



© Illustration : Brice GOYARD

PLACES DE JEUX ET NATURE CATALOGUE D'EXEMPLES

Une des étapes de la vie de parent, consiste en une pérégrination entre les places de jeux. La quête de la « place de jeux des merveilles », ainsi nommée par ma fille de 7 ans, m'a appris que ces endroits n'avaient rien de singulier et ne sont de loin pas des lieux féériques où la nature a une place prépondérante. Ce manque de nature et les conséquences sur la santé dont parle Richard Louv dans son roman « Une enfance en liberté » a fait résonance pour associer le thème des places de jeux et de la nature dans un projet de recherche porté par HEPIA. Ce projet été soutenu en premier lieu par le Service des écoles et institutions pour l'enfance, puis par le Service des Espaces verts et l'Office de l'agriculture et nature. Ce document est une étape dans le but de reconnecter les enfants à la nature dans des places de jeux que l'on espère rendre « merveilleuses ».

RENAUD Ewa

Impressum

Mandant et coordination

Service des écoles et institutions pour l'enfance, Service des espaces verts, Office cantonal de l'agriculture et de la nature.

Mandataire

HEPIA Genève

Redaction et conception des fiches

Eric Amos / Ewa Renaud / Brice Goyard / Thibault Brüttsch

Illustrations et mise en page

Brice Goyard / Thibault Brüttsch

Version juillet 2021



L'avenir est à créer

h e p i a

Haute école du paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève

INTRODUCTION

La ville, lieu de grande concentration d'habitats et d'activités économiques, culturelles et sociales, est une construction humaine dans laquelle l'espace libre et la qualité de vie sont malmenés. La nature se fait rare, le réchauffement climatique est une réalité qui n'est plus à démontrer de même que les îlots de chaleur et la perte de biodiversité. A cela s'ajoute le besoin de la part des habitants de retrouver du lien social et une connexion à la nature et à l'environnement. La place de jeux et les cours d'école restent des îlots préservés de la densification, des espaces ouverts mais trop souvent minéralisés à l'extrême et dépourvus de faune et de flore. Pourquoi ne pas faire de ces lieux des havres de nature et d'activités ludiques conjuguées ?

L'impact positif de la nature sur notre bien-être est le sujet de nombreuses études et réflexions. Son absence est souvent en lien avec des urgences sanitaires (santé mentale et physique) dont Richard Louv dans son livre «une enfance en liberté» (Louv, 2005) fait le troublant constat sous le terme du «syndrome du manque de nature».

En ville, le manque de contact quotidien avec la nature de la part des enfants est un constat. Peu d'enfants sortent en forêt ou se promènent au parc en fin de semaine. D'où l'importance d'intégrer plus de nature dans les places de jeux ou les préaux. Ces lieux sont quotidiennement fréquentés et peuvent offrir un environnement immédiatement accessible, pieds d'immeuble, cours d'école. Les places de jeux sont aussi des lieux où se tissent les premiers contacts hors de la cellule familiale, des lieux où l'enfant doit apprendre les règles explicites ou implicites et peut découvrir l'extérieur de la sphère familiale. D'après Dominique Bachelard (Bachelard, D., 2009) «C'est dans la sphère informelle que s'acquière la plupart des apprentissages jugés significatifs». Ce sont donc des endroits où la nature doit être présente car l'on préserve mieux ce que l'on connaît. Le manque de nature révèle les carences et renforce nos peurs : peur des «petites et grosses bêtes», des salissures, des accidents, etc. Ramener des fragments de nature dans les places de jeux est un compromis pour constater par exemple que les petites bêtes ne piquent pas toutes, que sous les arbres on trouve des feuilles avec lesquelles faire une guirlande. Il existe différentes approches pour éveiller l'intérêt des enfants pour la nature notamment en créant un lien émotionnel et non pas par la transmission des connaissances. Grimper dans les arbres, construire des cabanes ou des barrages avec le sable, creuser la terre pour former des pistes demande d'avoir ces matériaux à disposition. Ces activités exigent parfois d'accepter par les parents des vêtements tachés ou d'organiser un nettoyage de chaussures pour alléger le travail des concierges d'écoles.

Différentes études, montrent que les aires de jeux avec des éléments naturels (tels que végétaux, sable, cailloux, eau, etc.) sont plus attrayantes pour les enfants pour le jeu car elles offrent plus de variété et de flexibilité que les aires de jeux artificielles (Czalczyńska -Podolska, M., 2014). Selon Anna Komorowska du bureau d'architecture du paysage Pracownia K. « les enfants n'ont pas besoin de place de jeux, ils ont besoin de nature ».

A Rotterdam aux Pays-Bas, d'après Annemleke Fontein (Lien Horticole, 6 octobre 2013), responsable du service des espaces verts, évoque une école de la nature à l'échelle des enfants en parlant de l'aire de jeux naturelle de Speeldernis. Un lieu et un milieu où, dès le plus jeune âge, beaucoup de connaissances seront acquises par les enfants, notamment l'apprentissage des limites de ce qu'ils peuvent faire et ne pas faire de leurs corps et apprivoiser les différentes formes de végétation, les risques et opportunités à leurs utilisations.

En Suisse, la promotion de la nature commence à être prise en compte dans les documents concernant les places de jeux. Dans la brochure réalisée par la ville de Lausanne (SPADOM), une recommandation est faite sur le choix de végétaux indigènes adaptés ; «espèces robustes, dépourvues d'épines, non toxiques et idéalement comestibles». La fondation RADIX, en référence aux directives de Pro Juventute (Pro Juventute, 2019) propose des critères pour un projet d'aménagement / réaménagement d'une place de jeux et de mouvement.

L'objectif de ce catalogue est d'établir un inventaire, non exhaustif mais représentatif de bons exemples existants, sorte de bilan de ce qui fonctionne en termes de relation jeux/nature afin de servir de références et de sources d'inspirations pour le développement de futures places et cours d'écoles, autant de relais de biodiversité, de lieux de rencontre et d'espaces de découverte accueillant enfants et nature.

Les exemples choisis l'ont été sur la base de cinq thèmes:

1. biodiversité,
2. planification et participation,
3. paysage et environnement,
4. matérialité,
5. usage et activités

Ces thèmes proposent au travers des regards croisés et interdisciplinaire des membres du groupe de recherche, une description ciblée et orientée des exemples choisis.

LES CINQ THÈMES DU CATALOGUE D'EXEMPLES

ETUDES DE CAS



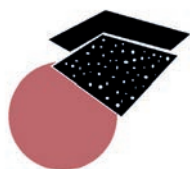
1 Biodiversité



2 Planification et participation



3 Paysage et environnement



4 Matérialité



5 Usages et activités



1 Biodiversité

1.1 La biodiversité dans les places de jeux

1.2 Exemples choisis de places de jeux

- Quartier du Pommier, Cooperatives schg, Rhône-Arve et Codha
- Centre de l'éducation forestière à Powsin, Varsovie

1.3 La technique du saule tressé

LA BIODIVERSITÉ SUR LES PLACES DE JEUX

La plupart des documents de promotion de la nature sur les places de jeux s'intéressent aux bénéfices pour les enfants et les accompagnants; tels que la stimulation de la créativité, la variété des activités. Il y a peu d'indications sur les bénéfices pour la biodiversité ; la plupart du temps, les végétaux sont considérés sous l'angle de la sécurité et des risques qu'ils engendrent (toxicité, blessures, etc.). Ce constat nous amène ici à formuler des conseils pratiques pour favoriser la cohabitation de la flore et la faune sur les places de jeux.

Une première question se pose, celle de savoir s'il est possible de concilier biodiversité avec des activités ludiques. Ces activités impliquent des dégâts potentiels sur les végétaux. Les différents types d'usures faites par les enfants ont été décrites par Gustavsson (Gustavsson, 2005) qui différencie les dégâts « constructifs », pour construire par exemple des cabanes et les dégâts « destructifs » qui sont associés à du vandalisme ou de l'oubli. Le type de végétation mais surtout l'implication des enfants dans la gestion des végétaux peut freiner ce dernier type de dégâts. Une étude réalisée en Suède montre l'importance d'impliquer les enfants dans le choix et la gestion des végétaux. En établissant une relation positive et bienveillante, les dégâts faits sur les végétaux par les enfants sont alors moins importants (Jansson, 2014). Certaines espèces (faune et flore) sont plus résistante aux perturbations humaines (piétinement ou présence sporadique).

Voici quelques critères qui influencent positivement la biodiversité sur une place de jeux :

1. **Superficie suffisante des milieux "naturels"** : de nombreuses études montrent qu'il y a une corrélation positive entre la taille de la surface d'habitat naturel et la richesse des espèces surtout pour les groupes taxonomiques tels que les oiseaux ou les invertébrés (Beninde, 2015). Les petites surfaces peuvent néanmoins être intéressantes. En milieu urbain, 10% minimum de la surface totale au sol devrait pouvoir être aménagée en faveur d'espaces "naturels", tels que végétation, sol perméable, galets et roches, tas de bois, mare, etc.
2. **Augmenter la connectivité avec d'autres surfaces (corridors biologiques)** : en ville même de petits espaces connectés entre eux peuvent former un réseau intéressant. Cette trame joue le rôle de cheminement vers des espaces plus grands tels que les parcs. En fonction des caractéristiques, leur utilisation dépendra des groupes taxonomiques, un réseau d'arbre sera principalement utilisé par les oiseaux tandis que des bandes fleuries au pieds des arbres sera utile par des micromammifères ou des insectes au sol. Les toitures végétalisées sont également intéressantes pour cette connexion.

Exemple :

A l'école des Vollandes, un cordon boisé délimite une partie du préau qui est fermé par une clôture pour des questions de sécurité. Le renforcement de ce cordon (ajouts de différents strates végétales) pourrait être associé à des plantations au sol dans la cour ou sur la clôture ceci pour créer une continuité vers le parc de la Grange.



© Crédit photo Ewa Renaud - Grand-Saconnex - Arbres et jeux



© Crédit photo Ewa Renaud - Ecole de Peschier

3. **Diversité structurelle et gestion** : conserver les strates de la végétation locales (mousses, herbes, buissons, arbres) influence positivement la qualité des habitats pour les espèces. Ceci demande une adaptation de la gestion, aussi parce que, en ville de nombreuses plantes indésirables exotiques viennent spontanément.

Exemple:

A l'école de Peschier les structures de jeux sont placées sous les arbres mais les autres strates de végétation sont inexistantes. Des buissons pourraient être plantés sur une partie de la parcelle proche du parc Bertrand.

4. **Aménagements pour la faune** : de nombreux aménagements peuvent être fait sur une place de jeux mais placés hors de la portée des enfants ; nichoirs, hôtels à insectes suspendus. D'autres peuvent être mise en place à l'écart (potagers, tas de bois, mare, etc.). Ils peuvent faire partie du réseau biologique et leur position doit s'accorder avec d'autres surfaces à proximité.

Exemple :

Au Parc de la Marguerite à Commugny (VD), la place de jeux est délimitée par une haie vive indigène et une prairie fleurie dont des panneaux signalent l'intérêt.

Exemple :

La commune de Meyrin (Ecole De Meyrin Village) a mis en place des aménagements spéciaux qui se trouvent à proximité du préau.



© Crédit photo Alfred Architectes - Jeux Meyrin Village



© Crédit photo Ewa Renaud - Commugny, Parc de la Marguerite

QUARTIER DU POMMIER, COOPERATIVES SCHG, RHONE-ARVE ET CODHA

Lieu : Rue Sonnex 30-36, Grand Saconnex, Geneve

2011 / 900 m²

Tranche d'age des jeux : 4-12 ans

Concepteur.rice.s : GM architectes associés et l'association des habitants de la Codha

Il s'agit d'une place de jeux dans un quartier de logements et de commerces, directement à proximité d'un groupe d'immeubles de plusieurs coopératives dans le quartier du Pommier (Grand-Saconnex). Ce qui frappe à première vue, c'est la taille des platanes séculaires datant de l'époque de la ferme présente ici jusqu'au 19e siècle. Des passerelles suspendues en bois encerclent ces arbres mais ne les touchent pas. Des plateformes sous la couronne des arbres sont connectées au sol par un toboggan et un filet.

La place se trouve aux pieds des immeubles dans un parc entouré d'un cordon boisé. Des passerelles suspendues servent à relier les différentes zones. La place de jeux bénéficie d'un droit de superficie entre copropriétés mais le parc est public. L'Association des habitants de la Codha a pu transmettre ses attentes auprès du concepteur du projet, notamment de créer une passerelle entre la place de jeux, les bassins et les deux immeubles et de mettre des copeaux de bois sur la place de jeux.



© 1. Crédit photo Ewa Renaud - Grand-Saconnex - Arbres et jeux
2. Crédit photo Ewa Renaud - Grand-Saconnex - Platanes
3. Crédit photo Ewa Renaud - Grand-Saconnex - Socles préservant les racines

Biodiversité



Les platanes de la place de jeux (Platane commun, *Platanus acerifolia*) constituent l'élément central. La place de jeux est située sous la couronne des arbres, pourtant les aménagements ne la rendent pas accessible. Les plateformes suspendues qui ne touchent pas les arbres et les copeaux de bois préservent l'intégrité des racines et assurent la perméabilité. Dans ce quartier, on remarque différents éléments favorables à la biodiversité : la présence d'un cordon boisé qui relie la zone avec l'Esplanade du Pommier, une zone de prairie et de verger à proximité du terminus du bus, la présence de plusieurs potagers au pieds des immeubles (Pom'tager, potager de la Codha), une diversité de strates végétales avec également des végétaux favorables aux pollinisateurs. Une partie des espaces aux pieds des immeubles sont gérés d'une manière différenciée avec des tontes espacées dans le temps qui permettent de préserver des zones refuges pour la petite faune et la végétation. L'entretien limité donne un aspect "sauvage" de milieux où les plantes spontanées et rudérales prospèrent.

Construire ensemble



L'Association des habitants de la Codha a été attentive au respect du domaine vital de l'arbre en préconisant des fondations en béton posées sur le sol sur lesquels reposent les éléments porteurs en bois et dans une orientation qui tient compte de la géométrie des racines pour éviter au maximum leur endommagement et la pression sur la terre.

Matérialité



Au sol des copeaux en bois servent à amortir les chutes, favoriser l'activité micro-organique et la perméabilité du sol pour permettre les échanges gazeux et l'infiltration de la pluie.

Paysage



Les passerelles et les plateformes nous rapprochent des branches sans qu'il soit possible d'y grimper. Prendre de la hauteur c'est pénétrer la canopée mais aussi favoriser les vues sur le paysage, créer des percées sur les massifs montagneux en fond de perspective. S'élever crée une relation visuelle avec la place et le bassin situés entre les deux bâtiments des coopératives à proximité (espace privé mais accessible).

Usages et activités



Jeux de mouvement ou d'activité physique : Les passerelles donnent accès aux deux plateformes en bois suspendues qui sont le départ (ou l'arrivée) au toboggan ou au filet.

CENTRE DE L'ÉDUCATION FORESTIÈRE À POWSIN, VARSOVIE

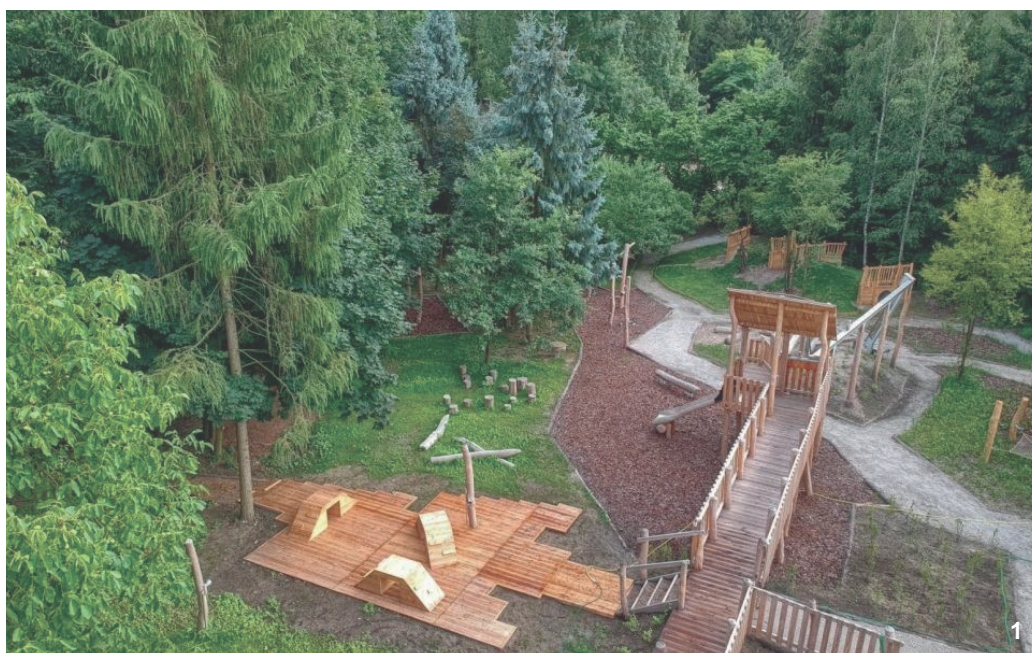
Lieu : Pologne, Powsin

2019 / 600 m2

Tranche d'âge des jeux : 4-12 ans

Concepteur.rice.s : Pracownia K (Anna Komorowska)

Ouverte en été 2019, cette place se situe en bordure de la forêt de Kabaty, dans la ceinture verte de Varsovie. Associée au centre d'éducation de la forêt, cette place de jeux fait la part belle à la végétation, non seulement par l'utilisation du bois mais par l'intégration paysagère avec la forêt qui la borde. Cette place de jeux est constituée de différentes zones d'activités reliées entre elles par plusieurs types de cheminements.



© 1. Crédit photo Ewa Renaud - Powsin - Gazeta
2. Crédit photo Ewa Renaud - Powsin - Mamaca
3. Crédit photo Ewa Renaud - Powsin - Mamoco

Biodiversité



L'ensemble de la place de jeux est entouré de la forêt de Kabaty, poumon vert au sud de la ville de Varsovie. La place de jeux a pour but de valoriser et d'exploiter les potentiels de la forêt qui la jouxte. Le positionnement de certains jeux en lisière favorise l'entrée dans la forêt. La place est bien arborisée avec différentes strates végétales, des buttes naturelles plantées modèlent le paysage. Ce qui frappe aussi c'est la diversité des activités possibles réalisée en bois (labyrinthe, tunnel, cabanes, etc.). Les jeux rappellent visuellement des animaux ou des plantes de la forêt par exemples les bacs à sable sont des nids dans lesquels des galets imitent de gros œufs. Toutes les surfaces au sol sont perméables.

Construire ensemble



La forêt urbaine est une évolution naturelle liée à des usages de plus en plus urbains dans la recherche de délasserment, loisirs et activités sportives. La gestion s'en trouve modifiée et des places de jeux en font partie intégrante. Cela implique des concertations entre acteurs de la gestion forestière et responsables des espaces publics, en particulier sur les questions sécuritaires et l'éventuelle réglementation des accès et activités.

Matérialité



Le bois est ici à l'honneur sur les structures de jeux, les cheminements (copeaux de bois et planches) et pour amortir les chocs. On y trouve également du sable, du gravier, des copeaux, de l'eau, pour marcher pieds nus ou toucher.

Paysage



La forêt de Kabaty entoure la place de jeux et fait partie de celle-ci, les tunnels s'ouvrent sur la forêt. Sur la place, des buttes plantées mais accessibles diversifient le micro-paysage par leur modulation. Un paysage de forêt "jardinée", laisse la place à d'autres usages que seuls ceux liés à l'exploitation du bois et invite à la promenade.

Usages et activités



Sur cette place il existe une grande diversité d'activités possibles :

- Jeux didactiques : faire monter l'eau dans une sorte de tunnel qui sert à illustrer le parcours de l'eau dans la nature, jeux de billes à mettre dans un trou qu'il faut balancer à deux, tuyaux pour se parler à distance
- Jeux de mouvement et d'activités physiques : à l'aide de toboggan, filets, passerelles en bois, course à obstacle en bois, des tunnels en bois recouverte de végétation pour se cacher .
- Jeux de construction : bacs à sables en formé de nid avec des galets

LA TECHNIQUE DU SAULE TRESSÉ

Cette technique consiste à utiliser des boutures ou jeunes plants de saule (*Salix*) plantés dans le sol qui seront tressés et façonnés au fur et à mesure de leur croissance sous forme de clôtures, igloo, tunnel, etc.

Le saule est une plante peu exigeante qui se façonne facilement, elle sert en outre de précieux garde-manger au début du printemps pour les pollinisateurs et d'habitats pour les animaux. Son aspect coloré et inédit même en hiver est également à mettre en avant.

Ces aménagements sont intéressants sur les places de jeux qui créent des lieux pour se reposer ou pour se cacher, des activités qui sont souvent absentes dans les places de jeux actuelles.

En Suisse, il existe différentes espèces de saule qui se prêtent à cette technique. Il existe d'ailleurs des pépinières spécialisées et un projet "ProSpecieRara" a vu le jour pour préserver des variétés locales et indigènes (Projet " Cultiver et multiplier les saules ", www.prospecierara.ch).

Cette technique ancienne a connu un essor particulier dans les espaces verts en ville il y a une dizaine d'années. La contrainte majeure consiste en l'entretien pour façonner et tresser les branches de saules, l'installation et l'arrosage sont également exigeants. Pour ces raisons, il y a peu d'exemples concluants à Genève, contrairement à la ville de Berne où l'utilisation de cette technique reste présente (voir photos).



© Crédit photo Ewa Renaud - Gurten, Bern



© Crédit photo Ewa Renaud - Abris avec saules - Monbijou Park, Bern



© Crédit photo Ewa Renaud - TierPark, Bern



2 Planification et participation

2.1 La planification, la gestion et l'entretien des places de jeux

2.2 Exemples choisis de places de jeux

- Place de jeux des Franchises
- Collège des Trois Sapin à Echallens

LA PLANIFICATION, LA GESTION ET L'ENTRETIEN DES PLACES DE JEU

Les termes « planification, participation, sensibilisation, concertation » sont autant de mots pour désigner le processus de démarche participative dans le processus de transformation de nos territoires.

On pourrait définir la démarche participative comme un dialogue qui anime les pouvoirs publics et les citoyen.ne.s dans le but de formuler un cahier des charges, des pistes de réflexions et des projets spécifiques au territoire faisant l'objet de la transformation.

Les démarches participatives composées d'expert.e.s et citoyen.ne.s complètent les réflexions, diagnostics et analyses de groupements interdisciplinaires composés de sociologues, aménageur.euse.s, urbanistes, historien.ne.s, écologues.

Parfois considéré comme alibi, la concertation peut être réellement bénéfique au projet et aux pouvoirs publics si son application est menée dès les premières phases du processus de réflexion et de mise en œuvre du projet.

De nombreux acteur.ice.s sont concerné.e.s par la création de nouveaux espaces de jeux : En premier lieu, les enfants (Jouer, créer, apprendre à grandir avec les structures de jeux), les parents et accompagnant.e.s (surveiller, accompagner les enfants), les habitant.e.s (les citoyen.ne.s qui habitent là, à proximité des jeux et qui portent un regard sur leur quartier).

Il convient donc de d'écouter, de donner la parole et de construire l'espace de jeux avec ces multiples acteur.ice.s. Les enfants, en particulier, sont très créatifs et participent volontiers dans des ateliers de réflexion. C'est une manière de développer leur sens civique et leur responsabilités. Une participation avec les enfants demande néanmoins d'adapter le mode de participation et d'utiliser des outils choisis tels que les dessins, les images, les maquettes, etc.



**VOUS AVEZ DES IDÉES
OU UN PROJET POUR LE QUARTIER
DU VÉLODROME ?**

**LE BUDGET PARTICIPATIF DE CHAMP RAVV
EST LÀ POUR VOUS !**

Vous voulez en savoir plus ?

Commune de Plan-les-Ouates
Service de l'action sociale et de la jeunesse
022 884 69 60 - champravv@plan-les-ouates.ch
www.plan-les-ouates.ch

Champ Ravv

© Crédit photo Commune de Plan-les-Ouates



26 ET 27 SEPTEMBRE 2020

La Rue du Jeu

**PLAN-LES-OUATES
MAIL 2000 ET
ESPACE VELODROME**

GRATUIT

WWW.PLAN-LES-OUATES.CH/LARUEDUJEU - 022 884 64 60

© Crédit photo Commune de Plan-les-Ouates

Il existe plusieurs gradients de démarches participatives en fonction du niveau d'implication des citoyen.ne.s :

- L'information : Les citoyen.ne.s sont informé.e.s des sujets relatifs au projet lors de réunions, par les associations locales.
- La consultation et sensibilisation : Les citoyen.ne.s s'expriment sur les divers thèmes qui leurs sont proposés. Les pouvoirs locaux tiennent compte, dans la mesure du possible, des propos recueillis.
- La concertation : Dialogue entre les pouvoirs publics et les citoyen.ne.s. Cette forme de démarche fait généralement l'objet de plusieurs allers-retours entre élus et citoyens tout au long du processus de projet, elle abouti à une vision et un projet partagés.

La concertation citoyen.ne.s peut débuter en amont du programme d'élaboration du cahier des charges de l'espace en transformation. Ainsi, elle peut être source de réflexion et d'aide pour l'implantation de l'espace de jeux (dans le quartier ou en rapport avec d'autres équipements de jeux) et source de réflexion quant aux fonctions et types de jeux du nouvel espace.

- La co-conception ou participation : cette forme de démarche regroupe de multiples acteur.rice.s. Ces derniers coproduisent et décident ensemble dans le processus de la démarche participative.

Les démarches participatives sont menées professionnellement par des acteur.rice.s compétent.e.s afin de prendre au mieux en considération les attentes et besoins des citoyen.ne.s et ainsi de faire un travail de traduction des paroles des habitant.e.s aux décideurs politiques et aménageurs du territoire.

La démarche participative confère aux citoyen.ne.s une dimension affective et un sentiment d'appartenance au lieu en phase de transformation et a ainsi pour effet une diminution des dégradations et relativement un meilleur déroulement des chantiers (D'Argenté, 2017).

Conte, sortie au parc et atelier-maquette pour les enfants (5-12 ans)

Viens rêver ton parc!

Une invitation à imaginer une nouvelle place de jeu au parc des Franchises.



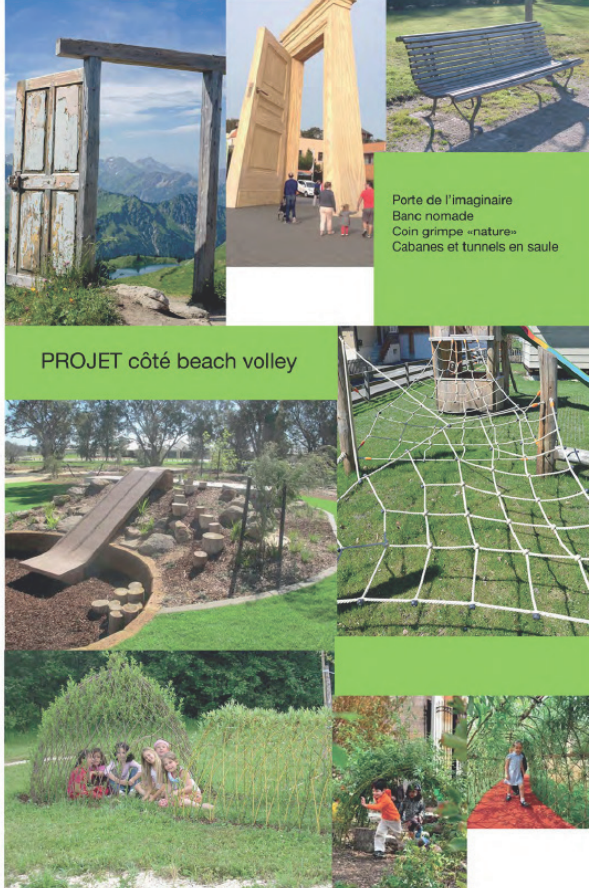
Mardi 14 et mercredi 15 février 2017

De 14h à 17h

Au centre de loisirs des Franchises
54 route des Franchises
1203 Genève

Informations et inscription :
076 397 45 18
contact@olowineroogg.ch

Un projet développé par le service des écoles de la Ville de Genève, en collaboration avec diverses associations et institutions du quartier, et les conteurs de Genève. Le clip-vidéo retraçant le processus sera offert aux participants.



Porte de l'imaginaire
Banc nomade
Coin grimpe «nature»
Cabanes et tunnels en saule

PROJET côté beach volley

PLACE DE JEUX DES FRANCHISES

Lieu : Châtelaine - Genève

2018 / 750 m²

Tranche d'âge des jeux : 5 à 12 ans

Concepteur.rice.s : VIMADE

Le projet de réaménagement du bac à sable du parc des Franchises s'inscrit dans un projet global de réhabilitation de la place de jeux du parc et plus largement dans la démarche participative "Mon parc va changer !" et "Viens rêver ton parc !". De plus, le projet s'insère dans un environnement riche et varié en termes d'ambiances, de qualités végétales et d'usages.

La qualité et la pérennité de l'aménagement du bac à sable passent par la définition de limites claires, diverses et adaptées. Au-delà du travail de limite, le projet propose la différenciation de sous-espaces à l'intérieur du bac à sable qui offrent, par leur position, leurs équipements et leur géométrie, des surfaces aux usages variés et adaptées aux différents âges.



- 1. Crédit photo VIMADE - Paysage
- 2. Crédit photo VIMADE - Revêtements
- 3. Crédit photo VIMADE - Matérialité

Biodiversité



Au cours des années, plusieurs initiatives favorisant la biodiversité ont pu être concrétisées dans le cadre de "mini-chantiers", notamment le plus grand étang naturel du canton en zone urbaine qui se trouve à proximité de la place de jeux.

Construire ensemble



Grâce à l'engagement des riverains et avec le soutien des autorités, des équipements s'inscrivant dans une série d'actions expérimentées au Parc des Franchises ont pu être mis en place. Initiées en 2011 dans le cadre du Grand projet Châtelaine, ces démarches se caractérisent par leur dimension participative. Elles ont pour objectif de revaloriser un espace public ouvert à toutes et tous, répondant aux besoins identifiés par la population, et impliquant les habitantes et les habitants à la mise en œuvre de projets qui les concernent mais également les enfants dans le cadre des places de jeux.

Matérialité



Une sobriété se dégage de l'ensemble des matériaux et l'utilisation d'éléments bruts comme le sable, le bois et l'acier renforce l'intégration de la place de jeux au parc et son rôle d'espace naturel au sein de la zone urbaine.

Paysage



Le parc des Franchises possède aujourd'hui une grande variété de végétation et d'ambiances. Avec une topographie douce et de nombreux espaces intimes qui lui apporte une certaine richesse intérieure. Côté Châtelaine, la roseraie fait resplendir d'anciennes variétés tandis qu'une superbe collection de conifères est située côté rue des Franchises.

Usages et activités



Les aménagements répondent à une accessibilité pour tous en créant un espace adapté aux personnes à mobilité réduite. La périphérie est conçue pour permettre aux accompagnateurs de s'asseoir au plus près des enfants et de participer aux jeux. De plus, le projet tire parti des arbres existants pour offrir des situations ombragées pour les différents usagers.

COLLÈGE DES TROIS SAPIN À ECHALLENS

Lieu : Espace situé au sud-est du bâtiment du Collège en surplomb de la route Echallens – Poliez-le-Grand
2013 / 4000 m²

Tranche d'âge des jeux : 12 à 15 ans

Concepteur.rice.s : Projet qui a vu le jour à l'initiative d'un enseignant du Collège durant l'année de la biodiversité en 2010.

Il ne s'agit pas d'une place de jeux à proprement parler mais d'un espace de nature aménagée autour du bâtiment du Collège. A l'origine la surface était une zone de talus avec une pelouse classique intensive tondu régulièrement. Le projet de réaménager de cette zone débute avec l'année de la biodiversité en 2011 par un concours lancé par un enseignant de l'école. L'idée est de rendre la surface plus accueillante à la biodiversité, de sensibiliser les élèves au cours d'activités (réalisation des nichoirs et hôtels à insectes), ateliers pédagogiques, visites et événements mais également de réaliser une démarche citoyenne afin montrer que l'on peut être acteur d'un lieu.



- © 1. L'Echo du Gros-de-Vaud - Evolution
2. Tout ménage Echallens info - Paysage
3. Tout ménage Echallens info - Matérialité

Biodiversité



La surface comporte différents aménagements tel qu'un jardin potager, un verger haute-tige (11 variétés anciennes), des murs en pierres sèches d'environ 20m de long, une haie indigène ainsi qu'un « galgal » sorte de construction en pierres pour fournir le gîte à différents reptiles et arthropodes. La forêt proche est une réserve de biodiversité très favorables à la grande faune.

Construire ensemble



Le projet a une forte dimension pédagogique et participative car 32 classes ont été impliquées (500 élèves) lors du concours de projet avec 15 propositions retenues. Le corps enseignant y a été également très actif, une cinquantaine d'enseignant.e.s y ont activement contribué. Durant l'étape de mise en œuvre, les élèves ont participé à concevoir les aménagements (nichoirs, hôtel à insectes) durant les cours de travaux pratiques. Les murs en pierres sèches ont été construits par les élèves avec la collaboration d'une Fondation pour des personnes handicapées mentales.

Matérialité



La plupart des matériaux sont naturels, dont des pierres du Valais pour les murs en pierres sèches. Le bois y tient une place principale, que cela soit pour le mobilier, le revêtement des places en plaquettes de bois et le paillage des plantations avec des copeaux. Le reste des surfaces est constitué de pelouse entretenue de manière extensive.

Paysage



Un site légèrement vallonné positionné dans la frange urbaine d'Echallens, dos au Jura et face au plateau agricole, qui offre à la fois des perspectives lointaines, au-delà du Léman, sur les Alpes bernoises, tout en bénéficiant de la présence de la forêt proche, invitation à rechercher fraîcheur et senteurs d'humus bienfaisantes.

Usages et activités



Des tables de pic-nic sont utilisées à midi.
Espace utilisé également pour l'enseignement des sciences naturelles.



3 Paysage et environnement

3.1 Paysage et intégration de l'aire de jeux à son environnement

3.2 Exemples choisis de places de jeux

- Place de jeux des couvertures de voies CFF
- Place de jeux de la Treille

PAYSAGE ET INTÉGRATION DE L'AIRE DE JEUX À SON ENVIRONNEMENT

Le paysage est la matière sensible et compréhensible par tous de ce concept un peu abstrait du développement durable. La beauté du paysage élève l'homme sauvage qui sommeille en nous, lui donne le courage et l'énergie pour surmonter les crises qui l'assailent. Elle le rend aussi plus civilisé et moins agressif à l'autre car elle lui permet de voir loin, de voir grand, de voir longtemps

Gilles Vexlard Architecte paysagiste

Cette définition du paysage par un paysagiste traduit bien le rôle social et culturel de la dimension "paysage", et ce, quel que soit l'âge de l'observateur. La force supérieure de la nature est sublimée par le paysage et ainsi ressentie par les enfants, une dimension peut-être encore inconsciente mais bien réelle. Il n'y a pas qu'une sorte de paysage, mais une multitude de formes, d'échelles différentes, perçues par le regard, on peut dire que le paysage existe là où les yeux se posent. La topographie, l'exposition, la nature du sol, la végétation, l'horizon, sont autant de composants à l'origine de l'incarnation du paysage et que chacun à sa façon peut s'approprier.



© Crédit photo Eric Amos - Les sommets des montagnes, limites visibles du territoire



© Crédit photo Eric Amos - Le fleuve, promesse de contrées mystérieuses



© Crédit photo Eric Amos - Baby-Plage, le grand large

PLACE DE JEUX DES COUVERTURES DE VOIES CFF

Lieu : Saint- Jean - Genève

1997-2002 / 500 m²

Tranche d'âge des jeux : de 5 à 12 ans

Concepteur.rice.s : In Situ Architectes paysagistes, Pierre Bonnet, Architecte

Une place linéaire, une avenue habitée, une couverture, une couture entre deux quartiers, Les Délices d'un côté, Saint-Jean de l'autre. Rien ne trahit la présence, sous quelques dizaines de centimètres de sol, d'une dalle en béton de 50 cm d'épaisseur. Et pourtant, c'est sous ce support artificiel que circulent en direction de l'aéroport et de Paris une centaine de trains par jour et sur cette dalle qu'est installée une succession d'espaces de jeux laissant la part belle à une forme de nature. Dans le prolongement des voies, des percées sur le grand paysage font des extrémités de la longue dalle de 750m, une magnifique terrasse, un belvédère sur le territoire du bassin lémanique ou retourné sur le Jura.



- © 1. Crédit photos Eric Amos - Les Voirons, ancrage visuel lointain
2. Crédit photos Eric Amos - Paysage de jeu et grand paysage, un univers d'évasion
3. Crédit photos Eric Amos - Se frayer un passage dans les bambous, un monde imaginaire

Biodiversité



Un jardin en mouvement. Espace de transition entre aménagements urbain des voies et les talus CFF au-delà de l'avenue d'Aire. Le début années 2000 correspond aux origines de la « Nature en ville » et du « Jardin en mouvement », ces plantations installées sur un sol de faible épaisseur (30/40 cm) évoquent les espèces pionnières, rudérales, complément aux bambous des aménagements aval. Observatoire de la végétation, les plantes voyageuses se disséminent, s'associent entre couleurs et textures de feuillages dans les gris, argentés, bleus, créant un espace de liberté « flou » que quelques murs en pierres sèches agrémentent pour les reptiles à sang froid.

Construire ensemble



Les végétaux sont toujours très exposés dans les places de jeux, même celles occupées par de très jeunes et très légers enfants débordant d'énergie. Cependant les végétaux choisis offrent des résistances étonnantes à la pression des activités. Bambous vigoureux et figuiers résistants au tronc lisse et généreux semblent s'accommoder de leur situation et permettent véritablement de créer des situations de jeux. Toutefois, un suivi attentif des jardiniers et des protections provisoires durant les premières années ont été nécessaires pour permettre aux végétaux d'acquiescer la résistance requise. L'usure de ces aménagements est peu visible alors même que leur usage est intensif. Un suivi d'entretien régulier en est sans doute la raison.

Matérialité



Des éléments construits simples et fonctionnels, des sols fait de bois, de gravier libre et stabilisé confèrent à ces lieux une dimension "naturelle" tout à fait bienvenue.

Le gravier qui roule sous les pas et entre dans les poches. Rond et de couleurs variées, une référence aux pierres des glaciers et du Rhône. Du gravier stabilisé pour les places et les arbres, des dalles de béton pour les vélos, les poussettes et les PMR, des planchers de bois pour s'asseoir ou laisser l'eau s'infiltrer au pied des arbres qui amènent une ombre bienfaitrice. Et un sol, une terre recouverte des feuilles forme les chemins entre les tiges de bambous.

Paysage



Les vues sur les Voirons et sur le Jura par-dessus les toits de la ville, les percées sur le lointain paysage rappellent l'existence d'un territoire marqué par une topographie faite de plaines et de montagnes, de lac et de coteaux boisés. La course du soleil levant et couchant indique l'est et l'ouest comme une boussole inconsciente et intégrée. Un ancrage au territoire.

Usages et activités



Sur ces espaces il existe une grande diversité d'activités possibles : mis à part quelques engins et équipements, rien de réellement construit, du gravier et un sol perméable sans délimitations « dures », des végétaux libres et touffus dans lesquels se frayer des passages, des petits arbres au tronc lisses et robustes qui permettent d'y grimper, et c'est tout et c'est beaucoup, bien assez en tous les cas pour jouer à l'aventurier et à l'homme des bois, se raconter des histoires et s'amuser à se faire peur, s'imaginer découvreur de territoires perdus.

PLACE DE JEUX DE LA TREILLE

Lieu : Vieille-ville de Genève

Rénovation récente / 500 m²

Tranche d'âge des jeux : de 5 à 12 ans

Concepteur.rice.s : ECO

La treille, une promenade, première place publique plantée de marronniers depuis le 18^e siècle, hors les murs de la cité médiévale, offrant ombre bienfaisante et situation idéale pour voir et être vu. Voir les personnes mais aussi profiter de la vue au-delà des remparts, la campagne et les montagnes au loin.

Aujourd'hui encore, l'attraction du site perché ne se dément pas, parents mais aussi enfants fréquentent la petite place de jeux, grands et moins grands, sont attirés par les chevauchées fantastiques devant le grand paysage lointain. La situation dominante offre aux utilisateurs des lieux un sentiment de sécurité doublé d'une certaine excitation de la hauteur.



- © 1. Crédit photos Eric Amos - Paysage de jeu et grand paysage, un univers ludique d'évasion
2. Crédit photos Eric Amos - Balayer, ratisser, combler, damer le sol au pieds des arbres et éviter l'endommagement des racines
3. Crédit photos Eric Amos - Le Salève, ancrage visuel lointain et très présent à la fois

Biodiversité



Des arbres à l'ombre bienfaisante, le célèbre marronniers de la Treille tout proche et annonciateur du printemps, les anciens et vénérables murs tout envahis de plantes de rocailles, de mousses et de lichens, qui offrent à la fois gîte pour la faune et la végétation des murailles et une protection bienveillante par leur masse rassurante.

Construire ensemble



Les végétaux sont toujours très exposés dans les places de jeux, même celles occupées par de très jeunes et donc très légers enfants débordant d'énergie. Cependant les végétaux existants, d'anciens marronniers, semblent résister à la pression des activités et contribuent à créer des situations de jeux. Toutefois, même si l'usure de ces aménagements est peu visible alors même que leur usage est intensif, un suivi d'entretien régulier est nécessaire tout au long de la saison, un ratisage, et apport de complément de sable ou gravier au pied des arbres.

Matérialité



D'une grande simplicité, sobriété toute protestante, le sol est avant tout fonctionnel par la protection qu'il offre en cas de chute grâce au caoutchouc de synthèse et aux copeaux de bois, quant aux jeux, ils mêlent bois et acier pour une plus grande longévité. La présence imposante des murs en pierre de Meillerie et des pavés anciens apporte un contrepoint patrimonial bienvenu à l'aspect quelque peu hétéroclite de l'espace de jeux.

Paysage



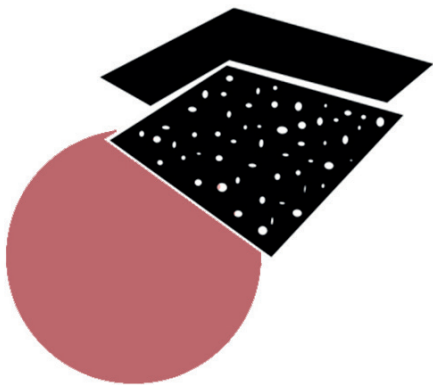
Les vues par-dessus les toits d'est en ouest offrent une vision de la ville sur 180° au premier plan, puis les faubourgs et les bourgs, ensuite la campagne et les premiers contreforts des montagnes, celles sur lesquelles on va se promener le dimanche en famille.

S'amuser à retrouver sa maison, son école et les arbres remarquables, nommer les montagnes, reconnaître les oiseaux, autant de moments qui font de cette place un magnifique belvédère qui ne désespère pas durant les beaux-jours, semaine comprise.

Usages et activités



Sur ces espaces il existe une grande diversité de jeux "classiques" mais toujours attractifs, à commencer par les chevaux de bois. Carrousel, tour à grimper, et balançoires sont disposés sur des pastilles de sol souple, amortisseur de chutes autour de ces jeux présentant des risques. Le reste, un sol dur et ancien, accueille un jeu de sable, valeur sûre auprès des tout petits. L'utilisation des vélos et tricycles se fait sous le regard attentif des parents assis sur le banc le plus long du monde, un bras protecteur posé sur la poussette du dernier né.



4 Matérialité

- 4.1 Matérialité sur les places de jeux
- 4.2 Exemples choisis de places de jeux
 - Place de jeux de Baby-Plage
 - Places de jeux des Tuileries

MATÉRIALITÉ SUR LES PLACES DE JEUX

Dans le film que lui consacre Carlos Lopez (Lopez, 2010), Georges Descombes, architecte-paysagiste, fustige les aires de jeux actuelles, qui, par la forme des modules explicites, le cheval de bois, le château fort, l'avion ou le bateau, ne laissent aucune chance à l'imaginaire des enfants, annihilant d'emblée toute créativité. Pour l'architecte, une surface naturelle, un arbre, un ruisseau, des branchages ou des buissons sont autant d'éléments plus propices au développement créatif de l'enfant.

La matérialité conditionne la tactilité ; la terre, l'eau, les pierres, les feuilles mortes, l'herbe verte ou sèche, les feuillages et l'écorce des arbres sont autant de matières qui rappellent à notre souvenir nos jeux d'enfants au travers des sons, du toucher, de l'odeur...

Ces éléments de « nature » représentent une matérialité qui parle du lieu, qui évoque un environnement sensoriel qui persistera dans nos ressentis et la perception des ambiances rencontrées ou recherchées, qui contribuent à alimenter tout un imaginaire.

Personne n'est mieux placé qu'un enfant pour exprimer la texture, la pente, la couleur, la température, l'odeur, la perméabilité d'un revêtement, celui sur lequel il court, shoot, roule ou tombe.

Les équipements, de bois, de pierre, de béton, d'acier, de tissus, de plastique, de caoutchouc ou de verre, ne sont pas tous égaux devant le plaisir qu'ils offrent à être empoignés, touchés, frottés, patinés, usés, détériorés.

Ce sont autant de repères sensoriels qui fabriquent à leur façon nos affinités avec tels ou tels autres matériaux, à leurs usages et à l'image dont ils seront porteurs.

La matérialité c'est aussi une ressource. Elle est généralement extraite de gisement "naturels", comme les carrières ou les gravières par exemple ou encore les forêts. De nos jours on doit penser valorisation, exploitation raisonnée, provenance localisée et matériaux naturels, recyclables et peu émetteurs de gaz à effet de serre.

Ressentir, se familiariser, se lier avec ces matériaux naturels permet de former des générations d'enfants soucieux et respectueux de la nature, ils en conserveront dans leur mémoire une émotion génératrice de comportements responsables.



© Crédit photos Eric Amos - Compose moi un lézard alluvionnaire



© Crédit photos Eric Amos - Du sable et du béton, du tendre au dur, dualité ludique

PLACE DE JEUX DE BABY-PLAGE

Lieu : Ville de Genève, quartier des Eaux-Vives

2000 - rénovation en 2015 / 300 m²

Tranche d'âge des jeux : de 5 à 12 ans

Concepteur.rice.s : Jean Georges Ernst / Association Cheetah-Baby-Plage

Qui n'a pas rêvé, enfant puis adulte, de pouvoir enlever ses chaussures, fouler le sol, toucher la matière, de se ressourcer au contact du sable, de la terre, de l'herbe ou de l'eau ?

La vie en ville et ses codes, sanitaires, sécuritaires, vestimentaires, exacerbe le besoin de se libérer de ces contraintes et la place de jeux doit pouvoir offrir cette possibilité. Comment résister à l'appel d'une plage de jeux? Allier baignade et jouer à Tarzan, donner à un quotidien un esprit de vacances toute l'année.



© 1. Crédit photos Eric Amos - Grimper dans les arbres, se balancer comme des écureuils et regarder au loin
2&3. Crédit photos Eric Amos - Sable de quartz, herbe mais aussi 2ème vie des pneus

Biodiversité



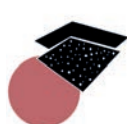
Jouer au pied des arbres, au bord de l'eau, les pieds dans le sable et la tête dans le ciel, c'est partir à la rencontre des éléments, c'est partager un espace dans lequel se retrouvent les différentes formes de vie, animales et végétales et amicales, des rencontres passionnantes.

Construire ensemble



Cet espace unique à Genève est issu de l'initiative de Jean Georges Ernst en 2000 qui, après avoir patiemment recueilli, découpé, tressé, assemblé suffisamment de matériel, entreprend la construction de son « Cheetah Parc ». Recycler et permettre de s'amuser tout en répondant aux attentes de santé et de sécurité, un projet d'abord éphémère puis pérennisé suite à la ténacité de l'association Cheetah-Baby-Plage et à un entretien attentionné et soutenu de la part du service de voirie.

Matérialité



Valoriser les matériaux de récupération est un enjeu actuel de société, un bel exemple de recyclage de pneus de vélos, motos, voitures, lavés et façonnés de façons à garantir résistance et longévité tout en garantissant la souplesse nécessaire aux jeux et à la préservation des arbres. Le sable de quartz, drainant et amortissant, joue pleinement son rôle de sol de terrain de jeux.

Paysage



Cette place féérique s'ouvre sur le grand paysage, le lac dans toute sa grandeur, un horizon sans limite favorisant les projets d'aventure ainsi que les mondes d'évasion imaginaires.

Usages et activités



Grimper au plus près des branches et des fourches sur lesquelles s'installer, se balancer en rêvant d'aventures de pirates, mais aussi se laisser glisser au sol et apprécier le contact du sable, creuser et façonner des parcours, courir et jouer au ballon puis se jeter à l'eau sous l'œil des adultes attentifs.

PLACES DE JEUX DES TUILERIES

Lieu : Bellevue, chemin des Tuileries 130

2019 / 3000 m²

Tranche d'âge des jeux : de 5 à 12 ans

Concepteur.rice.s : VIMADE Architectes paysagistes

Le parc des Tuileries offre une nature de proximité aux usagers du quartier. Cette nature est accessible aux habitants dès leur sortie des bâtiments et la place de jeux qui y est intégrée permet aux plus jeunes comme à leurs aînés, un usage ludique au sein même d'un espace naturel. La matérialité évoquée par la toponymie se retrouve dans un système de gabions remplis de tuiles et favorables à la biodiversité.



- © 1. Crédit photos Eric Amos - Des haies vives et des gabions de tuiles, le gîte et le couvert pour la petite faune
2. Crédit photos Eric Amos - Un ancien site de production de tuiles qui retrouve son cadre naturel.
3. Crédit photos Eric Amos - Les arbres puis les montagnes, tout pour construire un imaginaire

Biodiversité



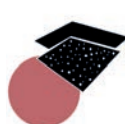
L'installation d'une prairie fauchée sur une partie du parc des Tuileries offre aux enfants une surface rase en herbe et des lieux destinés aux activités de jeux, des espaces en marge sont maintenus en prairie haute. La périphérie densément plantée permet de créer une intimité à la place de jeux tout en réservant des refuges pour la faune.

Construire ensemble



Une démarche citoyenne est à l'origine de ces espaces entretenus par une gestion respectueuse de la nature tout en offrant des jeux adaptés aux plus jeunes avec l'objectif de favoriser l'éveil à la nature.

Matérialité



Pas de places ni de chemins durs et imperméables, des prés fauchés très bio-divers qui autorisent les jeux.

L'identité du site est rappelée au travers des gabions constitués de tuiles qui évoquent l'activité passée du lieu, la fabrication de tuiles en terre cuite. Un bémol à la dimension "nature" du site; le revêtement de sécurité sous les engins de jeux qui est en polyuréthane imitation des copeaux de bois! Du copeau naturel aurait été préférable.

Paysage



Les enfants se retrouvent au cœur d'une végétation riche et variée et profitent d'un cadre d'ambiance naturelle au-delà duquel des vues se posent sur les massifs boisés de proximité et plus loin sur le Jura.

Usages et activités



Courir, se cacher, se rouler sur les talus ou au sol, une alternative heureuse aux autres jeux plus conventionnels et non moins attractifs mais complémentaires. Un choix, une offre d'activités et d'expériences nouvelles dans lesquelles la nature peut prendre une place importante.



5 Usages et activités

5.1 Les usages et les activités sur les places de jeux

5.2 Exemple choisis de places de jeux

- Parc de Kreuzberg am Gleisdreieck.

LES USAGES ET LES ACTIVITÉS SUR LES PLACES DE JEUX

Depuis le début du 20e siècle, l'importance du jeu dans le développement des enfants ne fait plus de doute.

Il existe différentes manières de classer le type d'activités de jeux, selon le sens à leur attribuer ou l'usage. Différentes théoriques existent qui sont parfois complémentaires.

Les diverses classifications des jeux

On peut classer le jeu selon le développement cognitif (on parle aussi de jeux selon la tranche d'âge) comme l'a fait Jean Piaget.

Certaines classifications parlent de jeux selon le type d'activité 1) de mouvement, 2) de construction, 3) didactiques ou 4) créatifs

1. Jeux de mouvement ou d'activité physique: les jeux où il faut courir, grimper, glisser, etc. ex. cache-cache, glisser d'un toboggan, grimper aux arbres
2. Jeux de construction : dans ce type de jeux il y a souvent un objectif à atteindre. Le jeu peut être associé à des jeux de rôle (jeux créatifs), ex. construire une cabane pour jouer aux indiens, faire un parcours dans le sable pour les petites voitures.
3. Jeux didactiques : les jeux qui délivrent un contenu pour l'apprentissage par ex. des lettres ou de mots
4. Jeux créatifs: les jeux où les enfants font semblant de faire quelque chose, cela peut être des scènes familiales comme celles de fictions ex. Je joue à papa et maman, le jeu du policier et du voleur

Jérôme Besson (Planification des places de jeux en ville de Genève, 2012) classe les jeux en fonction des aménagements spécifiques :

- Jeux sportifs: basket, football, volleyball, ping pong
- Jeux symboliques: ferrociments, cabanes, labyrinthe, jeux à thèmes
- Jeux physiques: agrès, parcours d'équilibre, jeux multifonctions, jeux de grimpe
- Jeux traditionnels: carrousels, jeux de glisse, jeux oscillants, balançoires, bacs à sable

D'autres classifications proposent une différenciation beaucoup plus grande. Bob Hughes propose 16 types d'activités, ce qui montre l'étendue des opportunités qui peuvent avoir lieu sur une place de jeux (Hughes, 1996).

Les places de jeux actuelles sont centrées sur les jeux de mouvement

Une place de jeux devrait non seulement être diversifiée par le type d'activités proposés mais également par plusieurs zones selon les tranches d'âges. Ces zones ne doivent pas forcément être séparées et peuvent même si c'est possible se chevaucher.

Actuellement, en Suisse comme dans la plupart des pays occidentaux, la sécurité est mise en avant au détriment de la variété des types d'activités. A Genève, les jeux sportifs, jeux de mouvement sont les plus représentés (Besson, 2012). L'offre des activités proposées s'est appauvrie, les jeux dits symboliques ou les activités de construction sont beaucoup moins représentées. En effet, les places de jeux classiques sont conçues pour des activités physiques (grimper, glisser, etc.) et peu pour les activités créatrices ou les jeux de constructions, à part le bac à sable qui permet des jeux de construction et de socialisation. Parfois on trouve de petites maisonnettes qui peuvent susciter des jeux de rôles.

Les activités qui peuvent permettre de découvrir les éléments naturels

Etre en contact régulier avec des éléments naturels permettrait une meilleure compréhension des interrelations naturelles et une conscience environnementale (Hallmann et al., 2005).

Le type d'activités développées par les enfants est influencé par l'espace lui-même ; l'usage est défini au moins en partie par les aménagements, une place de jeux avec du sable permettra des jeux de construction. Des expériences faites sur une place de jeux dite « d'expérimentation nature » (selon le concept allemand de « Naturerfahrungsraum » : une zone destinée à expérimenter les éléments naturels) montrent que le type d'activités développées par les enfants est plus grand que sur une place de jeux classique. La variété des comportements de jeu est beaucoup plus large dans la place de jeux dite « naturelle », dans ces espaces les jeux de mouvement sont moins répétitifs et les jeux plus diversifiés et complexes, y compris l'exploration. Cette variété n'apparaît pas sur les places de jeux classiques (Martens, 2018). Bien entendu, sur une place de jeux classique, les enfants peuvent détourner les aménagements de leurs fonctions premières, pour par exemple monter depuis le bas sur un toboggan, grimper sur le toit d'une cabane, etc. faisant appel à leur créativité mais ce processus est plus fort dans un environnement où les enfants peuvent adapter ou modifier des éléments avec des éléments mobiles pour faire des cabanes par exemple, ce qui n'est pas possible sur une place de jeux classique.

Ci-dessous, quelques exemples d'activités pour « expérimenter » la nature (Martens, 2018):

Activités	Activités en lien avec les éléments naturels
Avec la terre, marcher dans les flaques	Toucher la terre plus ou moins mouillée, différentes interactions avec la terre et l'eau.
Avec l'eau, faire couler ou retenir l'eau	Expériences de l'eau sur le corps, voir le ruissellement de l'eau.
Avec les plantes, récolter, préparer, manger	Expérimenter avec les sens, jeux créatifs
Avec les animaux, suivre et attraper les animaux	Expérimenter le comportement des animaux
Jeux de mouvements	Expérimenter les textures et les terrains

PARC DE KREUZBERG AM GLEISDREIECK.

Place de jeux dite "d'expérimentation nature" ("Naturerfahrungsraum")

Lieu : Berlin, Allemagne

2013 / 3500 m2, dans un parc de 26 ha

Tranche d'âge des jeux : 7-12 ans

Concepteur.rice.s : Projet citoyen supervisé par « Grün Berlin GmbH » en coopération avec «ARGE Naturerfahrungsräume».

Situé à Berlin sur d'anciennes friches de la gare marchande, le parc de Gleisdreieck abrite deux zones dites « Naturerfahrungsraum » qui correspondent à des zones dites d'expérimentation de la nature. On en trouve beaucoup en Allemagne d'où est parti le concept d'expérimentation de nouveaux espaces en ville. Le « Naturerfahrungsraum » est un espace assez grand (min 1 ha), sans équipement de jeux « classiques » ; cela peut-être un bout de forêt, une butte, du sable, des buissons, où dans un cadre ludique les enfants peuvent jouer librement. Le but est de renforcer le contact avec des éléments naturels (eau, sable, végétation, etc.) afin de développer entre autres la créativité, la collaboration, les activités sont multiples et ouvertes. Ce biais doit éveiller l'intérêt pour la nature par des liens émotionnels et non dans le but de transmettre des connaissances.



1. Crédit Photo Lichtschwärmer
2. Crédit Photo Lichtschwärmer
3. Crédit Photo Lichtschwärmer

Biodiversité



La zone d'expérimentation de la nature se trouve sur une ancienne friche dans un grand parc d'environ 26ha. Dans cette zone, la friche a été peu aménagée, on trouve des zones buissonnantes qui entourent de petites dunes de sables. L'entretien limité donne un aspect "sauvage" de milieux où les plantes spontanées et rudérales prospèrent.

Construire ensemble



Dans ce lieu, l'accent est mis sur les éléments mobiles tels que branches, cailloux. L'ensemble de la place se trouve sur une zone peu aménagée. Le sol des pentes est argileux et les creux sont régulièrement inondés ce qui permet des jeux d'eau et de construction avec la boue.

Matérialité



Dans cette partie du parc, le terrain de l'ancienne friche a été laissé tel quel, quelques modelages de terrain ont été fait pour créer des pentes ou des creux. La zone vallonnée de l'espace d'expérimentation nature est adjacente à la pelouse du parc.

Paysage



Les différents espaces du parc permettent des usages très diverses. Dans la zone d'expérimentation de la nature, les jeux de construction avec des éléments naturels (sables, branches, cailloux, eau, etc.) sont privilégiés.

Jeux de mouvement ou d'activité physique: la topographie du lieu formé de buttes de sable, de bloc de cailloux est le support pour les jeux de mouvement.

Jeux de construction : possibles grâce à des éléments mobiles disponibles, on peut alors créer des barrages dans des ruisseaux ou construire des cabanes avec des branches.

Jeux créatifs: ici l'accent est mis sur les jeux libres sans consignes particulières, avec des matériaux mobiles permettant la construction.

Usages et activités



une grande partie du parc est issu d'un projet citoyen en réaction de l'autoroute qui devait être construite à proximité. La partie d'expérimentation de la nature n'était pas prévu dès le départ mais a été rajoutée à la demande des citoyens dans le projet pilote "Nature Experience Space" (taille : 3500 m², ouvert en juin 2009)

CONCLUSION

Repenser la ville par la qualité de ses espaces en y intégrant la nature est une opportunité pour garantir un cadre de vie et le bien-être des habitants tout en permettant de favoriser le potentiel de la biodiversité et des nombreux services qu'elle rend.

La nature en ville, ne se manifeste pas seulement sous la forme d'une végétation en pleine santé; c'est une mosaïque d'espaces et de milieux où le sol est visible et dans lequel l'eau pénètre, de bâtiments faits de toits et de murs végétalisés, de cours d'écoles avec des éléments naturels ou des biotopes, des potagers partagés et même des prairies fleuries, autant de lieux qui accueillent faune et flore mais qui sont aussi des espaces proches de chez soi, qui laissent la place aux activités et usages indispensables aux enfants. Des lieux de rencontres et d'activités et aussi des lieux à inventer, à imaginer, rêvés, discutés, puis conçus et réalisés ensemble, un processus créatif, participatif et riche de promesses d'appropriation, la meilleure garantie d'une pérennisation de la relation nature et activités humaines.

Ce catalogue est un état des lieux du rapport entre nature et places de jeux existantes, un constat orienté par les 5 thèmes retenus que sont: la biodiversité, la planification et la participation, le paysage et l'environnement, la matérialité, les usages et activités, tous révélateurs d'une dimension "naturelle" mais pas toujours aussi favorables à la nature

Cela pose la question de la résilience des milieux, leur capacité à supporter la pression, l'usure des usages et de l'entretien nécessaire. Trouver les meilleures combinaisons possibles, savoir réduire et compenser les impacts en préservant ici et en densifiant là, changer nos points de vue, comme par exemple pour mieux accepter le fait de grimper aux arbres ou de jouer dans l'eau, piétiner la terre ou encore cueillir des fleurs.

Pour pouvoir passer du catalogue à un outil pratique tel qu'un guide, il reste à poursuivre sur la base de ces constats, endossant la posture des parents, des enseignant.e.s, des responsables de programmations publiques, des gestionnaires des espaces plantés et surtout des enfants, pour que les spécialistes de la nature et de l'environnement, chercheurs et professionnels, puissent développer une approche faite d'adaptation et d'invention, une attitude visant à améliorer ce rapport entre les différentes formes du vivant en ville.

A l'exemple des élèves de l'école des Vollandes, c'est tout un potentiel de capacité à réinventer sans cesse qui existe et dont les adultes doivent veiller à conserver la vitalité afin de révéler un monde merveilleux de jeux et de nature pour leurs enfants.

BIBLIOGRAPHIE

- BACHELART, D., Autobiographie environnementale : explicitation et exploration de l'expérience écoformatrice, dans C. Guillaumin, S. Pesce et N. Denoyel, Pratiques réflexives en formation, ingéniosité et ingénieries émergentes, Paris : L'Harmattan, 125-154, 2009.
- BESSON, J., Planification des places de jeux en ville de Genève, Etat des lieux et perspectives, Département de la cohésion sociale et de la solidarité, Service des écoles et institutions pour l'enfance, 2012
- BENINDE, J., Veith, M., and Hochkirch, A., Biodiversity in cities needs space: a meta-analysis determining intra-urban biodiversity variation, Ecology Letters, p. 1-12, 2015
- Bureau de prévention des accidents (BPA), Documentation technique 2.348, "Aires de jeux conception et planification d'aires de jeux sûr dans l'espace public extérieur", 2018
- CZALCZYNSKA-PODOLSKA, M., The impact of playground spatial features on children's play and activityforms: An evolution of contemporary playgrounds' play and social value, Journal of Environmental Psychology 38, 132-142, 2014.
- D'ARGENTRE, A., Aménagement des espaces ludiques et aires de jeux, Le Moniteur, 2018 GROLIER P., Une école de la nature à l'échelle des enfants, lien Horticole 859 du 6 octobre 2013
- GUSTAVSOON et al., Management of urban woodland and parks-searching for creative and sustainable concepts, Urban Forest sand Trees, Springer, Heidelberg, pp. 369–397, 2005
- HUGHES B., Playworker's Taxonomy of Play Types, 1996
- JANSSON M. et al., Children's perspectives on vegetation establishment: Implications for school ground greening, Urban Forestry & Urban Greening 13, 166–174, 2014
- KOMOROWSKA, A., Nieplac zabaw , podcast sous <http://nieplaczabaw.pl> , consulté le 11.12.2020
- LOPEZ, C., Un architecte dans le paysage, 60 minutes, 2009
- MARTENS, D. Nature Experience Areas: Rediscovering the Potential of Nature for Children's Development, 2018
- Pro Juventute, Directives pour des espaces de jeux, 2019.
- ProSpecieRara, Cultiver et multiplier les saules, www.prospecierara.ch, consulté le 3 mars 2021
- RADIX Suisse Romande, Guide des places de jeux et de mouvement en Suisse Romande,
- ROGG, O., Comment je m'amuse au parc ?, Processus participatif incluant les enfants pour l'élaboration d'un programme de place de jeu au parc des Franchises, 2017
- SERVICE PARCS ET DOMAINES DE LA VILLE DE LAUSANNE, Cinq conseils pour aménager des places de jeux de qualité, www.lausanne.ch/nature (consulté le 11.12.2020)

