
ETUDE D'AVANT-PROJET

TERRAIN D'AVENTURES

enfants de 7 à 12 ans

JARDIN DES HALLES

PARIS





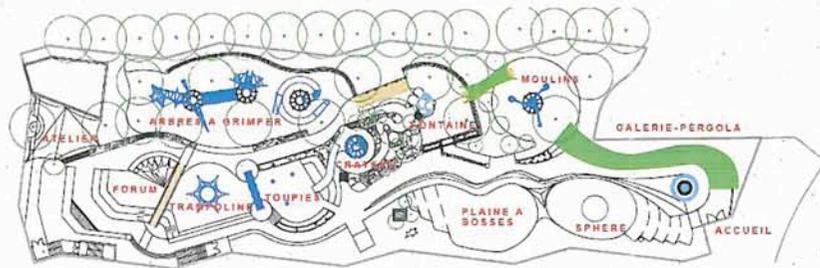
Etudié à l'échelle des enfants, l'espace est conçu comme un jardin de découverte et de voyage à travers des univers différents. Un parcours labyrinthique paysager, ponctué d'évènements ludiques, balisé par des bornes interactives, dessert douze micropaysages qui s'articulent les uns avec les autres par leurs proportions et leurs formes.

Différentes par leur configuration et leur environnement végétal, ces ambiances sont conçues pour stimuler des jeux individuels et collectifs ou pour recevoir des activités d'expression encadrées par des animateurs (atelier, forum). L'espace et les équipements installés sont accessibles aux personnes à capacité réduite.





UN TERRAIN D'AVENTURES AU COEUR DE PARIS



La grande diversité de paysages, de volumes, de matériaux et de végétaux, engendre un lieu riche en potentialités ludiques, une mosaïque de sensations source de rêve, ressort de l'imaginaire, stimulant une lecture poétique et sensible de l'espace.

ESPACES THEMATIQUES EMPREINTES

L'espace est ponctué de micro découvertes, événements minimalistes, empreintes, mini sculptures, à découvrir par l'enfant au hasard ou comme support de jeu de rôle, de chasse au trésor, de jeu de piste, de poursuite ou d'aventure, d'exploration programmée d'un territoire imaginaire.



La conception de l'espace de jeux autorise des appropriations mentales multiples et imprévisibles, génère des comportements ludiques spontanés et offre de nombreuses possibilités d'animation, renforcées par un réseau de bornes interactives.

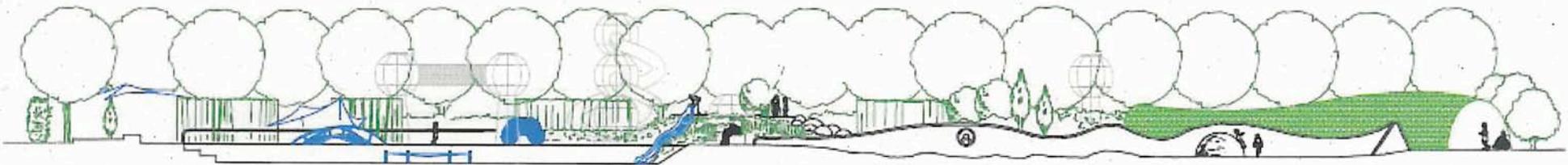
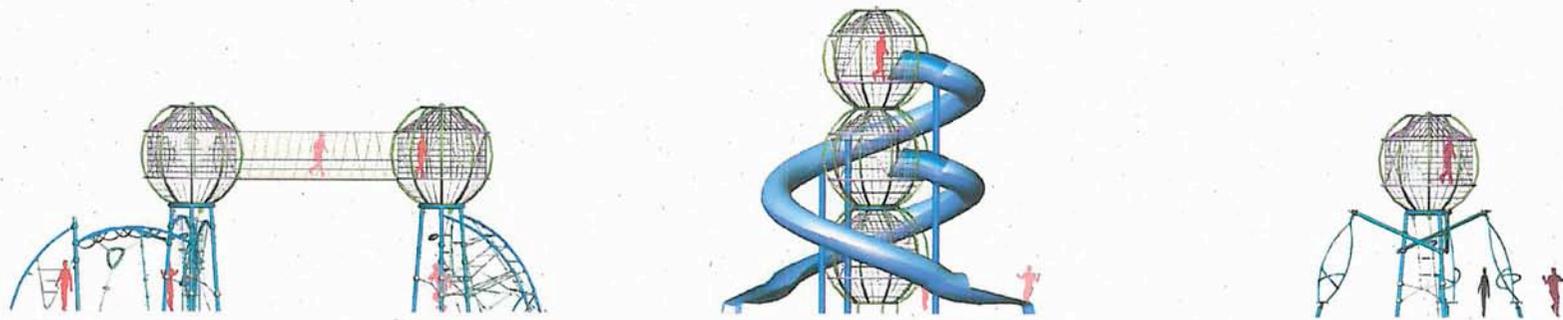
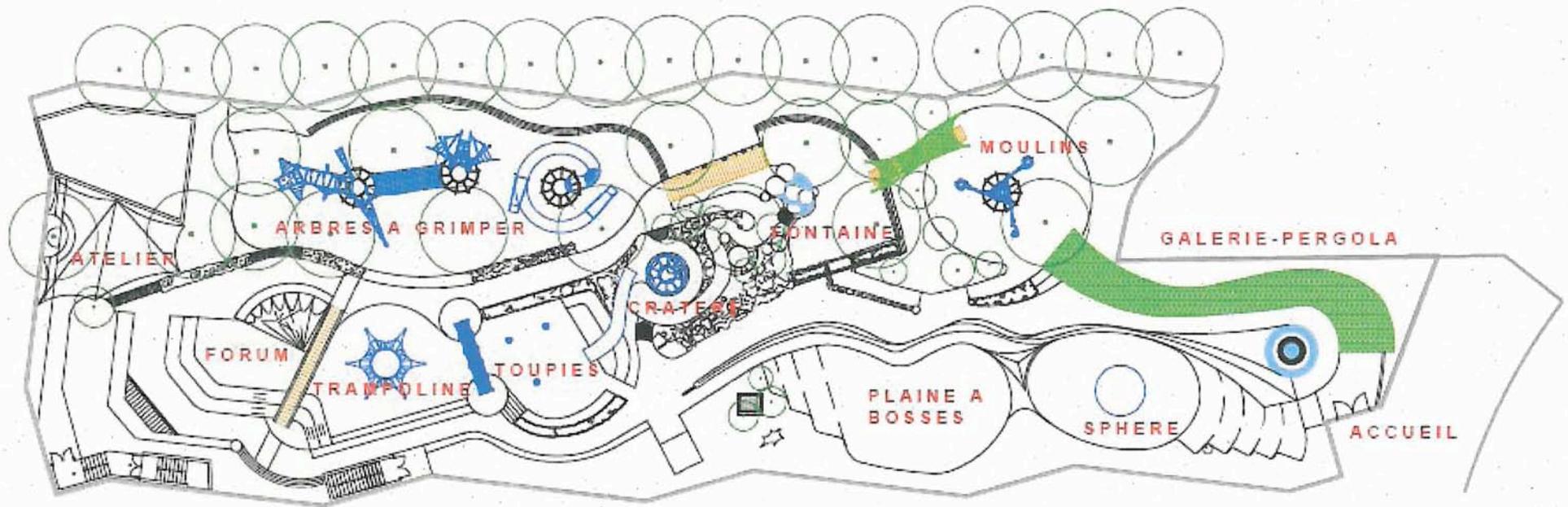
RESEAU DE BORNES INTERACTIVES

Implantées le long des sentiers ludiques, ces bornes permettent de dialoguer avec un serveur informatique installé *in situ*, le «Maître du Jeu». Il gère les événements selon le scénario ludique sélectionné par l'équipe d'animation ou par le joueur lui-même, muni d'un badge.



UN TERRAIN D'AVENTURES

SENTIERS LUDIQUES
-
THEMATIQUES
-
ESPACES



▷ Dès «l'accueil» plusieurs itinéraires sont possibles : l'enfant peut emprunter «la galerie pergola», étrange tunnel végétal au parcours sinueux, ou suivre l'allée centrale qui passe devant l'amusant «globe terrestre piano-aquatique» en verre coloré de récupération ou encore courir dans la plaine de jeux libres en longeant un «mur serpent sculpté» en galets. Il lui reste encore bien d'autres lieux à explorer et à découvrir, l'aventure commence ...



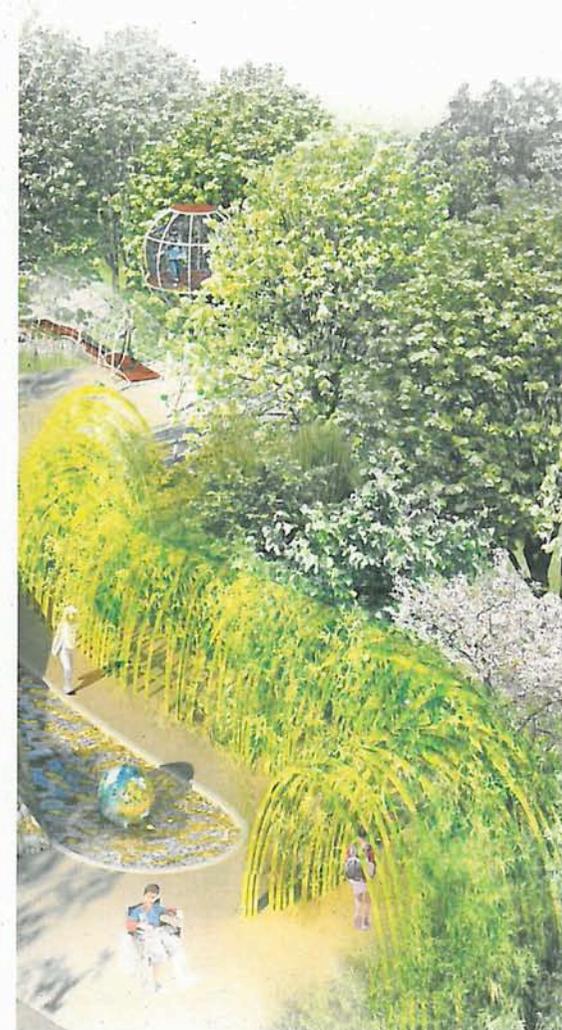
Par simple pression du pied les enfants ouvrent des robinets qui libèrent pour quelques instants un jet d'eau en un point du globe. Clin d'oeil : cette sculpture qui souligne le rôle vital de l'eau, est faite de bouteilles de verre recyclées ... mais c'est aussi une horloge.

La Plaine à bosses est un espace engazonné pour pratique de jeux libres (balles, badminton, etc.) équipé d'une sphère en acier inoxydable pour escalader et glisser. Une «ballule» pourrait également y trouver sa place.

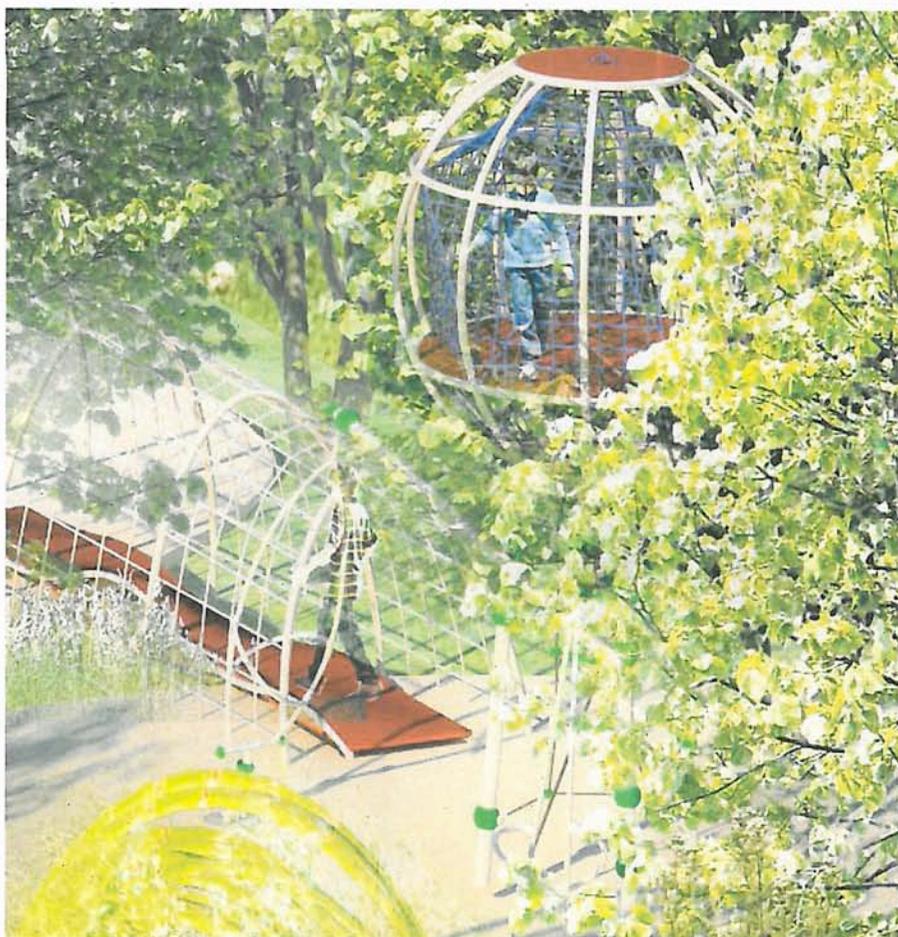
UN ESPACE POUR LE JEU ET L'AVENTURE



Illustrations : Cyril DE ARAUJO

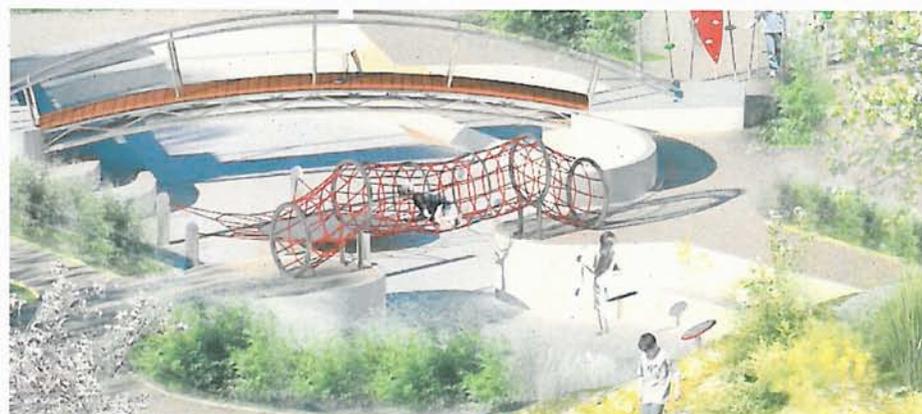


La «Galerie-Pergola» construction végétale de 25 mètres de longueur, réalisée en bambous, est susceptible de recevoir, par exemple, des expositions thématiques. Elle marque l'entrée dans le monde du jeu; on peut y présenter (affiches) les scénarios des jeux numériques, en expliquer les règles et les objectifs.



- ▷ les «moulins» proposent des jeux de tournoiement; on peut aussi se reposer dans un hamac suspendu et observer ses camarades de jeu.
- ▷ la «fontaine» alimente des petits caniveaux minimalistes, l'eau ruisselle alors entre les bosses également utiles pour jouer «à chat perché».
- ▷ la butte centrale est un point d'observation d'où l'on peut découvrir toute l'étendue du terrain d'aventures, descendre dans le «cratère», s'engouffrer dans les tunnels ou emprunter la glissière de talus qui conduit dans le monde «du bas» avec ses «toupies», sa «trampoline» et son forum.

UN ESPACE POUR LE JEU ET L'AVEVENTURE



Illustrations : Cyril DE ARAUJO

Une butte accessible par un cheminement penté, praticable en fauteuil roulant, offre un point de vue sur l'ensemble de l'aire de jeux. On peut accéder directement à la partie haute, coiffée d'une demi-sphère métallique, en escaladant les pentes du cratère ou, au choix, en empruntant 2 tunnels qui convergent dans l'entonnoir équipé de prises d'escalade et d'un dispositif de cordage. Une glissière de talus, orientée Nord-Est permet de dévaler la pente en toute sécurité. La butte est construite à partir de la technique des rocailleurs qui conjugue maçonnerie fine, sculpture, moulage et façonnage précis. Dans l'espace central, l'enfant tire l'eau d'une fontaine urbaine située en haut d'un dispositif volumétrique formé de bosses modelées.



▷ Les «arbres à grimper» offrent de nombreuses possibilités d'escalade, de balancement, d'équilibre et de glisse avec deux méga-toboggans en spirale, dont le plus grand est panoramique.



Structures ludiques audacieuses, ces «arbres à grimper» se substitueront à ceux qui seront supprimés et donneront aux enfants, grâce à leurs agrès et au système de câble filigrane la possibilité d'escalader, grimper, se suspendre, se balancer, se reposer, glisser, se réunir et défier en toute sécurité (système fermé).

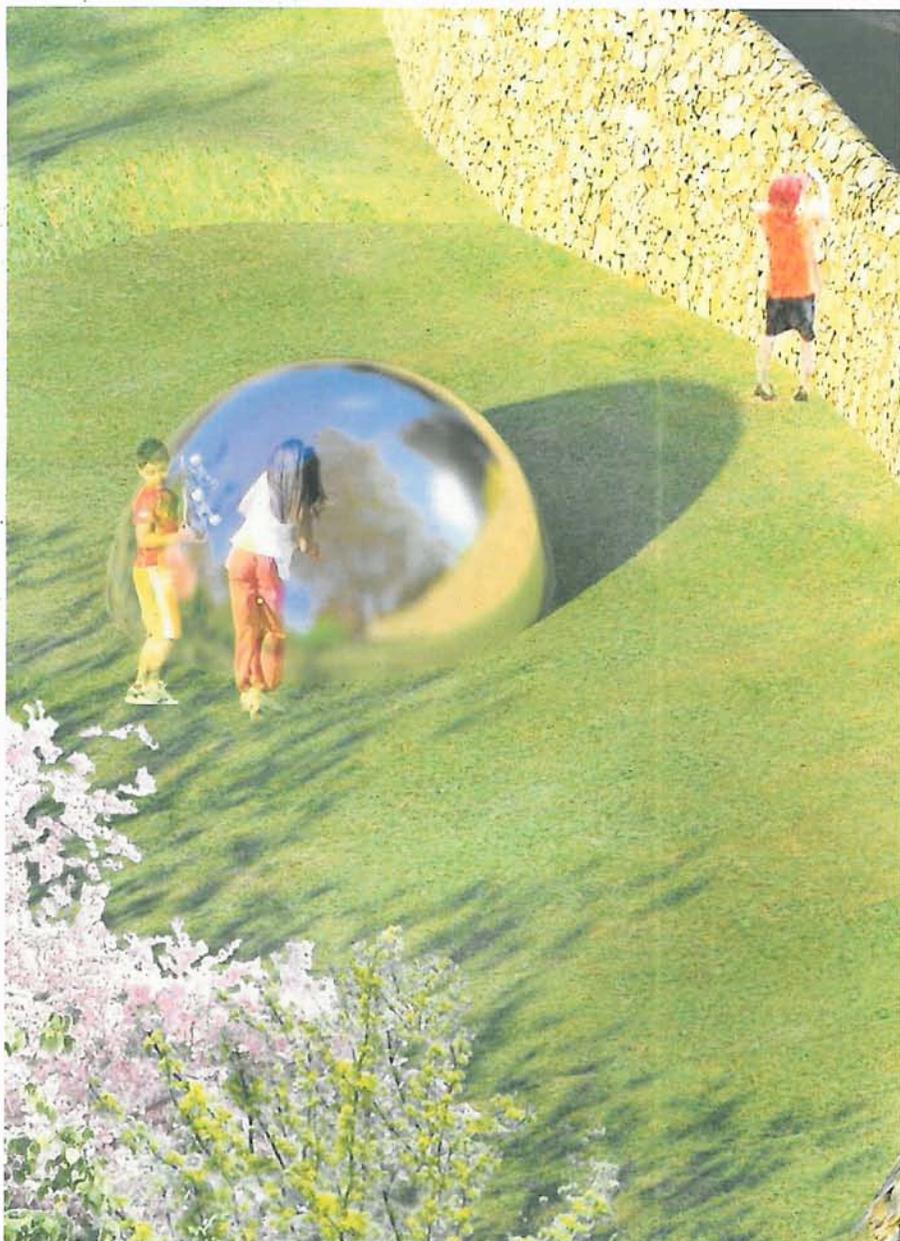
La tour principale, bien que devant atteindre, sans la dépasser, la hauteur des arbres, sera parfaitement intégrée à la canopée (transparence, choix des couleurs) et restera discrète même en hiver. C'est dire qu'elle donnera aux enfants la possibilité de voir sans être vus grâce notamment à une glissière panoramique de près de 20 mètres de longueur de glisse. Une structure composée de 2 tours reliées par un pont de corde, sera équipée d'agrès d'escalade et du système interactif ICON qui permet d'organiser des compétitions par équipes. Ces structures de conception originale seront construites spécialement mais utiliseront, pour des raisons de fiabilité et de conformité aux exigences de sécurité, de nombreux composants et sous-ensembles de production industrielle (Kompan - Corocord - Wiegand).

UN ESPACE POUR LE JEU ET L'AVEVENTURE



Photographies : KOMPAN - COROCORD - WIEGAND





UN ESPACE POUR LE JEU ET L'AVEVENTURE



- ▷ «l'atelier» est un lieu de repos, couvert par une toile tendue, utile pour se protéger d'une pluie soudaine. Différentes activités d'expression y sont organisées : préparation de spectacles, confection de costumes, etc... il peut également servir de lieu de pique-nique.
- ▷ le «forum» peut accueillir une soixantaine d'enfants environ pour des spectacles divers ou pour des activités nécessitant l'attention d'un groupe. Avec ses gradins, il peut servir de point de rencontre et de jeu.
- ▷ la «plaine à bosses» laisse aux enfants le soin de choisir le jeu qui leur convient (balle, badminton, frisbee, etc...).
- ▷ pour terminer, le «dôme» pour l'escalade et la glisse avant de goûter à un repos bien mérité.



Espace adjacent au local technique, l'atelier est destiné à la réalisation de travaux manuels (confection de costumes par exemple). On pourra y recevoir des artistes ou autres créateurs qui pourront initier les enfants au savoir-faire et mode d'expression de leur discipline.

Des chantiers pourront être organisés après mise en service de l'aménagement pour parfaire et compléter l'aménagement du forum ou réaliser des peintures murales afin que les enfants du quartier puissent découvrir des techniques, toucher des matériaux et laisser une trace ...