

DIRECTION DES PARCS, JARDINS ET ESPACES VERTS
MAIRIE DE PARIS

MARCHE DE PRESTATIONS INTELLECTUELLES
consultation

objet :
ASSISTANCE A LA MAITRISE D'OUVRAGE

**DEFINITION DE LA PLACE DU JEU ET DE L'ENFANT
DANS LE CADRE DU REAMENAGEMENT
DU JARDIN DES HALLES
A PARIS 1^{er} ARRONDISSEMENT**

NOTICE METHODOLOGIQUE

atelier de launay
conception et réalisation d'espaces urbains
61170 marchemaisons - tél. 02 33 28 52 95 - fax 02 33 27 43 55
E.mail : atelierdelaunay@wanadoo.fr
N° SIRET 40367531700016 - Code APE 742 CB

AOUT 2006

L'Atelier de Launay, fondé en 1971, **est membre du CODEJ (Comité de Développement de l'Espace pour le Jeu)** depuis 1975 et a développé son expérience et ses compétences particulières dans les domaines suivants :

- la place du jeu dans le quotidien de l'enfant, à la mesure de son développement physique, intellectuel, affectif et social ;
- amélioration du cadre de vie ;
- développement de la place des jeunes dans l'espace public.

L'apport original de l'Atelier de Launay réside dans :

- son expérience et son approche des aménagements en termes d'intérêts ludiques,
- sa connaissance des normes,
- sa capacité à intégrer les habitants et les acteurs dans le cadre de la concertation,
- sa capacité à mobiliser des membres du CoDEJ aux domaines de compétences variées.

Pour mener à bien cette étude, plusieurs intervenants intègrent l'équipe de l'Atelier de Launay ; ils sont tous membres du Codej et, portant une attention particulière à la place des enfants dans des espaces extérieurs urbains, interviendront au fur et à mesure du déroulement de l'étude, par rapport aux besoins de l'étude et à leurs compétences.

L'UN DES TEXTES FONDATEURS DU CODEJ :

« L'ENFANT ET LE JEU

L'enfant a besoin :

- **d'espaces verts mais aussi d'espaces minéraux**
- **d'espaces libres, mais aussi d'espaces aménagés,**
- **de petits espaces protégés, mais aussi de grands espaces ouverts,**
- **d'espaces sans adultes mais aussi d'espaces avec adultes.**

Pour répondre aux besoins nombreux et contradictoires de l'enfant il faut des espaces variés, diversifiés, multiples. »

ET AUSSI :

« Les activités indispensables à l'enfant, se traduisent par : activités de mouvement, activités calmes, activités d'expression et activités d'interaction avec l'environnement. »

ET ENCORE :

**« Les besoins de l'enfant sont complexes, ils coexistent et s'influencent l'un l'autre :
mouvement / repos
sécurité / risque
socialisation / autonomie
imitation / création ou expression
fiction / réel
éprouver des sensation / agir sur les choses »**

L'équipe, formée par des membres du CODEJ aux sensibilités diverses et complémentaires, se présente ainsi :

- **alessandrat** de l'atelier de launay, conceptrice et réalisatrice d'espaces urbains et ludiques depuis 1978 ;
- **Marc Alméras, ex-Président du Codej**, paysagiste ayant travaillé pendant 35 ans à l'aménagement des espaces extérieurs chez un bailleur social, gérant environ 135 000 logements en France ;
- **Fabienne Tanon, ex-Présidente du Codej**, maître de conférences à l'École normale supérieure Lettres et Sciences humaines de Lyon ;
Enseignements : Psychologie cognitive et interculturelle, Education ;
Spécialité : Contacts de cultures, Processus identitaires, Altérité, Approches éducatives, Formation des enseignants, Développement cognitif de l'enfant et de l'adolescent, Notions spatiales, ...
- **David Laborey, ex-Président du Codej**, urbaniste ayant travaillé à des projets autour de l'appropriation de l'espace par les usagers et à la participation des habitants ;
- **Karine Zimmermann**, plasticienne de l'environnement architecturale, ayant un Dea d'anthropologie et une expérience pendant 7 ans avec Luc Faraldi, anthropologue ;
- **Sébastien Cosset**, plasticien de l'environnement architectural ; il est graphiste, illustrateur, dessinateur, et "bédéiste" ; le tout avec fort talent.

Objectif

Il a pour objectif de promouvoir la création d'un environnement intégrant le jeu, et particulièrement le jeu des enfants et des adolescents, en milieu aménagé, principalement urbain.

Le jeu est constitutif du rapport de l'enfant avec son environnement. C'est à travers l'interaction ludique que l'enfant découvre et comprend le monde, y acquiert son autonomie et apprend de lui : à partir de son activité spontanée, en fonction des possibilités d'expérience active que lui offre l'environnement et des initiatives d'action qu'il suscite en lui.

Le jeu doit avoir dans l'environnement de l'enfant et dans sa vie quotidienne une place à la mesure de l'importance qu'il a dans son développement physique, intellectuel, affectif et social.

Cette place ne doit pas seulement résulter de l'existence de lieux réservés, finalisés et spécialisés tels que les pense une logique fonctionnaliste de la ville, où le jeu n'est envisagé que comme une catégorie d'activités, mais doit être inscrite dans la conception même de l'espace, afin qu'y soit prévu le jeu des enfants et pas seulement « des jeux pour les enfants ».

OBJECTIFS

Françoise Dolto :
« .. Il faudrait réaliser des espaces de vie pour ventiler les
émotions des adultes et des enfants. »

**METTRE ENFANTS ET ADULTES EN SITUATION DE COMPRENDRE LES ENJEUX PARFOIS
CONTRADICTOIRES AUTOUR D'UN REMENAGEMENT D'UN LIEU ET LES METTRE
PROGRESSIVEMENT EN CAPACITE DE PROPOSITION, AU RESPECT DES CONTRAINTES.**

Transmettre notre expérience pour :

- sensibiliser les acteurs du futur projet aux besoins en jeu de l'enfant afin que tous les aspects de ces besoins puissent être pris en compte tout en tenant compte des différents types d'activité de l'enfant ;
- éviter de faire des espaces de jeu des enclaves dans l'espace extérieur mais au contraire, insister sur les espaces de liaison entre les différents milieux de vie ;
- limiter les espaces affectés à un seul type d'activité, à une seule catégorie d'usagers.

PROPOSITIONS POUR L'ETUDE

calendrier prévisionnel

Phase 1	DIAGNOSTIC DE L'OFFRE EXISTANTE :	SEPTEMBRE 2006
Phase 2	ATTENTE DES USAGERS :	OCTOBRE / NOVEMBRE 2006
Phase 3	PROPOSITIONS D'OFFRE DE JEUX :	NOVEMBRE ET DECEMBRE 2006
Phase 4	ASSISTANCE A LA CONCERTATION :	JANVIER 2007

1. DIAGNOSTIC DE L'OFFRE EXISTANTE

Analyse de l'offre ludique existante sur le Jardin des Halles

- A. Rencontre de nos interlocuteurs : services Espaces Verts, élus éventuels, Architecte et Paysagiste du projet, partenaires associatifs, ...
- B. Prise de connaissance du contexte.
- C. Prise de connaissance du nouveau projet avec son dossier technique.
- D. Prise de connaissance d'autres documents liés à la nouvelle création et à l'histoire du lieu.
- E. Prise de connaissance des documents liés au contexte sociologique du jardin et du quartier environnant (associations, usagers, conditions d'usages, information sur les quartiers riverains et autres usagers réels envisagés).

Le rapport, à la fin de cette première phase, établira, en termes de qualité et d'efficience, l'offre d'espaces ludiques existants sur le Jardin des Halles.

En outre il mettra en exergue les manques constatés en termes d'offre pour les enfants, pré-adolescents et adolescents, et les dysfonctionnements éventuels des espaces existants.

2. ATTENTE DES USAGERS

Consulter les usagers afin de les impliquer dans un processus actif de réflexion sur le réaménagement du futur JARDIN DES HALLES.

LES ATELIERS

Animer des « ateliers thématiques de concertation », avec les représentants des associations, les parents et les enfants concernés, ainsi que les éducateurs (crèches, écoles, centres de loisirs ...) qui interviennent sur ce secteur.

Définir les caractéristiques de l'environnement de jeu des enfants et les attentes ludiques particulières développées et lister les contraintes fonctionnelles qui en découlent.

Donner les moyens d'évaluation de l'intérêt ludique d'un aménagement.

Etablir un diagnostic des besoins compte tenu des éléments précédents.

Avec les adultes

Atelier 1 : durée 3 heures

Sensibilisation aux besoins ludiques

Il s'agit de donner aux habitants / usagers les moyens d'évaluation d'un espace ludique. Cette approche leur permet d'appréhender les différents besoins ludiques de l'enfant dans leur diversité et leur ambivalence. Apport d'expériences remarquables en France et à l'étranger (supports : photos, diapos, projections, ...)

Cette séance peut être l'occasion de former les personnes relais en vue de les mettre en capacité de répéter la démarche et conférer aussi une plus grande résonance à l'action de concertation.

Atelier 2 : durée 3 heures

Analyse des aires de jeux existantes à l'occasion d'une promenade exploratoire du parc.

Cette séance prévoit une visite du parc, à l'état actuel, suivi d'un travail en salle.

L'atelier doit répondre aux questions suivantes :

- intérêt ludique
- intégration paysagère
- les problèmes de sécurité (évaluation subjective au regard de la séance de sensibilisation)

Suivant l'ampleur du public on peut envisager ici deux visites (2 fois 15 personnes) prévoir, comme dans l'atelier 1, une formation des représentants des institutions dont seraient issus les groupes, en définissant une feuille de route avec des questions précises.

Atelier 3 : durée 4 heures

Découverte d'autres espaces ludiques.

En région parisienne, en car (fourni par la Ville de Paris), adultes et enfants ensemble.

Cette découverte permettra aux adultes et aux enfants de visualiser d'autres espaces ludiques originaux, réalisés avec des matériaux différents (bois, inox, béton, ...)

Atelier 4 : durée 3 heures

Listing des besoins et des attentes au regard des outils transmis et des contraintes évoquées aux séances précédentes.

La conclusion de l'atelier 4 sera « un dossier des attentes » validé par les habitants et les experts sous réserve de validation politique.

Avec les enfants

Démarche possible avec un groupe d'une quinzaine d'enfants.
Le travail avec les enfants peut se dérouler aux mêmes dates qu'avec les adultes.

Atelier 1 : durée 3 heures

Découverte exploratoire du parc et de ses aires de jeux, avec prise de photos, suivi d'un travail en salle, de restitution par le dessin et la parole de l'espace perçu et vécu.
(Première expression brute des enfants sur le parc).

Atelier 2 : durée 3 heures

Approfondissement de la perception (qualification de l'espace et des équipements).

Le dessin et le récit sont les supports d'expression privilégiés, afin de déterminer les points suivants :

- que peut-on faire / ne pas faire dans le parc
- que proposent les jeux
- autres lieux d'activités

Atelier 3 : durée 4 heures

Découverte d'autres espaces ludiques.

En région parisienne, en car (fourni par la Ville de Paris), adultes et enfants ensemble.

Cette découverte permettra aux adultes et aux enfants de visualiser d'autres espaces ludiques originaux, réalisés avec des matériaux différentes (bois, inox, béton, ...)

Atelier 4 : durée 3 heures

En références à ce qui aura été défini durant les deux premiers ateliers, les enfants expriment leurs vœux et leurs propositions.

3. PROPOSITIONS D'OFFRE DE JEUX

Analyser, traduire, mettre en forme les attentes exprimées par les enfants, parents et accompagnateurs durant toute la phase de la concertation.

Cette troisième phase porte sur l'établissement d'un « catalogue d'espaces ludiques » permettant de répondre aux attentes exprimées lors de la phase 2.

Cela ne constitue pas, pour autant, une proposition d'aménagement à réaliser.

Il s'agit d'établir « un inventaire » le plus complet possible des aménagements d'aires de jeux réalisables sur l'emprise du Jardin des Halles.

Chaque aménagement inventorié sera argumenté en précisant :

- avantages en inconvénients en termes de fonctionnement ;
- restitution de la perception des enfants, des parents et des représentants associatifs.

4. ASSISTANCE A LA CONCERTATION :

Deux réunions de concertation publique sur l'aménagement défini en phase N° 3, en vue de valider le parti d'organisation de l'espace ludique.

Après validations, rédaction d'une documentation et conception d'une exposition des éléments retenus par la Maîtrise d'Ouvrage et la Maîtrise d'œuvre, suite à l'exécution des phases 1 à 3.

L'aménagement d'un espace de jeux / d'un espace de vie ce n'est pas installer un certain nombre d'éléments préconçus et préfabriqués sur un emplacement prédéterminé, c'est modifier le rapport d'usage entre les habitants : enfants / adultes et un lieu.

Chaque lieu a une histoire, pas seulement un passé, mais aussi un stock d'images, de rêves, liés à sa géographie, la mémoire de ses habitants autant qu'à leurs oublis...

Mon travail est de les prendre en acte dans le procédé de création.

L'espace créé, qu'il soit ludique ou lieu de passage / lieu de repos, doit être le fruit d'une écoute, mieux, d'une rencontre.

Mon objectif principal est bien d'aménager des lieux qui permettent à l'enfant d'être libre et responsable, non pas créer des parkings ludiques mais des espaces de vie et de rencontre où le jeu peut se développer.

Laissons ouvert aux enfants, le champ du possible.

Proposons-leur un monde où tout n'est pas dit d'avance.

alessandrat de l'atelier de launay

EDITORIAL

Atteindre sa vingtième année est toujours un événement. Cela est vrai pour le CODEJ comme pour bien des associations. C'est pour lui l'occasion d'affirmer ses solidarités et de se réjouir de la présence et de la fidélité de ses promoteurs - au premier rang desquels Valia Tanon - Parler des vingt ans du CODEJ c'est aussi, en faisant référence à ses objectifs de toujours, mieux exprimer le fondement de ses motivations et le sens de son action.

Nous n'oublions pas pour autant tout ce qu'a de circonstanciel la naissance du CODEJ: il est apparu comme une retombée de la conférence de l'I.P.A. (International Playground Association) tenue en 1969 à l'Institut National d'Education Populaire de Marly le Roi; d'une rencontre - pouvait-elle être fortuite? - de mouvements éducatifs et de promoteurs du logement social autour de la conscience, avivée par les références étrangères, des contraintes que l'accumulation urbaine faisait peser sur la liberté de l'enfant. On trouvera dans ce numéro quelques rappels de ces intuitions fondatrices.

Cette naissance est historiquement située: elle est liée à ce qu'on pourrait nommer le "second souffle" - post 68 - de l'urbanisation galopante de la société française. Une dynamique qui délaissait - et maudissait - les Grands Ensembles, au profit des Villes Nouvelles porteuses des modèles d'avenir - or "l'idéologie" des Villes Nouvelles semble aujourd'hui à son tour dépassée, et les problèmes de l'urbanisme ne sont plus majoritairement ceux de la croissance - Ces conditions nouvelles condamnent-elles le CODEJ, enfermé dans des idées-forces trop marquées par leur histoire, à un discours d'arrière garde ?

Par ailleurs, le CODEJ a suscité des relais de son action: son discours est repris et approfondi jusqu'au sein de l'université, et même parmi les enseignants; sa compétence a été professionnalisée par des hommes de l'art, concepteurs, créateurs ou fabricants, et certaines de ses innovations ont été converties en principes d'action quotidiens par des collectivités locales.

C'est à partir de ce bilan positif que certains de nos interlocuteurs, anciens collaborateurs du CODEJ parfois, considèrent son action comme une suite d'avancées remarquables mais dont la fécondité appartient au passé. Le CODEJ aurait dit en son temps ce qu'il avait à dire: on convient qu'il l'a dit sur le mode de la passion militante, en suscitant par exemple "l'aventure des Terrains pour l'Aventure"; sur le mode de la compétence technique, également, en énonçant des propositions rationalisées pour la conception des espaces d'accompagnement du logement; voire sur le mode prospectif en formalisant la version française d'idées venues d'ailleurs. Mais il aurait surtout "travaillé à se rendre inutile" (formule extraite de l'éloge funèbre d'un professeur méritant de la 3ème République); et il y aurait réussi.

Et pourtant... Si le CODEJ fête cette année ses 20 ans, ce n'est pas parce que deux décennies font un passé dont la contemplation soit gratifiante; c'est plutôt parce que, symboliquement, vingt ans est l'âge de l'espoir et de la créativité.

Le combat pour la conquête d'espaces de liberté pour les enfants et pour les jeunes est loin d'être clos. Le CODEJ ne se sent aucune vocation de Cassandre écologique, mais il sait que si les conditions dans lesquelles se posent les questions relatives à l'environnement de l'enfant ont évolué, la revendication d'un environnement favorable au jeu - c'est à dire au plaisir et à la liberté - reste d'une vive actualité. Le CODEJ s'attache aujourd'hui à tout ce qui sert l'usage ludique de l'espace urbain, c'est à dire à tout ce qui fait cet espace à la fois plus sûr et plus stimulant. C'est dans cet esprit que le CODEJ s'associe aux efforts des associations qui tentent de fonder une nouvelle citoyenneté urbaine, au-delà d'une logique de la ville - encore tenace - où l'espace public tendait à n'être qu'un "délaissé" de l'espace construit - lorsqu'il ne se confondait pas avec l'espace de la circulation* -

Dans ce combat des enjeux particulièrement importants se jouent autour des adolescents. C'est pour le CODEJ une tranche d'âge dont le rôle clé est une découverte plutôt récente, mais sur laquelle sa compétence est reconnue. Or l'accès des jeunes à l'espace public, les conflits et les négociations inter-générationnelles dont cet espace est le lieu, cristallisent ou révèlent les problèmes de la jeunesse dans la ville, et finalement les problèmes de la ville aujourd'hui. C'est à cette actualité brûlante dont témoignent non seulement des événements récents, mais surtout la pratique quotidienne de bien des partenaires de notre réseau, que se réfèrent les études et les programmes de formation auxquels le CODEJ donne aujourd'hui priorité. Au bout du compte, ce en quoi le CODEJ et son réseau se reconnaissent le mieux aujourd'hui c'est l'implication de leurs préoccupations et de leur travail dans l'action d'ensemble qui se mène en France pour "civiliser la ville". C'est pourquoi les travaux d'étude ou les actions qui portent sur l'approche globale (ou horizontale) de la place de l'enfant et des adolescents dans la ville expriment la part essentielle de ce que nous avons à dire et témoignent de la modernité de notre propos ■

Jean ADER