temporaire s'installe n'importe où.

Le jeu événementiel :

Renforcer une politique événementielle en ville est pertinent à de multiples points de vue : développement des rapports sociaux, création d'emplois, ludicité, animation, etc. Une telle politique permet aussi de croiser les usages de lieux dont la fonction est surtout liée aux jours de semaine, comme les voiries et parkings : pourquoi ne pas les consacrer aux activités ludiques les samedis et dimanches ? En effet, l'animation de l'espace public augmente significativement la ludicité d'un lieu, et donc sa valeur sociale, pour un coût très limité.

06. <http://www.bruitdufrigo.com/index.php?id=118>

↓ Kivas, Séville, 2003
Santiago Cirugeda





↑ Kivas, Séville, 2003
Santiago Cirugeda

→ La plaine de jeux «classique»:
aire de jeu du Liedekerke,
Saint-Josse

3. Diversifier les types d'aires de jeux

Derrière l'expression générique «aire de jeux» se cachent des formes variées offrant des possibilités très diverses. Pour une ville ou une commune qui gère un réseau de telles aires, il convient de trouver une complémentarité entre les typologies proposées. Au sein même de l'aire de jeux, différents types d'aménagements peuvent se combiner pour augmenter les opportunités ludiques. Par exemple, en générant un espace où équipements, éléments informels incitant au jeu et paysage constituent un ensemble harmonieux.

Bien que chaque aménagement d'espace ludique soit un lieu unique par ses spécificités et son contexte, nous présentons dans le tableau qui suit les caractéristiques des principales typologies d'aires de jeux.

3.1 La plaine de jeux «classique»

- Les équipements y occupent une place centrale.
- Les activités principales sont: se balancer, tourner, grimper, s'asseoir.
- L'intégration paysagère y est rare car l'aménagement se limite à meubler l'espace d'équipements ludiques et d'un revêtement spécifique.
- Les possibilités de jeu et l'accueil de tranches d'âge différentes sont limités.
- Les équipements proposés sont peu originaux (issus de catalogues).
- Rayonnement de proximité.
- Plaine de jeux de passage où la durée de séjour est courte.
- Son rôle dans le développement du maillage jeux est cependant réel.





↑ La plaine de jeux «créative et/ou thématique»



↑ La plaine de jeux «créative et/ou thématique» :
Wikado, Rotterdam,
2012Architecten
--> Voir aussi Annexe Projets
de référence

3.2 La plaine de jeux «créative et/ou thématique»

- Une thématique forte conditionne l'aménagement pour amener une plus-value en termes d'originalité et d'attractivité.
- Les équipements sont souvent issus du travail de conception réalisé par un auteur de projet, et non d'un catalogue.
- L'intérêt esthétique et ludique est évident.
- L'aménagement sur mesure optimise la ludicité car les modules de jeu et l'environnement se renforcent mutuellement.
- Projet unique et original.

3.3 La plaine de jeux «aventure»

- Les équipements de jeu et le paysage forment une unité harmonieuse.
- Les jeux visent l'exploration, l'aventure, le défi, l'agilité et sollicitent l'imagination.
- Ce type de plaine prend souvent la forme d'un parcours ou d'un circuit.
- La végétation, le relief, la faune et la présence d'eau renforcent le caractère aventureux de cette plaine.

3.4 La plaine de jeux «nature»

- Les éléments naturels sont à la base de l'aménagement.
- La superficie est suffisante pour accueillir des groupes (mouvements de jeunesse...).
- Les équipements de jeux sont rares, voire absents;
- L'élément ludique principal est la nature elle-même.
- La présence d'eau (mare, étang, ruisseau...) augmente l'attractivité du lieu et les possibilités de jeu.
- Frontières physiques claires (chemins, fossés, sentiers...).
- Alternance de zones ouvertes et fermées (bois, clairières...).
- Variabilité des essences et de la topographie (reliefs, vallons...).



↑ La plaine de jeux « nature »:
Groene Valleipark, Gand
← La plaine de jeux « aventure »:
Kilburn Park, Erect Architecture,
Londres



↑ [Square des Ursulines](#)

3.5 Le skatepark

Il existe plusieurs types d'espaces aménagés pour le skate, le roller et le BMX. On distingue quatre tendances:

- terrain de skate avec équipements standards (funbox, rail, quarter pipe...);
- bowl: pour des terrains dont le rayonnement est plus large;
- aménagements pour skate (rampes, slides...) intégrés dans un espace public;
- des nouveautés, comme le dirtbike.

--> [Pour ce thème, nous vous renvoyons à la publication SK8BXL, disponible sur \[www.bruxellesenvironnement.be\]\(http://www.bruxellesenvironnement.be\)](#)



3.6 Les terrains de sport

- De nombreuses infrastructures sont omnisports (foot, basket, volley, badminton...) mais l'expérience indique que c'est la pratique du football qui y prédomine.
- Cette typologie est majoritairement représentée par des terrains omnisports préfabriqués, de type agoraspace, avec les caractéristiques suivantes :
 - grande attractivité pour certains publics (en particulier préados et adolescents) qui n'hésitent pas à se déplacer pour profiter de ces équipements ;
 - confinement et barrières physiques (sortie ballon) offrent un confort accru dans la pratique du foot ;
 - appropriation forte de ces espaces par certains groupes et excluant un autre type de public (enfants, familles...);
 - un agoraspace offre une intensité ludique importante mais concentrée sur des espaces réduits (berme, square, partie résiduelle de parc...);
- Une autre approche consiste à développer des terrains plus ouverts dont l'aménagement favorise des activités multiples, grâce notamment à des équipements mobiles (goals, filet de volley, marquages au sol...). Cette vision qualitativement riche nécessite néanmoins des moyens plus importants (gardiens-animateurs, lieux de stockage...).
- Dans un espace vert, les zones ouvertes engazonnées permettent également la pratique des sports. On veillera alors à renforcer les gazons (variété de semence, drainage, consolidation des sous-sols, gazon synthétique ou hybride).
- Il existe enfin des terrains à l'aménagement paysagé plus intégré (présence de gradins, de plusieurs terrains, de barrières physiques naturelles...) qui attirent des publics plus variés.

↓ [Basketbar, Utrecht, NL Architects](#)



3.7 L'aire de jeux multifonctionnelle

- Elle s'apparente à la typologie «classique» mais offre plus de diversité et touche ainsi plusieurs tranches d'âge.
- Elle nécessite dès lors une surface plus importante.
- Elle associe ses fonctions ludiques à d'autres fonctions telles que zones de repos, petit pôle horeca, zone de sport...
- Elle incite à des séjours de plus longue durée et profite d'un rayonnement supérieur à celui d'une aire classique.

↓ Darling Quarter, Sydney,
ASPECT Studios
Photo: Florian Groehn



4. Aspects techniques et budgétaires

4.1 Estimation du budget

Le budget nécessaire à l'aménagement d'une aire de jeux recèle de nombreuses variables : situation, superficie, typologie, rayonnement brigué, etc. Classiquement, un projet d'aménagement se décline en trois étapes : conception, réalisation et gestion.

↓ Approche minimaliste
Plaine de jeux Herkoliers,
Molenbeek



Conception

L'approche minimaliste

Malheureusement, les moyens consacrés à cette phase sont souvent réduits à la portion congrue, car la conception d'une aire de jeux peut se résumer à un achat sur catalogue de modules ludiques qu'on disposera sur un site existant. À moins de travailler sur de faibles surfaces (moins de 300 m²), ces installations simplifiées réduisent la ludicité réelle de l'aménagement : peu d'originalité, mauvaise intégration paysagère, mépris des spécificités d'un quartier. Une démarche de conception préalable, adaptée aux objectifs visés, est donc vivement conseillée.

↓ Approche pragmatique
Plaine de jeux René Chalon,
Ixelles



L'approche pragmatique

D'ordinaire, une réflexion sur l'intégration des modules de jeu dans un environnement donné est suffisante. On portera alors une attention particulière à la mise en valeur d'une topographie existante ou à créer (buttes, labyrinthe, zones ouvertes et fermées...), aux revêtements et matériaux de couverture (sable, terre, revêtement synthétique...), à la végétation, au mobilier ainsi qu'à tout autre élément participant au confort et à l'esthétique de la future aire de jeux.

La part de l'aménagement représente environ 50 % de l'investissement global, fournitures comprises. Il va de soi que cette proportion est mentionnée à titre indicatif, compte tenu de la multitude de contextes possibles.

Le coût d'une approche pragmatique sous-traitée peut osciller entre 5 % et 8 % de l'investissement d'aménagement, hors fournitures, mais assistance au suivi des travaux comprise.



↑ **Approche maximaliste**
Plaine de jeux Bonnevie,
Molenbeek, Suède 36



↑ **Animations au parc Gaucheret**

L'approche maximaliste

Idéalement, la mission de conception comprend l'ensemble de l'aménagement, jusqu'à la création des éléments ludiques. Plus l'aire de jeu est grande (> 1 500 m²) et ambitionne un rayonnement important, plus cette approche est judicieuse.

Le coût d'une mission d'auteur de projet dans l'approche maximaliste (assistance au suivi des travaux comprise) va de 8 % à 12 % suivant la complexité du contexte.

Missions complémentaires

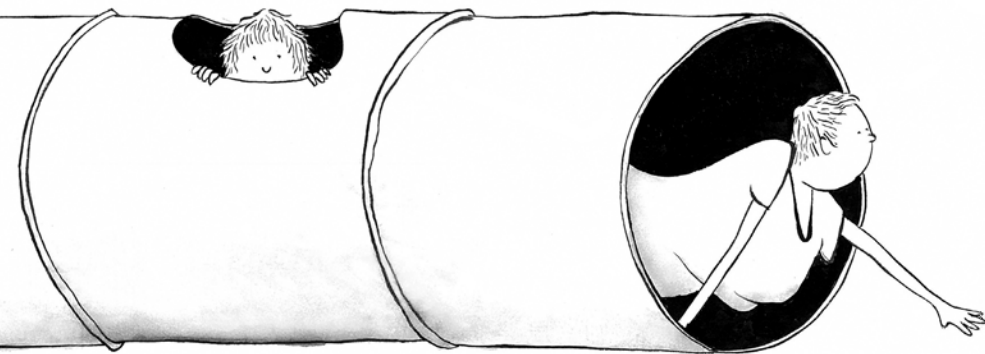
Insistons ici sur le fait que l'aménagement d'une aire ludique aura d'autant plus de succès qu'une démarche « d'accompagnement social et de participation » aura été initiée dès sa conception. Dans ce cadre, une étude socio-urbanistique et une approche participative prennent tout leur sens.

Même si l'importance accordée à ces missions est fonction du contexte, il est évident qu'elles s'imposent dans le cas de l'approche maximaliste. Elles se justifient aussi à plus petite échelle si l'aménagement est prévu dans un quartier où des risques spécifiques sont identifiés (vandalisme, drogue, dépôt clandestin...).

Le coût de ces missions est généralement forfaitaire et dépend de la complexité du projet. L'expérience indique qu'une mission d'accompagnement et de participation pour une approche maximaliste revient à environ 30 000 euros.

Réalisation

Les coûts de réalisation varient suivant l'approche de conception. Une perspective maximaliste nécessite à l'évidence des moyens supérieurs aux autres. Le tableau suivant reprend des exemples d'aires de jeux classiques réalisées entre 2008 et 2012.



Inventaire plaines de jeux	Montant	Superficie utile (m ²)	Coût au m ²	Approche
Georges Henri	874 913	1 990	440	Maximaliste
Bonnevie	717 159	1 865	385	Maximaliste
Pede	174 113	577	302	Pragmatique
Sobieski	145 775	723	202	Pragmatique
Porte de Hal	399 337	2 009	199	Pragmatique
Kinsendael	75 628	470	161	Minimaliste
Ten Bosch	51 787	400	129	Minimaliste
Gaucheret 1	37 477	300	125	Minimaliste
Seny	311 916	1 611	194	Pragmatique
Cinquantenaire	92 585	1 060	87	Minimaliste
Jagersveld	39 907	969	41	Minimaliste
Gaucheret 2	60 228	1 500	40	Minimaliste

L'interprétation de ce tableau permet d'arrêter des montants indicatifs selon les trois catégories d'approche :

- coût indicatif d'une aire de jeux de haute qualité : entre 380 euros et 440 euros/m² ;
- coût indicatif d'une aire de jeux de bonne qualité : entre 190 euros et 300 euros/m² ;
- coût indicatif d'une aire de jeux limitée à l'installation de mobilier : 40 euros et 130 euros/m².

On constate donc une grande variabilité de coût, et notamment la possibilité de les maîtriser valablement dans une approche pragmatique.

4.2 Gestion et entretien

Contraintes à respecter quant à la gestion du site

La législation applicable est la suivante :

- arrêté royal du 25/02/91 relatif à la responsabilité du fait des produits défectueux ;
- A.R. du 09/02/94 relatif à la sécurité des consommateurs ;
- A.R. du 28/03/01 relatif à l'exploitation des aires de jeux ;
- A.R. du 28/03/01 relatif aux équipements des aires de jeux.

L'environnement normatif découle de directives européennes :

- NBN EN 1176 concernant les équipements des aires de jeux ;
- NBN EN 1177 concernant les sols amortissants (en cas de risque de chute).

La gestion d'une aire de jeux impose un accès aisé pour les services de secours (ambulance, pompiers, police) et pour les services communaux (véhicules divers). L'accès principal sera donc suffisamment large et doté d'un revêtement carrossable. Les équipes chargées de la maintenance et des contrôles passeront quotidiennement.

Un site spacieux avec beaucoup d'équipements implique l'aménagement d'un local technique muni d'une fermeture sécurisée (entrepôtage d'outils, de pièces de rechange et de produits d'entretien).

Les entrées seront dotées de panneaux d'information reprenant au minimum la classe d'âge autorisée, les coordonnées du gestionnaire et les modalités d'accès aux infrastructures (A.R. du 28/03/01 relatif à l'exploitation des aires de jeux). Pour le surplus, on prévoira une signalétique didactique (pictogrammes...) et adaptée au public visé.

Mesures préalables : clauses techniques fiables pour jeux attractifs et durables

Pour garantir la fiabilité du matériel fourni, on intégrera préventivement des exigences claires au cahier des charges :

- les jeux doivent être conformes à l'arrêté du 28/3/01 et répondre aux normes 1176/77 ;
- la durée de vie des matériaux structurels (bois ou métal) doit être garantie 10 ans ;
- la durée de vie des petites pièces (montage et garniture) doit être garantie 3 ans ;
- le fournisseur doit garantir un suivi sur les pièces de rechange 10 ans en après-vente ;
- l'entretien du matériel doit être assuré par le pla- ceur durant 2 ans ;
- l'utilisation de produits toxiques est proscrite ;
- les matériaux employés doivent respecter l'environnement.

Planification des moyens en fonction des objectifs de qualité et de sécurité

Budget de maintenance moyen, 5 050 euros par an et par aire de jeux :

- suivi et réparation des équipements : en moyenne 400 euros par mois et par site. L'entretien des sols amortissants couvre la moitié de ce budget ;
- ces chiffres sont indicatifs, compte tenu des contextes différents et du degré d'utilisation ;
- une maintenance régulière diminue les effets du vandalisme. Il s'agit donc d'un investissement rentable à long terme ;
- un contrôle indépendant de chaque aire de jeux nécessite un montant d'environ 250 euros par site et par an.

Mobilisation des moyens humains afin d'optimiser les actes de maintenance

- Former le personnel concerné (ingénieur, paysagiste, surveillant, ouvrier).
- Former les concepteurs aux normes de sécurité et contraintes de gestion.
- Fournir au personnel des outils adaptés.

Organisation des contrôles et des entretiens

1. **Premier niveau : contrôle visuel de routine**
Ce contrôle incombe aux acteurs de terrain (gardiens, jardiniers...) et doit permettre de repérer toute anomalie ; il est quotidien ou, à défaut, hebdomadaire.
2. **Deuxième niveau : contrôle de bonne tenue des équipements**
Ce contrôle est opéré par des agents techniques au profil spécialisé. Il implique un passage sur chaque structure pour en vérifier stabilité, intégrité et état d'usure. Il permet de se conformer aux directives européennes EN 1176 et 1177 et nécessite une expertise technique en vue d'une remise en état éventuelle. Cette vérification sera mensuelle ou, à défaut, trimestrielle.
3. **Troisième niveau : analyse de risque par un expert indépendant**
Ce contrôle spécialisé est annuel et confié à un expert indépendant ayant une connaissance approfondie des normes. Son rapport est transmis au gestionnaire pour que le responsable de référence prenne toute mesure utile en vue de respecter l'arrêté royal du 28/03/01, ainsi que les normes EN 1176 et EN 1177. Cette procédure externe assure une sécurité optimale des équipements et garantit l'objectivité de la démarche. Elle exige un montant moyen de 250 euros par site.

Les outils qui facilitent le contrôle et la maintenance

Pour le confort du gestionnaire, il est conseillé de normaliser les actes de maintenance et d'intervention dans les aires de jeu.

Élaboration d'un plan de gestion

- L'élaboration d'un plan de gestion comprend :
- la description, la quantification et la fréquence de toutes les actions nécessaires pour assurer le maintien en bon état de l'aménagement ;

- un inventaire de toutes les quantités (surfaces, longueurs, nombres, ...);
- un planning annuel;
- un tableau des actions menées;
- un aperçu des coûts;
- les garanties de disponibilité à long terme des fournitures nécessaires au maintien et à l'entretien des structures ludiques;
- les moyens humains (gardiens, animateurs, jardiniers...) nécessaires à l'attractivité, à la sécurité et à la mise en valeur permanente du site;
- les recommandations d'usage et de contrôle du site;
- le plan de gestion portera sur une période minimale de dix ans.

2 —> Implantation

1. Choix de l'implantation

Comme nous l'indiquions dans le chapitre précédent (III, 1, page 20), ce choix doit être guidé par l'analyse des carences identifiées en Région bruxelloise. Au sein de la zone retenue, on déterminera ensuite le lieu d'implantation le plus pertinent en considérant l'espace dans son ensemble. Le choix définitif tiendra compte d'éventuelles incompatibilités (aire de jeux/zone écologique...) et privilégiera les fonctions qui se complètent (aire de jeux/horeca...).

Critères à considérer :

- la proximité de voies adaptées à la mobilité douce (pistes cyclables, piétonniers, voies de circulation ralenties ou zones 30);
- l'entrée de la plaine de jeux sera visible et en lien direct avec les voies de mobilité douce;
- l'implantation doit permettre un contrôle social. On veillera donc à ce que la plaine ne soit pas isolée du tissu d'habitations;
- la plaine se situera à l'avant des habitations plutôt qu'à l'arrière. On prévoira une zone tampon afin d'éviter d'éventuels conflits d'usage ou des nuisances sonores;
- l'aire ludique occupera une situation centrale dans le quartier concerné, et son accessibilité sera aisée pour les habitants;
- ses alentours offriront des facilités au public (horeca, toilettes publiques, petits commerces...).

Dans le cas d'une implantation existante, si ces critères ne sont que partiellement rencontrés, on s'interrogera sur d'éventuels facteurs correctifs à mettre en œuvre pour améliorer la situation.

2. Niveau de rayonnement

Le rayonnement attendu pour une aire de jeux détermine les investissements qui y sont consentis. En RBC, quatre niveaux de rayonnement complémentaires sont identifiés pour la mise en œuvre harmonieuse d'un maillage jeux. Pour en savoir plus sur la stratégie développée en RBC et sur la volonté politique de créer un maillage jeu, nous vous renvoyons à la partie «Plan maillage jeux» page 5.

Paramètres susceptibles d'influencer le niveau de rayonnement

1. La superficie disponible est un critère primordial pour évaluer le rayonnement d'une installation et la pression qu'elle pourra supporter. On confrontera d'emblée cette donnée aux différents facteurs (nombre d'enfants, bâti dense ou aéré...) susceptibles d'influencer la pression. Une fois de plus, on mesure en cela toute l'importance des analyses préalables qui définiront, par exemple, si la zone permet d'agrandir de manière informelle la surface ludique (possible pour un espace vert, malaisé ou impossible dans une zone résidentielle).

Les aménagements devront s'adapter à la superficie disponible; on veillera particulièrement à maintenir un espace dégagé suffisant pour permettre aux enfants de jouer entre les équipements. Dans un espace de petite taille, on évitera à tout prix les équipements à fonction univoque (ressort à bascule, etc.) qui lasseraient. Des aménagements suscitant l'imagination, la convivialité et la multiplicité d'usages compenseront au contraire l'exiguïté de la surface.

2. La situation du lieu au sein du maillage jeux, tant par rapport à l'espace d'habitations que par rapport à l'offre existante, qu'elle soit formelle (aires de jeux) ou informelle (espaces verts, places publiques, squares...). Cette situation définira la capacité d'accueil idéale de l'aménagement.

3. La proximité et la relation avec les infrastructures socioculturelles.

Dans les parages d'une aire ludique, la présence ou non de structures ou associations jouant un rôle au niveau de la socialisation ou de la dynamique de

quartier (ludothèque, crèche, école...) influencera le niveau de rayonnement de la plaine de jeux et sa fréquentation.

4. L'accessibilité de la plaine de jeux est également un élément clef dans la définition de son rayonnement. Il va de soi que la proximité d'axes de circulation, d'arrêts de transports en commun et de voies de mobilité douce permettra un rayonnement accru. On travaillera plus spécifiquement sur la structure des chemins d'accès et sur la possibilité d'en créer de nouveaux, adaptés à une mobilité douce. La plaine de jeux sera de préférence située le long d'une zone de passage. Pour une plaine de jeux à rayonnement large (communal ou régional), on sera attentif également à l'accessibilité des véhicules et aux possibilités de parking.



↑↑ Place des Orphelins, Soignies, Domitienne Cuvelier
→ Maillage jeux, Ville d'Anvers

Selon le niveau de rayonnement, l'aménagement variera. Le tableau qui suit reprend les caractéristiques «pratiques» à mettre en œuvre en fonction du niveau de rayonnement :

Rue

Superficie minimale

- Terrain de moins de 300 m² desservant la ou les rue(s) avoisinante(s).
- Espace presque informel.
- Fréquentation de passage et lieu adapté aux séjours courts.

Situation

- De préférence position centrale par rapport au voisinage.
- Ralentissement de la circulation dans les rues jouxtant la zone ludique.
- Accessible à pied ou à vélo.

Aménagement et équipements

- Principes d'aménagement liés à l'agencement ludique de l'espace, agrémenté d'un équipement léger et d'éléments naturels (gazon, arbres...).
- Les petites places multifonctionnelles, coins verts et rues jouent un rôle important dans le maillage jeu. La fonction de ces terrains peut être définie lors de la conception des plans du maillage jeux à l'échelle d'un quartier.



Quartier

Superficie minimale

- Terrain de 300 m² au minimum conçu en fonction d'un plan de maillage jeux adapté au quartier.

Situation

- Emplacement central au niveau du quartier et à proximité d'autres infrastructures (maison de quartier, associations, équipements sportifs...).
- Éviter les façades aveugles et implanter la plaine face aux habitations, en ménageant une zone tampon.
- Bonne accessibilité en transports en commun et mobilité douce, ainsi que facilité de traverser les rues avoisinantes.
- Un plan de maillage jeux est souhaitable; il sera idéalement intégré dans un contrat de quartier ou un projet de rénovation.

Aménagement et équipements

- La plaine de jeux propose suffisamment d'intérêt et de variété dans les équipements pour attirer les enfants et les familles des quartiers avoisinants.
- Un suivi intensif de la gestion, de l'entretien et du nettoyage est nécessaire.
- Pour une meilleure appropriation, la plaine peut illustrer une thématique spécifique en lien avec l'identité du quartier.
- La taille restreinte limite les possibilités de jeux pour différentes tranches d'âge. Il peut être nécessaire d'opérer des choix quant au public ciblé et à la diversité des activités proposées.



← Potgieterstraat, Amsterdam, Carve





↑ [Elephant & Castle Playground, Londres, Martha Schwartz](#)
 --> [Voir aussi Annexe Projets de référence](#)

Commune

Superficie minimale

- Terrain de minimum 1 500 m². Comprend un niveau d'utilisation plus large, touchant les habitants de la commune voire ceux des communes limitrophes.

Situation

- La plaine est de préférence intégrée dans un espace vert de dimensions significatives.
- La qualité de son implantation est essentielle pour «revendiquer» son rayonnement dans la commune, voire au-delà.
- Elle présente des facilités d'accès (voitures, transports en commun, cyclistes et piétons).

Aménagement et équipements

- La plaine de jeux communale ou supracommunale propose assez de diversité pour satisfaire des enfants de tranches d'âge différentes.
- Le confort des accompagnants et l'accueil des familles doivent être assurés (tables pique-nique, bancs, zones d'ombre, bornes à eau...).
- L'aménagement mêle des zones de jeux intenses et des espaces de repos ou à intensité ludique plus douce.
- La présence de gardiens et des animations ponctuelles sont un plus, tant au niveau de la prévention qu'au niveau de la dynamique sociale.
- Une attention particulière est apportée à l'aménagement d'un espace réservé aux plus petits (0-3 ans) et à une bonne accessibilité pour les PMR.



Région

Superficie minimale

- Terrain de minimum 20 000 m².
- S'adresse à toutes les tranches d'âges et offre suffisamment d'attractivité et de commodités pour des séjours d'une journée.

↑ Spoor Noord, Anvers
--> Voir aussi Annexe
Projets de référence

Situation

- Le pôle récréatif d'ampleur régionale doit offrir une accessibilité maximale (automobilistes, transports en commun, mobilité douce, facilité de parking...).
- Il peut se situer en périphérie, parce que son attractivité forte justifie un déplacement plus long.

Aménagement et équipements

- Le pôle récréatif couvre une superficie importante.
- Il propose une large palette de fonctions ludiques et sportives ainsi que d'équipements couvrant toutes les tranches d'âge.
- L'équipement vise une qualité ludique élevée pour plus d'attractivité.
- Le pôle est doté de tout le confort nécessaire à l'accueil des familles pour un séjour long : horeca, toilettes, zones d'ombre et de repos, bornes à eau, bancs et tables de pique-nique...
- L'ensemble du site est accessible aux PMR.
- Le pôle récréatif doit être librement accessible en toute saison, équipé en aires de jeu collectif et aires de repos.
- L'aménagement dispose d'une qualité ludique intrinsèque qui interagit avec les autres qualités du projet et offre une réelle attractivité.

3 → Conception et réalisation

1. Aménagement et groupes cibles

En toute logique, l'aménagement d'une aire se conçoit en fonction des classes d'âge visées. Pour chacune d'entre elles, des équipements spécifiques existent, mais également des activités typiques. Cette catégorisation n'implique pas un cloisonnement des espaces et n'empêche nullement d'envisager des interactions entre les différentes classes d'âge au sein d'un même site.



1.1 0-3 ans

EXPÉRIMENTATION

Entre 0 et 3 ans, les enfants acquièrent les expériences de base et le contrôle de leurs propres mouvements. Le jeu est solitaire ou exige la présence d'un adulte.

ACTIVITÉS ET FONCTIONS DES JEUX

Axées sur :

- Expérimenter par le toucher, la vue et l'ouïe.
- Manipuler des textures différentes.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ESPACE

- Lieu sécurisé et à l'échelle de l'âge visé.
- Bonne accessibilité pour les poussettes.
- Confort pour parents et accompagnants.

CONTRÔLE SOCIAL ET RELATION

AVEC LES ADULTES

- Contrôle social exercé très facilement.
- Proximité directe des parents.

ÉQUIPEMENT FORMEL

- Jeux avec sable, terre et eau.
- Balançoires et toboggans avec l'aide d'un adulte.
- Petits éléments stimulant le jeu.
- Infrastructures pour parents et accompagnants.

1.2 3-6 ans

IMAGINATION

Entre 3 et 6 ans, l'enfant prend conscience de sa relation avec les autres. Il cherche leur compagnie pour jouer et se socialiser.

ACTIVITÉS ET FONCTIONS DES JEUX

Axées sur :

- Jeux de fantaisie et d'imagination.
- Jeux de construction et de textures (sable, eau).
- Jeux de découverte.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ESPACE

- Équilibre entre sentiment de sécurité et aventure.
- Petite échelle: cet espace ne présente pas d'intérêt pour les autres classes d'âge.
- Lisibilité de l'espace.
- Visibilité optimisée, favorisant la surveillance des parents.
- Proximité des parents.

CONTRÔLE SOCIAL ET RELATION

AVEC LES ADULTES

- Contrôle social exercé très facilement.
- Influence importante du sentiment de sécurité perçu par les parents.
- Lieu de surveillance pour les parents.

ÉQUIPEMENT FORMEL

- Espace ouvert pour ramper, courir et jouer au ballon.
- Eau et sable.
- Diversité de la végétation et des matériaux.
- Petits éléments stimulant le jeu.
- Infrastructures pour parents et accompagnants.
- Possibilité de circuler avec une poussette ou un petit vélo.
- Séparation du jeu des enfants plus âgés.



1.3 6-10 ans

AVENTURE

De 6 à 10 ans, les enfants sont attirés par les jeux d'action et d'aventure. Le dynamisme et les activités mettant leur dextérité à l'épreuve sont appréciés.

ACTIVITÉS ET FONCTIONS DES JEUX

Axées sur :

- Jeux de défis.
- Parcours d'aventure.
- Jeux de construction.
- Jeux sportifs (ballon).

CARACTÉRISTIQUES DE L'ESPACE

- Caractère aventureux mis en exergue.
- Équilibre sécurité/« danger ».
- Possibilité de se poser des défis.

CONTRÔLE SOCIAL ET RELATION

AVEC LES ADULTES

- Présence occasionnelle d'adultes, mais à distance.
- Possibilité de se cacher.

ÉQUIPEMENT FORMEL

- Espace ouvert.
- Expérimentations à base de différents matériaux.
- Aménagements paysagers et équipements spécifiques (glisser, grimper, bavarder, cyclocross, présence d'animaux...).
- Relief varié.



1.4 11 ans et plus

RASSEMBLEMENT – RENCONTRE

À mesure que les enfants avancent vers la puberté, ils optent pour le regroupement dénué d'adultes et sans interférence des « petits ».

ACTIVITÉS ET FONCTIONS DES JEUX

Axées sur :

- Se rencontrer, interagir, « traîner ».
- Développer des relations.
- Faire du sport, et organiser des jeux plus structurés par des règles objectives, en groupes ou en équipes.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ESPACE

- Possibilité de s'appropriier l'espace sans importuner les autres utilisateurs.
- Lieu de rencontre.

CONTRÔLE SOCIAL ET RELATION

AVEC LES ADULTES

- Équilibre nécessaire entre visibilité et contrôle social.
- Besoin d'anonymat et d'intimité des adolescents.

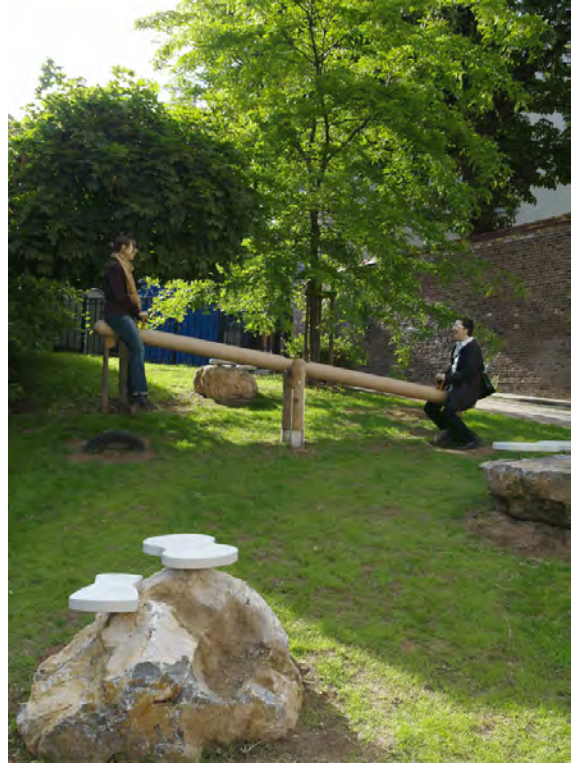
ÉQUIPEMENT FORMEL

- Espace plus grand avec possibilité de pratiquer des sports ou de bavarder, se rencontrer.
- Activités spécifiques (murs d'escalade, tennis de table...).
- Infrastructures adaptées: matériaux solides, grandes poubelles et infrastructures pour le lunch (sandwichs, cannettes...).
- Possibilités d'afficher ses aptitudes d'équilibre et de coordination par des éléments de jeu plus complexes, comme les équipements tridimensionnels pour grimper.

2. Intégration paysagère

Une aire de jeux se définit en partie par l'intérêt et la diversité de ses équipements. Mais elle se caractérise également par son intégration dans l'environnement et par l'espace disponible pour jouer entre les équipements. Dès lors, tout aménagement implique une réflexion sur le contexte et sur l'espace.

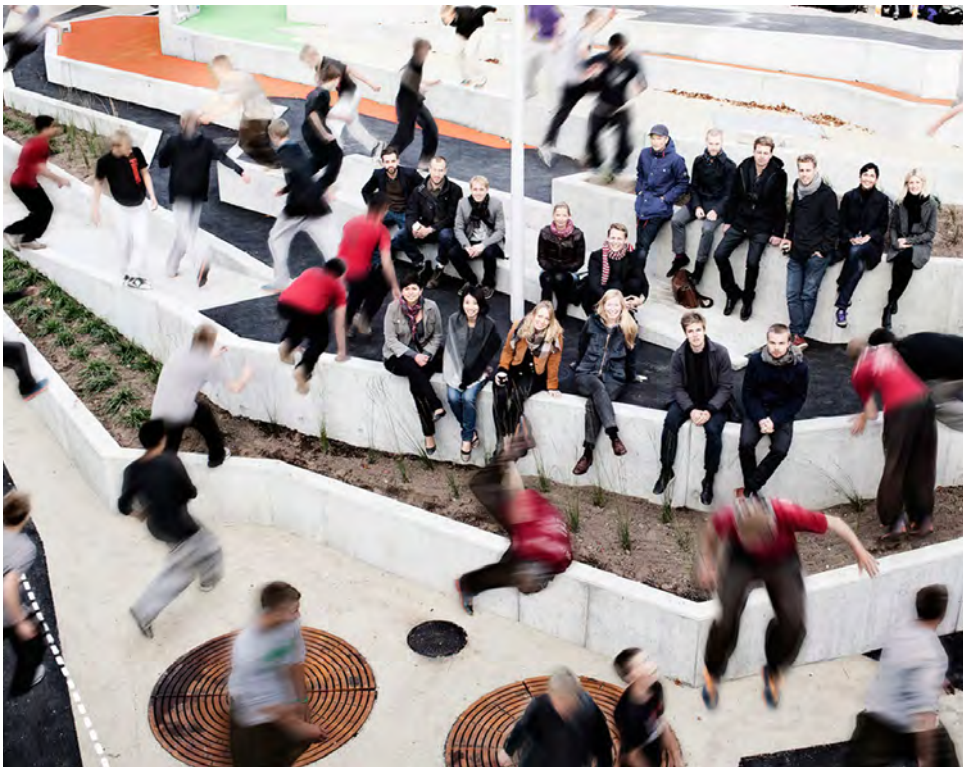
La singularisation des espaces ludiques et leur participation au paysage préexistant suggèrent une recherche d'équilibre entre les fonctions, les formes et l'organisation de l'espace. Afin d'illustrer cette problématique, nous déclinons quelques typologies à utiliser, combiner ou interpréter en fonction de chaque projet.



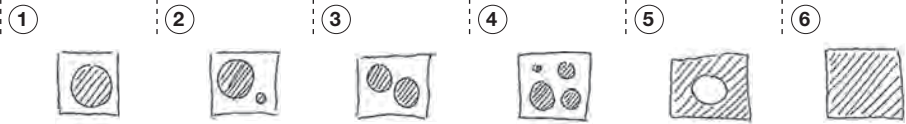
- Petite rue Malibran,
Bruxelles, L'Escaut
- ↓ Buga playground,
Rainer Schmidt, Munich



↓ Malov Axis, Danemark,
Adept Architects

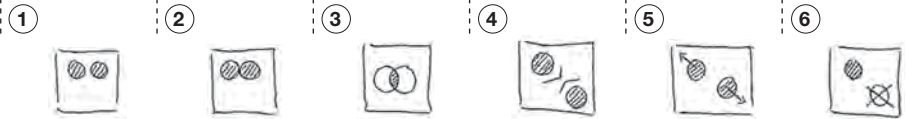


Dimensionnement des fonctions



1. Monofonctionnel — 2. Déséquilibré — 3. Équilibré
4. Hiérarchisé — 5. En négatif — 6. Transversal

Rapport entre les fonctions



1. Proximité — 2. Juxtaposition — 3. Complémentarité
4. Opposition — 5. Répulsion — 6. Incompatibilité

Desserte de l'espace ludique



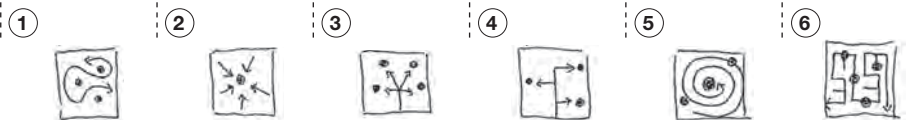
1. Traversée — 2. Contournement — 3. Détour — 4. Cul-de-sac
5. Tangente — 6. Rayonnement

La limite



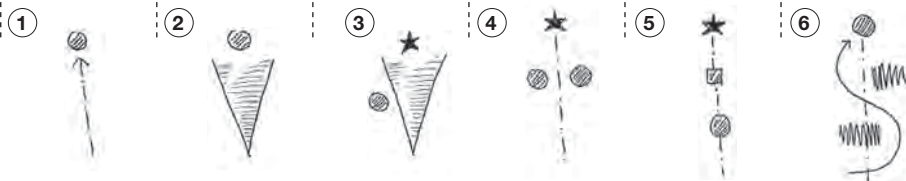
1. Fermée — 2. Ouverte — 3. Suggérée — 4. Perméable — 5. Diffuse — 6. Inexistante

La circulation interne



1. Libre — 2. Focale — 3. Distributive — 4. Répartie — 5. En spirale — 6. Labyrinthique

La plaine de jeux comme élément de construction de l'espace



1. Fin de perspective — 2. Composante d'une vue — 3. Élément d'orientation d'une vue
4. Éléments de construction d'un système de perspective/cadrage
5. Objet d'une suite d'éléments — 6. Jeu de scénographie



L'expérience sensorielle de l'espace

Rapport à la vue

couleur – forme – perspective

Rapport à la surface

sol mou – sol dur – sol meuble – sol collant –
sol rebondissant – sol sonore

Rapport à la texture

duveteux – doux – rugueux – abrasif – froid – chaud –
mou – mouillé – glissant

Rapport au son

Approche olfactive

épices et plantes à fleurs odorantes

Approche gustative

arbustes fruitiers

Rapport au mouvement

drapeaux et oriflammes – moulins à vent



3. Jouer avec la nature

Vallons, reliefs et talus pour escalader et dominer l'espace, zones dégagées ou végétales pour se cacher puis se retrouver, hautes herbes pour flâner, gazon pour le sport, arbres fruitiers pour se régaler et arbres costauds pour grimper... La nature offre d'innombrables possibilités ludiques. Elle apporte donc une plus-value indéniable dans la conception de tout espace dédié aux enfants. On tentera dès lors de la respecter et de l'intégrer dans le nouvel aménagement. On pourra également renforcer sa présence en choisissant des espèces végétales adaptées au contexte.

↓ Kilburne Park, Londres,
Erect Architecture

↓↓ Cicada, Taipei,
Marco Casagrande



Astuces

- Proscrire les plantes toxiques, coupantes, piquantes, telles que *Taxus baccata*, aubépine, *Berberis*, rosier, ronce... Éviter également le robinier et le *Gleditsia* à rejets épineux.
- Arbres à feuilles caduques pour favoriser soleil hivernal et ombre estivale : saule pleureur, etc. Mais éviter les résineux, le châtaignier, le gingko femelle...
- Haies végétales protégeant du vent si cela est nécessaire. Elles seront touffues et feront intervenir diverses espèces : noisetier, cornouiller, saule nain pourpre. Ce type de haie offre une variation de couleurs et de fruits à des saisons différentes. Elle héberge aussi une petite faune.
- Barrières végétales délimitant activités intenses et zones de repos ou destinées aux plus petits : andin de bois et fascines, tressage de saule à base de saule vivant, récupération du bois d'abattage.
- Végétation haute pour filtrer pluie et rayons de soleil.
- Fleurs pour mettre de la couleur : tournesols, plantations de graminées, surfaces de blé ou d'avoine.
- Arbres robustes pour grimper : érables champêtres, charmes, pruniers des oiseaux, chênes rouvres, frênes, néfliers, pins sylvestres.
- Huttes pour s'y cacher : saules nains pourpres, noisetiers tortueux...
- Épicés et fleurs sauvages odorantes pour éveiller les sens : menthe, moutarde, basilic, jasmin, romarin, thym.
- Tonte alternée et prairies de fauche créeront des ambiances différentes.
- Arbres fruitiers pour observer les saisons, les oiseaux : pommiers, poiriers, cerisiers, noyers, pêchers, pruniers, mirabelliers, cognassiers.
- Bois mort pour construire des cabanes ou observer les insectes.
- Nichoirs dans les arbres.
- Grandes souches pour susciter l'esprit d'aventure, travailler l'équilibre, s'asseoir...
- Labyrinthe de noisetiers ou de saules tressés.

Vade-mecum

↓ Parc Roi Baudouin,
Bruxelles

⇓ Parc du Rouge-Cloître,
Bruxelles



↓ Parc de Woluwe,
Woludic, Bruxelles





IL Y A UN ARBRE AU MILIEU.

LES PONTS ET LES PASSAGES
M'EMMÈNENT EN HAUT À L'INTÉRIEUR DU FEUILLAJE.





ET JE SAIS LE QUE LE SERAIT...



... D'ÊTRE ASSEZ GRANDE POUR Y GRIMPER!

↓ Fleur de sel, Québec,
Urban BS



↓ SpoorNoord, Anvers
--> Voir aussi Annexe Projets
de référence



4. Transformer

L'herbe, la terre, le sable... Ces matériaux naturels offrent aux enfants une myriade de transformations et de manipulations. On préférera donc ces éléments au revêtement bitumé ou bétonné. Le sable et la terre offrent l'occasion aux enfants d'agir sur leur environnement. Ce sont les plus petits (0-6 ans) qui apprécient particulièrement ce contact avec la matière.

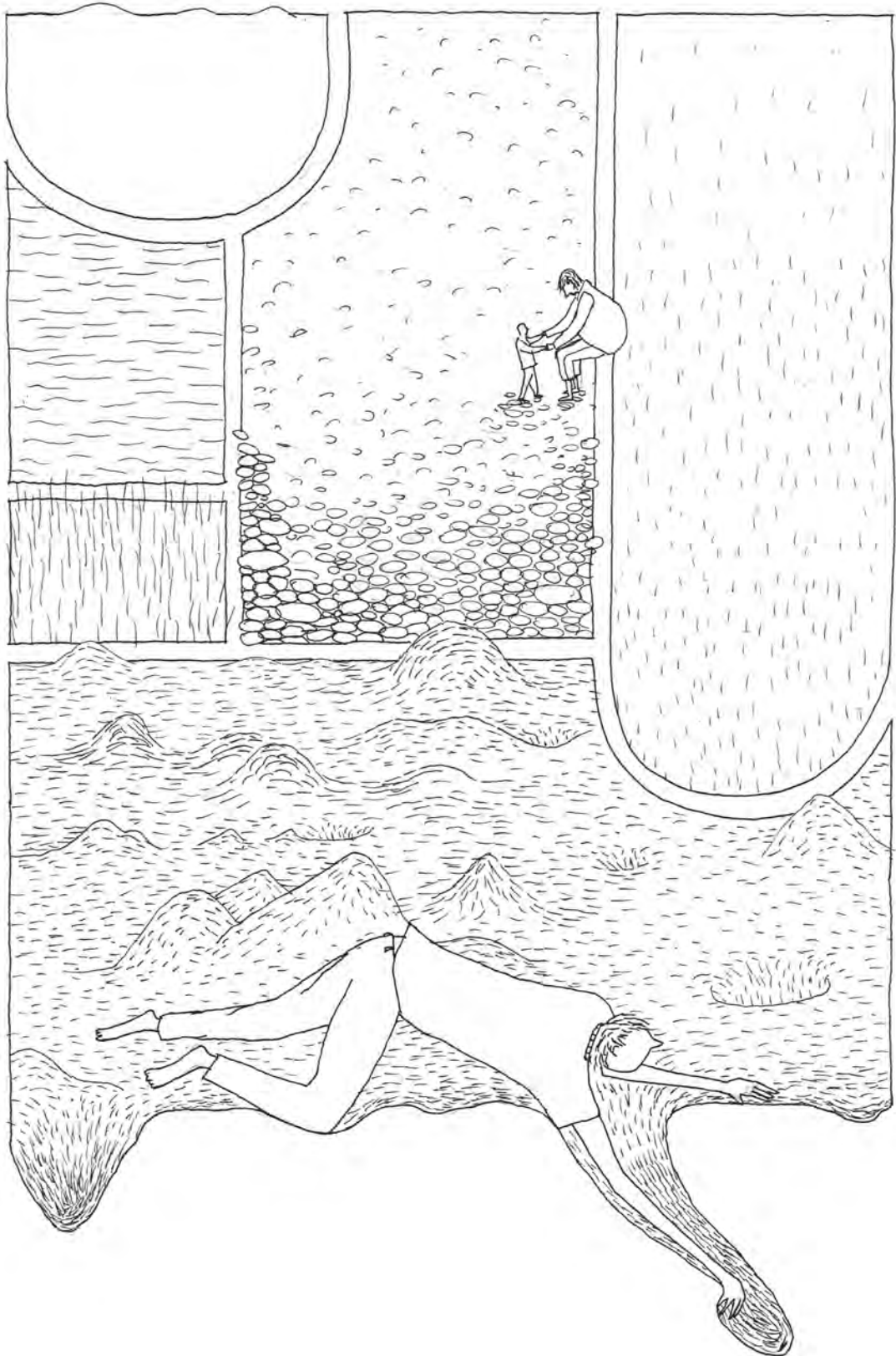
Les enfants aiment également particulièrement pouvoir agir directement sur leur environnement de jeu et le façonner avec leur imagination. Du bois coupé, des souches, des branches laissées au sol sont autant de matériaux pour permettre aux enfants de se construire cabanes, campements, refuges, parcours d'aventure...

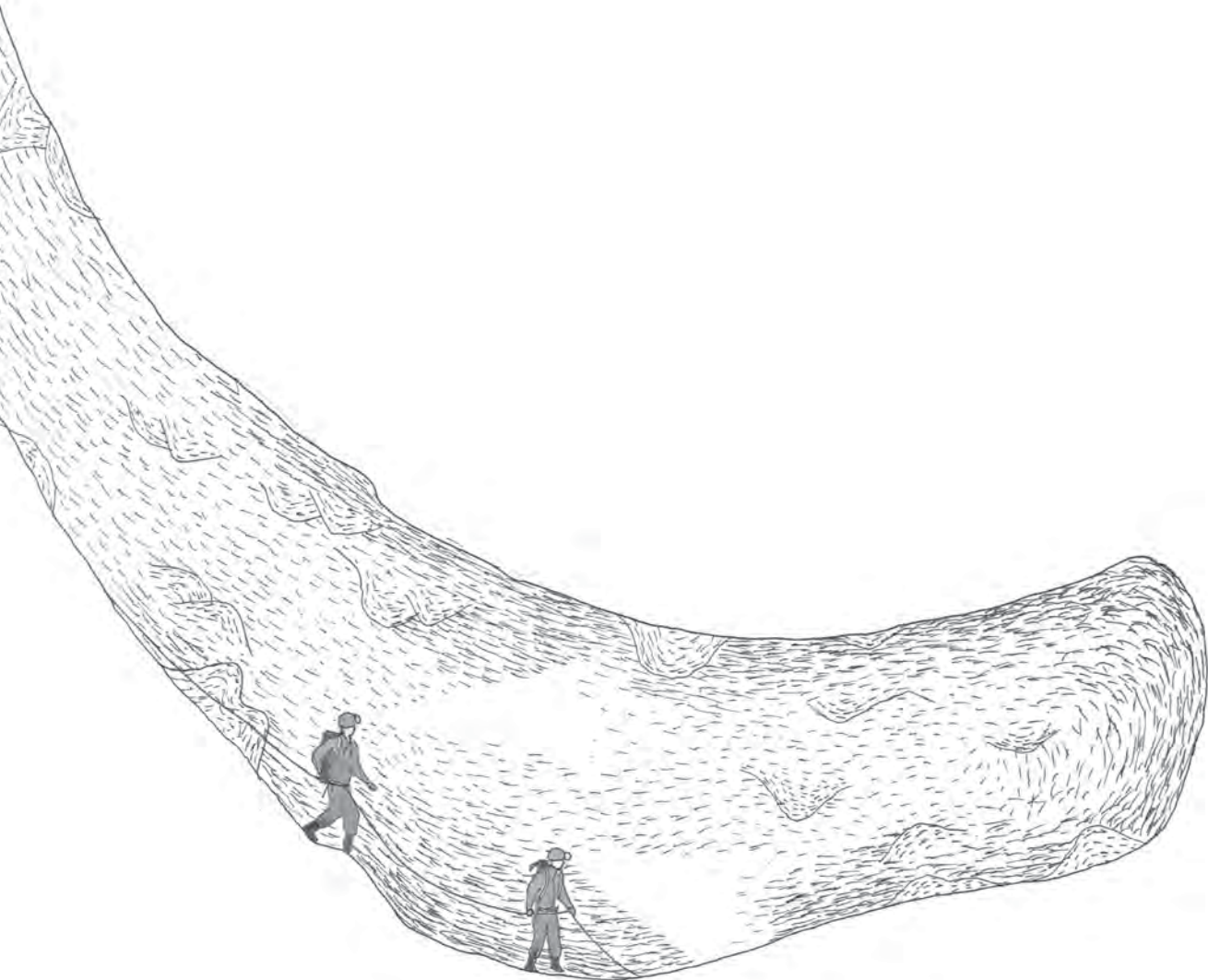
↓ Kollé 37, Berlin,
aire de jeu de construction



Astuces

- Le bac à sable sera de préférence situé dans un endroit calme et sec, à l'abri du vent.
- Le sable exige une attention renforcée: nettoyage et entretien quotidiens de rigueur (déjections, feuilles, objets à risques tels seringues, tessons...).
- L'espace bac à sable sera ensoleillé, mais pourvu de zones d'ombre.
- Une surveillance rapprochée des parents doit être favorisée par des bancs ou toute autre forme d'assises le long de l'aire de jeux. Les bacs dont les bords servent d'assise sont appréciés car ils permettent aux parents d'interagir et de jouer avec leurs petits.
- Différents types de sables, variant en calibre et en couleur, enrichiront les sensations et les possibilités ludiques.
- Des bacs à sable de hauteurs différentes sont une alternative pour faciliter leur accès aux enfants en chaise roulante.







5. Jeux d'eau

L'eau procure une multitude de sensations, de stimuli et d'idées ludiques. Se poursuivre et s'asperger, mélanger l'eau à la terre, creuser de petits canaux dans le sable, construire un barrage, courir entre des jets d'eau... La présence de l'eau, surtout si elle permet de jouer et d'interagir, est un des éléments les plus attractifs d'un espace public.

Lorsque l'environnement naturel le permet, on a donc tout intérêt à intégrer l'eau au projet. Des ruisseaux, canaux, bassins, marécages et autres sources naturelles dépendent des biotopes qui doivent être respectés lors des interventions. Dans un contexte urbain, on pourra amener l'eau dans l'aire de jeux par des moyens artificiels. Si l'intégration de l'eau au projet est effective, il faudra tenir compte des éléments de sécurité suivants (les infos ci-dessous sont extraites du livre *Playground Design*) :

- hygiène : eau de qualité sanitaire suffisante ;
- profondeur : n'excède pas les 0,35-0,40 m ;
- supervision : la surveillance directe doit être facilitée (visibilité, confort des accompagnants...);
- bords : les bords des zones humides doivent être bien définis et utiliser des matériaux antidérapants.

↑ Parc Gaucheret, Bruxelles

↓ Hundstund, Oslo, Bjørbekk & Lindheim





Vade-mecum

- Blaarmeersen, Gand
- > Voir aussi Annexe Projets de référence



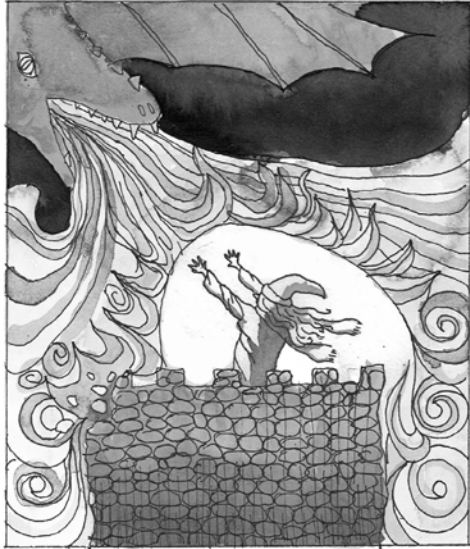
- ← Miroir d'eau, Bordeaux, Michel Corajoud

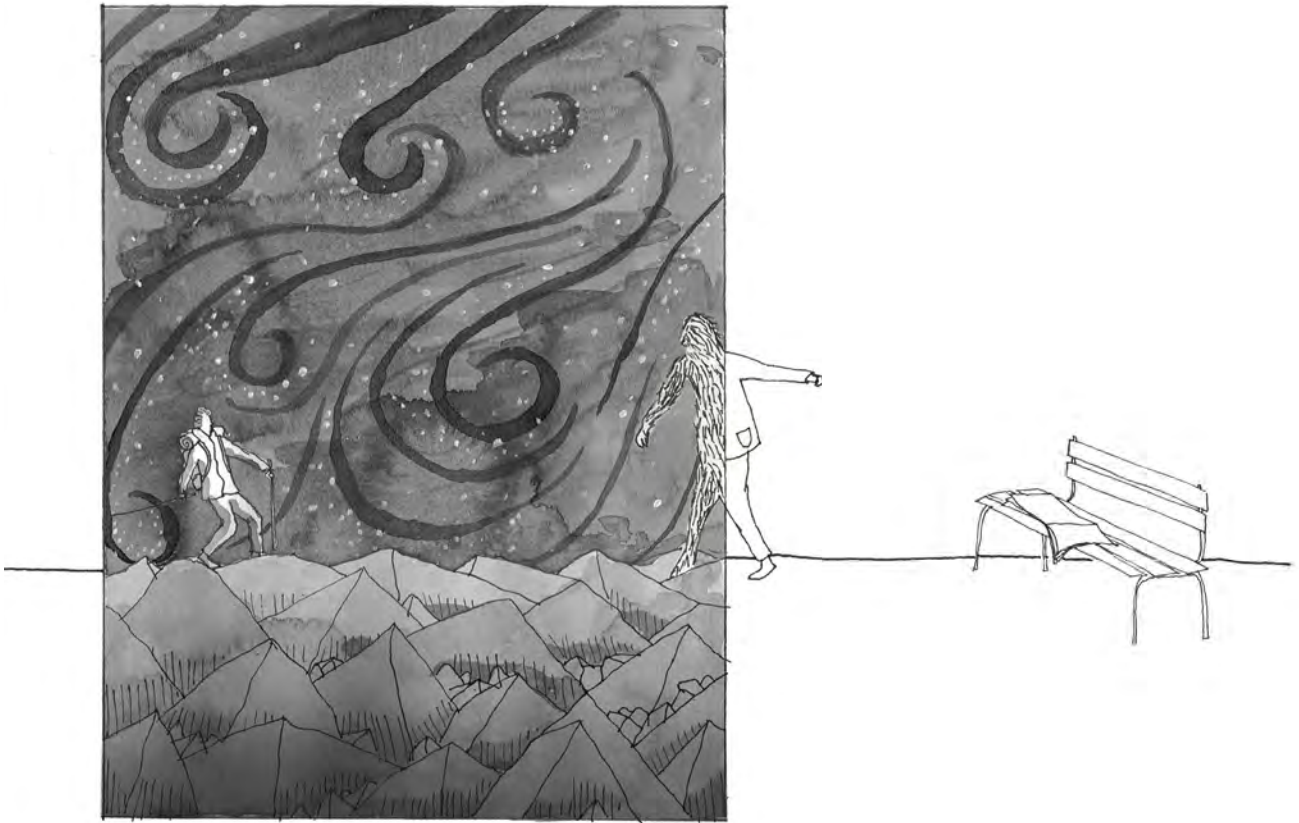


- ← SpoorNoord, Anvers
- > Voir aussi Annexe Projets de référence

L'imagination est sans conteste
le plus riche et le moins coûteux
des « équipements » d'une aire de jeux...







6. L'imagination au pouvoir

L'imagination est sans conteste le plus riche et le moins coûteux des « équipements » d'une aire de jeux... Le pouvoir de créer et d'inventer ne dépend pas d'équipements élaborés, mais de la multitude d'usages qu'ils permettent. C'est pourquoi les formes et éléments abstraits (un rocher, un monticule de sable, une signalétique mystérieuse, des formes originales) présentent parfois un intérêt supérieur à celui d'un équipement dont l'usage est prédéterminé. De ce fait, on recommande d'éviter des équipements copiant la réalité – petit train, voiture, maison – au bénéfice d'éléments qui stimulent l'imaginaire et dont l'usage peut être multiple. En créant des espaces « non définis », on laisse l'opportunité aux enfants de se les approprier, d'expérimenter et d'y projeter leur inventivité.

↓ Parc de Belleville, Paris,
BASE Bien Aménager Son
Environnement
--> Voir aussi Annexe
Projets de référence



Détermination d'usage vs liberté d'usage

Belleville

L'aire de jeux du parc de Belleville est située sur un terrain à très forte déclivité (entre 30 % et 40 %) et s'organisait jusqu'alors en un système de terrasses. Aujourd'hui, avec le nouvel aménagement de l'aire de jeux, l'espace est composé d'un encorbellement en platelage bois, d'un paysage minéral à facettes de béton ou sol souple, d'une tour de jeux, de filets, de jeux de cordes, mini-hamacs et passerelles de cordes... qui sont autant d'éléments visant à développer l'imaginaire enfantin sans avoir recours à des décors explicites.

↓ Südliche Lohmühleninsel, Berlin,
Rehwaldt Landschaftsarchitekten
--> Voir aussi Annexe Projets de référence



↓ Parc Georges Henri,
Bruxelles, Suède 36



7. Échelle

L'échelle des équipements et des aménagements permet d'orienter l'accessibilité selon la taille des enfants, donc selon leur âge. Ainsi, un obstacle haut empêche le passage des petits et des accès étroits entravent les plus grands. La petite échelle (formes miniatures) est d'emblée reconnue par les plus jeunes et génère un imaginaire spécifique (cf. *Alice au pays des merveilles*, maison de poupées...). Les limites des zones d'une aire de jeux (barrières, cloisons ou bordures), qu'elles soient claires ou floues, peuvent conférer une échelle à l'espace en modifiant son ampleur.

Astuces

- > Prévoir des équipements à l'échelle du groupe visé.
- > Concevoir un espace reconnaissable permettant aux enfants de se situer grâce à :
 - des points de repères clairs ;
 - un espace structuré (points et lignes de vue) ;
 - des surfaces et des formes d'échelle humaine.
- > Intégrer des éléments hors échelle afin d'enclencher l'imaginaire (banc géant, table de nains...).

Thème : échelle

Le parc Tilla Durieux, situé à Berlin, est une ceinture verte s'étendant sur 450 mètres. Les bords font environ 4 mètres de longueur et s'inclinent jusqu'à 35 degrés. Cinq énormes balançoires sont placées au centre du parc afin de briser la linéarité et font office d'éléments ludiques enrichissant l'espace pelouse.

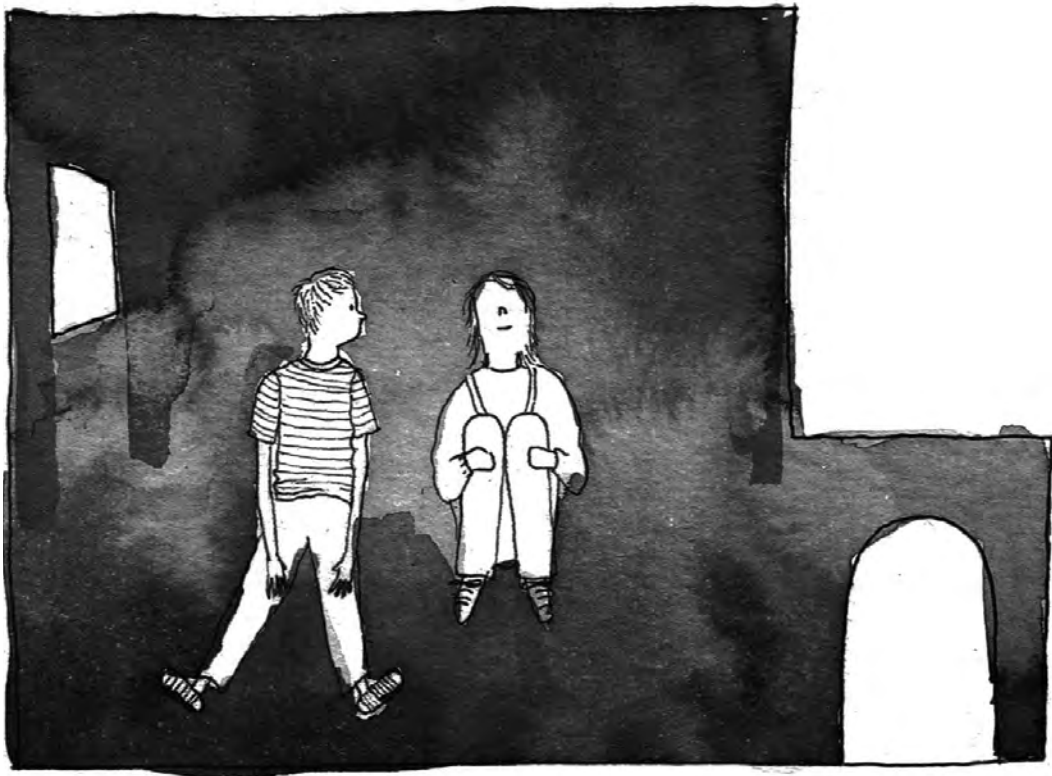
--> Voir aussi Annexe Projets de référence

↓ Parc Georges Henri, Bruxelles, Suède 36

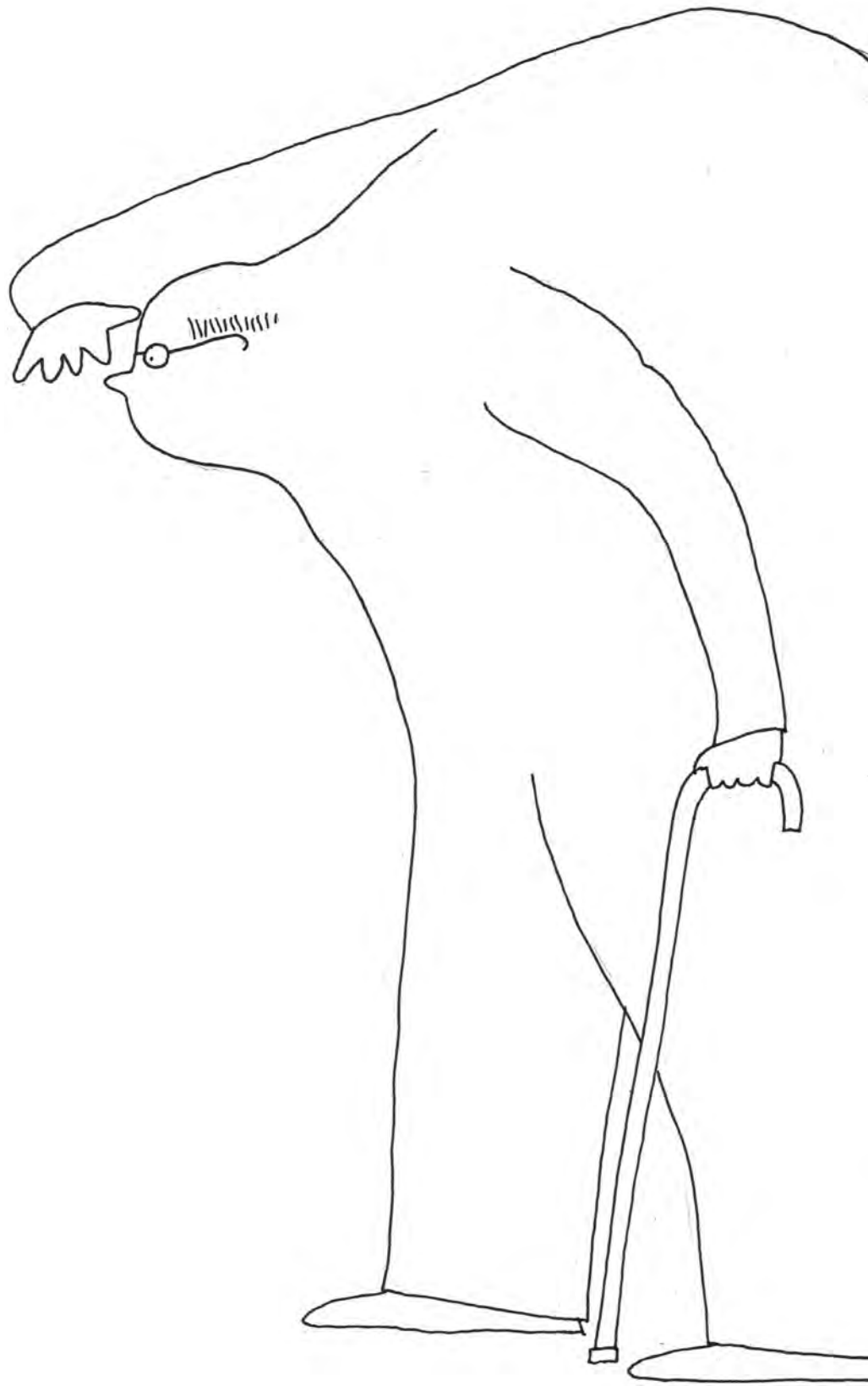


↑ Tilla-Durieux-Park, Berlin, DS Landschaftsarchitekten

← Shiny Happy Playground, Berlin

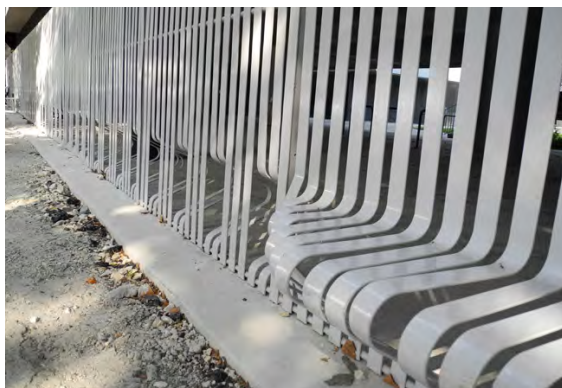


"Je ne rentrerai jamais à la maison."



8. Mobilier détourné

Concevoir différemment des équipements fonctionnels (bancs, poubelles, tables...) permet d'en multiplier les usages et d'augmenter leurs interactions avec les usagers. Ainsi, un banc original ne sera pas qu'une assise, il deviendra une surface d'escalade, un repère visuel, une séparation entre deux zones ludiques...



↑ Playmodules, école primaire de Burgst, Breda.
AnneMarie van Splunter
Photo : Peter Cox

↑↑ Mur banc, Dordrecht,
NL Architects

↑↑↑ Clôture/parking vélos/banc,
Copenhague



↑ Lion Playground, Ontario,
James Floyd

↑↑ Atelier Van Lieshout, AVL-Man,
Gand, 2000

9. Thématique et identité du lieu

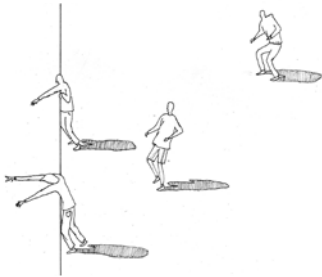
Connaître l'esprit et le passé du lieu à aménager sera la base d'un bon projet. Intégrer des signes de ce passé dans le projet, c'est respecter le lieu et le vécu de ses habitants tout en lui donnant une identité singulière. On favorise ainsi l'appropriation et l'attractivité de l'aire. En combinant l'intégration de la topographie spécifique du site, l'utilisation de matériaux locaux et une évocation de son histoire, nous faisons de chaque plaine de jeux un site unique dont les riverains seront fiers et auquel ils seront attachés.

Astuces

→ Intégrer la topographie existante et l'optimiser pour permettre le jeu. À partir d'un amas de débris sur un site industriel, l'Agence TER a créé une plaine de jeux en lien avec l'histoire du lieu, l'amas faisant office de montagne à escalader.



↑ Parc des Cormailles, Agence TER



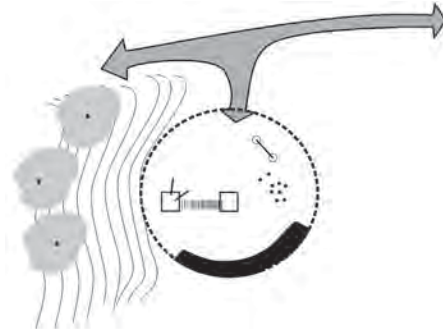
10. Clôture et espace ouvert

Dans une plaine de jeux, l'espace libre revêt autant d'importance que l'équipement. Or, les concepteurs ont souvent tendance à cloisonner les espaces et à séparer les tranches d'âges. Résultat: des aires ludiques qui s'apparentent à des cages équipées et non à des espaces de convivialité. Certes, les clôtures se justifient en termes de sécurité ou de facilité d'entretien; mais, dans certains cas, et en particulier lorsque le site est situé dans un espace vert, on pourra en faire l'économie. Et lorsqu'une clôture est indispensable, on prévoira une zone de transition entre l'espace libre et l'aire ludique proprement dite. Au fond, la typologie est triple (voir ci-contre).

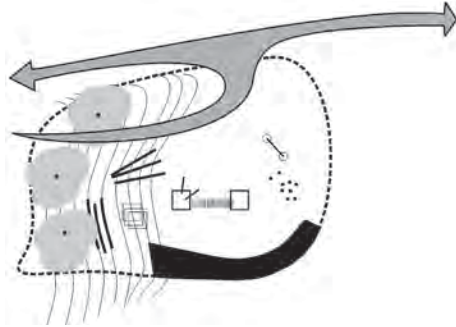
L'A.R. concernant l'exploitation d'espaces de jeu (28 mars 2001) stipule qu'une clôture n'est pas indispensable à l'aménagement d'un tel espace. Les bords de l'espace de jeu peuvent être définis par des frontières naturelles ou psychologiques. Le bon sens devrait prévaloir.

Cette problématique se heurte souvent au problème des déjections canines, certains maîtres indécents confondant surfaces d'amortissement et... litière. Des zones de liberté pour chiens peuvent atténuer le problème, tout comme le recours à des surfaces d'amortissement n'ayant pas d'intérêt comme litière (caoutchouc plutôt que copeaux ou sable).

① Définition étroite d'une clôture



② Définition large d'une clôture



③ Absence de clôture



11. Une attention particulière

Désormais, tout aménagement d'espace public doit considérer l'accessibilité pour les personnes à mobilité réduite. Dès lors, soigner les accès et les itinéraires d'une aire de jeux est fondamental pour qu'elle s'offre équitablement à tous les enfants.

Plusieurs critères seront pris en compte :

- **Accessibilité** : combiner des escaliers et des pentes pour permettre l'accès aux chaises roulantes ;
- **Inclinaison** : au sein de la plaine de jeux, les pentes doivent être modérées (moins de 5 %) et présenter des surfaces de repos à intervalles réguliers ;
- **Situation** : la place dévolue à une chaise roulante sera centrale par rapport à l'aire de jeux ;
- **Zone libre** : une zone libre de 150 cm de diamètre sera prévue à proximité des équipements pour permettre aux fauteuils roulants de manœuvrer ;
- **Revêtement** : les chemins en pelouse ne sont pas exclus mais on veillera à ce qu'ils soient carrossables. Une solution peut être la pose d'un gazon armé (mélange terre et gravier ensemencé).



↓ **Table de pique-nique adaptée aux PMR**



↑ **Melis Stokepark, La Haye, Carve**

D'après les critères d'accessibilité, un espace sera dit :

- adapté, s'il réunit les conditions nécessaires (fonctionnelles et dimensionnelles) pour être utilisé facilement par les personnes à mobilité ou communication réduite ;
- praticable, s'il réunit les conditions minimales pour être utilisé par des personnes à mobilité ou communication réduite ;
- convertible, quand il peut se transformer en praticable ou adapté grâce à des modifications à faible coût.

Itinéraire	Adapté	Praticable	Convertible
Largeur	90-180 cm	90-120 cm	90 cm
Pente longitudinale maximale	6-8 %	8-10 %	10-12 %
Pente transversale maximale	2 %	3 %	5 %

Il est essentiel qu'un enfant avec difficultés puisse trouver ses limites et partager les jeux des autres enfants. Les jeux stimulant les sens sont une plus-value car ils sont en plus appréciés de tous. Soulignons que la praticabilité d'un jeu pour les enfants présentant un handicap est parfois signalée par le fournisseur sur son produit.

Recommandations sur l'accès et la praticabilité d'un site pour les chaises roulantes, poussettes et déambulateurs :

- emploi d'un revêtement dur et large (1,20 m) jusqu'aux jeux ;
- pas de terrain humide ni de zone ensablée profonde ;
- revêtement : type dalles ou bois ;
- si le terrain est clôturé, prévoir une entrée suffisamment large et sans obstacle ;
- prévoir des parkings adaptés à proximité immédiate des infrastructures.

Actuellement, très peu d'équipements ludiques sont adaptés aux enfants avec un handicap, mais ils pourraient l'être. Quelques recommandations pour la praticabilité :

- maisonnettes ;
- jeux de sable et jeux d'eau ;
- jeux à grimper avec un niveau de difficulté bas et/ou offrant beaucoup de prises ;
- toboggans avec point d'accès aisé et/ou offrant beaucoup de prises.

↓ [Plaine de jeux René Chalon, Ixelles](#)



4 Sécurité et normes

Tout gestionnaire doit évidemment garantir un niveau de sécurité maximal aux usagers de l'aire de jeux. Il veillera donc à y intégrer tous les éléments de conformité qui portent en priorité sur :

- des abords conçus de manière à favoriser le contrôle social et la surveillance ;
- des sols adaptés à la hauteur de chute et aux fondations ;
- des équipements contrôlés et respectueux des normes.

1. Toboggans

Il existe une infinie variété de toboggans. Il est donc préférable de les concevoir en fonction du projet et de la topographie de son site pour qu'ils y soient mieux intégrés.

Un toboggan se compose de trois parties : le départ, la pente centrale et l'arrivée. Départ et arrivée doivent présenter une pente moins forte que la partie centrale. La finition de l'extrémité basse du toboggan ne doit pas être trop haute et doit présenter un repli intérieur (ou s'enfourer dans le sol) pour éviter tout risque de coupure. La largeur intérieure maximale d'un toboggan ouvert est de 70 cm. Pour un toboggan-tunnel, le diamètre minimal est de 75 cm.

2. Balançoires

On recense deux types de balançoires : celles qui ont un point de suspension et celles qui en ont deux. Généralement, celles qui en ont deux sont conçues pour un usager à la fois. Les balançoires à un seul point de suspension sont souvent des plates-formes qui peuvent être utilisées par plusieurs enfants simultanément. Le matériau de l'assise doit avoir une certaine souplesse (ni bois, ni métal) pour les cas de collision. Les cordes doivent être souples, et il est souhaitable de ne pas aligner plus de deux balançoires côte à côte pour réduire le risque de collision. Enfin, un revêtement de sol amortissant doit être prévu sous la balançoire.





3. Escalade

Cette activité est très appréciée des enfants, et est en outre essentielle à leur développement psychomoteur. Des structures «à grimper» sont donc incontournables dans les aires de jeux. Elles peuvent être fixes (structures spatiales, échelles, plans inclinés...) ou flexibles (cordes, câbles, filets...). Un revêtement de sol souple doit être prévu sous ces éléments. Notons que les éléments flexibles seront suffisamment tendus pour éviter les étranglements. Leur surface sera antidérapante pour optimiser la préhension. Le diamètre des cordes fixées en un seul point doit être compris entre 25 et 45 mm ; pour le reste, le diamètre s'inscrira entre 18 et 45 mm.



4. Mains courantes et garde-corps

Ce sont les éléments de sécurité les plus répandus dans les aires de jeux. Ils préviennent les chutes mais favorisent également l'équilibre et le soutien des plus petits. Leur surface garantira donc une bonne adhérence. Ils seront placés entre 60 et 85 cm de hauteur et le diamètre de la main courante sera compris entre 25 et 32 mm. Les garde-corps ne pourront être escadés, et ils seront conçus pour qu'on ne puisse ni s'y assoir, ni s'y tenir debout.

5. Boulonnerie et visserie

Ces éléments seront intégrés de façon à ne présenter aucune aspérité. Si c'est impossible, ils seront équipés de capsules de plastique qui ne dépasseront pas de plus de 8 mm. Toute forme coupante, pointue ou aiguë est évidemment proscrite.

6. Résumé des normes : à quoi faut-il être attentif sur une aire de jeux ?

Une nouvelle aire de jeu doit respecter les principes suivants :

1. Être isolée de la rue par une clôture ou une haie (avec ou sans portillon).
2. Être nantie d'un panneau informatif spécifiant l'exploitant et la classe d'âge.
3. Les équipements sont regroupés par catégorie d'âge dans des espaces distincts.
4. Les équipements sont installés à distance suffisante les uns des autres.
5. Les fondations des équipements sont enfouies dans le sol ou suffisamment protégées.
6. Le revêtement de sol sous les équipements doit amortir les chutes.
7. Les bancs sont disposés pour permettre la surveillance des parents.
8. Les poubelles sont en nombre suffisant aux croisements et lieux de passage.

7. Spécifications techniques à respecter

1. La fondation doit être posée à niveau, à 40 cm de profondeur pour ne pas affleurer.
2. Le revêtement sera posé sur un géotextile drainant ou sur une fondation dure en pente.
3. Le revêtement amortissant offrira l'épaisseur préconisée en fonction de la hauteur de chute.
4. Les boulons, écrous et autres fixations seront protégés et ne dépasseront pas.
5. On évitera tout risque de coincement de tête en bannissant les écartements compris entre 9 et 23 cm et les coincements de doigts ou de pieds en rejetant les écartements compris entre 8 et 25 mm.
6. On veillera à éviter les risques de coincement de vêtements (cordons, écharpes...) et de cheveux.

8. Hauteurs de chute et zones de sécurité

Chaque type d'équipement nécessite une évaluation spécifique des hauteurs de chute et des zones de sécurité.

Pour les balançoires : zone de dégagement = $0,867 \times (H \text{ ch. libre max.} - H3) + 2,25 \text{ m}$.

Pour les toboggans : prévoir zones de départ, de glissade et de sortie ($\geq 2 \text{ m}$).

Pour les téléphériques : prévoir rampe de lancement et zone de sécurité ($\geq 4 \text{ m}$).

Pour les manèges : prévoir une garde au sol ($\geq 0,4 \text{ m}$) et une zone de sécurité ($\geq 2 \text{ m}$).

Pour les jeux à ressorts : prévoir une garde au sol ($\geq 23 \text{ cm}$) et une zone de chute ($\geq 1 \text{ m}$).

Pour les balançoires à fléau : prévoir une distance minimale entre l'axe et les sièges de 2 m.

En fonction de la hauteur de chute, dans les zones de sécurité et/ou de dégagement : prévoir 30 cm de sol meuble (sable, gravier roulé, écorces, copeaux de bois...); ou 4 à 7 cm de sol synthétique (dalles en caoutchouc, sol coulé, EPDM...).

La hauteur de chute maximale autorisée est de 3 m.

5

Gardiennage et dynamique sociale

Un espace bien géré assure la pérennité de l'infrastructure et renforce son attractivité. Le rôle du gardien-animateur dépasse donc de loin le cadre sécuritaire. Il n'est nullement une alternative à la garderie d'enfants, mais un agent bienveillant qui favorise la dynamique suscitée par l'espace de jeu.

Ses missions consisteront donc à :

- faire respecter les différentes fonctions de l'aire de jeux (garantir les tranches d'âge, préserver l'infrastructure, éviter les accidents, gérer des conflits);
- veiller à la propreté du site et prendre garde aux éléments potentiellement dangereux (cannettes, morceaux de verre, seringues...);
- signaler toute défectuosité de l'infrastructure aux services compétents;
- gérer les ouvertures et fermetures des sites fermés (horaire saisonnier);
- proposer, organiser ou encadrer des animations adaptées à l'espace et aux demandes des usagers (tournoi de foot, atelier de dessin...).

Par leur présence proactive, les gardiens-animateurs créent un lien avec les usagers et renforcent ainsi le contrôle social. Leur présence permanente ou non et le nombre de gardiens dépendront entre autres de la densité, du type de public et du sentiment d'insécurité.

↓ Animations au parc Georges Henri



↓ Animations au parc Gaucheret



↓ Animations au parc de la Rosée



IV

Enjeux de la ludicité urbaine

Pédagogie, anthropologie, sociologie, autant de disciplines qui s'intéressent de près à la place de l'enfant dans nos sociétés urbanisées. Un des apports cardinaux des recherches récentes est de replacer la dimension ludique de l'existence au centre des préoccupations. Car le jeu ne concerne pas que les enfants, et il est bien davantage qu'une distraction !



1 —→ Ludicité

1. Play ou game

Peu considéré dans le passé, le jeu s'affirme aujourd'hui comme un vecteur de compréhension du développement humain. Certains chercheurs ne confinent pas le jeu aux enfants ou à l'amusement, ils y voient un révélateur de l'intéressement à la vie. Dans cette perspective, la problématique ludique rend intelligibles des phénomènes peu traités et néanmoins cruciaux de la vie quotidienne.

Cette approche socio-anthropologique prend le jeu au sérieux: elle n'y voit pas un élément accessoire, mais une dimension potentiellement présente dans chaque action. Le cœur de cette approche considère la «mise en jeu» en ce qu'elle a de concret pour les expériences humaines. Ainsi, le jeu créatif est une dimension constitutive de l'être-au-monde. Outre les

fonctions classiques associées au jeu (divertissement et apprentissage), les auteurs cités se focalisent sur ses fonctions de «supportabilité» (permettant de supporter la vie et ses vicissitudes) et sur ses fonctions d'intéressement (se prendre au jeu de la vie, ne pas se complaire dans la passivité face à la réalité). Le jeu apparaît ainsi comme une capacité d'avoir prise sur le réel.

La littérature anglophone sur le sujet distingue le «play» du «game». Le «play» est un jeu libre et spontané, développé hors de toute contrainte. Tandis que le «game» est un jeu soumis à des règles, tels les jeux sportifs. Le «game» vise une fin déterminée, victoire ou gain quelconque. Notre société et sa logique de performance renvoient surtout au pôle «game» de l'activité ludique. Or c'est le «play» qui engendre un rapport au monde positif et non anxiogène... Certains aménagements et dispositions de l'espace se révèlent favorables au déploiement du jeu créatif. C'est pourquoi nous les explorons dans le cadre de cette étude sur le maillage jeux à Bruxelles.

2. Les enfants et le jeu

2.1 La transformation ou jouer en laissant son empreinte

La transformation est au cœur de toute activité ludique et, à ce titre, elle intéresse grandement les chercheurs qui étudient de jeunes enfants. C'est pourquoi on recommande volontiers les matériaux modulables pour les enfants jouant à l'air libre, car ils retiennent l'attention des enfants et libèrent leur imagination.

Lors des ateliers menés à Bruxelles dans le cadre de cette étude, il est apparu clairement que les possibilités de transformer l'environnement ludique y sont souvent limitées, voire absentes. Or, maints auteurs ont souligné que ces environnements passifs sclérosent le potentiel créatif des enfants et risquent d'en faire des habitants qui se désintéressent de leur milieu. Les ateliers « construction » menés dans différents espaces publics de Bruxelles ont, au contraire, confirmé l'attrait des enfants pour le contact direct avec la matière en vue de la transformer. Cette opportunité créait émulation et effervescence. Ces observations doivent donc guider les concepteurs d'aires de jeux, car l'enfant ne peut se contenter d'utiliser des interstices négligés.

En effet, l'appropriation de l'espace par l'enfant est, comme le jeu, avant tout une question de transformation, parce que l'enfant découvre son milieu dans une interaction constante, en le transformant autant qu'il se laisse former par lui. Au-delà de l'usage qui en est fait par l'enfant, l'appropriation de l'espace est une relation qui s'instaure entre cet espace et lui, et par laquelle l'enfant forge sa personnalité, laisse son empreinte et devient acteur dans un processus de transformation qui s'avère hautement formateur.

--> Voir Vade-mecum, III.4, Transformer, page 64

2.2 Importance de l'intimité

Maints chercheurs s'accordent d'autre part sur la nécessité de l'intimité dans le jeu. S'il est souhaitable que des adultes supervisent le jeu des enfants, cela ne signifie pas qu'il leur faut y entrer. En effet, si un organisateur dirige le jeu, cela risque d'enlever toute créativité ludique aux enfants. L'intrusion des adultes dans les jeux enfantins n'est donc pas toujours souhaitable. Or, les plaines de jeu actuelles vont vers la transparence totale pour que les accompagnants aient un regard permanent sur leurs enfants. Même si ce regard n'est pas forcément synonyme de contrôle, il trahit une inquiétude fondamentale vraisemblablement attisée par les faits de pédophilie révélés ces dernières années.

Il ne faut donc pas méconnaître l'importance de l'intimité dans les activités sociales et culturelles des enfants, et d'aucuns estiment même que cette intimité ludique devient une nécessité vitale dans le monde urbanisé d'aujourd'hui. D'autres ont décrit le goût des enfants pour les recoins intimes, les lieux cachés permettant une appropriation forte par une action directe sur l'environnement (creuser le sol, arracher les feuilles...), ainsi que leur préférence pour une surface malléable et donc transformable. Notons que, dans les villes actuelles, ce besoin d'intimité peut entrer en conflit avec d'autres enjeux (sentiment d'insécurité, contrôle social...).



2.3 Jeux empêchés

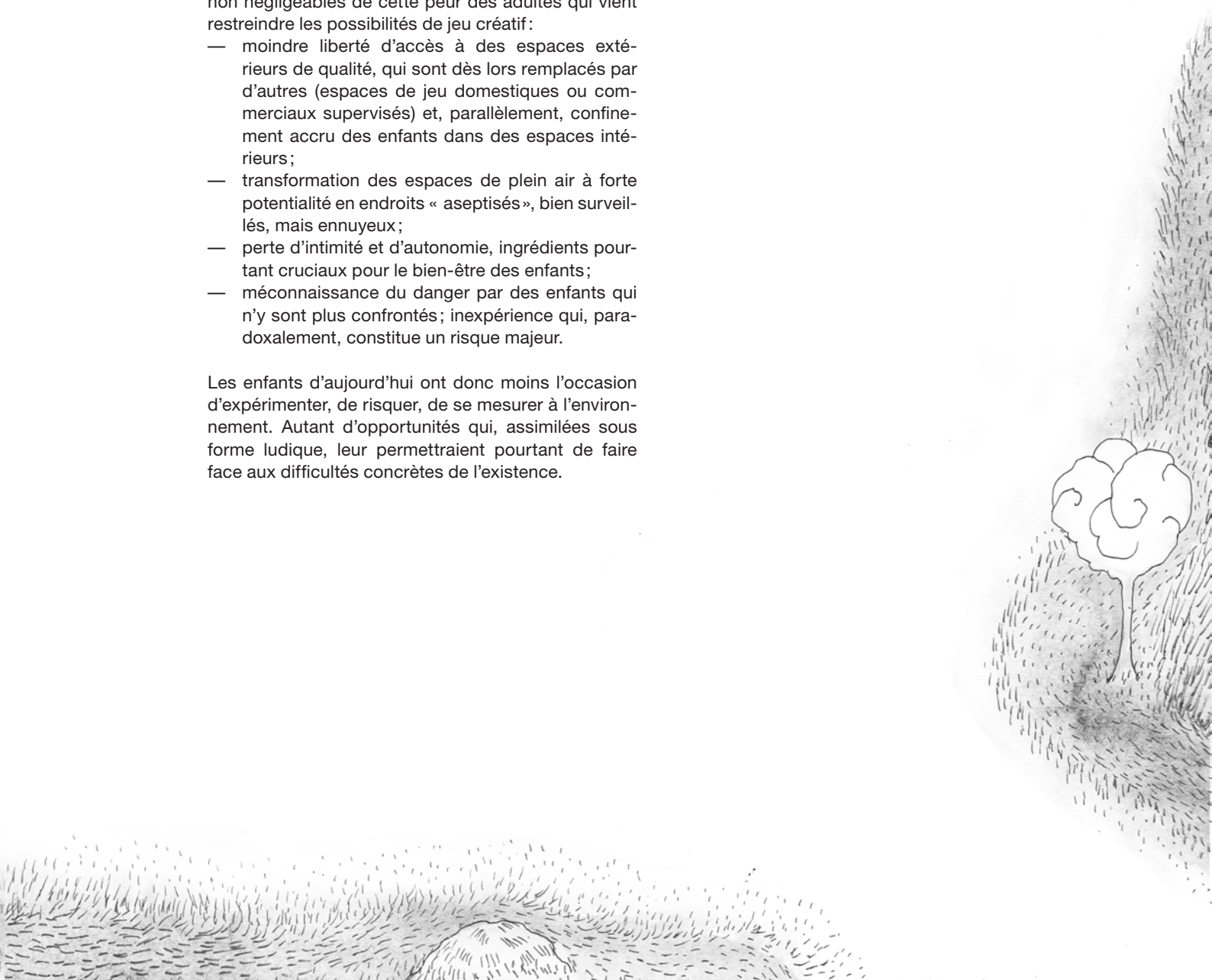
Dans les plaines de jeux fréquentées pour cette étude, les exclamations des parents, craignant pour la sécurité de leurs enfants, finissent par prendre le pas sur les jeux eux-mêmes. D'ailleurs, les sciences pédagogiques se font largement l'écho d'un débat animé entre sécurité et risque. S'agissant d'éducation, il semble que l'approche sécuritaire ait gagné du terrain. Bien entendu, la revendication de sécurité découle de la conscience des risques réels, mais elle est aussi valorisée par les adultes pour maintenir les enfants sous leur contrôle, car la prise d'autonomie enfantine est mal tolérée par les parents.

Cela n'est pas sans conséquence sur le développement des enfants. Voici quelques effets sociologiques non négligeables de cette peur des adultes qui vient restreindre les possibilités de jeu créatif :


- moindre liberté d'accès à des espaces extérieurs de qualité, qui sont dès lors remplacés par d'autres (espaces de jeu domestiques ou commerciaux supervisés) et, parallèlement, confinement accru des enfants dans des espaces intérieurs ;
- transformation des espaces de plein air à forte potentialité en endroits « aseptisés », bien surveillés, mais ennuyeux ;
- perte d'intimité et d'autonomie, ingrédients pourtant cruciaux pour le bien-être des enfants ;
- méconnaissance du danger par des enfants qui n'y sont plus confrontés ; inexpérience qui, paradoxalement, constitue un risque majeur.

Les enfants d'aujourd'hui ont donc moins l'occasion d'expérimenter, de risquer, de se mesurer à l'environnement. Autant d'opportunités qui, assimilées sous forme ludique, leur permettraient pourtant de faire face aux difficultés concrètes de l'existence.

On a quitté la maison
on a l'impression d'être loin
des nouveaux trottoirs
des nouveaux dallages
un nouveau terrain vague
je combats la végétation
mon frère surveille mes arrières
il garde les orties bien à plat.



Paradoxe : le vécu ludique des parents




Lors d'entretiens avec les parents, la question des souvenirs d'enfance en rapport avec le jeu était l'occasion d'un retour réflexif sur leurs pratiques pédagogiques actuelles. Cette mise en perspective permet de comparer les contextes ludiques entre les générations. Presque tous les parents évoquaient des moments de plaisir intense, loin du regard des adultes. Manifestement, la question de ce regard se posait alors en des termes très différents.

La revendication de contrôle des parents trouve sa source dans plusieurs évolutions. D'abord, la circulation automobile a changé la donne en affectant radicalement la ludicité de l'espace public. Ensuite, la culture

de l'écran (TV, PC, console) a sans nul doute diminué la capacité des enfants à se prendre au jeu et les a amenés à passer plus de temps à l'intérieur.

Dans son livre intitulé *No Fear: Growing up in a risk averse society*, Tim Gill partage également son expérience singulière à la rencontre de parents de tous horizons. Après leur avoir demandé de revisiter leur propre enfance, ses conclusions sont claires : « Presque tous évoquent les souvenirs vivaces d'aventures en plein air qui se déroulaient bien loin du regard des adultes. Ils ont le très net sentiment que ces explorations quotidiennes sont importantes, qu'elles nous aident à développer une idée plus forte de notre identité. Raviver ces souvenirs ne relève pas de la simple nostalgie. Certes, il ne faut pas tomber dans le mythe selon lequel il y a eu un 'âge d'or' pour grandir. Mais si nous pouvons convenir qu'un goût de liberté et d'aventure sont les ingrédients vitaux d'une enfance heureuse, alors nous veillerons à coup sûr à ce que les enfants d'aujourd'hui puissent jouir d'expériences similaires. Hélas, ce type d'expérience est menacé de disparaître... La réalité est qu'au cours des trente ou quarante dernières années, dans l'ensemble du monde développé, les horizons de l'enfance se sont rétrécis et la norme est devenue le contrôle et la surveillance des adultes » [2010 : 24].

2.4 Double responsabilité des adultes



L'adulte surveille l'enfant au nom de la protection qu'il lui doit, mais aussi pour s'éviter à lui-même les problèmes potentiels engendrés par une autonomie accrue de l'enfant. La responsabilité des adultes est donc double : d'une part elle doit limiter les risques et les dangers réels, et de l'autre elle doit aussi éviter l'ennui des enfants, leur passivité, voire le développement de pathologies anxieuses face à un monde avec lequel on ne peut interagir, par peur des dangers hygiénistes (la saleté), sociaux (les autres) ou physiques.

2

Enjeux sociaux

1. Ville et enfants

Les espaces de jeux sont conçus par des cerveaux d'adultes qui diffèrent dans leur configuration de ceux des enfants. L'enfant est un « analyseur d'espace », les moindres détails attirent son attention et il peut garder à l'âge adulte le souvenir de recoins pleins de mystère que l'adulte ne voit même plus.

À travers l'histoire, chaque culture a conféré à l'enfant un statut particulier. Tantôt support mythique, tantôt « être en devenir », l'enfant est une figure centrale des sociétés. Pour éviter que le point de vue adulte nuise à la qualité des espaces ludiques urbains, il convient que les décideurs connaissent les particularités du statut de l'enfant dans nos sociétés occidentales et soient informés de la manière dont les enfants jouent, se développent, perçoivent et s'approprient l'espace.

Cette précellence du point de vue adulte est concrétisée dans l'aménagement de l'espace urbain. Souvent, la place des enfants dans la ville n'a pas été pensée : leurs activités gênent les adultes et, réciproquement, les enfants sont bridés par un système fort de contraintes.

2. Fonctions vitales des aires de jeux

Il existe un consensus sur les bienfaits de la fréquentation d'espaces extérieurs en matière de développement des enfants. Du travail « de terrain », il ressort une série de fonctions remplies par les espaces récréatifs dans une ville comme Bruxelles.

2.1 Espace extérieur

De récentes études le montrent : les enfants passent de plus en plus de temps à l'intérieur, ils disposent aussi de moins d'espace pour se rencontrer et jouer. Les jeux de voisinage ont également tendance à disparaître au profit de jeux solitaires : l'enfant dans la ville se fait rare. Or, de nombreux pédagogues insistent aujourd'hui sur les bienfaits intrinsèques des jeux de plein air qui permettent aux enfants d'interagir avec leur environnement. Ces activités permettent encore

aux enfants d'être plus autonomes et plus créatifs. Les instituteurs soulignent que la sociabilité s'améliore au gré des activités en plein air.

2.2 Espace de liberté

La liberté de mouvement offerte par l'espace de jeux (courir, sauter, grimper) contraste avec les contraintes rencontrées par les enfants sur d'autres scènes sociales (urbaines, scolaires ou domestiques) où l'injonction de « rester en place » se répète au fil de leur croissance. Cela confirme les tensions qui entourent le mouvement des enfants et conduit les adultes à les confiner dans les endroits qu'ils jugent permis. Face à la densification urbaine d'une ville comme Bruxelles, les possibilités d'être physiquement actif sont limitées pour l'enfant, et son agenda s'articule de plus en plus autour d'activités sédentaires (en classe, en voiture, face à l'écran). Dès lors, l'aire de jeux publique offre des opportunités cruciales de redynamiser l'enfant.

3. Fonctions sociales

3.1 Espace de convivialité

Un espace extérieur privé n'est pas la panacée, car il n'offre pas les mêmes opportunités qu'un espace public, lequel apparaît d'abord comme un lieu de rencontre et de convivialité. Ces espaces publics sont donc recherchés par nombre de parents (surtout ceux qui ont un enfant unique), dans une ville où il est possible d'ignorer ses voisins directs.

3.2 Espace de socialisation

Les aires de jeux sont profondément marquées par des enjeux sociaux en ce qu'elles réunissent des adultes et des enfants. Cette socialisation n'est pas qu'une transmission verticale des adultes vers les enfants, puisque ces derniers établissent entre eux des relations occasionnelles. Le rôle des pairs dans la transmission d'un patrimoine ludique et dans le maintien d'un environnement culturel propre aux enfants est déterminant.

Dans leurs pratiques éducatives, les adultes sont également confrontés au regard d'autres adultes. Il leur arrive alors de mettre en scène leur autorité, la communication avec l'enfant servant de support de médiation et les paroles adressées à l'enfant étant destinées à être

entendues par les autres adultes. Ainsi, l'espace de jeux apparaît comme un lieu de négociation où s'élabore un consensus autour de normes pédagogiques et éducatives. Il peut donc aussi se muer en espace de conflits ouverts.

Les parents ont en réalité une expérience contrastée de ces espaces: devoir ennuyeux et anxiogène pour les uns, source de plaisir partagé pour les autres.

3.3 Participation plurielle des accompagnants

Si certains parents sont très «joueurs» et partagent les activités ludiques des enfants, d'autres recherchent la tranquillité ou sombrent même parfois dans l'ennui. Les avis des parents sur leur rôle dans les espaces de jeux divergent. La participation des accompagnants se décline donc sur le mode de la pluralité.

4. Le jeu pour tous

La présence d'aires réservées aux enfants dans l'espace public répond d'abord au besoin des parents d'un lieu sécurisé où ils peuvent diminuer leur attention en regard des dangers plus intenses de la ville. Jusqu'à 8 ans environ, les enfants ne quittent pas l'orbite familiale; passé cet âge, par contre, appropriation de l'espace signifie prise de possession: «La plupart du temps, les enfants ne réussissent à s'approprier des espaces qu'en les détournant de leur usage et en bravant les interdits, au prix des divers risques et sanctions, en se mettant en infraction... Leur quête d'espace disponible, modifiable selon leurs activités, de lieux intimes, personnalisables, exprime des goûts, des désirs communs à la plupart des groupes (recherche de terrains vagues où ils se sentent moins 'sous le regard' des adultes, où ils peuvent davantage organiser par eux-mêmes leurs espaces)» [Chombart de Lauwe, 1977, 70].

Souvent, l'attribution d'espaces réservés à l'enfance a pour effet concret d'exclure les enfants de la ville, de les parquer dans des lieux spécifiques. Cette ségrégation ne manque pas d'effets négatifs. Pour éviter cette segmentation de l'espace, synonyme de ghetto enfantin, on privilégiera dès que possible la mixité des publics

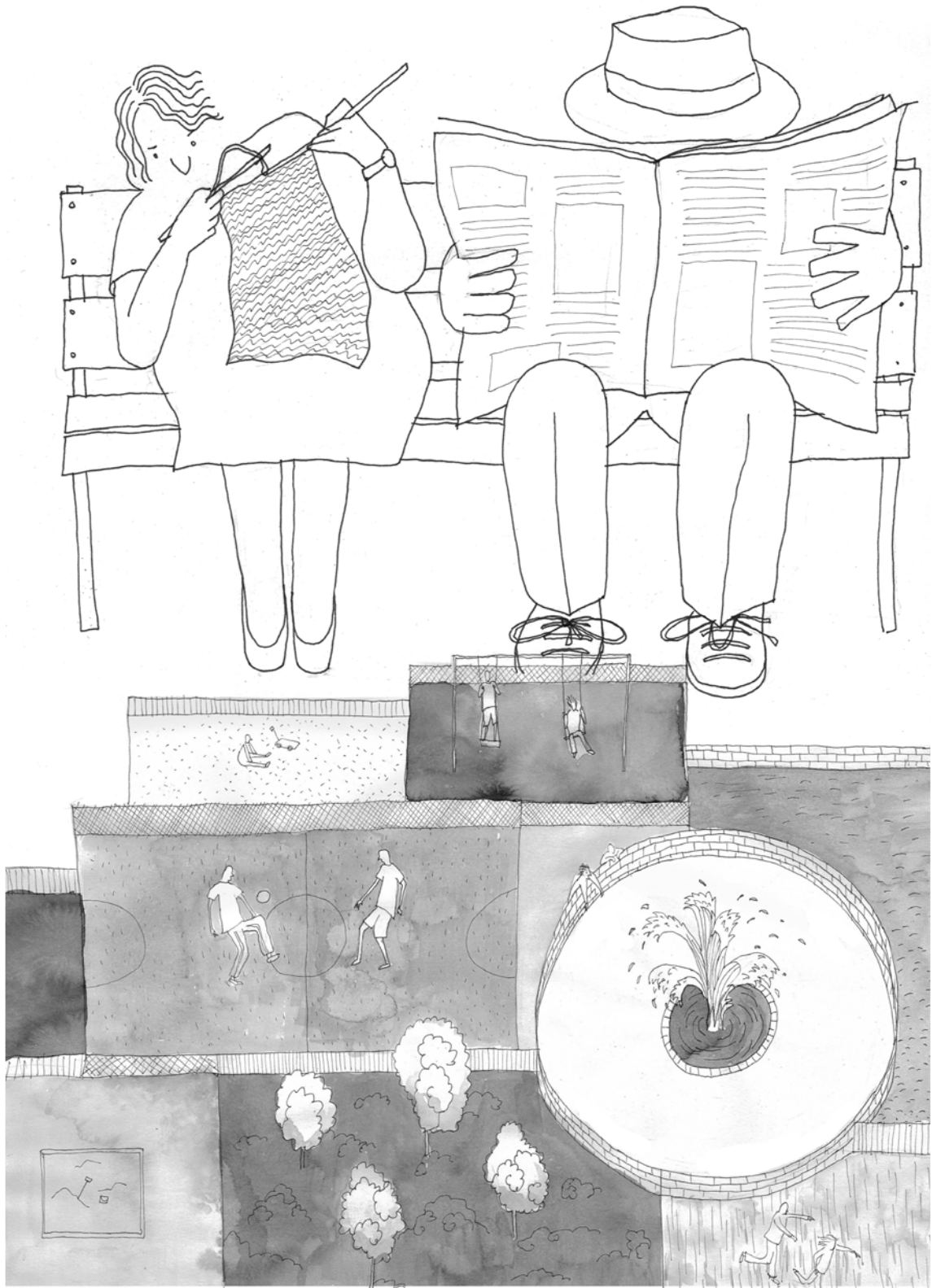
dans les aires de jeux. Chaque adulte doit potentiellement trouver sa place dans ces espaces particuliers.

L'étude menée plus tôt par le BRAT avait mentionné l'absence de deux types de publics dans les espaces ludiques: les jeunes filles et les personnes à mobilité réduite. Pour les premières, les résultats des ateliers menés dans une classe de l'Athénée Adolphe Max montrent que les jeunes filles de 14-15 ans aiment aller dans les plaines de jeux bruxelloises mais y sont souvent mal acceptées par les parents des plus jeunes qui leur signifient que ce n'est pas un lieu conçu pour leur âge. Ce rejet s'étend à l'espace public en général, et les jeunes rencontrées l'illustrent d'un nombre considérable d'anecdotes révélatrices. Quand elles adoptent un regard réflexif, nos jeunes interlocutrices avancent que c'est le fait d'être en groupe et de faire du bruit qui va engendrer la réaction de rejet, à tel point que certaines racontent avoir été priées de descendre du bus par le chauffeur...

Dans d'autres plaines de jeux fréquentées pour le besoin de cette étude, ce ne sont pas les parents qui souhaitent se débarrasser des jeunes filles, mais plutôt les garçons de leur âge. Des adultes de passage expliquent qu'en effet, l'usage principal de l'espace ludique est le football quotidien des garçons du quartier. Cette hégémonie révèle une «loi» prévalant pour tous les enfants, au-delà des univers de socialisation spécifiques: partout les filles ont un usage de l'espace plus réduit que les garçons. Lors des ateliers, certains garçons ont du reste affirmé que la place des jeunes filles dans la ville était «à la maison»...

Si les jeunes garçons ont un accès plus aisé à l'espace public urbain (notamment grâce à l'existence de nombreux terrains de sport), ils peuvent cependant partager l'expérience de l'exclusion par les adultes. En effet, comme l'ont montré nos contacts avec des parents, on constate que dans l'imaginaire de certains d'entre eux, les jeunes hommes renvoient souvent à quelque chose d'incontrôlable et de potentiellement néfaste pour les plus jeunes enfants.

--> **Voir Vade-mecum, III.3.11, Une attention particulière, p. 80**



5. Le jeu dans l'espace public

Un autre facteur empêchant le jeu de donner toute sa mesure, c'est la spécialisation des espaces ludiques. Cette spécialisation est probablement apparue avec la création d'une chambre pour l'enfant dans l'espace familial. L'enfant se retrouve isolé pour le loisir des parents. Ce principe agit alors dans l'espace public pour inscrire le jeu enfantin dans des lieux déterminés, comme la cour de récréation, où ne pourront se développer que des jeux compatibles avec la pauvreté de l'environnement. Plus tard, dans les grandes agglomérations, la circulation automobile limitera l'usage des rues pour le jeu, dont l'espace est alors de plus en plus réduit et déterminé.

Or le jeu participe directement à la structuration de l'espace enfantin : un banc peut devenir, selon le jeu, des buts de football ou un bateau pris dans la tempête ; un galet, le support du jeu de hockey ou le repas d'une poupée. Ce qui caractérise le jeu traditionnel et ouvert, c'est l'absence d'un espace préalablement organisé. Et c'est le jeu lui-même qui va organiser l'espace.

De fait, en dépit de cette volonté de marquer l'espace dans les villes actuelles, les enfants continuent de jouer partout. Certains auteurs ont montré combien la rue constitue un espace satisfaisant pour les activités ludiques mais, alors que les enfants s'accommodent de l'appropriation dynamique d'un espace ouvert, les parents souhaitent l'existence d'un espace spécialisé qui intégrerait la fonction du jeu dans l'espace public.

Au jeu qui crée son espace et ses objets se substituent aujourd'hui un espace et des jouets qui créent et organisent le jeu, ce qui n'est pas sans conséquence sur le développement du potentiel des enfants. Pour

Marie-Josée Chombart de Lauwe, cette spécialisation de l'espace qu'elle qualifie d'exclusion ou de marginalisation des enfants dans nos sociétés serait à la source de la passivité de cette catégorie sociale, d'une sorte de sclérose de leurs capacités de création [1977, 65] : « Les préjugés vis-à-vis de l'enfance s'inscrivent dans l'architecture des villes nouvelles, s'expriment dans les conflits de pouvoirs des institutions relatives à l'enfance. Qu'ils soient trop riches, trop organisés ou trop pauvres, les espaces 'réservés' à l'enfant peuvent se lire comme des moyens de marginaliser et, au bout du compte, d'exclure celui qui incarne, dans le mythe, l'avenir de l'homme. »

En ce sens, ne faudrait-il pas déspecialiser certains espaces pour rendre leur appropriation ludique possible ? Faut-il isoler le jeu ou, au contraire, rendre possible le partage des espaces entre les joueurs et les autres usagers ?

--> [Voir Plan maillage jeux, II.3.4, Intégration de la ludicité dans la conception des espaces publics, p. 17](#)

Enjeux de la ludicité urbaine :

- réhabiliter le jeu ;
- multiplier et rééquilibrer les usages de l'espace public, y compris le jeu pour les enfants et les adultes ;
- permettre à l'enfant de s'approprier l'espace ludique avec une certaine autonomie ;
- lutter contre la sédentarité par la création d'aires de jeux attrayantes ;
- favoriser convivialité et socialisation dans l'espace ludique ;
- en finir avec l'exclusion de certains publics ;
- éviter l'excès de spécialisation des aires de jeux.

V

Conclusion



À l'instar d'autres agglomérations belges et étrangères, Bruxelles doit s'interroger sur la place de l'enfant, de la famille et de la jeunesse dans la ville. À ce titre, les zones prioritaires qui ont été identifiées en RBC doivent focaliser notre attention. Situées en première couronne, dans et autour de la zone dite du «croissant pauvre», elles présentent une réelle carence en espaces ludiques tout en concentrant une forte densité de jeunes. Dans ces zones où la disponibilité d'espace public exploitable est restreinte, l'imagination des concepteurs et porteurs de projets doit prévaloir non seulement en vue d'optimiser les aires de jeux existantes, mais aussi pour les intégrer valablement à un authentique maillage jeux. En outre, un maillage jeux à Bruxelles ne verra le jour que par l'action concertée d'un grand nombre d'acteurs. Ces acteurs agissent sur l'espace public en général et pas seulement sur des infrastructures spécialisées. Les acteurs en charge de la jeunesse sont bien entendu des interlocuteurs à privilégier. Désormais, l'implantation ou la rénovation d'un espace ludique doit être menée dans une optique de complémentarité et de diversité. Un échange d'expérience doit pouvoir se mettre en place, via des réseaux existants ou à créer, entre tous les professionnels concernés.

Le passage à une approche systémique de la ludicité urbaine en RBC exige des concepts et outils différents.

Sous l'abord technique, les bases de données SIG mettant en exergue les zones de carences favorisent une vision quantitative, tandis que la fiche terrain et la carte d'intensité ludique incitent à une approche qualitative et donc complémentaire. D'un point de vue plus conceptuel, l'étude socio-urbanistique préalable sera la garante de la pérennité et de l'attractivité

d'un aménagement. Ces instruments, dont l'influence s'exerce en amont du projet, apporteront clairement à tout concepteur les données objectives susceptibles d'orienter ses décisions. Elles viendront s'ajouter à une analyse de fond concernant le public cible d'un aménagement, mais aussi les besoins concrets dans le contexte particulier du lieu choisi. De plus, son travail pourra s'appuyer sur une typologie détaillée des aires de jeux mais également sur les nombreux critères sélectifs dégagés au gré de ce vade-mecum. En aval, nos réflexions ont montré qu'une budgétisation des divers postes est envisageable malgré la diversité des situations et que le respect des normes, loin de ne mener qu'à une sécurisation outrancière, peut lui aussi favoriser la convivialité des espaces de jeu. Outre l'importance de l'intégration paysagère et de l'appropriation de la nature ainsi que de la topographie, nous avons également montré toute l'importance que revêt un processus participatif, quel que soit le stade du projet où on le laisse se développer : replacer le public au centre de la problématique pourrait bien constituer la meilleure voie de succès. Qui mieux que son public cible pourrait juger des besoins à satisfaire par une aire de jeux ?

La RBC, avec ses problématiques spécifiques, sera le creuset idéal où expérimenter ces idées. La notion de jeu informel y acquerra tout son sens, ouvrant sur la récupération ludique d'espaces existants et sur la mise en place réfléchie d'aires créatives. Après tout, l'enfant est riche d'imagination et susciter cette dernière est un «équipement» qui ne coûte rien.

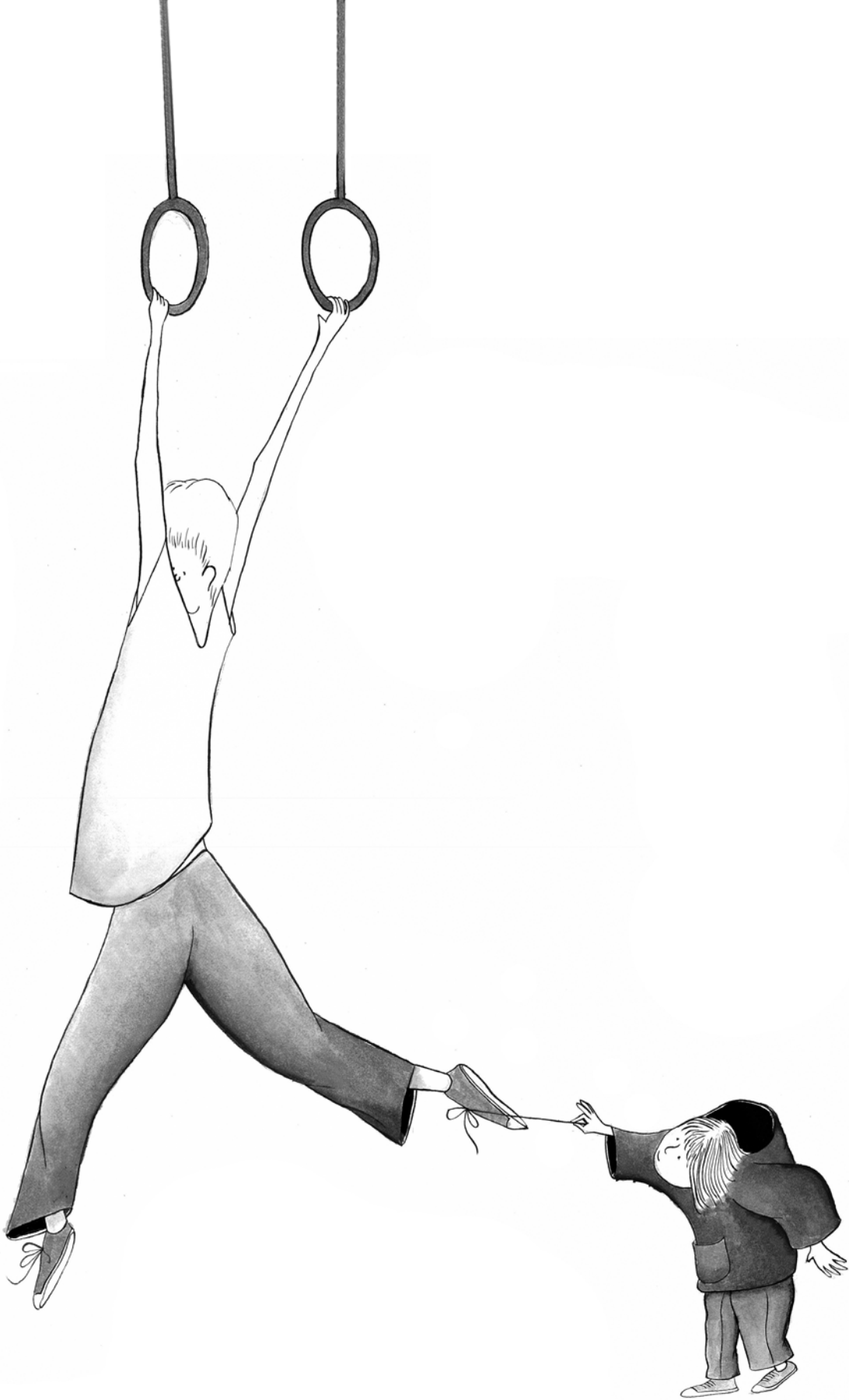
À vous d'imaginer...

— Bruxelles Environnement

Conclusion



↑ ABC, Citygames



Ressources

1 → Projets de référence

1. Bruxelles-BE

Bonnevie

MAÎTRE D'OUVRAGE

Bruxelles Environnement

AUTEUR DE PROJET

Suède 36

ANNÉE 2011

THÈME Imagination

RAYONNEMENT Quartier

• Description

SURFACE 400 m²

Rénover le parc Bonnevie était un défi. Les projets précédents de ce site, théâtre d'un vieux combat urbain, s'étaient déjà appuyés sur la participation citoyenne. La maison de quartier « Bonnevie Buurthuis » a été impliquée en amont dans le projet afin de mettre en place un très ambitieux programme de concertation avec les habitants, mais aussi avec l'ensemble des acteurs du projet : services communaux, police, animateurs de rue, monde associatif, etc.



Deux aires de jeux ont été implantées : une pour les enfants de 0 à 3 ans, l'autre pour les plus grands jusque 12 ans. Le concept est de ne pas enfermer l'imaginaire des enfants dans des formes littérales (le thème « bateau » ou le « château fort ») mais bien de créer des formes abstraites sur lesquelles les enfants projeteront leur imaginaire. Le projet développe des parcours multiples, des utilisations qui ne sont pas purement « sportives » (un jeu d'Oxo, un tableau noir, des tubes-téléphones, un hamac), un bac à sable pour les plus petits et une tour spectaculaire, totem qui entend rendre une certaine fierté aux enfants du quartier.

↓ Bonnevie



Georges Henri

MAÎTRE D'OUVRAGE

Bruxelles Environnement

AUTEUR DE PROJET

Suède 36

ANNÉE 2008

THÈME Imagination

RAYONNEMENT Quartier

• **Description**

SURFACE 2010 m²

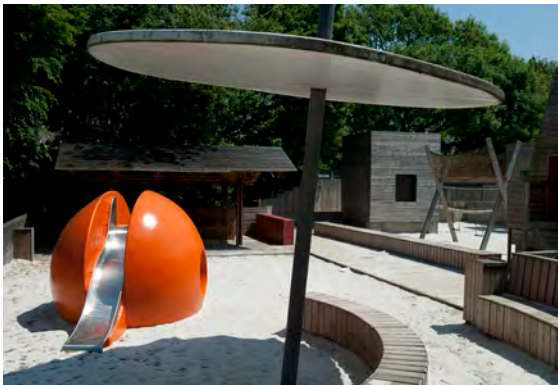
La plaine de jeux du parc Georges Henri se trouve dans un quartier vert et densément peuplé. Ce projet a été conçu sur base d'un processus participatif. Lors de ces ateliers, les enfants ont principalement créé des formes abstraites. Partant de ce constat, Suède 36 a privilégié des éléments qui stimulent l'imagination. Il est donc possible d'inventer plus d'un univers avec le même environnement.

Les enfants préfèrent les formes souples, plastiques et ergonomiques et les couleurs vives. Mais pour intégrer le projet en douceur dans le parc, les architectes ont choisi un habillage extérieur en bois naturel alors que l'intérieur des éléments est peint dans des tons primaires et vifs. Des jeux en matières plastiques viennent discrètement ponctuer la composition.

Tous les enfants n'ont pas le même univers. À côté des habituelles sensations «sportives», Suède 36 propose aussi des éléments pour rêver ou jouer : se perdre dans un labyrinthe, se coucher sur un tapis de couleurs ou sous une toiture en forme de nuage...

Les différentes sections n'ont pas été séparées de façon trop nette. Sans compromettre la sécurité, les enfants de tous les âges se côtoient. Par exemple, au lieu d'être clôturés, les jeux pour les plus grands ont simplement été rendus plus difficiles d'accès.

↓ Georges Henri





↑ Georges Henri

2. Gand-BE

Keizerpark

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de Gand

AUTEUR DE PROJET

Buro Voor Vrije Ruimte,
Landschapsarchitecten bvta

ANNÉE 2009

THÈME Nature - Aventure

RAYONNEMENT Ville

RÉSEAU Groenas

Minnemeers-Keizerpark

• **Description**

Dans le schéma directeur d'aménagement, on trouve huit axes verts.

Ce sont des jonctions/liaisons récréatives et vertes entre les noyaux urbains et les pôles verts, des espaces ouverts au péri-urbain.

L'axe vert 3 Minnemeers-Keizerpark mène du cœur de la ville historique vers le pôle vert Gentbrugse Meersen.



↑ Keizerpark

Blaarmeersen

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de Gand

AUTEUR DE PROJET

Grontmij

ANNÉE 2006

THÈME Nature - Aventure

RAYONNEMENT Région

SPÉCIFICITÉS

Intégré dans un parc de sport
et de récréation

Eau, sable

• Description

Le parc sportif et récréatif Blaarmeersen est une perle verte près de «Watersportbaan» (piste de sport nautique) à Gand. Proche du centre-ville historique, le parc s'offre comme une oasis de calme et un point névralgique pour les activités sportives. Avec son lac, le Blaarmeersen offre également nombre de possibilités récréatives. Des modules de jeu sont installés sur la plage et dans l'eau. Divers petits plans d'eau permettent aux enfants de s'amuser en toute sécurité tandis que les grands jouent sur les grandes glissoires.

↓ Blaarmeersen



↓ De Prettige Wildernis



De Prettige Wildernis

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de Gand

AUTEUR DE PROJET

Fris in het Landschap

ANNÉE 2007

THÈME Nature - Aventure

RAYONNEMENT Ville

SPÉCIFICITÉS

Aménagement naturel, le parc a été aménagé selon des principes de durabilité et d'écologie

Matériaux bruts

Participation

• **Description**

SURFACE 14 ha

Ce n'est pas un «parc» dans le sens classique du terme. Il y en a pour tous les goûts : une belle piste cyclable en asphalte à travers le domaine, des chemins de gravier tortueux et un dédale de sentiers à travers la brousse/forêt vierge où l'on découvre de jolis coins surprenants pour le pique-nique, des pelouses pour le jeu, des plates-formes en bois sur lesquelles on peut s'asseoir, s'allonger, manger ou se livrer à d'autres activités. Il y a des bancs, un grand bac à sable et, ci et là, des modules de jeu (près des entrées du parc). On trouve aussi des dunes de sable agrémentées de jeux en bois et de troncs sur lesquels on peut grimper. Une grande partie du parc est toutefois restée sauvage.

--> http://www.frisinhetlandschap.be/FIHL_6_Rozebroeken_A.html

Groene Valleipark

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de Gand

AUTEUR DE PROJET

Service Espaces verts

ANNÉE 2007

THÈME Plaine de jeux paysagère -
Imagination

RAYONNEMENT Quartier

SPÉCIFICITÉ

Matériaux bruts

• Description

Un aménagement de parc d'aventure avec différentes zones de jeux pour les petits et grands. Des parcours d'escalade, des balançoires, des toboggans... Mais on peut également jouer dans les bois et sur les buttes. Les adeptes du sport peuvent se dévouer sur les terrains de foot et de basket.

↓ **Groene Valleipark**



3. Anvers-BE

Park Spoor Noord

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville d'Anvers (propriétaire du terrain SNCB)

AUTEUR DE PROJET

Secchi et Vignano

ANNÉE 2009

THÈME Plaine de jeux paysagère

RAYONNEMENT Région, un jardin pour le quartier, un parc pour la ville

RÉSEAU

Connexion des quartiers environnants

- **Description**

SURFACE 17 ha

Une oasis de calme au nord d'Anvers, juste en dehors du cœur de la ville. Le parc offre beaucoup de facilités sportives, mais aussi des aires de jeux, un BMX/skate bowl, des pelouses, des sentiers et pistes cyclables et, d'avril à octobre, un bar d'été où l'on peut se détendre dans des chaises longues pendant que les enfants se défont dans les fontaines de jeux.



↑ Park Spoor Noord

4. Malines-BE

De Nekker

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de Malines

THÈME Plaine de jeux récréative - Aventure

RAYONNEMENT Région

SPÉCIFICITÉ

Eau et sable

- **Description**

SURFACE 60 ha

Juste en dehors du centre de Malines se trouve le domaine provincial De Nekker. Le sport et la détente sont les thèmes centraux du parc: un étang de baignade serpente sur le domaine qui comprend des terrains de minigolf, des terrains de jeux et de sport, un parcours de cordes et un skatepark.



↓ De Nekker



5. Rotterdam-NL

Wikado

MAÎTRE D'OUVRAGE

Kinderparadijs Meidoorn

AUTEUR DE PROJET

2012Architecten

ANNÉE 2007

THÈME Imagination

RAYONNEMENT Quartier

SPÉCIFICITÉS

Recyclage

Jeux originaux/imaginaire

Description

SURFACE +/- 1300 m²

Le parti pris pour le projet d'aire de jeu Meidoorn est le maintien de la typologie des éléments du terrain de jeux, comme les arbres et la dalle centrale en béton. Cinq ailes d'éoliennes sont utilisées pour les différentes activités.

La composition fait apparaître un labyrinthe dans lequel les enfants se poursuivent, ainsi que des espaces abrités pour le jeu concentré.

Autour de la dalle centrale en béton se dressent quatre ailes identifiables, comme des signaux, qui se transforment en tours de jeux: la tour d'observation avec des cockpits de F16 comme postes de contrôle, la tour d'eau avec une pompe pour les jeux d'eau et de sable, l'immeuble-tour et la tour-toboggan, faite d'éléments de récupération.

--> <http://www.2012architecten.nl/#/RE.design,RE.build,projects>

--> http://www.architectenweb.nl/aweb/redactie/redactie_detail.asp?iNID=21920

--> <http://superuse-studios.com/index.php/2008/10/wikado-2/>

↓ Wikado



↓ **Van Campenvaart
Speelplein**



↓ **Melis Stokepark**



6. La Haye-NL

Van Campenvaart Speelplein

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de La Haye

AUTEUR DE PROJET

Carve

ANNÉE 2010

THÈME Imagination

RAYONNEMENT Rue

SPÉCIFICITÉ

Multifonctionnalité

• **Description**

Une plaine de jeu destinée à tous les enfants: les rampes et les pentes font partie intégrante de l'aménagement, chacun peut y développer ses propres capacités motrices et tous les parcours se croisent.

--> <http://www.carve.nl/?pme2=493&lg=en>

Melis Stokepark

MAÎTRE D'OUVRAGE

Commune de La Haye

AUTEUR DE PROJET

Carve

ANNÉE 2010

THÈME Plaine de jeux adaptée aux enfants à mobilité réduite

RAYONNEMENT Quartier

• **Description**

Une plaine de jeux adaptée à tous les enfants, dont les aménagements « spéciaux » sont intégrés à l'ensemble du projet afin de réduire la distinction entre les enfants ayant différents types de mobilité. L'extérieur du projet est un mur d'escalade en bois, sur lequel il est possible de grimper pour atteindre un chemin surélevé qui crée un espace intérieur composé de sable et de plusieurs modules de jeu. L'aire de jeu a une surface de 14 ares.

--> <http://www.carve.nl/?pme2=474&lg=en>

7. Otterloo-NL

Jardin d'Émail

AUTEUR DE PROJET

Jean Dubuffet

ANNÉE 1973

THÈME Art

RAYONNEMENT Intégré dans le parc du musée Kröller-Muller

SPÉCIFICITÉ

Multifonctionnalité

- **Description**

Comme pour la plupart de ses œuvres, Dubuffet avait conçu le Jardin d'Émail sans destination précise, n'envisageant pas son agrandissement.

L'évoquer en faisant appel à son imagination lui suffisait amplement.

Le projet de le réaliser effectivement dans le vaste jardin d'un musée lui a conféré le statut de maquette, mais ce fut surtout l'occasion pour Dubuffet de susciter « une sorte de confrontation permanente entre l'anti-nature hourloupéenne et la nature environnante : un jardin d'artifices dans un jardin de vrais arbres et de vrai gazon ».

8. Paris-FR

Belleville Parc

MAÎTRE D'OUVRAGE

Ville de Paris

AUTEUR DE PROJET

B.A.S.E.

ANNÉE 2008

THÈME Plaine de jeux paysagère - Aventure

RAYONNEMENT Région

SPÉCIFICITÉ

Jeux originaux/imaginaire

Utilisation de la topographie du terrain dans l'aménagement

- **Description**

SURFACE 1 000 m²

La mission de maîtrise d'œuvre fait suite à un travail de concertation mené par le CODEJ (Comité pour le développement de l'espace pour le jeu) au cours de l'année 2003.

Des ateliers pour enfants et adultes (expression orale, écrite et graphique) ont permis de connaître finement les souhaits des populations concernées et de dégager les objectifs de la mission de maîtrise d'œuvre.

Le travail des auteurs de projet a ensuite été de synthétiser et interpréter les attentes du public pour apporter une réponse spatiale à la fois fidèle et originale.

↓ Jardin D'email



↓ Belleville Parc





↑ **Belleville Parc**

L'imaginaire enfantin, libre et puissant, n'a pas absolument besoin de décors explicites pour se développer. L'inspiration est notamment venue d'un jeu aussi spontané qu'interminable, pratiqué en groupes par des enfants de tout âge: la cabane.

La cabane se décline en plusieurs versions: arboricole, troglodyte, forestière, etc.

Il en existe également une version urbaine, intérieure et minimale, qui fonctionne aussi bien: c'est la cabane du dimanche après-midi, dans la chambre, faite de matelas, en équilibre entre le sommier et le fauteuil, de manches à balais, de serviettes de bain tendues. Successivement bateau, tenture ou château fort, elle se prête à toutes les interprétations et toutes les abstractions: elle est intelligente.

Dans cette même perspective, les auteurs de projet ont cherché à brouiller les pistes en superposant

différentes évocations possibles: paysage montagnard, chantier de construction, tapis volant, mâchicoulis et fortifications médiévales, bastingage de bateau pirate, etc.

L'aire de jeux, située sur une forte pente, est un parcours d'escalade présentant différentes inclinaisons qui correspondent à différents niveaux de difficulté et à différentes tranches d'âge. Ouverte en 2008, on n'y déplore aucun accident et la fréquentation bat des records. Ce projet a fait l'objet de nombreuses publications, dans la presse et sur internet.

Il est présent dans plusieurs ouvrages d'architecture, de paysage ou de design, parus ou en cours de parution.

--> http://www.baseland.fr/projet_en.php?idSM=1&idarticle=1

9. Berlin-DE

Südliche Lohmühleninsel

MAÎTRE D'OUVRAGE

Gouvernement local de Friedrichshain

AUTEUR DE PROJET

Rehwaldt

ANNÉE 2010

THÈME Surface jouable

RAYONNEMENT Quartier

- **Description**

SURFACE 6,5 ha

Cette aire de jeux est située dans le quartier de Kreuzberg.

L'île, qui fait 600 m de long sur 100 m de large, est située le long du canal mais aussi sur l'ancienne frontière est-ouest.

Depuis 2008, la zone a été réaménagée en espace vert, ce qui a augmenté son attrait auprès des habitants de tous âges, qui viennent y faire de l'exercice ou simplement se détendre.



↑ Südliche Lohmühleninsel

Tilla-Durieux-Park

MAÎTRE D'OUVRAGE

Gouvernement local de Friedrichshain

AUTEUR DE PROJET

DS Landschaftsarchitekten

ANNÉE 2003

THÈME Plaine de jeux formelle/

informelle intégrée dans la dynamique urbaine

RAYONNEMENT Région

SPÉCIFICITÉ

Jeux d'échelle

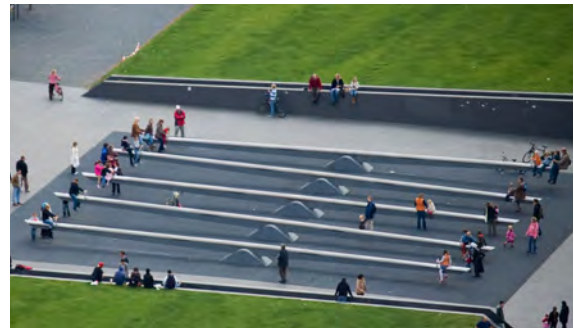
• **Description**

SURFACE 25 ha

Le parc Tilla Durieux est composé de deux grandes bandes de gazon de 30 m de large sur 200 m de long, orientées dans l'axe de la Potsdamer Platz et du canal Landwehr. Deux rangées de tilleuls alignées sur les façades des bâtiments voisins encadrent les parterres et les protègent du trafic automobile.

Chacun des talus engazonnés présente une pente douce transversale qui atteint une hauteur de 4 m au-dessus du sol, pour retomber avec une pente raide (35°) de l'autre côté. Ayant des orientations opposées, ils forment deux plages vertes se faisant face. Depuis la partie centrale du parc, une zone pavée relie ce dernier à la place Marlene Dietrich. Cette allée est équipée de cinq balançoires faites de barres de métal de 20 m de long, en équilibre sur un pivot central.

--> <http://www.dsla.nl/project/238.1>



↑ Tilla-Durieux-Park

10. Londres-GB

Elephant & Castle Playground

MAÎTRE D'OUVRAGE

Elephant Castle Regeneration Team
& London Borough of Southwark

AUTEUR DE PROJET

Martha Schwarz Partners

ANNÉE 2008

THÈME Plaine de jeux formelle/informelle

RAYONNEMENT quartier

SPÉCIFICITÉS

Aménagement original/imagination
Multifonctionnalité

- **Description**

SURFACE 1 ha

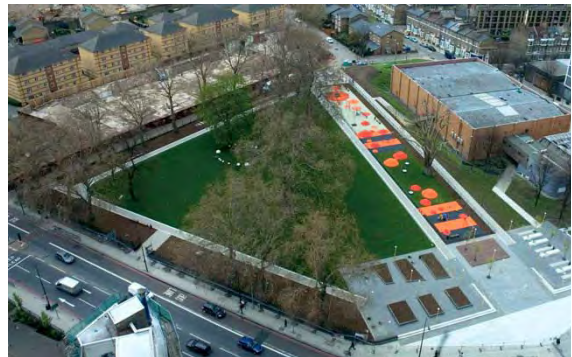
En 2007, l'ancien site de l'église St. Mary a fait l'objet d'un masterplan complet.

Un des objectifs était de rappeler le passé historique de l'ancienne église tout en offrant au public un espace accessible de détente et de calme.

Le parc a été relié à la ville, intégrant les arbres existant et les signes de l'histoire dans l'aménagement des espaces.

--> <http://www.marthaschwartz.com/projects/stmarys.html>

↓ **Elephant & Castle Playground**



2 — Bibliographie

1. Littérature

1.1 Plan maillage jeux

- BRAT sprl, Rapport pour le redéploiement des aires ludo-sportives en RBC, 2009
- Lefavre, Liane, Ground-up City Play as a design Tool, OIO Publishers
- Van Eyck, Aldo, The Playgrounds and the City, Stedelijk Museum Amsterdam NAI Publishers, Rotterdam, 2002
- Rohmer, Marlies, Building for the Next Generation, NAI Uitgevers, avril 2008
- Citygames ABC – Spelen in de stad ABC, 2006. ABC maakte in opdracht van Brussels minister Pascal Smet « City Games », een brochure vol spelen op maat van de grootstad.
À télécharger sur <http://www.abc-web.be/nl/publicaties>
- Speelweefsel in Gent – Richtlijnen en inspiratiebeelden voor realisatie van kindgerichte kwaliteitsvolle publieke ruimte, Stad Gent/Ruimtecel Kind en Samenleving, décembre 2007. Sur demande à la ville de Gand.

1.2 Vade-mecum

- Enfants d'Europe – Créer de l'espace : l'architecture et le design adaptés aux jeunes enfants, n° 8, été 2005
- Enfants d'Europe – Jouer en plein air, numéro 19, novembre 2010
- Del Alamo, Marta Rojals, Design for Fun : Playgrounds, Links International
- Broto, Carles, Architecture pour enfants : Aires de jeux, Links International, 2010
- Friedl, Peter, Playgrounds, Steidl, 2008
- Beckwith, Jay, Hews, Jeremy Joan, Build your own playground!, Houghton Mifflin Company, 1974
- Rouard, Marguerite, Simon, Jacques, Espaces de jeux – De la boîte à sable au terrain d'aventure, Editions D. Vincent, 1976
- Rojals del Alamo, Design for Fun : Playground, Links International (Carles Broto)

- Vaningelgem, Francis, Vanderstede, Wouter, Dekeyser, Peter, Piessens, An, Speelruimte & planning : Kwaliteiten en richtlijnen voor spreiding, inplanting en inrichting van speelruimten, Kind & Samenleving vzw, 2011
- Broto, Carles, Aires de jeux, concepts et design, LinksBook

• Participation

- Hart, Craig H., Children on Playgrounds – Research, Perspectives and Applications, SUNY Series, 1993
- Vanderstede, Wouter (red.), Vaningelgem, Francis en Dekeyser, Peter, (2011). Over reuzenkaarten en wegvragertjes. Inpraak van kinderen in publiekeruimteprojecten : 10 richtlijnen en 15 technieken om participatie van kinderen concreet te maken in ruimtelijke projecten, Kind & Ruimte Publicaties, Meise : Kind & Samenleving vzw – Ruimtecel, 2011
- Kinderparticipatie aan lokale mobiliteitsprojecten : (Hoe) kan dat ? « Weet ik veel! Kinder- en jongerenparticipatie », Leidraad kinder- en jongerenparticipatie. Ce livre offre aux mandataires, au personnel, aux animateurs et aux habitants des notices et un cadre afin de mettre en place des processus de participation avec des enfants et des jeunes. Le livre applique la participation d'une manière concrète à des domaines politiques comme l'espace public, la mobilité, la jeunesse et la planification politique. Différentes techniques de participation sont également expliquées.
- Van Gils, Jan, Duel of duet – Een toekomst voor kinderparticipatie, 2001
Ce livre met le focus sur les enfants comme des personnes qui peuvent créer d'une manière active la société. S'y ajoutent des recommandations concrètes pour la communication avec les enfants.
- Berger, Matthieu, Beugnies, Pauline, Bruxelles à l'épreuve de la participation : les contrats de quartier en exercice
- Periferia asbl, Construction collective d'un outil méthodologique sur la thématique de la mobilisation, 2010
- Fondation Roi Baudouin, Méthodes participatives, un guide pour l'utilisateur
- Edelenbos J., Proces in vorm – Procesbegeleiding van interactieve beleidsvorming over lokale ruimtelijke projecten, Lemma, Utrecht, 2000
- ZEPF M, Concerter, gouverner et concevoir les espaces publics urbains, Presses polytechniques et universitaires romandes, collection Logiques territoriales, 2004

• **Sécurité**

- Misez... Sécurité, Vlaams Instituut voor Gezondheidspromotie, Recreabel, 2001
- Bos, Jeroen, Deconinck, Jan, Dekeyser, Peter, De Wael, Jos, Everaerts, Frans, Michiels, Filip, Michlotte, Benoît, Timmermans, Antoinette, Vanhaverbeke, Johan, Van Vlem, Anneleen, Manuel de sécurité des aires de jeux
- van Dijk, P., Jansen, F., Wereldgids: Reisgids door de literatuur, Prometheus, Amsterdam, 2003

1.3 Enjeux sociaux et individuels

- Brat sprl/Kind & Samenleving, Étude pour un redéploiement des aires ludiques et sportives en Région de Bruxelles-Capitale, projet de rapport final, juillet 2009
- Brougère, Gilles, «Espace de jeu et espace public», Architecture et Comportements, Vol.7, n°2, 1991, pp. 165-176
- Caillois, Roger, Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige, Paris, Gallimard, 1967
- Chombart de Lauwe, Marie-José, «L'enfant dans la ville : oublié, enjeu ou messenger?», dans La ville et l'enfant, Paris, Centre Georges Pompidou, 1977, pp. 65-70
- Chombart de Lauwe, Marie-José, Bonnin, Mayeur, Perrot (et alt.), Enfant-en-jeu : les pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies, Paris, Centre national de recherche scientifique, 1976
- Dee, N. & Liebman, J.C., «A statistical study of attendance a turban playgrounds», Journal of Leisure Research, n°2(3), 1970, pp. 145-159
- Delalande, Julie, La cour de récréation : contribution une anthropologie de l'enfance, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2001
- «Culture enfantine et règles de vie. Jeu et enjeux de la cour de récréation», Terrain, 40, consulté le 15 avril 2011, <http://terrain.revues.org/index1522.html>
- Delchambre, Jean-Pierre, «Le jeu créatif comme modalité de l'expérience dans une perspective pragmatique élargie», Recherches sociologiques et anthropologiques [En ligne], 40-1 | 2009, mis en ligne le 10 février 2011, consulté le 10 mai 2011, <http://rsa.revues.org/290>
- Denner, Anne, «Le territoire du dedans», dans La ville et l'enfant, Paris, Centre Georges Pompidou, 1977, pp. 46-50
- Friedl, E., «The case of the children missing in textbooks», 2001, ms.
- Gill, Tim, No Fear: growing up in a risk averse society, 2007
- «Enfant, quel était votre endroit de jeu favori?», Enfants d'Europe, n°19, pp. 24-25
- Gayet, Daniel, «Enfants et parents dans les aires de jeu», Les Sciences de l'éducation- Pour l'ère nouvelle, vol. 38, n°2, 2005, pp. 11-24
- Grunfeld, Jean-François, «Un mode d'emploi pour une exposition», dans La ville et l'enfant, Paris, Centre Georges Pompidou, 1977, pp. 4-9
- Hamayon, Roberte, «Histoire de jouer ou du mouvement répété à l'engagement optimiste. Réflexions à partir d'exemples mongols et sibériens», présentation dans le cadre du séminaire Jeu & Symbolique, Bruxelles, Facultés Universitaires Saint-Louis, 2011
- Hirschfeld, Lawrence A., «Pourquoi les anthropologues n'aiment-ils pas les enfants?», Terrain, 40, 2003, consulté le 15 avril 2011, <http://terrain.revues.org/index1522.html>
- Huizinga, Homo Ludens: essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Gallimard, 1938
- Leiris, Michel, préface à Soleils bas de Georges Limbour, Paris, Gallimard, 1972
- Martensson, Fredrika, Giorgetti, Philippe, «Les jeux de plein air en manque de grands espaces. De l'importance de l'aménagement d'espaces de jeux naturels pour les enfants : une approche suédoise», Nordiques, n°8, 2005, pp. 59-68
- Montulet, Bertrand et Hubert, Michel, «Se déplacer avec des enfants à Bruxelles? Une étude sociologique sur les vécus du temps et les usages des modes de transport», Brussels Studies, n°15, 2008, www.brusselsstudies.be
- Mullender, Jacques, «Un échange de regards», dans La ville et l'enfant, Paris, Centre Georges Pompidou, 1977, pp. 1-3
- Pellegrini, Ann, «Children on playgrounds: A review of What's out there», Children's Environments Quarterly, n° 4, 1987, pp. 2-7
- Platon, Leges, Platonis Opera, Oxford Classical Texts, Oxford, Oxford University Press
- Prott, Roger, «La pédagogie: l'art de manier le risque, non de l'éviter», Enfants d'Europe, n°19, 2010, pp. 18-19
- Rosaldo, Michelle, «Women, Culture and Society: A Theoretical Overview», dans Woman, Culture and Society, Rosaldo, M. and L. Lamphere (eds)., Stanford, Stanford University Press, 1974, pp.17-43

- Winnicott, Donal, Walter, Jeu et réalité : l'espace potentiel, Paris, Gallimard, 1975
- Wridt, Peter, « An historical analysis of young's people's use of public space, parks and playgrounds in New York City », Children, Youth and Environments, n°14 (1), 2004, pp. 88-106

2. Associations

- www.humancities.eu
- www.k-s.be/ruimtecel
Kind & Samenleving a pour but, à travers la recherche et le développement, de veiller à ce que les enfants et les jeunes puissent participer en tant qu'acteurs à la société dans son ensemble. Kind & Samenleving encourage la participation des enfants et tente de la rendre plus visible et évidente pour les adultes.
- www.jes.be
Yota! est un projet de participation à Bruxelles de JES (Jeugd en stad), qui conçoit la ville comme un laboratoire et encourage les jeunes habitants de la Région de Bruxelles-Capitale à intervenir sur l'espace public de leur ville.
- www.abc-web.be
ART BASICS for CHILDREN, une organisation sans but lucratif située à Bruxelles, est un laboratoire d'expériences esthétiques et de sensibilisation qui se situe aux confins de l'art et de l'éducation.
- www.dehangman.be/de-hangman
- okup.wordpress.com
Collectif OKUP – interventions artistiques dans l'espace public.
- www.steunpuntjeugd.be
Centre de soutien pour la jeunesse.
- www.citymined.org
Citymine(d) est un réseau international d'individus et de collectifs impliqués dans la ville et les actions locales. Il rassemble des micro-initiatives, interventions urbaines et une fabrique de l'espace public.

- www.constantvzw.org/site
Association pour les arts et les médias.
- www.childfriendlycities.org
- www.freechild.org/ladder.htm
Freechild connecte des jeunes et des adultes à des outils, des formations et de l'assistance technique pour donner un nouveau rôle aux jeunes.
- www.steunpuntjeugd.be
Steunpunt Jeugd renforce et clarifie la position des enfants, des jeunes et le réseau des jeunes dans la société. Ils construisent une politique de la jeunesse dynamique et globale et soutient l'encadrement des jeunes.
- www.mobiel21.be
Mobiel 21 est une organisation pour la mobilité durable. Mobiel 21 a pour objectif la construction d'un environnement ayant une accessibilité plus écologique et plus sécurisée. Mobiel 21 inspire et active des gens, des groupes, des organisations et la politique afin de développer les modes de déplacement.
- www.goegespeeld.be
Goe Gespeeld! veut prévoir des recommandations et de l'information sur les espaces de jeu, l'importance de bouger, de jouer dans un rapport organisé et non-organisé : aventure, jeu dans la nature, risques, tolérances.

3. Blogs

- www.landezine.com
- playgrounddesigns.blogspot.be

Crédits photographiques

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

- Couverture : Bénédicte Maindiaux
- p. 3 : Jamie Woodley
- p. 32, 33, 34 : Vincen Beeckman
- p. 35 : Andrea Urbina Padin (en haut), L'Escaut Architectures (en bas)
- p. 36 : YOTA/JES vzw
- p. 38, 39 : Santiago Cirugeda, Recetas Urbanas
- p. 39 : Bénédicte Maindiaux (en bas à droite)
- p. 40 : 2012Architecten
- p. 41 : L'Escaut architectures (en haut), Erect Architecture (en bas)
- p. 42 : Filip Dujardin (en haut), Alexandra Dos Santos (en bas)
- p. 43 : Luuk Kramer
- p. 44 : Florian Groehn
- p. 45 : Vincen Beeckman (gauche), Bénédicte Maindiaux (à droite)
- p. 46 : L'Escaut Architectures (à gauche), Cécile Duvivier (à droite)
- p. 50 : Domitienne Cuvelier (à gauche), L'Escaut Architectures (à droite)
- p. 51 : Carve, Amsterdam
- p. 52 : Martha Schwartz Partners
- p. 53 : Provincie Antwerpen (en haut), Flickr (en bas)
- p. 56 : L'Escaut architectures (en haut), Flickr, ratsateit (en bas)
- p. 57 : Adept architecture
- p. 60 : Erect Architecture (en haut), Marco Casagrande (en bas)
- p. 61 : Bénédicte Maindiaux, Cécile Duvivier (en haut à droite)
- p. 64 : Urban BS (en haut à gauche), L'Escaut architectures (en haut à droite), Kindlingplayandtraining.blogspot.be (en bas)
- p. 67 : Cécile Duvivier (en haut), Bjorbekk & Lindheim (en bas)
- p. 69 : Toerisme provincie Antwerpen (en haut), Michel Corajoud (au milieu), Antwerpen.be (en bas)
- p. 73 : Rehwaldt Landschaftsarchitekten (à droite), BASE Bien Aménager Son Environnement
- p. 74 : Cyrus Pâques (en haut), Cécile Duvivier (en bas)
- p. 75 : Vincen Beeckman (à gauche), DS landschapsarchitecten (en haut à droite)
- p. 78 : AnneMarie van Splunter (en haut à gauche), NL architects (au milieu à gauche), L'Escaut Architectures (en bas à gauche), Atelier Van Lieshout (en bas à droite)
- p. 79 : Agence TER
- p. 80 : Carve, Amsterdam (à droite)
- p. 81 : Bénédicte Maindiaux
- p. 82, 83 : Vincen Beeckman
- p. 84 : Cécile Duvivier
- p. 85 : Cécile Duvivier (en haut), Andréa Urbina (en bas)
- p. 99 : Art Basic for Children
- p. 101 : Maylis Eberlin
- p. 102 : Cyrus Pâques
- p. 103 : Cécile Duvivier (en haut), Cyrus Pâques (au milieu), escaut.be (en bas)
- p. 104 : Stad Gent (en haut à gauche), L'Escaut architectures (en haut à droite), janjansendekinderen.blogspot.be (en bas)
- p. 105 : Stad Gent (en haut), L'Escaut architectures
- p. 106 : Stad Gent
- p. 107 : De haut en bas : Elidesc, L'Escaut architectures, Living in Mechelen, Toerisme provincie Antwerpen
- p. 108 : 2012Architecten
- p. 109 : Carve, Amsterdam
- p. 110, 111 : BASE Bien Aménager Son Environnement
- p. 112 : Rehwaldt Landschaftsarchitekten
- p. 113 : DS landschapsarchitecten
- p. 114 : Martha Schwartz Partners

Colophon

Nous remercions toutes les personnes qui ont contribué à cette étude :

COORDINATION

Bruxelles Environnement :
Cécile Duvivier et Renaud Tondeur
L'Escaut : Justine Fery

AUTEURS

Cabinet de la ministre Huytebroeck :
Catherine Fierens, Antoine Crahay
Bruxelles Environnement :
Cécile Duvivier, Renaud Tondeur, Axel Demonty,
Daniel Couillien, Andrea Urbina, Béatrice Warnotte
L'Escaut : Justine Fery, Annelies Kums
Maïté Maskens, sociologue
Björn Gielen, paysagiste
BRAT : Anne Cornet

GRAPHISME ET MISE EN PAGE

Speculoos (Pierre Huyghebaert,
Delphine Platteeuw, Fanny Ruhlmann)
Germain Canon (illustrations)

ATELIERS ET TABLES RONDES

Recyclart : Laurence Jenard et Vincent Beeckman
(photographies)

« Cette capacité
peu commune...
de muer en terrain de jeu
le pire désert. »

Leiris, 1972