



HAL
open science

Enfants et terrains de jeux

Ève Brillet

► **To cite this version:**

Ève Brillet. Enfants et terrains de jeux. Architecture, aménagement de l'espace. 2017. dumas-01807859

HAL Id: dumas-01807859

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01807859>

Submitted on 5 Jun 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

École Nationale Supérieure d'architecture de Toulouse 2016-2017

Eve BRILLET

S87- Images de Villes

Tutrice de mémoire : Nadja Monnet

Second Lecteur: Mohammed Zendjebil & Marine Tixier

Enfants et Terrains de jeux

Ce mémoire va traiter de la question du rapport entre l'enfant et la ville et plus précisément du rapport entretenu avec différents types d'espaces de jeux qui lui sont dédiés. La question centrale qui organisera notre réflexion portera sur la perception et le comportement de jeu développé dans ces espaces.

REMERCIEMENTS :

Je remercie tout d'abord ma tutrice de mémoire, Nadja Monnet, pour sa patience et les nombreuses indications fournies tout au long du semestre ainsi que Mohammed Zendjebil et Marine Tixier qui m'ont beaucoup aidé à la construction de ce mémoire. Je tiens à remercier aussi les nombreux enfants qui ont participé au Workshop effectué le 13 d'Avril 2016 au Jardin des Plantes et au Jardin Raymond VI. Enfin, je salue l'ensemble des professeurs et des doctorants du séminaire Image de Ville, qui eux aussi ont pris part à l'élaboration de ce mémoire de Master.

PRÉFACE

J'ai choisi de travailler sur le sujet de l'enfant et le jeux car je voudrais savoir comment les enfants de la ville jouent. Puis plus particulièrement s'ils préfèrent jouer dans les endroits spécifiques qui leur est destiné ou s'ils préfèrent jouer dans la rue en bas de chez eux ou à la sortie de l'école. Ayant grandi à la campagne avec des terrains de jeux variés tout au long de mon enfance; la plage avec les châteaux de sable, la cabane dans l'arbre du jardin du voisin, les vignes, la rue , mon village ... Mes plus grandes aventures d'enfant, je les ai vécues dans mon petit village, mon quartier et mon impasse. L'espace urbain était notre parc de jeux favori, nous étions en total liberté pour pouvoir explorer et apprendre. Un petit square était présent dans le village mais souvent plus apprécié par les anciens qui y venait faire leur partie de pétanque. Bien sûr j'ai tout de même profité du toboggan et de la structure en cabane durant l'été mais mon apprentissage, je l'ai fait dans la rue avec mes amis. Nous avons créé un parcours de roseaux près des vignes, dans lequel nous nous aventurons en nous inventant des histoires, dessinons des maisons faites des pièces de nos rêves, avec tout le mobilier nécessaire. Nous faisons du vélo, du roller, de la trottinette et de la petite moto dans le quartier. Je pense que le fait de grandir dans petit village où la plupart des habitants se connaissent fait que les parents ont d'avantage confiance en leur enfant et en l'environnement. Au contraire, l'insécurité ressentie par les parents en ville les oblige à surveiller chaque fait et geste de l'enfant une fois à l'extérieur de la maison. La rue était notre terrain de jeux, d'aventure et d'expérimentation. J'aimerais donc savoir si les enfants de la métropole Toulousaine préfèrent eux aussi jouer dans la rue ou dans un parc aménagé, et quels sont les parcs avec un bon potentiel de jeu ?

Enfants et Terrains de jeux

PRÉAMBULE / REMERCIEMENTS

PRÉFACE

I - INTRODUCTION	7-11
a. Problématique et Questions de départ.....	8
b. Terrain mental.....	9
c. Objectifs et Hypothèses.....	10-11
II - L'ENFANT ET SON RAPPORT À LA VILLE À TRAVERS LE JEU : PARTIE THÉORIQUE.....	12-18
a. Évolution de la place de l'enfant dans les rues.....	12-13
b. Le jeu pour l'enfant.....	14-15
c. La ville, un immense terrain de jeu.....	16-18
III - OBSERVATION DES TERRAINS D'ÉTUDES : TROIS TERRAINS DE JEUX CHOISIS DANS TOULOUSE	
a. Zone d'intervention sélectionnée et méthodologie appliquée.....	19
b. Situation urbaine et caractéristiques des trois terrains de jeux.....	20-27
Square Charles de Gaulle.....	20-21
Jardin Raymond VI.....	22-24
Jardins des Plantes.....	26-27
c. Observation in situ et Workshop en immersion avec les enfants.....	28-40
Square Charles de Gaulle.....	28-29
Jardin Raymond VI.....	30-31
Jardins des Plantes.....	32-33
Espace publics autours des terrains de jeux.....	34
Worshop avec Soel, Lou et Issei.....	35-40
VI - ANALYSES ET RÉSULTATS OBTENUS.....	41-56
a. Évolution de la forme du jeu des enfants en fonction des terrains de jeux.....	41-45
Les jeux accessoires.....	42
Les jeux induits.....	42
Les jeux spontanés.....	43
Les jeux spontanés avec appropriation des lieux.....	43
Les jeux avec détournement d'usage.....	44
Les jeux imaginaires.....	44
Les jeux proches des parcs dans l'espace public.....	45
b. Perception sensible des enfants face à leur terrain de jeux : le cas de Lou, Issé et Léa.....	46-54
c. Résultats d'analyses.....	55-56
CONCLUSION.....	57-58
ANNEXE	
Table des illustrations.....	59-60
Bibliographie.....	61-62

I - INTRODUCTION



« Tout jeune, l'enfant est tenu par la main ou porté par son parent mais, petit à petit, il desserre son étreinte et fini par s'échapper de cette enveloppe protectrice. Ce geste d'émancipation répond à un impératif imaginaire : l'enfant souhaite voler de ses propres ailes, sans être conscient des dangers de la ville. »¹ Il voit, goûte et découvre le monde à sa manière, il repère des odeurs, des couleurs qui l'intriguent ainsi que le monde qui l'entoure. La rue devient alors impressionnante par son atmosphère très sensorielle.

Il découvre alors des pentes, descentes, surfaces glissantes, rugueuses, la foule, un échafaudage, des escaliers, des rebords et des recoins... Autant de choses qui développent la curiosité de l'enfant et son envie de découvrir.

Pour l'enfant, une des manières de découvrir le monde passe par le jeu. La ville offre des possibilités empiriques de jeu, elle est un pôle d'attraction intuitif. Mais des aires de jeux et des parcs sont aménagés pour réunir les enfants à un endroit garanti et sécurisé pour y jouer. Y a-t-il interaction entre l'enfant et ces espaces de jeu ? Mais alors est-ce que l'endroit dans lequel joue l'enfant vient perturber ou agrémenter son expérience du jeu nécessaire à son apprentissage de la vie ?

1. Marc Breviglieri, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie »

a. Problématique

Ce mémoire va porter sur un sujet qui me semble important et qui peut se résumer par le rapport de l'enfant et la ville au sens large. L'étendue des recherches possibles sur ce sujet est très large, j'ai donc choisi d'étudier le comportement de l'enfant et sa façon de jouer en fonction de son terrain de jeu. Puis dans un second temps, essayer d'avoir un aperçu du côté créatif et imaginaire de l'enfant à travers des dessins de terrain de jeux idyllique.

En quoi différents types de jardins influent-ils sur la façon de jouer des enfants ?

Questions de départ

- Comment jouent-ils ou à quoi jouent-ils ?
- Comment l'enfant s'approprie-t-il l'espace/l'environnement à travers le jeu et son imagination ?

b. Terrain mental

Mon terrain mental se compose en quatre parties : Les enfants, leur ville, leurs terrains de jeux et leurs jeux. Dans la construction de mon terrain mental j'étudie le rapport qu'entretient l'enfant avec la ville par le jeu. Je pars donc de l'enfant, acteur dynamique de la ville, qui va me permettre d'explorer sa ville à différentes échelles au travers de son regard. Il est le citoyen de demain, et le milieu dans lequel vit va façonner sa personnalité futur. Ensuite vient la ville des enfants, celle que eux perçoit, avec les jeux qu'ils y improviseront et les activités ludiques qu'elle leur propose. Puis en découle leurs terrains de jeux qui peuvent être un terrain de foot ou un jardin vert avec des arbres. Et enfin je m'intéresse aux types et forme de jeux que les enfants vont entreprendre en fonction de leur environnement. Le jeu étant essentiel au développement intellectuel, social, et cognitif de l'enfant.

Illustration du Terrain mental



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE
DOCUMENT FOURNIS AU DROIT D'AUTEUR

c. Objectifs:

Mes objectifs premiers sont d'observer si l'enfant se comporte différemment dans sa façon de jouer entre différentes typologies de parcs, en fonction de : sa surveillance, sa socialisation, du jeu entrepris (induit ou spontané), son âge, sa créativité, sa curiosité et son imagination. Je voudrais montrer que l'enfant ne desire pas forcément une aire de jeu aménagée pour pouvoir s'amuser et jouer. Une vaste étendue d'herbe avec quelques arbres, une rue avec des rebords, agrémentées de quelques jeux ludiques ne seraient-elles pas plus enrichissantes pour le jeu et la découverte du monde de l'enfant ? Ne préfèrerait il pas jouer en liberté plutôt que dans une aire de jeux fermée ? Plusieurs architectes ont déjà travaillé sur le sujet et ont créé des terrains de jeux adaptés aux enfants dans l'espace urbain contemporain. Mon objectif final est de savoir si le jeu de l'enfant peut de nouveau avoir sa place dans nos rues tout en étant garanti et ludique (ville ludique, ville garantie). J'aimerais pour mon futur d'architecte pouvoir me servir de ces observations pour à mon tour imaginer des terrains de jeux urbains qui permettront l'épanouissement de l'enfant et son droit à la liberté de jouer n'importe où en sécurité !

Hypothèses:

« Faire l'acrobate, patauger, se balancer, ramper. Mais également s'égratigner, se perdre, partager. L'espace public est un immense tapis d'éveil pour le jeu, essentiel au développement moteur, sensoriel et social des enfants »¹. Cependant, pour protéger les plus petits des dangers de la ville: les flux routier..., leurs activités récréatives sont, par facilité, regroupées dans des espaces clos. Bien souvent derrière les grilles, on retrouve souvent le même paysage : des structures stéréotypées dispersées sur des nappes synthétiques amortissantes. J'émet donc l'hypothèse que les parcs publics ou les squares pour enfants sont des espaces qui prédefinisent le jeu entrepris des enfants. Souvent trop fermés sur eux mêmes et ne permettent pas à l'enfant de pouvoir jouer en vagabondant à son grès. Les installations de jeux sont pour la plupart des équipements standards étudiés pour l'enfant mais trop souvent semblables. La forme de ces jeux ne prédefinisent-ils pas la façon de jouer avec ? Je pense que ces installations restreignent l'imaginaire de l'enfant et réduit son espace de jeux potentiel. Ne préfèrent-ils pas un terrain gazonné vide pour jouer ? Est-il possible que l'enfant soit plus épanoui dans sa façon de jouer dans la rue ou un espace vide (sans équipement ludique). La rue permet-elle à l'enfant d'inventer n'importe quel jeu ? Une page blanche où l'enfant dessinerait petit à petit son univers. L'intérêt serait de pouvoir observer et analyser la façon de jouer des enfants dans différents parcs de manière à distinguer plusieurs types de jeux entrepris qui serait engendré par l'environnement.

1. Margaux Darrieus http://www.baseland.fr/uploads/2013.06_amc_bel.pdf

II- L'ENFANT ET SON RAPPORT À LA VILLE À TRAVERS LE JEU : PARTIE THÉORIQUE

a. Évolution de la place de l'enfant dans les rues

L'enfant d'aujourd'hui est un petit être que l'on chéri avec beaucoup de bienveillance. En ville, l'enfant grandit dans un milieu contemporain où la technologie, l'automobile et les dangers sont bien présents dans la tête des adultes et plus particulièrement des parents. Alors les enfants ont des espaces ludiques et aménagés pour leur sécurité dans lesquelles ils sont accompagnés.

Selon Sylvie Brossard-Lottigier, docteur en architecture, au moyen-âge et pendant longtemps, l'enfant monopolisait la rue par ses expériences éducatives. La rue offrait au petit individu des stimulis pour leur développement et leur intégration à l'environnement. L'enfant vivait et circulait avec les adultes librement dans la rue. Selon l'historien P.Aries « Dans le passé, l'enfant appartenait tout naturellement à l'espace urbain, avec ou sans ses parents. Dans un monde de petits métiers, et de petites aventures, il était une figure familière de la rue. Pas de rue sans enfants de tous âges et de toutes conditions. »¹. L'espace urbain était à la fois privé et public, la rue appartenait à la fois aux pauvres comme aux riches. Puis un long mouvement eu lieu pendant lequel l'enfant sera de moins en moins présent dans les rues. À l'époque comme aujourd'hui les manières d'éduquer ces enfants sont différentes en fonction des classes sociales. Les plus aisés vont placer dès le 17ème siècle leurs enfants en nourrice à la campagne pour les éloigner des mal-faits de la ville. L'enfant disparaît des rues progressivement d'abord pour des considérations hygiénistes et moralistes. Au 18ème siècle « La révolution industrielle et les changements qu'elle a apportés dans les conditions économiques et sociales ainsi que le développement des sciences changeront radicalement la vie de l'enfant. »². La notion de l'enfant change avec le début de l'individualisme et de la notion du public/privé dans l'espace urbain ainsi que dans les logements avec la séparation des lieux de vies et des chambres. Puis l'attachement affectif des parents envers leur enfant et la notion d'enfant fragile, être à protéger, va introduire

1. P. Ariès, « L'enfant et la rue, de la ville à l'antiville », in , 1979,.

2.Tsoukala Kyriaki, Les territoires urbains de l'enfant, Paris, L'Harmattan, 2007, 281 p./ p.87

une distinction entre l'enfant et l'adulte. L'enfant devient un individu chétif que l'on doit protéger des agressions extérieures de la ville. La classe bourgeoise va beaucoup intervenir dans le processus de développement de l'enfant. Elle va introduire dans l'espace bâti de nouvelles catégories d'utilisation, de forme, d'aménagement et de symbolisme. Les bâtiments scolaires vont prendre place dans la ville avec comme élément structurel la « salle de classe ». A l'époque ceci a été considéré comme un changement radical sur la façon d'envisager l'enfant comme une catégorie particulière de la population. L'enfant s'éloigne de la rue et de la société.

Peu après, au début du 20^{ème} siècle, l'espace se fonctionnalise : habiter, circuler, avoir des loisirs, acheter et travailler, usages qui se font de plus en plus généralement dans des espaces distincts. Les parcs vont donc s'introduire dans la ville comme un réseau avec d'autres équipements destinés à l'enfant, notion « d'environnement de jeu » introduit par Gary Moore. « L'enfant riche en espaces spécifiques (la crèche, l'école, le centre sportif, l'atelier de création) n'investit plus la ville et ses habitants, les voisins, les activités, et les commerçants les plus proches, les objets urbains, la rue, il en est séparé, il n'en a plus l'expérience. »¹

Toutes les étapes de la non distinction de l'enfant et de l'adulte passe d'abord par l'hygiénisme et le danger de l'individu dont parle Ariès. Ainsi que la distinction entre l'adulte et l'enfant a fait que la typologie des villes changeaient pour la circulation automobile, jusqu'à aujourd'hui confiner l'enfant en des lieux prédéfinis. Malgré cette grande évolution vers un dedans/dehors que nous connaissons, aujourd'hui l'enfant continue à jouer dans la rue, un espace libre pour lui, qui lui porte beaucoup d'intérêt. La rue : « réconciliant le réel et l'imaginaire, ainsi que la "simplicité" d'un espace libre, sans utilisation programmée, prêt à "être activé" et participant comme objet (et non comme fondement matériel) à l'action de l'enfant, constitue les critères selon lesquels ces espaces vont être évalués positivement et préférés par les enfants. »² Les bords, recoins, imperfections disparaissent petit à petit pour des raisons d'accessibilité. La ville est maintenant réfléchi pour garantir une sécurité.

1. Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant, JEAN-BERNARD RACINE

2 Tsoukala Kyriaki, Les territoires urbains de l'enfant, Paris, L'Harmattan, 2007, 281 p. p.90

b. Le jeu pour l'enfant

L'enfant est un individu en état de changement continu du fait de sa croissance. Je pense que notre enfance fait de nous ce que nous sommes à l'âge adulte. L'ouverture d'esprit, la curiosité, nos passions, nos envies, nos goûts, nos a priori, notre caractère ... ont été façonnés par notre enfance et notre éducation. Aujourd'hui, étant adulte j'aime retomber en enfance pour quelques instants, des envies spontanées de s'amuser et de s'évader en laissant les pensées adultes de côté un instant.

Jouer est un besoin spécifique à l'enfant, et bien qu'il l'ignore, le jeu est un apprentissage puisqu'il est important pour son développement sensoriel, moteur, cognitif, intellectuel et social.

Pour ce faire, l'enfant a la nécessité quasiment permanente de jouer. Selon HEBERT Jacques (Contemporain) Professeur d'Université québécois: « Jouer : c'est s'exprimer, assumer une position active, accomplir le désir, réparer l'objet détruit, mettre en acte par le corps, introduire des processus de pensée, obtenir un renforcement narcissique. »

Étant non seulement un besoin important, c'est aussi un droit reconnu faisant partie de l'article 31 de la convention internationale des droits de l'enfant adoptée par l'ONU en 1989 : « Tu as le droit au repos, aux loisirs, au jeu, aux activités récréatives. Tu as le droit de participer librement aux activités artistiques et culturelles. Les États doivent protéger ce droit. Ils encourageront toutes les initiatives, favorisant le développement de ce droit, dans des conditions d'égalité. Jouer, activité universelle, aide l'enfant à grandir autant que respirer de l'air pur, manger équilibré et apprendre à l'école ou au sport... »¹

Guy Azemar² s'attache lui à la fonction, la maturation du jeu et au rôle qu'il tient dans le développement, à condition que l'adulte n'interpose pas le jouet ou son propre jeu, entre l'enfant et son environnement. Dans cette perspective il utilise le concept de fonction ludique. Le comportement ludique se révèle spontané et est utile de différentes manières :

- Il permet à l'enfant de résoudre des problèmes, des conflits qui surgissent autour de lui.

1. Source : article 31 adapté pour une lecture facilitée par le Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu (CODEJ), Association Nationale (française) agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports,

2. AZEMAR Guy, Fonction ludique et espace moteur, In Ouv. Col., Approches psychopathologiques de l'espace et de sa structuration, p. 27-49.

- Il est pour l'enfant une façon d'échapper aux contraintes du réel, d'adapter le réel à soi, de l'assimiler. Il est lié au plaisir d'être la cause qui pourra conduire au plaisir de la création. Il est le vecteur de l'intentionnalité.
- Il pousse l'enfant, obstinément, vers l'exploration et la connaissance. Il conforte ses motivations pour l'apprentissage. Il élève son niveau de vigilance vis-à-vis des éléments d'un espace qu'il ne cesse d'élargir. Il donne aux informations qui s'en dégagent une sorte « d'embrassement » qui favorise leur programmation.
- La mémoire et l'affectivité trouvent dans le comportement ludique les meilleures conditions pour interagir.
- A travers le jeu, l'enfant fait germer et détermine son intentionnalité, son identité, à créer, à coopérer et à construire. Il accède, en fin de compte, aux conduites stratégiques qui sont le privilège de l'homme.

Par ailleurs WINNICOTT Donald W.¹ différencie deux types de jeux le « play » et le « game » : « D'abord le jeu est créativité pure, sans règle (play), puis peu à peu accommodement avec le réel et ses exigences, pour se normaliser progressivement par des règles (game). Le « game » est une tentative pour tenir à distance, avec ce qu'il a d'organisé, l'aspect effrayant du « play ». Le « play » fait partie des phénomènes transitionnels. Il est caractérisé par la concentration et la préoccupation de l'enfant qui s'y adonne. Cet aspect du jeu compte plus que son contenu. Le « play » est créatif : il s'articule avec le rêve et la vie, mais la tension pulsionnelle menace. »

Je vais me référer à la pratique du « play » dans la ville, j'ai alors observé toutes les activités ludiques des enfants dans trois parcs ainsi que dans la rue à n'importe quel moment de la journée et n'importe où.

Dans ce mémoire je vais parler de jeux induits et de jeux spontanés dans des espaces potentiels ou des zones de jeu. « dans le jeu spontané, l'enfant s'approprie des événements auxquels il a assisté ou des histoires qu'il a entendues, en les imitant. (...) Cela permet à l'enfant de développer une réflexion sur ce qu'il a vu ou entendu. »²

1. WINNICOTT Donald W. (1896-1971) Médecin, Psychiatre, Psychanalyste «jeux et réalité» Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

2. Kaj Noshis (la ville, un terrain de jeu pour l'enfant) p. 37

c. La ville un immense terrain de jeu

Selon plusieurs auteurs, l'enfant en grandissant ressent le besoin de prouver son autonomie de mouvement autour de son logement et dans l'espace urbain. Mais pour cela les parents doivent estimer que leurs enfants seront en toute sécurité. « Cette agitation émotionnelle anime la vie de l'enfant de tout son pouvoir mystérieux : elle se traduit dans l'exaltation de la curiosité et dans l'excitation de l'imagination et de la fantaisie. »¹

La ville doit aujourd'hui avoir deux fonctions à la fois essentielles mais si compliquées à assembler; la ville ludique et la ville garantie énoncée et dénoncée par le sociologue Marc Breviglieri. Selon lui « En voulant garantir l'utilisation raisonnable et informée de la ville, cette politique évacue bon nombre de possibilités d'irruption du jeu dans l'espace public, grâce auxquelles l'enfant apprend à vivre avec d'autres, potentialise des capacités remarquables et trouve parfois un incomparable lieu d'enchantement. »¹

« Ville garantie, ville lisse et sans anfractuosités, dans laquelle je ne saurai jamais plus solliciter par cette trouble curiosité qui me pousse à m'enfoncer en elle ».²

« Nous retiendrons spécifiquement deux particularités de la « ville garantie » qui guideront notre analyse de dispositifs : la disparition d'une équivocité d'usage et d'appropriation des espaces urbains et la volonté de maîtriser l'imprévisible. [...] »

Selon ce principe d'urbanisation, tout devrait être anticipé, calculé et normalisé en vue d'atteindre des objectifs précis et certifiés, mais surtout afin d'évacuer toute incertitude qui préfigure automatiquement des idées de trouble et d'insécurité. Or l'incertitude est justement un autre trait fondamental du jeu ».³

L'espace urbain a été pour moi un terrain d'apprentissage mais le voisinage proche ne permettait pas d'être en insécurité. J'ai donc pu m'apercevoir cette année qu'en ville, et plus exactement dans le centre ville toulousain, peu d'enfants jouent dans la rue et les parents

ont peur de laisser jouer leurs enfants seuls dans l'espace public. « Il est important de sou-

1. BREVIGLIERI Marc, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie. » <http://ambiances.revues.org/509>, mis en ligne le 20 avril 2015. Paragraphe 4

2. BREVIGLIERI Marc, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie. » <http://ambiances.revues.org/509>, mis en ligne le 20 avril 2015. Paragraphe 4

3. Sonia Curnier, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », Métropolitiques, 10 novembre 2014. URL : <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>

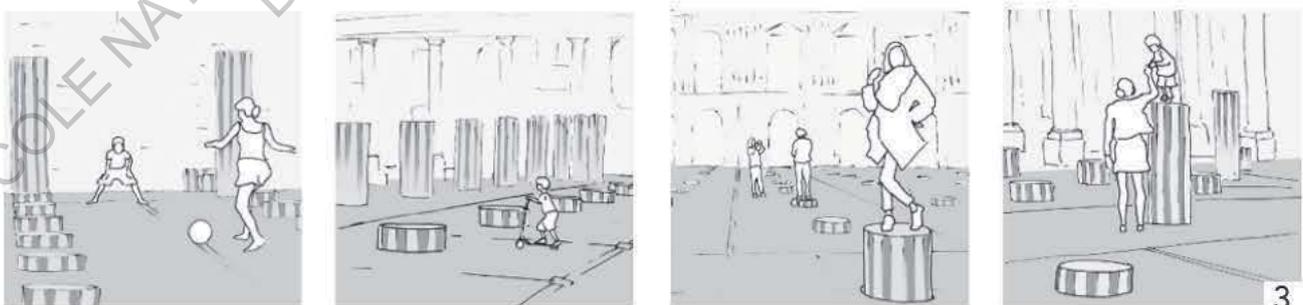
ligner le défi paradoxal des parents qui doivent veiller pour le bien-être de leurs enfants tout en contribuant à leur apprentissage de l'autonomie » ¹

Mais alors, en tant qu'architectes, ne pourrions-nous pas penser à des espaces ludiques en coeur de ville ? « l'intégration d'un caractère ludique s'illustre également dans des lieux plus ordinaires de la ville, par le recours à des artefacts. Par artefacts, nous entendons tous les dispositifs – mobilier, fontaines, sculptures, traitements de sols – qui encouragent, et de fait cautionnent, des attitudes hédonistes et ludiques qui, jusqu'il y a peu, auraient pu être considérées comme marginales, provocantes ou irrespectueuses, comme l'escalade, les glissades, les dégringolades et les baignades, ou encore le fait de se prélasser (Crunelle 2013). Ainsi, le terme de « ville ludique » désigne selon nous le phénomène de transformation de la ville en grand terrain de jeu. » ²

En s'appuyant sur un travail de thèse en cours, Sonia Curnier propose une catégorisation des artefacts les plus courants qui favorisent des comportements ludiques. Ils divisent cela en quatre familles : « les jeux aquatiques, le mobilier interactif, les sculptures engageantes et les topographies artificielles. »

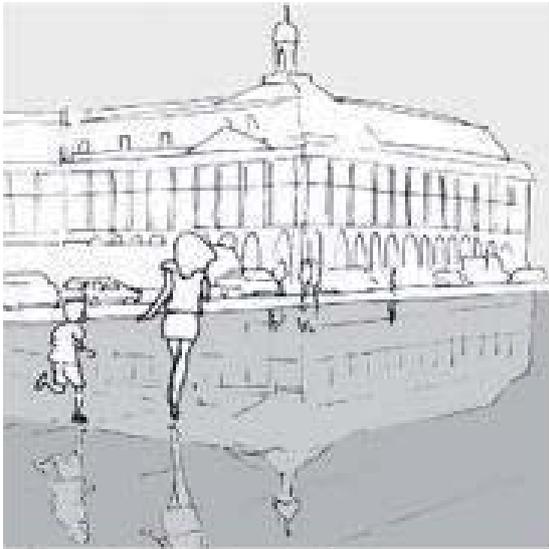
J'ai pu retrouver ces artefacts lors de mes observations dans trois terrains de jeux choisis, mais ils sont également visibles dans des lieux publics divers et variés.

L'intervention de Daniel Buren « les deux Plateaux » dans la cour d'honneur du Palais Royal à Paris, qui offre un grand degrés de liberté et une grande variété de jeux à exploiter par exemple.



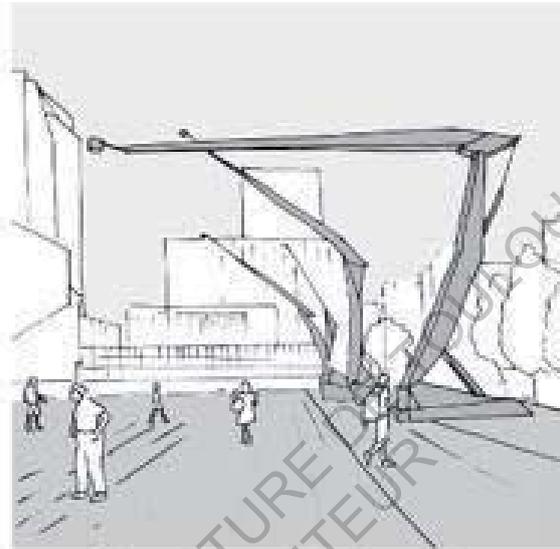
1. CLOUTIER Marie-Soleil et TORRES Juan, « L'enfant et la ville. » Revue : Enfances, Familles, Générations, n° 12, 2010, p. i-xv. <http://id.erudit.org/iderudit/044389ar>
2.Sonia Curnier, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », Métropolitiques, 10 novembre 2014. URL : <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>

1 JEUX AQUATIQUES



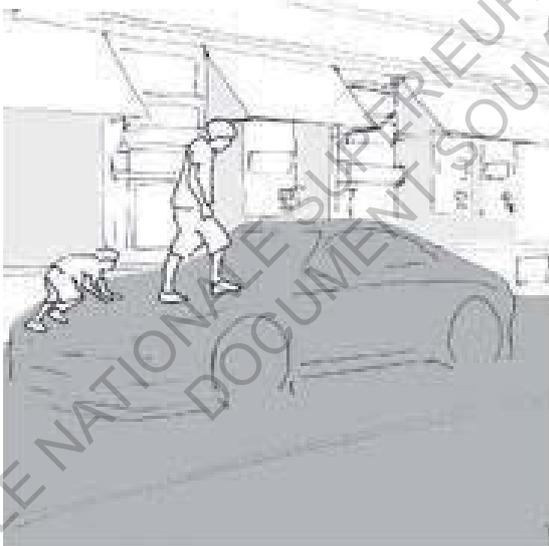
Miroir d'eau, Bordeaux

2 MOBILIERS INTERACTIFS



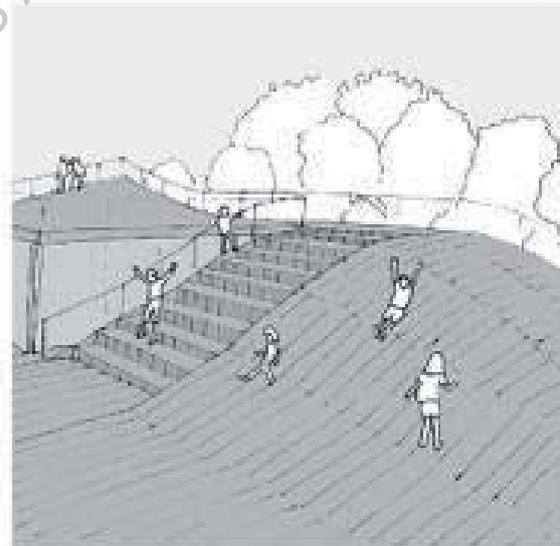
Schouwburgplein, Rotterdam

3 SCULPTURES ENGAGEANTES



Stadtlounge, Saint-Gall

4 TOPOGRAPHIES ARTIFICIELLES



Maritime Youth House, Copenhague 3

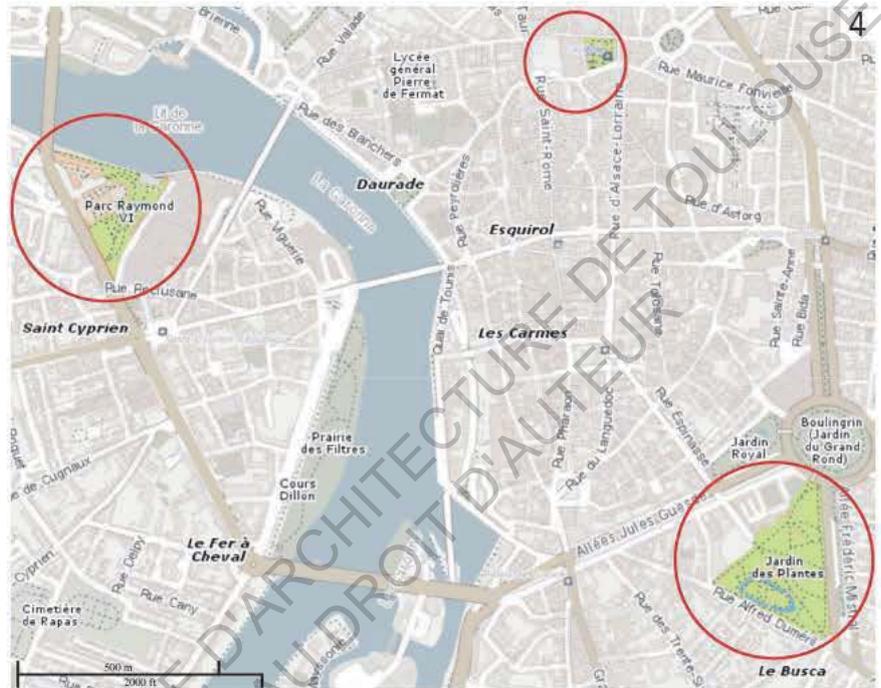
Les quatre familles d'artefact : « les jeux aquatiques, le mobilier interactif, les sculptures engageantes et les topographies artificielles

Pour conclure la « ville garantie » ne permet pas ou très peu l'improvisation, l'appropriation dans le jeu mais contient un minimum de danger. A contrario, la « ville ludique » permet le jeu, l'appropriation, l'autonomie en toute liberté mais contient un facteur risque et du désordre.

III - OBSERVATION DES TERRAINS D'ÉTUDES: TROIS TERRAINS DE JEU CHOISIS DANS TOULOUSE

a. Zone d'intervention sélectionnée et méthodologie appliquée

J'ai choisi de faire mes observations dans les jardins et parcs qui font partie des plus populaires du centre ville de Toulouse, d'une part pour leur grande fréquentation et d'autre part pour leurs typologies et aménagements différents. Tout d'abord, le Square Charles de Gaulles qui se situe en plein coeur de la ville Toulousaine derrière le Capitole. Ce square est une zone de jeux aménagée dans l'espace public aux abords des rues : rue Alsace Lorraine, rue du Poids de l'Huile, rue Lafayette. Les zones végétales ne sont pas accessibles. Mon deuxième lieu d'observation est le Jardin des Plantes du quartier Palais de justice. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un grand jardin botanique où sont recensées de nombreuses espèces végétales. Ce parc est intéressant pour ses grandes étendues d'herbe, son cours d'eau ainsi que pour ses ambiances sensorielles différentes. Durant mes observations la zone de jeux réservée aux enfants est en travaux, je vais donc détourner de désagrément pour en faire un avantage. Comment les enfants jouent-ils quand les attractions de leur zone de jeu sont fermées ? Mon troisième lieu d'observation est le Jardin Raymond VI situé sur la rive gauche de Toulouse dans le quartier Saint Cyprien. Le jardin est collé au musée des Abattoirs. Le potentiel de ce jardin est d'avoir à la fois la zone de jeux dédiée aux enfants ainsi qu'un carrousel et de grandes étendues d'herbe.



b. Situation urbaine et caractéristiques des trois terrains de jeu

LE SQUARE CHARLES DE GAULLE

Le Square Charles de Gaulles du Capitole est un parc ouvert sur l'espace public mais contenu par des façades de quatre étages. L'ambiance est minérale, la végétation est contenue et non accessible. Le quartier est au coeur du centre ville, avec le Capitole, emblème de



Toulouse qui abrite une activité commerciale dense ainsi qu'un flux de personnes très important. On y trouve des commerces en rez-de-chaussée (service public, restauration rapide, magasin de vêtement, Office du tourisme...) ainsi que la station de métro Capitole (très touristique) et la station de vélib. Les allées sont majoritairement piétonnes et pavées, le square est comme un carrefour où se rejoignent plusieurs axes (rue Alsace Lorraine, rue du Poids de l'Huile, rue Lafayette). Dans ce grand carrefour, on trouve une fontaine basse animée de jets d'eau, une statue de Jean Jaures, une sculpture de Toutain représentant une mère et son enfant. Des bancs publics sont installés et les murets cloisonnant la végétation en friche, permettent de s'asseoir tout autour.

Les enfants peuvent profiter d'une aire de jeux d'environ 190 m², qui accueille des enfants âgés entre 3 et 12 ans. Elle se compose d'une maisonnette en forme de gland, de deux hamacs en filet de cordage, d'une feuille de chêne en bois fixe à escalader, d'une cabane en forme de scarabé (point de départ au toboggan), d'un toboggan et de jeux d'équilibre. La Statue « La Maternité » de Toutain est présente dans cette aire de jeux.



JARDIN RAYMOND VI

Jardin Raymond VI : ouvert de 8h30 à 20h00

Le Jardin Raymond VI, situé rive gauche de la ville Toulousaine, est le jardin du musée d'art moderne : les Abattoirs. Le parc est bordé par la Garonne, l'hôpital de la Grève et l'allée Charles de Fitte, grand axe routier. Le quartier Saint Cyprien dans lequel il se trouve est un quartier populaire en pleine gentrification. Il est donc en pleine transformation d'habitat et pour le moment sans cohésion architecturale. On y trouve des logements individuels comme des bâtiments collectifs du R+1 au R+10, mais aussi des stations de métro, de bus et de vélib, un centre de dépistage, des établissements culturels (médiathèque, théâtre Garonne, Château d'eau, le Chapeau rouge), un marché couvert et une mairie de quartier. Les raisons pour lesquelles j'ai choisi le jardin Raymond VI pour mes observations sont d'une part sa situation géographique (rive gauche), il a des visiteurs de tout niveaux sociaux, d'autre part je le trouve aussi très attractif pour les enfants. En effet, ce jardin de deux hectares et demi abrite « le Beau Manège » un carrousel d'exception : construit en 1994 par les membres d'une association pour insertion sociale et professionnelle sous la direction artistique de François Delarozière (La Machine). Des matériaux nobles pour une ambiance Jules Verne - cuir, toile, nacre et bois- des animaux magiques et transporteurs mécaniques à manipuler : libellule, carpe et fourmi géantes, vélocoptère, tortue, rhinocéros, avion de toile,... émerveillent petits et grands. Il y a aussi un jardin à thème avec des plantes sauvages, des sculptures (Arche, Boyau, vache), de grandes étendues d'herbe, un ancien rempart (grand mur de pierre séparant le jardin de l'ancien hôpital). Il y a un cheminement minéral qui peut permettre la pratique de sports de glisse, on peut également constater des traces d'usage dans l'herbe au pied des arbres. Au fond du jardin se trouve deux espaces de jeux aux sols synthétiques roses, l'un est dédié aux enfants de 2 à 8 ans et l'autre aux enfants de 6 à 14 ans. Face aux jeux, un grand emmarchement mène vers un belvédère sur la Garonne. Ces escaliers font-ils partie du jeu des enfants ?





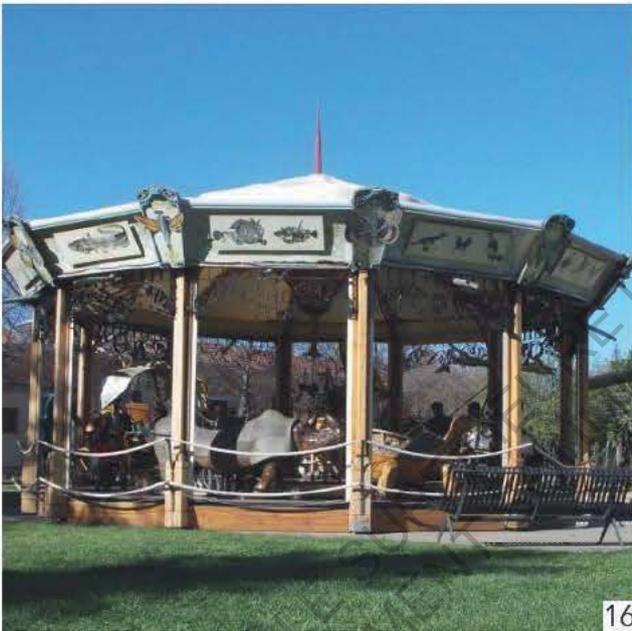
13



14



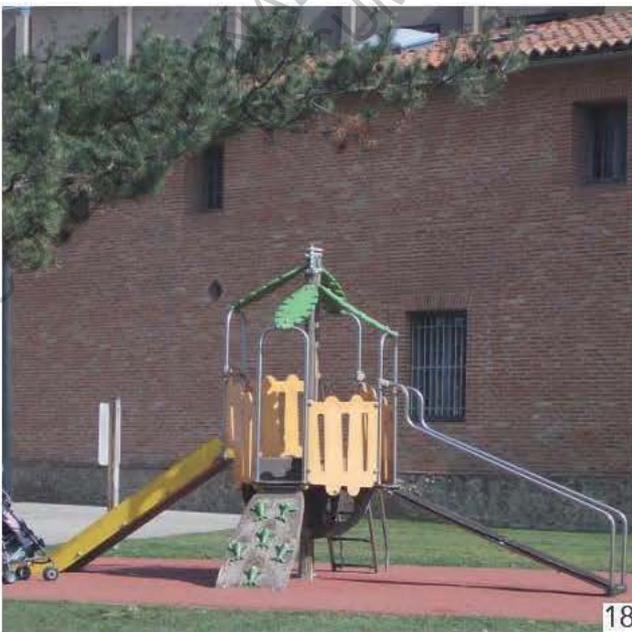
15



16



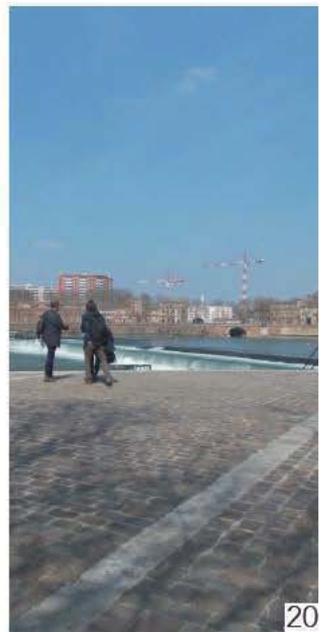
17



18



19



20

LE JARDIN DES PLANTES

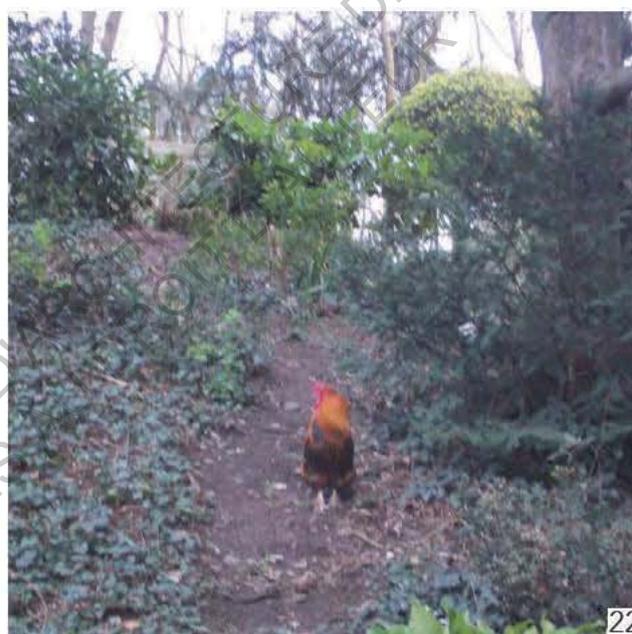
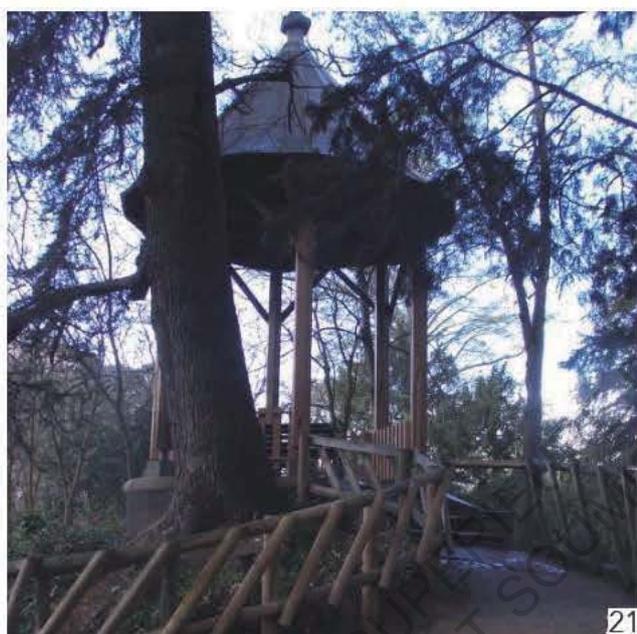
Le Quartier

Le Jardin des Plantes se situe rive droite de Toulouse dans le quartier Palais de justice, dans une zone d'habitat très dense mélangeant les constructions anciennes (rue Ozenne, allées Jules Guesde) et les immeubles plus récents (Port Saint Sauveur) ne dépassant pas quatre étages. Ce quartier est occupé par une population plutôt bourgeoise. Le Jardin des Plantes est bordé par le Muséum d'histoire naturelle, l'École de médecine, le théâtre Daniel-Sorano et l'église Saint-Exupère. Les allées piétonnes ont récemment été pavées, élargies et séparées de la route par une bande végétale. Ceci permet d'avoir un axe piéton plus large que celui de la circulation automobile et permet également un accès sécurisé au parc. Concernant le Jardin en lui même, plusieurs entrées le desservent. La plus ancienne est la porte du capitole de Toulouse qui a été déplacée de l'enceinte du Capitole vers le flanc Est du jardin. La plus utilisée est l'entrée dit « Virebent » au niveau des allées Jules Guesde. Elle rejoint l'entrée Sud-est par l'allée des Justes des Nations. Même si des phoques, ours, singes, etc. ont peuplé le Jardin jusqu'en 1976, on n'y retrouve aujourd'hui que des poules d'eau (Gallinule), canards, oies, cygnes dans un petit cours d'eau créant une petite île.

Caractéristique paysagère

Durant ma phase d'observation les équipements de jeux (toboggan, balançoire...) étaient en travaux. Cela m'a permis de pouvoir observer comment les enfants ont remplacé leur jeux induit par les structures. Le Jardin des Plantes a la particularité d'être un grand jardin botanique recensant tout type de plantes et d'arbres. Le jardin comporte un atout pédagogique pour petits et grands qui permet de faire prendre conscience aux enfants la valeur de la nature. Ce grand parc accueille souvent des activités ludiques et lucratives destinées aux enfants comme la pêche au canard, le manège, les auto-tamponneuses... Les cheminements qui parcourent le jardin sont soit sableux soit bétonnés (allée centrale) permettant ainsi la circulation des trottinettes, vélos, skates, rollers... Malgré les chemins bien tracés, on remarque des traces d'usage dans l'herbe, des chemins « improvisés ». On observe aussi qu'au pied de plusieurs arbres, l'herbe a disparue, ce qui laisse à penser que les enfants

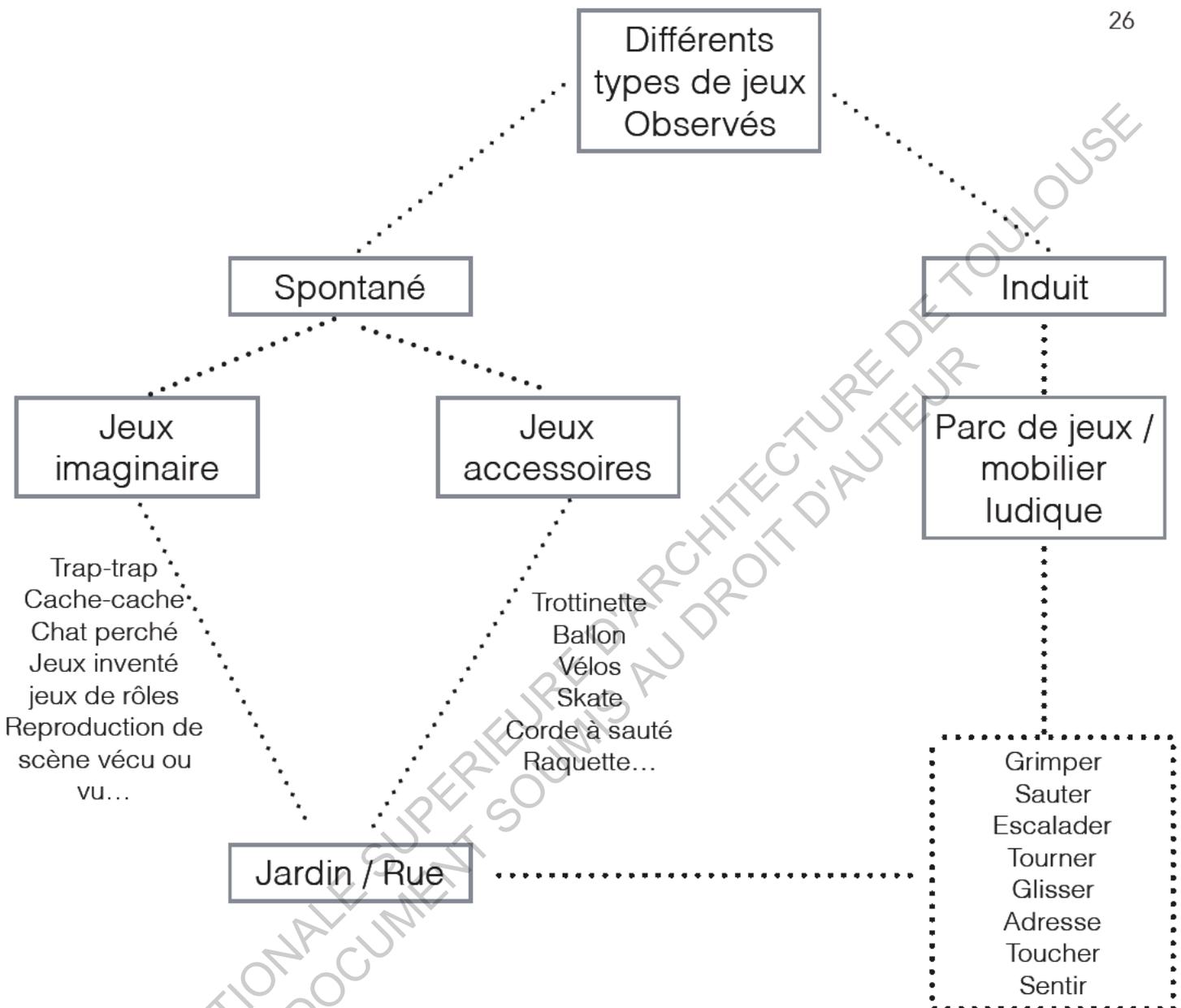
grimpent aux arbres. Le jardin offre, selon moi, trois zones avec trois ambiances sensorielles différentes. La première avec une nature contrôlée, une grande allée bétonnée, du gazon bien taillé, des étendues d'herbe où l'on peut s'allonger, pique-niquer, jouer au ballon... La deuxième zone est celle qui accueille le terrain de jeux des enfants avec les structures situées en avant d'une étendue d'herbe. Enfin la troisième est une zone comprenant une nature plus sauvage et du relief. On y trouve un cours d'eau abritant poules, oies, canards. Au milieu de celui-ci on trouve une île montagneuse avec un belvédère entouré d'arbres en son sommet. Ainsi ce jardin peut évoquer aux enfants trois manières de jouer différentes.





c. Observation in situ et Workshop en immersion avec les enfants

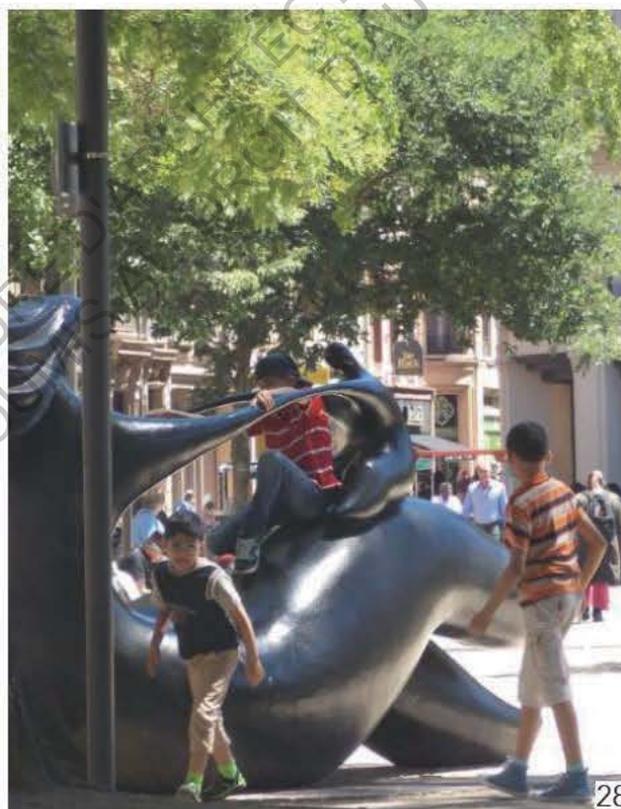
26



LE SQUARE CHARLES DE GAULLE:

Le square Charles de Gaulle est un lieu de passage avec des moments d'affluence à toute heure de la journée, l'observation a été pour moi plus difficile dans ce square qu'aux deux autres jardins. Bien que l'endroit soit ouvert, on a une sensation de parc fermé, effet dû aux bâtiments qui cadrent l'espace. La zone de jeu, aménagée dans un coin, est elle plutôt étriquée. J'ai donc très peu observé de jeux de ballon ou autre jeu accessoire, si ce n'est un enfant qui s'amusait en faisant glisser sa petite voiture sur le toboggan. Cela dit cet endroit est très apprécié des enfants car il est un pôle d'attraction, les enfants se précipitent sur

les jeux induits (toboggan, feuille de chêne à escalader ...) et profitent de ces occasions pour y jouer le plus longtemps possible et intensément. Les parents ne restent généralement pas longtemps avec leur enfant, le temps de pause à jouer n'est souvent pas prévu dans l'organisation de la journée car on observe beaucoup de parents avec des poches de courses... L'endroit est équipé de plusieurs assises pour la surveillance mais ne permet pas de s'y prélasser, il y a du bruit, du passage, des cris ... Je n'ai pas vraiment observé de jeux de rôle mais je pense qu'il doit y en avoir en lien avec la petite cabane. Les enfants sont peu sociables entre eux au square Charles de Gaulle : j'ai pu observer que chaque enfant jouait seul malgré la proximité d'autres enfants, les seuls jeux à plusieurs étaient entre frères et sœurs. Aussi, les enfants se disputaient souvent pour être le premier à glisser sur le toboggan ou pour l'usage de tout autre jeu induit.



LE JARDIN RAYMOND VI:

Le jardin Raymond VI est un jardin très fréquenté par les familles, on peut y observer plusieurs activités tel que du yoga pour les personnes âgées, du sport de musculation ou même corde à sauter ainsi que des musiciens qui jouent pour le plaisir des oreilles. Les étendues d'herbe contre le rempart sont plutôt des temps de pause pour les adultes seuls ou accompagnés. Les familles viennent se détendre pour une grande partie de la journée ou de l'après midi et apportent avec eux des effets personnels (ballon, cabas avec le goûter, corde à sauter ou autre jouets ...) Les sculptures présentes dans le parc ainsi que le Carrousel sont beaucoup utilisés par les enfants, il aiment monter sur la vache et sur le « boyau rose ». On observe beaucoup de jeux de ballon, d'abord à gauche de l'entrée, mais aussi proche des escaliers qui montent vers la Garonne. J'ai d'ailleurs pu observer un enfant jouer seul avec son ballon, il envoie le ballon dans l'escalier de manière à ce que celui-ci revienne et ainsi de suite. L'escalier est un élément du parc important car il structure l'espace devant les deux aires de jeux. Certains enfants s'amuse d'ailleurs à glisser sur les mains courantes, comme j'ai pu l'observer avec Issei pendant le workshop. On observe les enfants qui viennent en trottinette, en vélo ou en roller traverser le parc jusqu'à l'aire de jeux pour enfants. La pratique des sports de glisse est aussi idéale dans un espace lisse et vide, comme sur le belvédère sur la Garonne par exemple. Dans ce parc, les enfants s'éparpillent et jouent à des endroits divers et variés selon le jeu. Par exemple, un enfant a trouvé une branche d'arbre et s'en est servi comme épée, il trouve donc deux autres enfants pour jouer avec lui au chevalier et ils finissent par parcourir tout le parc avec leur branche d'arbre dans les mains. L'aire de jeu des plus grands devient donc un château piégé et les rebords se transforment en muraille, soit leur lieu de rapatriement. Pour comparer les deux aires de jeu attribuées aux deux tranches d'âge, j'ai pu constater que les âges sont finalement peu respectés, et que lorsqu'il y a du monde, le toboggan des petits est particulièrement utilisé (jusqu'à sept enfants dessus). Il y a peu de parents sur les bancs, ils sont plutôt allongés ou assis dans l'herbe (parc tout autant apprécié des adultes avec de la course a pied, de la musculation, ou tout simplement pour s'y reposer, lire ou étudier). J'ai pu voir des enfants grimper au arbres et jouer au cerf-volant par temps venteux. On peut aussi observer des enfants très curieux de la nature explorer la nature ou chercher des insectes dans le jardin botanique. Par beau temps certain enfants jouent avec la fontaine, et ils convoitent même les robinets pour jouer avec l'eau.



LE JARDIN DES PLANTES:

Ouverture et fermeture du jardin public :7h45 21H

Au Jardin des Plantes, j'ai observé plusieurs types de façon de jouer, qui dépendent pour beaucoup des trois ambiances sensorielles citées précédemment. Dans la première ambiance, la nature est maîtrisée, on va surtout observer dans cette zone des enfants pratiquant du vélo ou de la trottinette sur l'allée centrale, ainsi que certains jeux induits, tels que la balançoire escargot ou courrir après les poules. Des jeux de ballon sont aussi observés, les enfants jouent généralement avec leur famille sur les étendues gazonnées et souvent proches de la zone de jeu aménagée. Cette zone de jeux était elle en travaux durant la plupart de mes observations, j'ai donc pu constater que les enfants étaient fortement déçus de ne pas voir leur pôle attractif de jeux ouvert. C'est alors que des jeux spontanés se sont mis en place par les enfants eux-même ou par les parents. Des parties de Trap-trap sont lancées, ou encore des jeux avec l'appropriation des lieux comme des parties de chat perché, ou « arbre touché » où le but du jeu était de ne pas se faire attraper en réussissant à toucher un arbre. Toujours dans l'appropriation, les enfants s'amuseent en grim pant aux arbres, ce qui augmente leur capacité à maîtriser leur corps, tout comme une petite dune de copeaux de bois était une descente à dévaler à toute vitesse pour eux. Aussi les enfants, lorsqu'ils le souhaitent, aiment jouer à « des jeux imaginaires » comme ils le disent souvent eux-mêmes. Ainsi, quand l'environnement et l'ambiance permettent aux enfants d'être créatifs, ils entreprennent de longues parties de jeux de rôle. J'ai pu observer des fillettes jouer aux princesses dans le belvédère où elles disaient être dans leur château en plein milieu de la forêt, il est vrai que l'ambiance s'y prêtait beaucoup.



36



37



38



39



40



41



41



42

L'ESPACE PUBLICS AUX ALENTOURS DES TERRAINS DE JEUX ÉTUDIÉ:

J'ai pu observer à plusieurs reprises aux environs des parcs d'études ainsi que dans les rues toulousaines plusieurs appropriation et jeux entrepris. Il faut savoir que l'enfant fonctionne beaucoup avec le jeu pour se déplacer. Par exemple j'ai pu voir des enfants d'environ 10 - 12 ans prendre le tramway et se positionner au niveau de l'articulation entre deux wagons (soit dans « l'accordéon ») de manière à jouer à rester en équilibre quand le plateau bouge. Au Jardin des Plantes, les enfants qui font du vélo ou un autre sport de glisse viennent au parc avec et font donc leur sport de glisse dans les allées Jules Guesdes récemment réaménagées, avec une voie piétonne conséquente. De plus, la statue devant le parc est elle aussi appréciée des enfants à la sortie du jardin, ils l'escaladent ou s'y accrochent. J'ai aussi aperçu à plusieurs reprises un groupe d'enfants qui faisaient une partie de foot sur les allées Jules Guesdes. Pour finir, toujours sur ces allées, j'ai pu observer des enfants jouer à superman d'une façon très originale avec les plots rétractables qui régulent le passage des voitures. Quand ces plots sont baissés pour permettre le passage d'une voiture, les enfants se sont allongés dessus en position de superman de manière à voler quand les plots ressortent du sol. Au square Charles de Gaulle j'ai pu observer des enfants jouer sur la place du Capitole, un endroit vide qui permet de faire un « loup » ou même du roller. Les enfants sont aussi beaucoup attirés par la fontaine de jets d'eau à côté du square, ils la considèrent comme un jeu aquatique, malheureusement la mairie y a interdit l'accès pour cause de dégradation.

Aux alentours du jardin Raymond VI, les enfants sortent plutôt tranquillement du parc en raison de la circulation très intense sur l'allée Charles de Fitte, néanmoins certains enfants comme Issei et son frère vont et viennent du parc en vélo ou en skate. La place du Ravelin est peu fréquentée par les enfants pour jouer mais devant la médiathèque se trouve une sculpture entourée de chaînes où les enfants aiment jouer à l'équilibre .



43



44

WORKSHOP, Après midi de jeux avec Soel, Lou, Issé

Le Mercredi 13 Avril 2016

Journée avec Soel, Issei et Lou :

Activités prévues avec les enfants:

1/ Observation du jeu entre enfants

- Où jouent-ils ? Avec Quoi ? A quoi jouent-ils ?

2/ Quels sont leurs lieux préférés dans les jardins?

3/ « Dessine le jardin comme tu le vois. » (limite, repère...)

Première journée d'immersion avec des enfants, aujourd'hui c'est mercredi le jour des enfants et le soleil est aussi au rendez-vous ! J'arrive au Jardin des Plantes, à l'avance au rendez-vous avec François, le Papa de Soel, 6 ans en classe de CP, qui sera accompagné de Lou, 5 ans en grande section de maternelle. J'en profite alors pour les observer dans l'allée principale du jardin. Bien que le parc de jeux soit fermé en raison de travaux, il y a beaucoup d'enfants accompagnés de leurs parents. Certains profitent de l'allée pour faire de la trottinette ainsi que du vélo, tandis que d'autres courent après les poules. La particularité de ce jardin est la grande allée bétonnée qui permet aux enfants de pratiquer ces sports de glisse, tout comme dans la rue mais en toute sécurité. Soudain je vois au loin un adulte accompagné d'une petite fille et d'un petit garçon qui me passent devant à pleine vitesse pour s'enfoncer dans les buissons du jardin : c'est Soel et Lou. Il semble être très heureux de venir jouer au parc. Lou est plus timide et discrète, elle reste pour le moment collée à François. Je me présente donc aux deux enfants et leur demande s'ils sont prêts pour une grande après midi de jeux, ils sont très contents et courent vers leur espace de jeux habituel : la partie ouest du parc derrière les équipements de jeux fermés (zone n° ?).

Lou et Soel se dirigent directement vers leur arbre, un coin qu'ils convoitent beaucoup, comme beaucoup d'autres enfants. Sa structure leur permet de pouvoir y grimper et de s'y accrocher avec les mains et les pieds : « faire le paresseux » sur sa branche selon Soel et Lou.

En découvrant les jeux fermés, Soel est déçu et se précipite vers le grillage. Il me montre alors tous les « passages secrets » qui permettent de contourner les barrières pour entrer



45



46



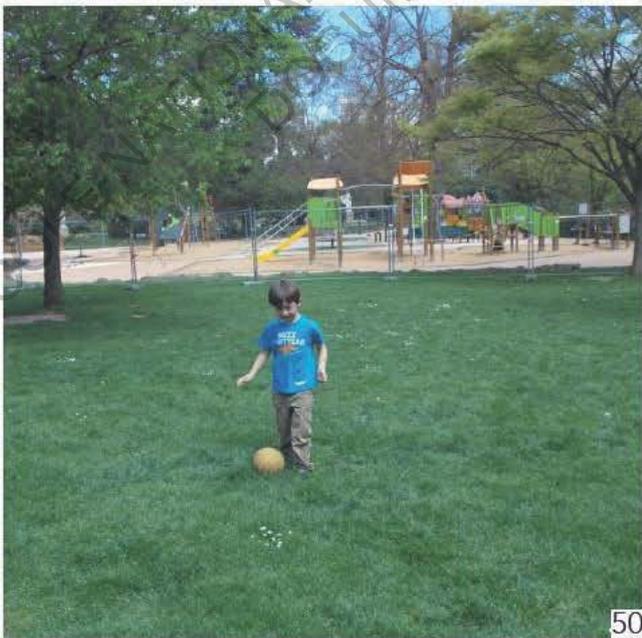
47



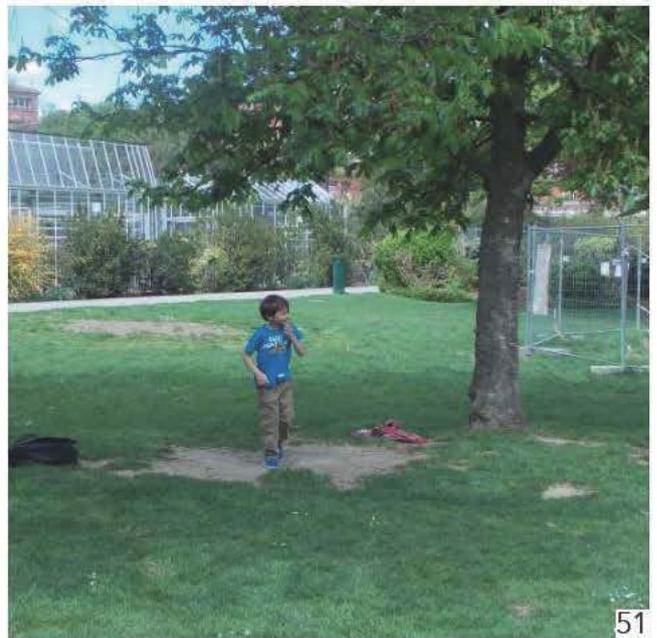
48



49



50



51

dans le square. Nous décidons alors de faire un foot pour détourner son intérêt pour les équipements de jeux inaccessibles, deux équipes Soel avec son papa et Lou avec moi. Lou rentre totalement dans le match et se découvre très douée pour le foot. Soel détourne son attention à plusieurs reprises et tente d'envoyer le ballon au dessus des limites du square. Il voudrait pouvoir aller du côté interdit. Est-ce juste une envie de franchir les barrières car cela est interdit ou parce qu'il aurait absolument voulu pouvoir jouer au square, son terrain de jeu favori ? Je lui ai donc demandé ce qu'il préférerait dans ce parc et il m'a répondu « l'arbre cabane », et différents jeux installés dans le square. La partie de foot a permis aux enfants d'avoir une interaction par le jeu avec François et moi. Avant de partir du Jardin des Plantes pour le jardin Raymond VI, Soel et Lou ont souhaité grimper sur un piédestal pour y imiter des statues, un jeu induit par ce bloc de béton posé au milieu de l'aire à l'ouest du jardin.

Après plus d'une heure et demie de jeu, nous partons en direction du musée des Abattoirs, au Jardin Raymond VI afin de rejoindre un autre enfant, Issei de l'âge de 7 ans en classe de CE1. Il est le fils du gérant du carrousel du parc et passe donc beaucoup de temps dans le jardin à jouer seul, avec son chien ou son grand frère de 13 ans. Dès l'entrée dans le jardin, Lou et Soel se précipitent vers la vache et le « boyau rose » (soit l'Agoraphobia). Les œuvres du musée des Abattoirs induisent un jeu et un esprit ludique. Nous rejoignons donc Issé au carrousel. Au premier abord il paraît timide, normal il ne me connaît pas, mais j'engage vite la discussion. Pendant que Soel et Lou font des tours de manège, Issei me montre « son jardin » où il passe la plupart de son temps libre. Il me fait donc visiter et m'explique qu'il joue souvent dans l'espace avec un sol en stabilisé, où il discute avec les personnes âgées assis sur les bancs et où il peut créer des dessins dans le sable avec un bout de bois. Ainsi le stabilisé permet aux enfants d'inventer un jeu, ils s'approprient le sol (dessins, marelles ...). Ensuite il m'emmène dans le jardin des plantes botaniques et m'explique que ce n'est pas forcément les plantes qu'il apprécie, mais les insectes. Il aime les observer, les prendre dans ses mains, les déplacer ... Nous continuons ensuite la visite vers les jeux au fond du parc. Issé m'explique qu'il ne va pas souvent jouer seul dans ces jeux car il préfère quand son frère est avec lui. Nous décidons ensuite de lancer une partie de balle au prisonnier avec



52



53



54



55



56

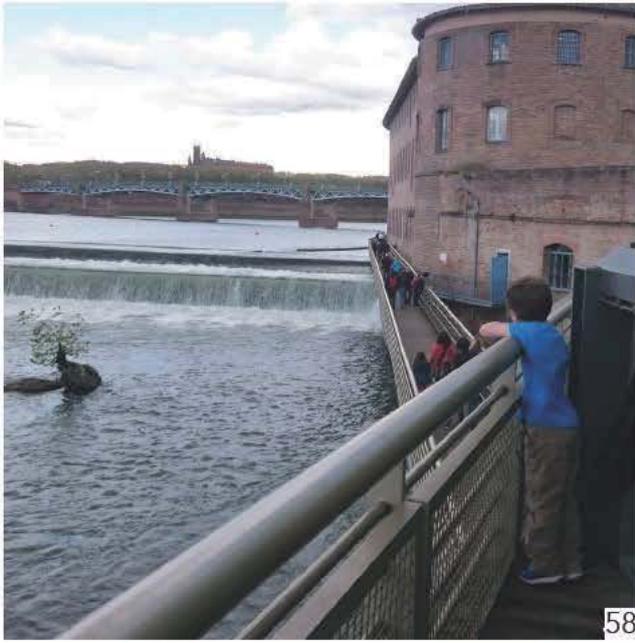


57

le frère de Issei âgé de 13 ans qui nous a rejoints. Pour finir cette après-midi, nous proposons aux enfants d'aller jouer dans l'espace de jeux, où l'on peut trouver deux zones : l'une réservée aux enfants de 2 à 8 ans et l'autre un peu plus grande pour les 6/14ans. (PHOTO)

Les enfants se précipitent vers la deuxième zone de jeux, avec une structure plus grande offrant plus de possibilités de jeux tel que se suspendre, grimper, marcher au dessus du sol... Mais rapidement Lou n'étant âgée que de 5 ans a peur de tomber ou de glisser. Elle préfère finalement aller dans les jeux pour les plus petits munis d'un simple toboggan et d'un petit mur d'escalade. Ce temps de jeu était bien différent de la balle au prisonnier, jeux spontané et imaginaire qui obligeait les enfants à jouer ensemble et leur permettait de pouvoir compter les uns sur les autres, créant un vrai lien social. Durant le temps de jeu dans les équipements, Issei, Lou et Soel ne jouaient plus ensemble. Puis Issei et son frère ont fait une chose que j'attendais d'observer : jouer à l'aide de l'environnement qui les entoure. Ils se sont imaginé un grand toboggan sur les mains courantes de l'escalier qui monte vers la Garonne. Ce jeu avait l'air beaucoup plus amusant que les équipements mis à disposition. Peut être est-ce la prise de risque pendant le jeu qui augmente l'adrénaline et fait que cela est plus amusant.

L'après midi arrive à son terme. Après que Lou et Issei m'aient dessiné leur terrain de jeux, nous disons au revoir à François, Lou et Soel. Issei et son grand frère font le trajet jusqu'au métro avec moi pour eux aussi rentrer chez eux. À ma grande surprise, Issé rentre chez lui en monocycle qu'il utilise très bien et son frère en skate board. Le jeu continue dans la rue. Cette après-midi a été pour moi très enrichissante pour mes observations et aussi très sportive ! Elle m'a permis d'observer les différents espaces de jeux pratiqués par les enfants et leur comportement dans chacun d'eux.



58



59



60



61



62



63

VI - ANALYSES ET RÉSULTATS OBTENUS

a. Évolution de la forme du jeu des enfants en fonction des terrains de jeux

Différentes formes de jeux :

Formes de jeux / Terrains de jeux	Le Jardin des Plantes	Le square Charles de Gaulle	Le jardin Raymond VI
Jeux Accessoires	Vélo, trottinette, rollers, skate, jeux de ballon	/	Vélo, trottinette, rollers, skate, jeux de ballon, frisbee, cerf-volant
Jeux Induits	Balançoire escargot, course après les animaux, carrousel	Glissage Toboggan, jeux d'équilibre parcours de cordage, maisonnette, feuille de chêne, hamac	Deux zones de jeux: Toboggan, jeux d'escalade, parcours de jeu, carrousel
Jeux spontanés	trap-trap, cache-cache, sport collectif	/	Découverte des insectes, trap-trap, cache-cache, sport collectif
Jeux spontanés avec appropriation des lieux	Grimper aux arbres, Chat perché, Arbre toucher, jeux sur dune de copeaux de bois, (4)	Escalade Statues (3), Jeu avec jets d'eau fontaine (1), jeux avec les rebords béton	Grimper aux arbres, jeux de ballon dans escaliers (4), dessin sur le stabilisé
Jeux avec détournements d'usages	/	Jeux d'équilibre sur le hamac	Bataille d'eau autour du robinet, glissade sur les gardes corps des escaliers
Jeux imaginaires	Jeux de rôles	/	Jeux de rôles: transformation d'une branche en épée de chevalier
Jeux proches des parcs dans l'espace public	Allées Jules Guesde, ambiance minérale, Jeux de ballon (foot), escalade sur la statue	Jeux accessoire (ballon, trottinette, skates vélos...) autour du Square ouvert sur l'espace public ainsi que sur la place du Capitol	Jeux accessoire sur le trottoir (monocycle, skate, vélos...), Trap-trap place du Ravelin, jeux d'équilibre sur chaîne en fer devant la médiathèque

64

Les jeux accessoires

Le jeu accessoire est le jeu pratiqué à l'aide d'un objet ramené du domicile de l'enfant. L'accessoire pouvant être par exemple un ballon, une trottinette ou autre... Durant ma phase d'observation, j'ai pu constater la présence de jeux accessoires dans seulement deux terrains de jeu, le Jardin Raymond VI et le Jardin des Plantes. Cela est directement lié aux caractéristiques spatiales de ces jardins. Tous deux sont de grands jardins permettant l'utilisation des accessoires comme une partie de football qui nécessite un terrain gazonné que l'on peut retrouver au Jardin des Plantes tout comme au Jardin Raymond VI. Aussi, des cheminements minéraux dans ces deux parcs permettent les pratiques d'accessoires sur roue comme j'ai pu le voir sur la grande allée centrale du Jardin des Plantes. Le square Charles de Gaule est lui trop petit pour y pratiquer des jeux accessoires, cependant tout autour du square la pratique du vélo et de la trottinette est bien présente grâce à un espace minéral qui permet les jeux de glisse.

Les jeux induits

Selon mon étude, les jeux induits sont une forme de jeu qui est provoquée par des aménagements ludiques présents dans les aires de jeux pour enfants. Présents sous différentes formes en passant du toboggan, de la balançoire ou même du tourniquet, elles offrent aux enfants différentes manières de pratiquer le jeu. Ces jeux suscitent immédiatement chez l'enfant différentes sensations fortes, la glissade, la sensation de chute, le fait de tourner, d'escalader ... Soit une nouvelle adrénaline qui offre à l'enfant une façon différente de se mouvoir dans la ville, une manière de découvrir son corps vis-à-vis de l'espace.

Dans les jardins et parcs étudiés, tous les jeux induits ont été utilisés, car cette façon de jouer est une pratique populaire et habituelle chez les enfants. Ce que l'on constate avec le jeu induit c'est qu'il offre de multiples possibilités et interactions avec l'espace, mais le risque de ce type de jeux est d'abord l'aspect répétitif et directif (on dirige la façon de jouer des enfants), ce qui peut appauvrir leur imagination, et leur amusement et les amener à une certaine lassitude. Ensuite, souvent ces jeux sont plutôt individualistes, l'enfant s'amuse pour lui-même en interaction avec la poule par exemple dans le Jardin des Plantes, le toboggan au square Charles de Gaule ou le mur d'escalade dans le jardin Raymond VI.

Les jeux spontanés

Comme son nom l'indique les enfants vont prendre le contre pied des aménagements et dispositifs des aires de jeux, quitte à les ignorer. Ces jeux sont souvent des jeux avec des règles simples et connues de tous, comme un cache-cache, ou peuvent aussi être joués par des enfants curieux qui vont à la découverte de leur environnement, comme par exemple jouer avec des insectes dans le jardin botanique du Jardin Raymond VI. Ce genre de jeux englobe des dimensions imaginaire et surtout de découverte, dimensions suscitées par la faune et la flore présentes dans l'espace.

Par ailleurs, plus l'étendue de la surface de jeu est importante, plus les enfants vont faire de jeux spontanés, à savoir que la localisation de l'aire de jeu en question influence l'émergence de ce type de jeu. Ainsi, dans un lieu comme le square Charles de Gaulle, on observe peu, voir aucun, jeu spontané car les zones naturelles sont laissées volontairement en friche pour qu'elles ne soient pas praticables, ce qui limite donc la découverte du lieu. De plus, ce square étant un lieu de passage et fortement fréquenté, les enfants n'ont pas beaucoup de temps pour se sociabiliser et ainsi mettre en place un jeu spontané comme un cache-cache. Quand bien même ils trouveraient le temps, la surveillance des parents pourrait empêcher l'enfant de trop s'éloigner de la zone de jeu prévue à cet effet, dans un soucis de sécurité. Or on constate que dans le Jardin des Plantes et le Jardin Raymond VI, une vaste étendue gazonnée et un jardin maîtrisé cloisonnés par des limites physiques (buissons, arbres ...) permettent à la surveillance des parents d'être plus souple et de laisser les enfants courir et jouer avec des amis rencontrés à peine heure auparavant.

Les jeux spontanés avec appropriation des lieux (nuance)

Première nuance, grâce à l'interaction avec le mobilier urbain, et à des ambiances diverses et variées selon les aménagements de l'espace, l'enfant s'invente une distraction, une nouvelle manière de jouer et d'appréhender l'espace en se confrontant et en s'appropriant des éléments physiques qu'il trouve dans son environnement. Ce types de jeux spontanés peut être un chat perché où l'enfant a besoin d'un endroit avec un potentiel d'y grimper ou d'escalader, comme un arbre. Ce peut être aussi de jouer avec un élément physique en mouvement, par exemple l'eau qui peut procurer à l'enfant des sensations de retour

de jeu. Le fait de dessiner au sol est aussi une manière de s'approprier l'espace, comme lorsque Issei dessinait dans le stabilisé. Au square Charles de Gaule, les enfants vont surtout s'approprier la statue ou les lettres géantes (UEFA) de la coupe d'Europe de football ou même les rebords en béton pour faire de l'équilibre. Enfin, ce type de jeux spontanés peut se jouer aussi bien seul qu'à plusieurs.

Les jeux avec détournement d'usage

Autre nuance : les jeux avec détournement d'usage sont les jeux entrepris par l'enfant autour d'un aménagement présent dans le parc à usage fonctionnel et non ludique tel que la fontaine d'eau pour boire au jardin Raymond VI ou le jeu d'équilibre sur le hamac qui a plus une vocation à se détendre.

Par ailleurs, c'est au jardin Raymond VI qu'il y a le plus de jeux avec détournement d'usage, avec notamment la glissade de Issei et son frère sur les mains courantes de l'escalier. Il s'agit là d'une recherche dans le jeu qui va plus loin toujours, l'enfant souhaite découvrir de nouvelles sensations « fortes », ce qui peut parfois devenir dangereux pour lui-même.

Les jeux imaginaires

Les jeux imaginaires sont les jeux scénarisés par les enfants entre eux, seul ou même avec leur parents. Ce type peut être très varié, après tout il ne dépend que de la capacité d'imagination de l'enfant ! Ce peut donc être jouer au chevalier et s'approprier une branche en tant qu'épée par exemple ... Mais le jeu imaginaire est souvent induit par la présence de certains éléments ou ambiances présents dans le parc. Ainsi, au square Charles de Gaule, les jeux imaginaires sont peu présents à cause d'un espace restreint et trop d'affluence sur les jeux induits. En effet, la zone de jeux est limitée physiquement par la matérialisation du sol et par les bancs et terres pleins qui encadrent l'aire de jeux. Malgré l'effort esthétique et l'originalité des équipements de jeux, cela ne cultive que très peu l'imaginaire de l'enfant à travers le jeu.

Les jeux proches des parcs dans l'espace public

Il s'agit de jeux de toute sorte hormis de jeux induits. Ainsi le jeu dans la rue et devant les parcs est très fréquent, les enfants jouent en tout lieu et toute heure que ce soit dans le tramway, dans la rue ou dans un parc. Mais on va observer dans la rue beaucoup de jeux accessoires ainsi que des jeux spontanés, imaginaires, de détournement d'usage ou même d'appropriation. La rue offre à l'enfant un potentiel de jeu intuitif, c'est une page blanche sur laquelle l'enfant peut imaginer ce qu'il souhaite. Les enfants découvrent donc l'espace et sa ville à travers l'expérimentation du jeu. Bien sûr le danger de l'urbain est présent et l'enfant en prend conscience en grandissant et sait y faire attention.

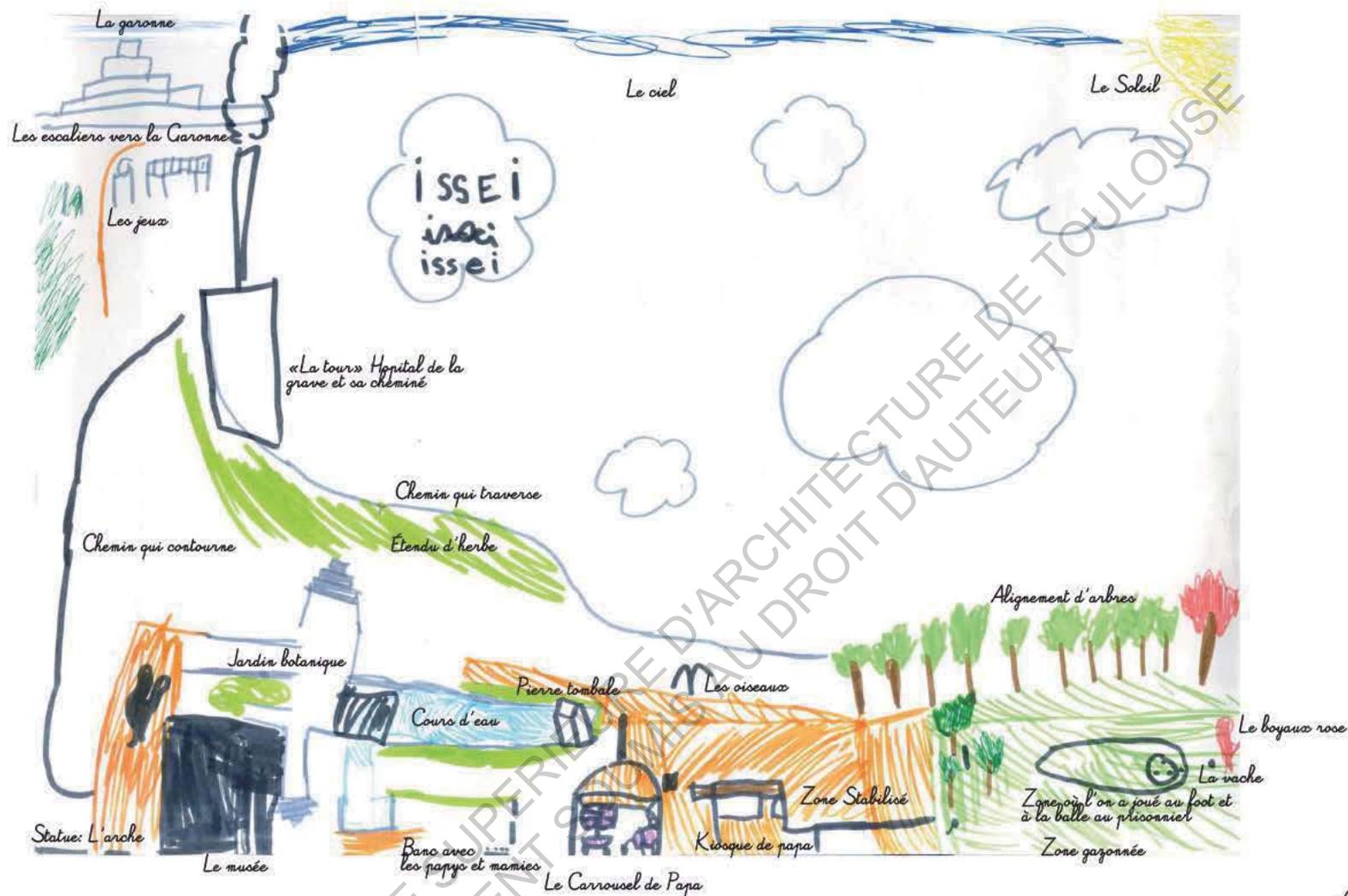
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

b. Perception sensible des enfants face à leur terrain de jeu: le cas de Lou, Issé et Léa

La pratique du dessin est une activité ludique et artistique pratiquée dès le plus jeune âge. Le dessin est pour l'enfant une des manières de s'exprimer alors qu'il ne parle pas encore. Pour l'enfant, le dessin a plusieurs fonctions. C'est d'abord une activité motrice, donc une des joies du jeune enfant, et une activité particulièrement gratifiante puisqu'elle laisse une trace durable. Dessiner est aussi un moyen d'exprimer ses émotions en les extériorisant. C'est aussi un mode privilégié pour représenter ce que l'enfant voit autour de lui le plus fidèlement possible comme nous verrons avec le dessin de Issé.

Pendant l'enfance, le dessin est moyen de communiquer sa vision du monde, il l'utilise comme un équivalent du récit. Pour raconter, il fait appel à un répertoire de formes graphiques qu'il se construit, en l'enrichissant progressivement grâce ses expériences. J'ai donc demandé aux enfants, s'ils le souhaitaient, de dessiner leur terrain de jeux de manière à pouvoir observer ce qui les intéresse et sur quoi ils vont se focaliser. Il est bien sûr difficile d'analyser un dessin d'enfant car l'adulte a souvent l'impression que ces dessins n'ont pas de sens, alors qu'en réalité chaque élément du dessin représente quelque chose, un objet, une intention, une ambiance.

Le Jardin Raymond VI de Issei :



Le dessin réalisé par Issei, âgé de 7 ans, est une carte mentale parfaitement réalisée. L'enfant connaissait le parc comme sa poche, il a donc réalisé un dessin avec beaucoup de détails. Il y a mis ce qui constitue le parc selon lui, on s'aperçoit que Issei a remarqué et mémorisé plusieurs repères importants qui qualifient l'espace et le jardin. J'avais mis à disposition plusieurs feutres et crayons de différentes couleurs, et on constate que Issei s'est servi de la couleur pour y distinguer les composants du jardin Raymond VI. Ainsi, l'entrée commence à droite avec un alignement d'arbre bien présent dans le jardin (photo alignement d'arbre), avec un arbre qui se démarque de tous les autres, notamment avec sa couleur. Ensuite, Issei a dessiné la zone dans laquelle nous avons joué au ballon lors du workshop (en bas à droite), les points entourés d'un cercle nous représente en train de jouer. La zone est

coloriée en vert pour évoquer le gazon et on y remarque aussi les deux oeuvres présentes dans le parc : la vache, et « le boyau rose » qui amusent beaucoup les enfants avec leur forme et leur couleur. Issei continue en dessinant la zone en stabilisé (en orange) où y est installé le kiosque de son père avec le carrousel en bois. Le dessin continue avec l'espace devant le petit jardin botanique (jardin à thème avec des plantes sauvages) avec les petites marches de part et d'autre ainsi que le petit pont qui traverse la mare d'eau. Puis on observe le musée des Abattoirs ainsi que la statue « l'Arche ». Issei a également dessiné deux chemins, le premier part de l'entrée du parc et longe les étendues d'herbe où « s'allongent les adultes » en passant devant l'hôpital de la grave et sa cheminé, « l'usine ». Ces deux chemins convergent vers un seul chemin en orange qui mène aux équipements de jeux et à l'escalier menant vers le belvédère sur la Garonne qui est elle aussi représentée.

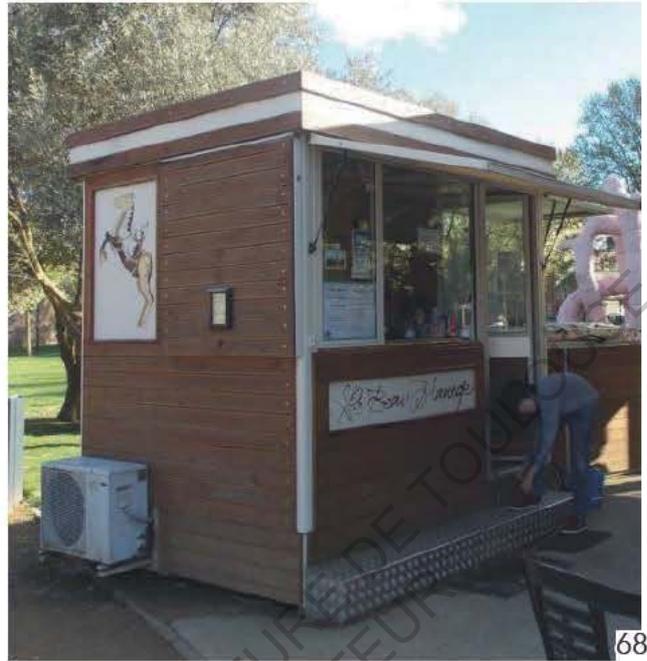
On remarque que les équipements de jeux sur le dessin de Issei sont dessinés en tout petit, dans l'angle en haut à gauche de la feuille, et en gris. Aussi j'analyse que l'aire de jeux du parc n'est pas très importante pour Issei, puisqu'il n'a pas accordé une place conséquente à cet équipement dans son dessin, ni des couleurs vives et joyeuses ! Néanmoins, on peut bien observer que Issei connaît vraiment très bien ce parc. Ainsi, je retiens surtout les éléments que cet enfant a mis en valeur dans son dessin : ce sont ses lieux préférés du jardin Raymond VI.

Illustration des repères dans l'espace présent dans le dessin de Issei (chronologie)





67



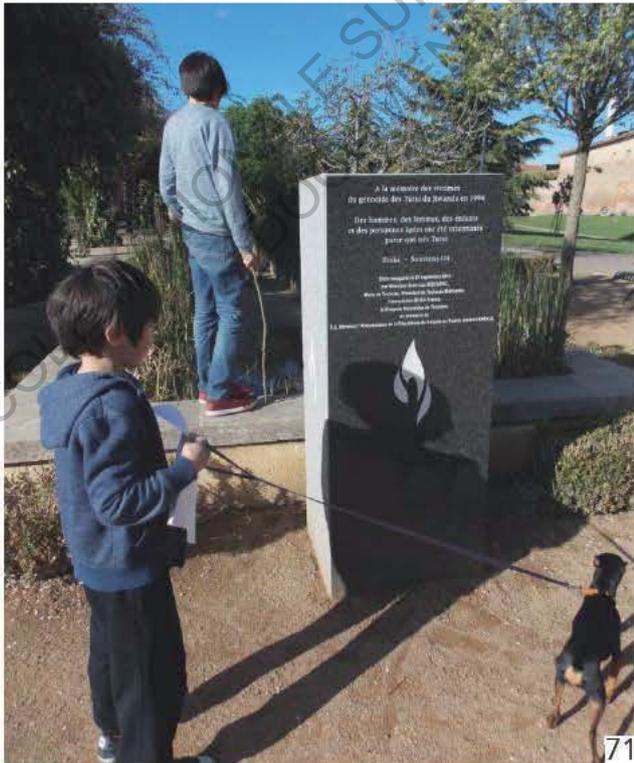
68



69



70



71

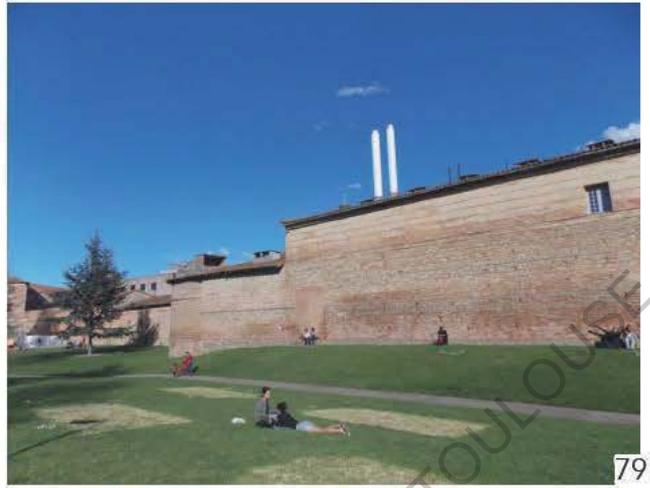


72





78



79



80



81



82



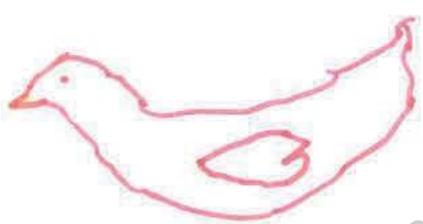
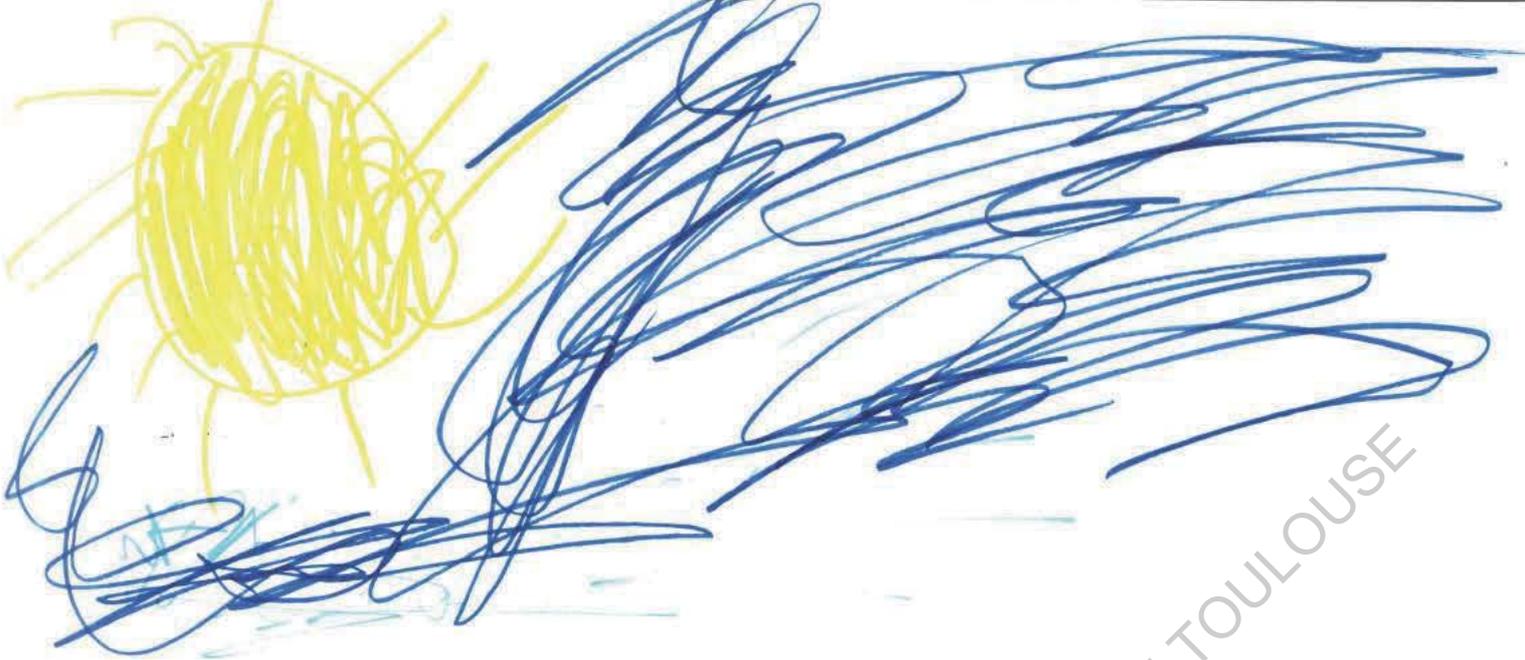
83



84



85



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Le terrain de jeux de Lou

Le Terrain de jeux de Lou :

Voici le dessin de Lou 5 ans, je lui avais demandé de dessiner ce que serait son terrain de jeux rêvé. Elle a alors dessiné une colline d'herbe avec quatre dispositifs de jeux induits : un mur d'escalade, un toboggan, une balançoire et une barre pour se suspendre la tête à l'envers. Sans oublier bien sûr le beau temps nécessaire à une bonne après midi de jeux et un oiseau qui plane tranquillement dans le ciel.

On peut en déduire que pour Lou les équipements de jeux pour enfants sont nécessaires dans un parc. Elle a besoin de sensations pour découvrir son corps, et l'adrénaline que lui procure ces jeux, soit le vertige, la glissade, la sensation de tomber, se balancer dans le vide et la hauteur de la balançoire, avec enfin la barre d'équilibre qui permet de prendre conscience de son corps et de son poids en se suspendant la tête en bas.

Il est aussi possible de voir l'oiseau dessiné comme une forme de jeu nouvelle et différente. En effet, on peut imaginer que Lou commence à s'intéresser non plus à ces expériences sensorielles avec les équipements de jeux, mais aussi à l'environnement qui l'entoure et à la nature comme une autre expérience de découverte passant par une activité ludique.





88

Le terrain de jeux de Léa



89

Le terrain de jeu de Léa :

Le dessin de Léa, 5 ans, a été réalisé au Square Charles de Gaule un jour de grosse affluence. Je lui avais demandé de dessiner le parc comme elle le voulait. On peut donc y voir une grande route qui traverse le dessin que je comprend être les voies minérales autour du square. On y trouve ensuite quelques jeux induits tels qu'un toboggan et une balançoire, soit des jeux qui reviennent souvent dans les dessins d'enfants. Un seul arbre est présent sur le dessin, ce qui peut traduire un manque de végétation dans le square. Enfin il y a une grande femme sur le dessin qui représente une « princesse » je pense que Léa a été inspirée par la mariés qui se trouvaient devant la mairie lorsqu'elle dessinait.

c. Résultats d'analyses

Lors de cette analyse on a constaté plusieurs manières de jouer chez l'enfant, nous les avons classé en sept catégories :

- Les jeux accessoires
- Les jeux induits
- Les jeux spontanés
- Les jeux spontanés avec appropriation des lieux
- Les jeux avec détournement d'usage
- Les jeux imaginaires
- Les jeux proches des parcs dans l'espace public

Ces différentes pratiques de jeu observées chez les enfants découlent parfois de l'environnement dans lequel l'enfant se trouve. L'enfant prend la décision d'entreprendre tel ou tel jeu en fonction de l'espace qui l'entoure et des accessoires ou objets qu'il a à sa portée. On se rend compte qu'un espace plus petit et fermé amoindrit l'expérience ludique car l'enfant préférera simplement jouer dans les structures de jeu plutôt que d'entreprendre un jeu imaginatif ou collectif. Les jardins tel que le Jardin des Plantes ou le jardin Raymond VI permettent plus de liberté et de facilité à l'enfant d'initier un jeu. D'une part, grâce à la superficie plus grande de ces parcs, leur ambiance végétale ainsi que la diversité d'espace qu'ils peuvent offrir. D'autre part, pour une question de temporalité car la manière de fréquenter ces deux parcs n'est pas la même que la fréquentation du square Charles de Gaulle. Les familles, enfants et adultes auront tendance à passer plus de temps dans les deux jardins car ils offrent aussi la possibilité pour les parents de pouvoir eux aussi passer du bon temps avec leurs enfants autour d'un jeu de carte dans l'herbe ou d'une partie de foot. Or au square Charles de Gaulle la possibilité de jeux accessoires, par exemple une partie de foot ou de volley est impossible, phénomène dû à l'étroitesse de ce parc. Les enfants sont principalement concentrés sur les installations de jeu et pour cause, les installations ont été réfléchies de manière à être attrayantes pour l'enfant avec leur forme organiques et originales. De plus le temps passé à jouer au square est bien souvent trop court, une heure tout au plus. On observe néanmoins certains détournements d'usage des jeux ou statues présents dans le square.

Les dessins des trois enfants m'ont permis d'avoir un aperçu sur ce qui les intéressent dans les parcs et jardins. Le dessin d'Issei est une véritable carte mentale du parc, on s'aper-

çoit qu'il s'est vraiment approprié le parc qui est devenu un endroit familier, étant donné que son père est le gérant du carrousel. Malgré cela il ne c'est pas juste intéressé à l'espace où se trouve le carrousel et les aires de jeu mais à l'ensemble du parc. On y constate des limites, rangée d'arbres, espaces vert ou stabilisé, limite du parc avec la Garonne en fond. On remarque également des repères avec les oeuvres d'arts présentent dans le parc ainsi que la cheminé de l'hôpital de la grave, le jardin botanique, les escaliers. Sans oublier de mettre de la vie dans son dessin avec des personnages représentés par des points, nous lorsque nous avons joué au foot, et les anciens assis sur les bancs, tout comme un oiseau. Finalement l'aire de jeu équipée prend une petite place dans son dessin. Le dessin de Léa est lui très peu représentatif du square Charles de Gaulle. Au final, même constat, on trouve simplement une balançoire et un toboggan dans le dessin de Léa. Ensuite on y remarque une cabane et un seul arbre, le square comportant tout de même des parties végétales mais qui ne sont pas accessibles pour y jouer, Léa retranscrit donc dans son dessin une ambiance bien plus de minérale que de végétale avec une route dessinée de noir traversant tout son dessin. Ma seconde hypothèse serait que la route représente le trajet parcouru pour arriver à Toulouse (Léa et sa famille étaient des vacanciers). Alors la maison à gauche du dessin serait sa maison pour arriver à la marié présente ce jour-là au Capitole. Pour finir, Lou dessine une colline verte qui semble importante pour circuler à travers les différentes attractions qu'elle aime beaucoup. On constate alors que Lou est elle plus attirée par les jeux induits, elle est à la découverte de son corps et des sensations fortes.

Chaque enfant est différent par son âge, son sexe et son éducation, sa façon de jouer n'est donc pas seulement influencée par son environnement, mais on peut tout de même dire que certains jeux ne sont pas praticables dans des lieux trop restreints. Il en découle que les aires de jeux trop fermées, petites et minérales offrent une possibilité d'activité ludique moindre. Enfin l'observation dans les rues toulousaines m'ont montré que les enfants sont imaginatifs et créatifs dans leur amusement, que la rue offrait autant de potentiel que le parc. Les enfants savent se délimiter des zones de jeu comme on a pu l'observer sur les allées Jules Guesdes. La mobilité des enfants dans les rues est elle aussi intéressante comme on a pu le voir avec Issei et son frère lorsqu'ils se déplaçaient en skate et en monocycle, ou avec les enfants jouant à l'équilibre dans le tramway : La ville est un réel terrain de jeu !

CONCLUSION

Ce mémoire relate mes recherches sur l'interaction entre l'enfant et ses terrains de jeux. Avec mon regard d'étudiante en architecture, j'ai souhaité porter un regard sur l'espace des lieux et leur forme en rapport avec le contexte Toulousain et la nature des aires de jeux et équipements publics présent.

En quoi les différents types de jardins influent-ils donc sur la façon de jouer des enfants ? Pour ce faire, je me suis appuyée sur trois parcs différents par leur forme, leur caractéristiques paysagères et leur fréquentations.

Les observations et analyses me permettent d'affirmer que la typologie et le potentiel des terrains de jeu influent sur la manière de jouer des enfant et plus précisément sur les jeux qu'ils vont entreprendre ou non en fonction de l'espace qu'il soit grand ou petit, des aménagements de jeux, des matières présentes et des ambiances qui en découlent. Mais le comportement récréatif et ludique de l'enfant n'est pas dû qu'à la qualité spatiale des terrains de jeux mais dépend aussi de la socialisation des enfants entre eux. Ce phénomène semble être plus propice dans des jardins plus grands avec un potentiel imaginaire plus conséquent. La façon de jouer dépend aussi de la surveillance des parents, du milieu social de l'enfant, de son sexe, son âge, de son caractère, etc ... Concernant les aires de jeux et leurs équipements (toboggan, balançoire, etc ...), on peut conclure que ce type de jeu définit la façon de jouer avec (le jeu induit), mais il arrive que au lieu de glisser du toboggan certain préfère l'escalader (le jeu avec détournement d'usage).

D'autre part on peut affirmer que la rue comporte un potentiel de jeu attractif chez l'enfant, tout est prétexte à jouer avec un regard ludique, beaucoup d'objets, de mobilier, de formes, de surface et de matière sont présents en ville, ce qui constitue pour l'enfant un immense terrain de jeu.

Le sujet de l'enfant dans la ville est un sujet d'actualité et j'ai trouvé très intéressant de travailler sur ce sujet. En effet, il m'a permis d'en apprendre un peu plus sur le fonctionnement du jeu, des parcs et des enfants. Il y a certes des limites à mon mémoire, il a été compliqué de se concentrer seulement sur le jeu et l'enfant dans les aires de jeux car la pratique du jeu chez l'enfant se fait autant à la maison, au parc ou sur le trajet de l'école, des temporalités

et mobilités variables rentrent donc en compte.

Plusieurs architectes et urbanistes ont en revanche déjà travaillé sur le sujet et ont pensé des aménagements ludiques en ville de manière originale. Intégrer les jeux aux espaces publics semble une bonne idée pour retrouver de la vie dans nos rues parfois trop monotones. L'architecte Aldo Van Eyck, auteur de plus de 700 aires de jeux à Amsterdam entre 1947 et 1978, est le pionnier de la ville ludique. « Une grille a un fort effet repoussoir. Des plantations, un mur sont plus adaptés pour faire du jardin d'enfants un espace propre » disait-il. Dans une dimension poétique, l'architecte crée des terrains de jeux en ville avec une intensification et un enrichissement des possibilités du jeu. Tout comme Van Eyck, l'agence BIG ont créé un espace public ludique coloré en rose. Poubelles anglaises, arrêt de bus kazakh, bancs brésiliens ou iraniens, râtelier à vélos finlandais et fontaine marocaine meublent ce jardin universel. S'y ajoutent des structures récréatives pas toujours réservées aux enfants : une double balançoire irakienne, un ring de box thaï, des appareils de fitness de Los Angeles. Ces espaces ne s'adressent donc pas seulement aux enfants mais à toutes les générations car il n'y a finalement pas d'âge pour jouer.

Illustration des espaces publics ludique, à gauche réalisation de Aldo van Eyck et à droite réalisation de BIG



TABLE DES ILLUSTRATIONS

Toutes les photographies présentes dans ce mémoire ont été faites lors de mes observations

- 1/ Photo-montage «La ville est un terrain de jeu» place St étienne à Toulouse fait par Brillet Eve
- 2/ Illustration Terrain mentale Fait par Brillet Eve
- 3/ Illustration provenant de Sonia Curnier, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », Métropolitiques, 10 novembre 2014. URL : <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>
- 4/ Plan de situation des terrains de jeux choisis provenance : Google maps
- 5/ Plan de jeux du square Charles de Gaulle à Toulouse fait par Brillet Eve
- 6/ Square charles de gaulle: Vue d'ensemble
- 7/ Square charles de gaulle: Statue « La Maternité » de Toutain
- 8/ Square charles de gaulle: Toboggan
- 9/ Square charles de gaulle: Hamac
- 10/ Square charles de gaulle: Cabane
- 11/ Square charles de gaulle: Fontaine qui jouxte le square
- 12/ Plan de jeux du Jardin Raymond VI à Toulouse fait par Brillet Eve
- 13/ Jardin Raymond VI: Allée centrale à l'entrée du Parc
- 14/ Jardin Raymond VI: Oeuvre Franz West «Agoraphobia» Photo prise lors du workshop avec le séminaire images de villes
- 15/ Jardin Raymond VI: Oeuvre «La vache» de Hélène Angeletti
- 16/ Jardin Raymond VI: Le Carrousel «Le beau manège»
- 17/ Jardin Raymond VI: Aire de jeux des 6 - 14 ans
- 18/ Jardin Raymond VI: Aire de jeux des 2 - 8 ans
- 19/ Jardin Raymond VI: Escalier face aux aires de jeux qui mène au belvédère sur la Garonne
- 20/ Jardin Raymond VI: Belvédère sur la Garonne
- 21/ Jardin des Plantes: Belvédère en bois sur la colline
- 22/ Jardin des Plantes: Poule présente dans le parc
- 23/ Jardin des Plantes: L'escarpolette (balancoire)
- 24/ Jardin des Plantes: Copeaux de bois créant une topographie
- 25/ Plan de jeux du Jardin des Plantes à Toulouse fait par Brillet Eve
- 26/ Schéma des différents types de jeux observés
- 27/ Square charles de gaulle: Enfants glissants à deux dans le Toboggan
- 28/ Square charles de gaulle: Jeu sur la Statue de Toutain
- 29/ Square charles de gaulle: Enfant jouant sur l'installation des lettres UEFA lors de la coupe d'europe de foot
- 30/ Jardin Raymond VI: Aire de jeux des 6 - 14 ans
- 31/ Jardin Raymond VI: Enfant qui joue au ballon avec l'escalier
- 32/ Jardin Raymond VI: Petite fille jouant avec l'eau du robinet de la fontaine
- 33/ Jardin Raymond VI: Aire de jeux des 2 - 8 ans
- 34/ Jardin Raymond VI: Vue d'ensemble sur l'aire de jeux avec les parents allongés autour
- 35/ Jardin Raymond VI: Deux enfant jouant au chevalier qui monte un plan de reconquête
- 36/ Jardin des Plantes: Petit garçon qui monte à l'arbe
- 37/ Jardin des Plantes: Zone à coté de l'aire de jeux ou beaucoup joue au ballon
- 38/ Jardin des Plantes: Enfant et parent jouant sur les dunes de copeau de bois

- 39/ Jardin des Plantes: Trace de craie sur un tronc d'arbre
- 40/ Jardin des Plantes: Famille qui pique nique et joue aux raquettes
- 41/ Jardin des Plantes: Dessin sur la structure en bois du belvédère
- 42/ Jardin des Plantes: Belvédère en bois sur la colline
- 43/ Allées Jules Guesdes : Partie de foot entre trois garçon
- 44/ Issei et son frere devant le jardin raymond VI avec leur skate et monocycle
- 45/ Jardin des Plantes: Aire de jeux fermé pour travaux
- 46/ Jardin des Plantes: Positionnement pour la partie de foot
- 47/ Jardin des Plantes: L'arbre cabanne Lou et Soel grimpent
- 48/ Jardin des Plantes: Lou sur son piedestal
- 49/ Jardin des Plantes: Soel sur son piédestal
- 50/ Jardin des Plantes: Soel et le ballon
- 51/ Jardin des Plantes: Soel au cage remarque de trace d'usage endroit stratégique
- 52/ Jardin Raymond VI: Lou sur «l'agoraphobia»
- 53/ Jardin Raymond VI: Issei fait le pont
- 54/ Jardin Raymond VI: Jardin botanique
- 55/ Jardin Raymond VI: Dessin de Issei sur le sable
- 56/ Jardin Raymond VI: Issei grimpe aux arbres
- 57/ Jardin Raymond VI: Partie de balle aux prisonnier avec Issei, Lou et Soel
- 58/ Jardin Raymond VI: Soel sur la passerelle du parc
- 59/ Jardin Raymond VI: Lou dans le Carrousel
- 60/ Jardin Raymond VI: Soel et Issei à l'aire de jeux 6 -14 ans
- 61/ Jardin Raymond VI: Issei jeu spontané
- 62/ Jardin Raymond VI: Issei jeu spontané avec détournement d'usage main courante
- 63/ Jardin Raymond VI: Issei et son frere devant de parc
- 64/ Tableau des différentes formes de jeux observées
- 65/ Dessin de Issei
- 66/ Jardin Raymond VI: L'agoraphobia
- 67/ Jardin Raymond VI: Le carrousel «Bea manège»
- 68/ Jardin Raymond VI: La cabine du papa à Issei
- 69/ Jardin Raymond VI: Aire de boulo-drome avec les anciens
- 70/ Jardin Raymond VI: étendue gazonnée
- 71/ Jardin Raymond VI: Pierre tombale
- 72/ Jardin Raymond VI: Cours d'eau du jardin botanique
- 73/ Jardin Raymond VI: Les anciens sur le banc
- 74/ Jardin Raymond VI: Pont du jardin botanique
- 75/ Jardin Raymond VI: Issei sous l'oeuvre «l'arche»
- 76/ Les escaliers du jardin botanique
- 77/ Jardin Raymond VI: Entrée du musée des abbatoirs
- 78/ Jardin Raymond VI: Allée minérale
- 79/ Jardin Raymond VI: Temps de pause dans l'herbe
- 80/ Jardin Raymond VI : Aire de jeux 6-14ans
- 81/ Jardin Raymond VI: Aire de jeux 2-9ans
- 82/ Jardin Raymond VI: Issei sur les mains courantes de l'escalier
- 83/ Jardin Raymond VI: Issei sur les mains courantes de l'escalier
- 84/ Jardin Raymond VI: Belvédère sur la Garonne
- 85/ Jardin Raymond VI: Issei sur son monocycle
- 86/ Dessin de Lou
- 87/ Lou sur « le boyau rose»
- 88/ Dessin de Léa 89/ Square Charles de Gaulles: Léa et son dessin

BIBLIOGRAPHIE

Arleo Andy, Delalande Julie, Centre de recherche sur les identités nationales et l'interculturalité (Nantes) et Centre d'étude et de recherche en sciences de l'éducation (Caen) (eds.), Cultures enfantines universalité et diversité, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2010, 28 p.

AZEMAR Guy, Fonction ludique et espace moteur, In Ouv. Col., Approches psychopathologiques de l'espace et de sa structuration, p. 27-49.

Breviglieri Marc, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie ».

Carole Gayet-Viaud, Clément Rivière et Philippe Simay, Les enfants dans la ville, URL : <http://www.metropolitiques.eu/Les-enfants-dans-la-ville.html>.

Cloutier Marie-Soleil et Torres Juan, « L'enfant et la ville : notes introductoires », Enfances, Familles, Générations, no 12, 2010, p. 16.

Danic isabelle, Olivier David et Sandrine Depeau, Enfants et jeunes. Dans les espaces du quotidien, <http://lectures.revues.org/949>, consultation le 6 octobre 2015.

Danic Isabelle, Delalande Julie et Rayou Patrick, Enquêter auprès d'enfants et de jeunes: objets, méthodes et terrains de recherche en sciences sociales, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2006.

D.W. WINNICOTT, Jeu et réalité, l'espace potentiel
1ère trad. française 1975, réédition collection Gallimard / Collection de l'Inconscient 1997, 212 p.

Fenouillet Fabien, « HOUDÉ Olivier. La psychologie de l'enfant », 21 Septembre 2006, coll. « Revue française de pédagogie [En ligne] ».

Gayet Daniel, « Enfants et parents dans les aires de jeux », Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle, vol. 38, no 2, 2005, p. 11.

Lynch Kevin, Vénard Marie-Françoise et Vénard Jean-Louis, L'image de la cité, Paris, Dunod, 1998.

Noschis Kaj, « La ville, un terrain de jeu pour l'enfant », Enfances & Psy, vol. 33, no 4, 2006, p. 37.

Paquot Thierry, La ville récréative: enfants joueurs et écoles buissonnières, Gollion, Infolio, 2015, 180 p.

P. Ariès, « L'enfant et la rue, de la ville à l'antiville », in , 1979,.

Piaget Jean, La représentation du monde chez l'enfant, 6. éd., Paris, Pr. Univ. de France, coll. « Bibliothèque de philosophie contemporaine », 1991, 329 p.

Rivière Clément, Les enfants : révélateurs de nos rapports aux espaces publics, <http://www.metropolitiques.eu/Les-enfants-revelateurs-de-nos.html>.

Soulier Nicolas, Reconquérir les rues: exemples à travers le monde et pistes d'actions: Pour des villes où l'on aimerait habiter, EDITIONS ULMER., Paris, Ulmer, 2012, 285 p.

Tsoukala Kyriaki, Les territoires urbains de l'enfant, Paris, L'Harmattan, 2007, 281 p.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Mémoire de séminaire : conditions de consultation

Ce document est protégé par le droit d'auteur (art. L. 112-1 du Code de la propriété intellectuelle).

L'auteur du document accorde les droits d'usages suivant :

	OUI	NON
Consultation sur place		
Impression		
Diffusion Intranet		
Diffusion Internet		
Exposition		
Publication non commerciale		