

Aires de jeux : lieux d'épanouissement ?

Anne MILVOY
Écologue urbaniste
Annaïg HACHE
Animatrice de concertation
Hélène BERNARD
Architecte urbaniste



**QU'EST-CE POUR NOUS UNE QUALITÉ
D'ESPACE DE JEUX SUFFISANTE ?**

Un maillage suffisant d'espaces bien positionnés et très accessibles

Espace stratégique lisible

A proximité des :

- services,
- équipements,
- logements collectifs.

L'accessibilité doit être aisée pour
favoriser l'autonomie de l'enfant.



Commerces



École

Un espace multi-usages, dédié à un ou des publics ciblés



Adapté à l'âge, à la durée pouvant y être consacrée et aux différents moments de la journée



Un espace favorisant le rapport à la nature



Éléments
fondamentaux

Éveil des sens

Interactivité

Passivité



Un espace incitant à sortir de chez soi pour se ressourcer, se maintenir en santé



- Se défouler,
- Développer son corps, affiner sa motricité,
- Faire l'apprentissage du danger,
- Surmonter ses peurs,
- Construire, expérimenter,
- Développer l'imaginaire,
- Tisser des liens sociaux.



Un espace social convivial

- Prendre en compte les accompagnateurs
- Favoriser le lien social

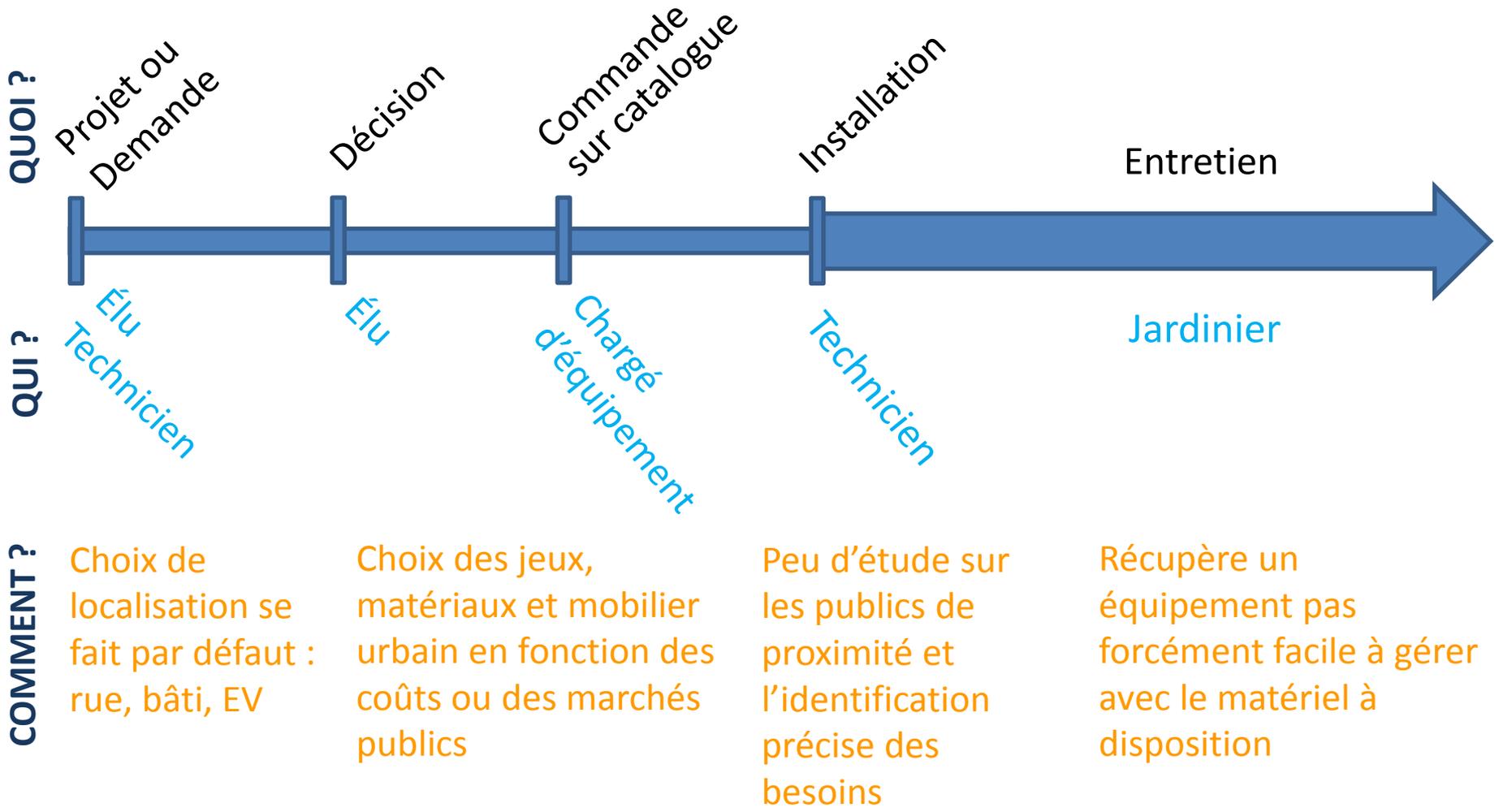


Un espace peu cher afin de le renouveler en même temps que l'évolution de la population



**COMMENT SONT CONÇUES LES
AIRES DE JEUX ACTUELLEMENT ?**

Conception la plus fréquente des aires de jeux



ADDITION DES CONTRAINTES DE TOUS LES INTERVENANTS



PERTE DE LA FINALITE / USAGES



Où sont les usagers, enfants, parents, grands-parents dans ce processus ?

Les points de blocage sont nombreux

- Conflits d'intérêt d'usagers
- Sanitaire
- Fashion victim
 - Vestimentaire
 - Logement
- Sécurité



Postures d'ultra prévention

PARENTS « PROCÉDURIERS »

Intolérants aux moindres incidents



ÉLUS « ÉCONOMES ET MÉFIANTS »

Écotent les professionnels

Se préservent de la judiciarisation
de la société



CONCEPTEURS

« **SOUS CONTRAINTE** »

Jeux normés=références connues



OPERATEURS « NORMÉS »

S'appuient sur la demande
normée



SERVICES « DES PLAINTES »

Ne perçoivent que les doléances
de la population (et des élus ?)

Exemple de concertation réalisée par l'aur et l'Audiar

RÉAMÉNAGEMENT DU SQUARE DE NIMÈGUE À RENNES

Un square dans un quartier « grands ensembles »



Deux principes :

« Qualité » de jeux et participation habitants



Jeux à la Berlinoise :

- Un état d'esprit : les jeux et l'aménagement du lieu prennent en compte l'enfant dans une approche globale (ludique, santé, éducation...)
- La prise en compte des éléments naturels : la terre, le sable (il y en a systématiquement à Berlin), l'eau (toujours eau potable à Berlin, le vent (si le contexte s'y prête : place de Prague !!)
- Le côté « aventureux » de l'aménagement : pas terrain d'aventure mais possibilité pour les enfants de se cacher, de faire l'apprentissage du danger, il n'est pas grave que les enfants se salissent. Les enfants doivent pouvoir inventer leurs propres règles de jeu, s'inventer des histoires... Les jeux physiques permettent l'apprentissage du mécanisme « essai-erreur » dans le corps. Les jeux doivent donner « envie » et concurrencer les jeux vidéo !!!
- La prise en compte des parents et autres accompagnateurs : ils doivent avoir envie d'aller aux jeux pour leurs enfants mais pour eux-mêmes donc qu'ils puissent se parler, utiliser leur ordinateur,
- L'évolution de l'aire de jeux et de ses matériaux : 8 ans est une durée moyenne pour une aire de jeux. Les matériaux doivent être recyclables, changés.
- La participation : à Berlin, la conception des aires de jeux mobilise des enfants et ce sont des paysagistes qui créent l'espace.
- Option : construction avec des parents/adultes voisins

Identifier les usages

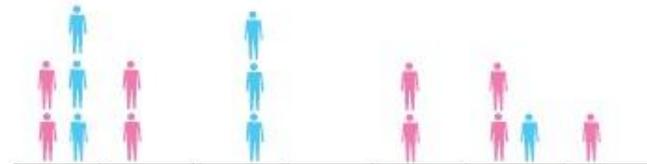
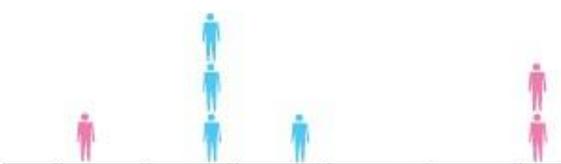
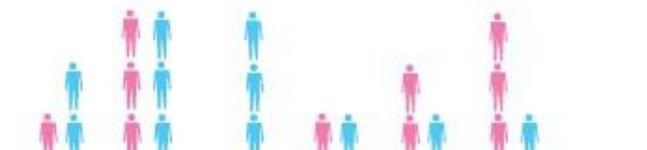
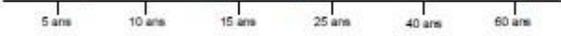
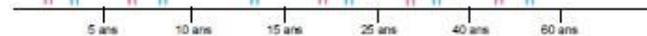
Occupation de l'aire de jeux // vacances scolaires

"En ce moment (16h30), il n'y a pas grand monde, mais dans une demie-heure / une heure, il y en aura beaucoup !" dit une habitante du square de Nimègue

le matin

en début d'après-midi

en fin d'après-midi



Repérer les envies

Quelles envies pour notre square ?



des tables de pique-nique (6)

plus de bancs, plus grands ou face à face (12)

pas de grillages pour délimiter les espaces : c'est agressif (1)

des endroits pour jouer à cache-cache (7)

des couloirs pour faire de la course (5)

un trampoline (4)

des jeux plus sécurisés (1)

un toumiquet (4)

une petite cabane (2)

une balançoire (12)

de l'escalade (3)

des jeux pour les petits : toboggan... (3)



un toboggan tunnel pour les grands (6)

terrain de pétanque, de palet (3)

éloigner les jeux des bâtiments (2)

garder la table de ping-pong (1)

jeux de ballon : des paniers de basket, des buts de foot comme à Bosnie (14)

enlever le bac à sable (6)

intégrer les petits et les enfants de 10 ans (1)

des jets d'eau (1)

un sol mou (6)

jardiner : des fruits, des légumes (3)
remplacer les chênes qui sont morts et pleins d'araignées (2)
+ d'arbres (4)
du houx (1)
des palmiers (1)
des fleurs : des roses, des pensées... (4)
- d'arbres au niveau du cours d'Arnhem (1)



une fontaine pour se laver les mains et boire (2)
des sacs à déjection canine (1)

supprimer l'entrée ouest dans le square car les enfants y restent et font du bruit (5)

refaire le chemin entre le cours d'Arnhem et le parking (1)

une barrière anti-scooter sous le porche (1)

Légende des envies

■ pétanque, palet	■ s'asseoir, se retrouver
■ jouer au ballon	■ manger
■ jeux pour les grands	■ espaces verts
■ jeux pour les petits	■ arbres

Les habitants imaginent des usages et des types d'aménagement pour chaque espace



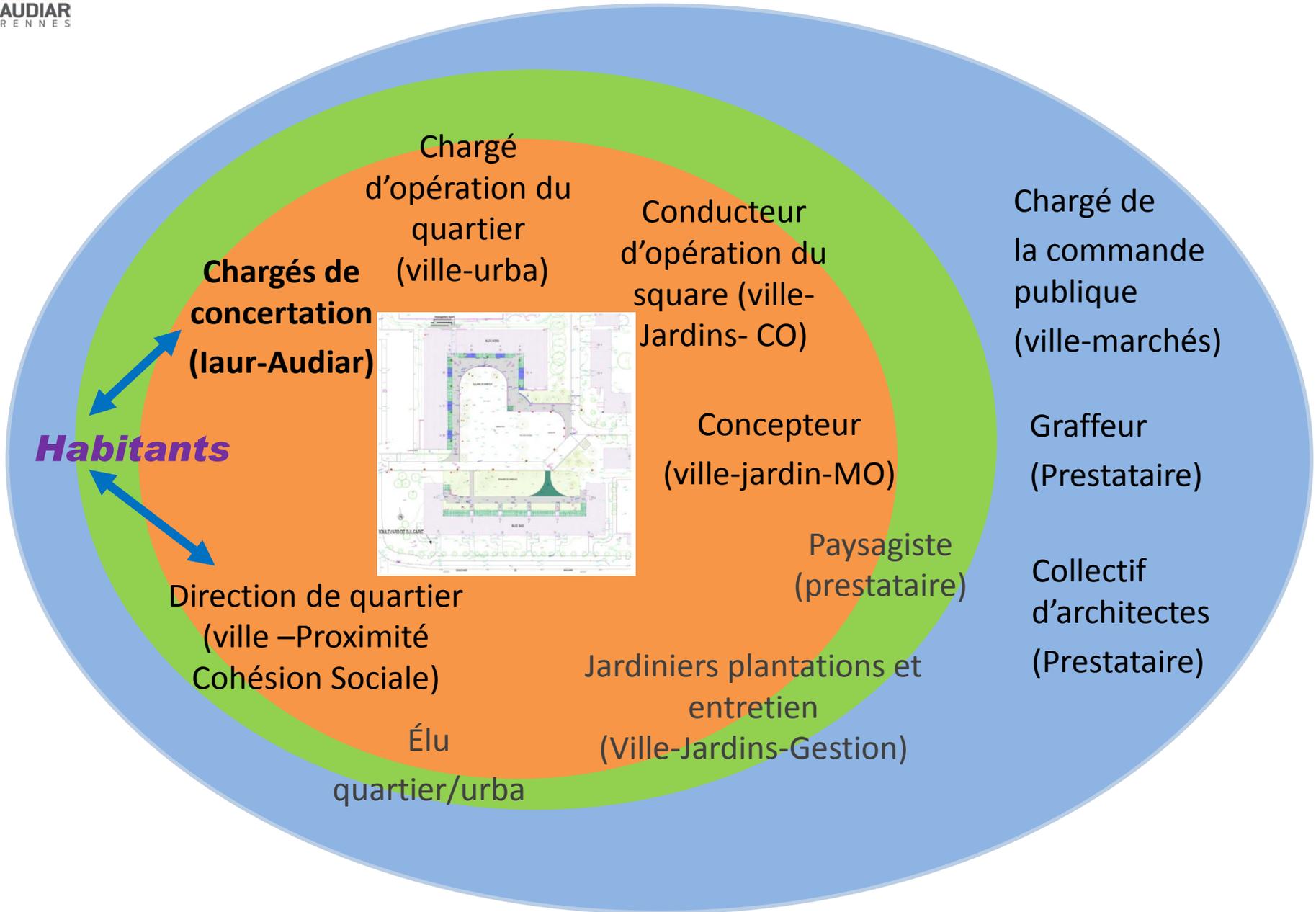
La ville dessinée à partir des propositions des habitants

Avant-projet



Square de Nimègue

Un processus de travail, collectif et continu



Participations habitantes

Connaissances - Décision - Mise en place - Usages

QUELLE AIRE DE JEUX POUR MON SQUARE ?



ET SI JE PLANTAIS BAS DE CHEZ MOI ?

Fleurs, aromates ou arbustes ?



Rendez-vous
le mercredi 19 février à 15h30 dans le hall du 12 square de
Nimègue pour choisir les plantes !
& le mercredi 26 mars à 13h30 dans le square pour les planter !

Pour tous compléments d'information contactez le 06 07 25 65 54 ou par mail atelier.urban.blosne@gmail.com





Un graff pour améliorer une zone bitumée... qui devient un beau lieu pour les jeux

Projet sélectionné



**COMMENT NE PAS PERDRE LA
FINALITÉ DES AMÉNAGEMENTS ?**

Comment faire évoluer les modes de fabrication de la ville ?

3 facteurs clés :

- Rechercher des solutions en remettant les finalités au cœur du projet
- Réintégrer la maîtrise d'usage dans toutes les étapes du projet
- Faire évoluer les postures de toutes les parties prenantes



Et encore beaucoup de questions

- > Faut-il décréter l'accès aux espaces extérieurs comme un besoin fondamental ? et donc avoir des critères en terme de m^2/hab ? $m^2/$ enfant ? Répartition spatiale ? Fréquentation ?
- > Faut-il former les techniciens à la concertation, à la co-élaboration, à la co-construction ?
- > Comment « sensibiliser » les parents à l'intérêt des jeux ?
- > Comment prendre en compte la satisfaction des usagers lorsque les services ne reçoivent que les plaintes ?

Répondre aux besoins : la reconnaissance

Des nouveaux jeux au Parc Vicaire

Depuis de nombreuses années, le comité de Quartier ARSENAL-REDON réclamait l'aménagement d'un espace de jeux pour enfants dans le parc Gabriel Vicaire (jardin public près du quai d'Auchel) ainsi que l'éclairage du halage (section pont SNCF-écluse du Comte). C'est enfin réalisé, pour le bonheur des grands et des petits. Merci à l'élue de quartier qui a su vaincre les réticences de l'architecte paysagiste de la ZAC qui argumentait que la création d'un tel espace aurait dénaturé son parc.



Le Pont 9 - DÉCEMBRE 2010 - Page 6

Extrait du journal
du quartier
Cleunay à Rennes



Merci de votre attention