



HAL
open science

L'approche paysagère, un moyen de contrer la standardisation des espaces ludiques dédiés aux enfants dans l'espace public urbain ?

Romy Casper

► To cite this version:

Romy Casper. L'approche paysagère, un moyen de contrer la standardisation des espaces ludiques dédiés aux enfants dans l'espace public urbain ?. Sciences du Vivant [q-bio]. 2023. dumas-04318259

HAL Id: dumas-04318259

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04318259>

Submitted on 1 Dec 2023

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.

<p>Année universitaire : 2022 - 2023 Spécialité : Paysage Spécialisation (et option éventuelle) : Paysage : Opérationnalité et Projet</p>	<p>Mémoire de fin d'études</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> d'ingénieur de l'Institut Agro Rennes-Angers (Institut national d'enseignement supérieur pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement)</p> <p><input type="checkbox"/> de master de l'Institut Agro Rennes-Angers (Institut national d'enseignement supérieur pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement)</p> <p><input type="checkbox"/> de l'Institut Agro Montpellier (étudiant arrivé en M2)</p> <p><input type="checkbox"/> d'un autre établissement (étudiant arrivé en M2)</p>
---	--

L'approche paysagère, un moyen de contrer la standardisation des espaces ludiques dédiés aux enfants dans l'espace public urbain ?

Par : Romy CASPER



Soutenu à Angers le 7 septembre 2023

Devant le jury composé de :

Président : Fabienne JOLIET

Maître de stage : Florian BOUSSAUD

Enseignant référent : Elise GEISLER

Les analyses et les conclusions de ce travail d'étudiant n'engagent que la responsabilité de son auteur et non celle de l'Institut Agro Rennes-Angers

Ce document est soumis aux conditions d'utilisation « Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France » disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>



REMERCIEMENTS

Ce mémoire est la consécration de 6 années d'étude au sein de l'Institut Agro. Ce travail marque l'étape de fin avant l'entrée dans le monde professionnel. Je voulais donc, à travers ces quelques lignes, remercier les personnes qui ont marqué ces années.

Tout d'abord, je souhaite remercier toute la famille de l'INH pour ces moments de joie et de découverte. Alors merci à toi Françoise pour ta bonne humeur, ton sourire et ces heures passées à discuter dans la bibliothèque. Merci à vous mes merveilleux amis pour ces moments de joie, d'entraide et de partage. En particulier ma Céline, Agathe et Hugo avec qui, j'espère continuer de partager de formidables moments. Enfin, merci à toi, ma promo d'adoption de m'avoir accueillie les bras ouverts, après ma césure.

J'ai une pensée pour ma tutrice de mémoire, Elise Geisler que je tiens à remercier tout particulièrement. Je lui adresse ma sincère gratitude pour sa bienveillance et ses mots justes. Je la remercie pour son soutien durant mon stage de fin d'étude et également pendant ma césure. Je me sens aujourd'hui prête et désireuse de commencer mon travail de paysagiste.

Je remercie également les différentes personnes que j'ai croisées pendant ma césure et qui m'ont permis de progresser : toute l'équipe de l'agence FAAR, Maxime Coache et Victor Lacaille, un grand merci.

J'aimerais remercier chaleureusement l'Atelier 360° pour leur accueil durant ces 6 mois de stage. J'exprime notamment toute ma reconnaissance à mon maître de stage, Florian Boussaud, pour son suivi, ses conseils et sa disponibilité. Merci également à Virginie pour nos moments d'échanges. Une mention spéciale pour mes collègues avec qui j'ai eu la chance de travailler. Un grand merci à « Karimo, Manonita, Elodia et Clémentito » pour ces moments de bonheur et de rire intenses. Merci à tout le monde, c'était su-per.

Cet écrit est également l'occasion pour moi de remercier mes amis de lycée qui me suivent depuis presque dix ans. Merci à eux pour leur soutien sans faille.

J'accorde une importance toute particulière à remercier ma famille qui est un pilier pour moi.

Alors merci à ma douce maman d'avoir cru en moi et d'avoir toujours tout mis en place pour me permettre de réaliser mes rêves.

Un grand merci à mon tendre papa et ma chère belle-mère pour leur aide précieuse qui m'a permis de mener à bien ce travail. Bien sûr, je leur adresse toute ma gratitude, pour tout le reste. Merci de me soutenir avec bienveillance dans les projets que j'ai entrepris.

Enfin, j'accorde toute ma reconnaissance à mon partenaire, mon binôme. Merci à lui d'être à mes côtés et de me tirer vers le haut tous les jours.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 - Notting Hill Adventure Playground, fin des années 50 (source : The Library Time Machine, 2014).....	4
Figure 2 - Réappropriation des structures inventées par Group Ludic (source : Index Grafik, 2022).....	7
Figure 3 - Aire de jeux réalisée par Group Ludic dans les années 70 (source : Le Grand Café, 2018).....	7
Figure 4 - Sculpture "Les polycloques", utilisée comme support ludique par les enfants (source : Les Simonnets, 2023).....	7
Figure 5 - Prairie centrale et architecture en courbe des grands ensembles, quartier de la Grande Borne (source : Le Monde, 2020)	8
Figure 6 - Terrain d'aventures de Belfort, 1975-1985 (source : TAPLA, 2020 © J.-J. Mathieu)	9
Figure 7 - Pataugeoire avant rénovation (source : disparition de la mer de sable, 2019).....	13
Figure 8 - Mer de sable avant rénovation urbaine (source : Inventer Le Grand Paris, 2023, ©Jacques Simon).....	13
Figure 9 - Pataugeoire après rénovation (source : Diluvial, 2012)	13
Figure 10 - Mer de sable rénovée (source : Ecogom, 2023)	13
Figure 11 - Le Serpent avant rénovation (source : ©Fanny Delaunay, 2016).....	14
Figure 12 - Le Serpent après rénovation (source : ©Fanny Delaunay, 2016)	14
Figure 13 - Liberté d'action sur l'ensemble de l'aire de jeux de Belleville (source : Baseland, 2023).....	16
Figure 14 – Implantation de l'aire de jeux de Belleville (source : Baseland, 2023)	16
Figure 15 - Plan masse de l'aire de jeux Nelson Mandela qui traduit la volonté d'offrir des espaces variés aux enfants (source : Phytolab, 2023).....	17
Figure 16 - Localisation des trois quartiers des études à Nantes (©Romy Casper, 2023).....	19
Figure 17 - Vue aérienne du périmètre d'étude des Dervallières (source : Géoportail, ©Romy Casper, 2023)	20
Figure 18 - Vue n°1 - Bâti s'imposant comme une barrière visuelle entre le site et le cœur du lotissement (©Romy Casper, 2021).....	21
Figure 19 - Vue n°2 - Belle canopée offrant des espaces ombragés (©Virginie Michaud, 2021)	21
Figure 20 - Vue n°3 - Structure de jeu désuète, très peu utilisée (©Romy Casper, 2021).....	21
Figure 21 - Vue aérienne du périmètre d'étude de Breil-Malville (source : Géoportail, ©Romy Casper, 2023)	23
Figure 22 - Vue n°1 - Espace ouvert sur le boulevard (©Romy Casper, 2023)	24

Figure 23 - Vue n°2 - Canopée dense qui confère au site une ambiance forestière (©Virginie Michaud, 2023).....	24
Figure 24 - Vue n°3 - Ligne droite facilitant le passage de véhicules motorisés (©Virginie Michaud, 2023).....	24
Figure 25 - Vue aérienne du périmètre d'étude de Bottière Pin-sec (source : Géoportail, ©Romy Casper, 2023)	26
Figure 26 - Vue n°1 - Parc de la Grande Garenne délimité par les habitations, espace intimiste et sécurisé (©Virginie Michaud, 2022)	27
Figure 27 - Vue n°2 - Pataugeoire du parc de la Grande Garenne (©Virginie Michaud, 2022)	27
Figure 28 - Vue n°3 - Square Auguste Fresnel, espace très végétalisé (©Virginie Michaud, 2022).....	27
Figure 29 - Atelier sur les sens avec les élèves - Utilisation de cartes comme support (©Atelier DuLieu, 2023).....	30
Figure 30 - Les enfants votent pour le thème de jeux qu'ils préfèrent en l'inscrivant sur la fiche (©Atelier DuLieu, 2023)	31
Figure 31 - Coupe du projet - Dôme géodésique, marqueur de l'entrée du quartier (©Romy Casper, 2021)	32
Figure 32 - Esquisse Dervallières - Un espace attractif autour d'un paysage ludique (©Virginie Michaud, 2022).....	32
Figure 33 - Esquisse, espace ludique qui s'étend sur tout le secteur est de la zone d'étude (©Romy Casper, 2023).....	33
Figure 34 - Croquis : proposition d'assises et de traversées en bois aux pieds des arbres (©Manon Freyermuth, 2023)	34
Figure 35 - Croquis chaise et cabane en bois pour enfant (©Romy Casper, 2023).....	34
Figure 36 - Croquis plateforme en bois vue plan et vue en coupe (©Romy Casper, 2023) ...	35
Figure 37 - Croquis d'ambiance des assises éparpillées aux pieds des arbres (©Romy Casper, 2023).....	36
Figure 38 - Croquis d'ambiance des plateformes et des cabanes - Une répartition libre est soutenue (©Romy Casper, 2023)	36
Figure 39 - Plan masse AVP zoomé sur l'espace ludique (©Manon Freyermuth, 2023)	37

LISTE DES ANNEXES

Annexe I : Cartes d'identité des personnalités citées dans ce mémoire.

Annexe II : Tableaux des enjeux et des contraintes auxquels un paysagiste peut être amené à faire face dans le cadre de projets de résidentialisation.

Annexe III : Entretien réalisé auprès de Manon Freyermuth, paysagiste conceptrice chez Atelier 360°.

Annexe IV : Entretien réalisé auprès de Virginie Michaud, paysagiste conceptrice associée chez Atelier 360°.

Annexe V : : Entretien réalisé auprès de Ingrid Roussel, institutrice en maternelle dans un quartier en zone prioritaire.

Annexe VI : Croquis des enjeux spatialisés pour le projet des Dervallières.

Annexe VII : Croquis des enjeux spatialisés pour le projet de Breil-Malville.

Annexe VIII : Croquis des enjeux spatialisés pour le projet de Bottière Pin-sec.

Annexe IX : Palette végétale proposée pour le jardin des cinq sens pour le projet de Breil-Malville.

Annexe X : Plan masse général du projet de Bottière Pin-sec.

Annexe XI : Perspective du projet des Dervallières.

Annexe XII : Plans des deux options de clôtures pour le projet de Breil-Malville

Annexe XIII : Plan masse général du projet des Dervallières.

Annexe XIV : Plan masse général du projet de Breil-Malville.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	1
I. Les espaces ludiques dans l'aménagement, de l'après-guerre à aujourd'hui : entre normalisation et émancipation	3
I.1. La Reconstruction : la modernité au détriment des enfants dans l'espace public	3
I.2. Années 1970-1980 : l'éloge de l'imagination* et la liberté	6
I.2.1 L'enfant, incarnation de son milieu	6
I.2.2 Mouvement revendicateur de l'imaginaire	7
I.3. Années 1990-2000 : urbanisation et globalisation, vers une réécriture des espaces et des pratiques ludiques	10
I.3.1 D'un régime procédurier à la naissance de la standardisation	10
I.3.2 L'abandon de la rue pour une domestication de l'enfant.....	10
I.3.3 Exemples de la Grande Borne et de la Mer de Sable : le jeu comme outil de régulations sociales.....	12
I.4. Années 2010-2020 : un nouveau souffle pour les espaces ludiques et la place des enfants dans la ville ?	14
II. Les espaces ludiques dans les projets de résidentialisation	18
II.1. Des pratiques ludiques liées au contexte socio-urbain des quartiers sensibles*	18
II.1.1 La dimension de sécurité comme enjeu majeur.....	19
II.2. Espaces ludiques, marqueurs identitaires des quartiers sensibles	19
II.2.1 Les Dervallières, un espace à reconnecter	20
II.2.2 Breil-Malville, une identité à révéler	23
II.2.3 Bottière Pin-sec, une centralité à affirmer	26
III. Les leviers des paysagistes pour contrer la standardisation des espaces ludiques	29
III.1. Développer l'observation active	29
III.2. Favoriser les volontés et les attentes des habitants	30
III.3. Adapter les modèles et les situations en fonction du site	32
III.4. Penser à hauteur des enfants : favoriser l'imaginaire et accepter la prise de risque..	34
III.5. Traiter les limites.....	38
III.6. Caractériser l'espace ludique créé	39
CONCLUSION	41
BIBLIOGRAPHIE	42
SITOGRAFIE	44
ANNEXES	46

GLOSSAIRE

Les termes suivis d'un astérisque (*) dans le texte, renvoient aux définitions suivantes :

Automobility : Tendence globale qui témoigne du développement exponentiel de la voiture.

Co-présence : Présences simultanées au même endroit.

Imaginaire : Qui n'existe que dans l'imagination, qui est sans réalité.

Imagination : Faculté de former des images d'objets qu'on n'a pas perçus ou de faire des combinaisons nouvelles d'images ou d'idées, de se représenter des situations possibles.

Islandization : "Insularisation" en français, représente un isolement spatial comparable à celui que l'on a sur une île. L'isolement peut également être de toutes autres natures comme par exemple : psychologique, politique, social, écologique, etc.

Junk playground : Terrain d'aventures en anglais.

Quartier sensible : Quartier localisé au sein de territoires infra-urbains, défini par les pouvoirs publics pour être la cible prioritaire de la politique de la ville, en fonction des considérations locales liées aux difficultés que connaissent les habitants de ces territoires.

Résidentialisation : Démarche d'aménagement destinée à améliorer l'image d'un quartier et à réduire le sentiment d'insécurité. Cela peut se matérialiser par la fermeture des immeubles (clôtures) afin de leur donner un caractère privé qui s'apparente à celui des résidences.

Skrammellegepladsen : Terrain d'aventures en danois, le premier a été fondé par Carl Theodor Sorensen (architecte paysagiste) et Dan Fink (architecte) à Emdrup près de Copenhague en 1943.

Terrain d'aventures : Terrain de jeux et de constructions permanent en milieu urbain, qui va évoluer avec le temps et en fonction des besoins, des désirs et des nécessités. Lieu d'accueil libre, l'objectif est de proposer aux enfants un espace collectif d'expression créatrice et motrice.

Terrain vague : Terrain à proximité d'une agglomération et qui n'est ni cultivé ni construit.

AVANT-PROPOS

Durant mon stage au sein de l'agence de paysage Atelier 360°, j'ai eu l'opportunité de travailler sur des projets de résidentialisation* et de cours d'école qui m'ont amenée à me questionner sur la place de l'enfant dans son environnement.

En effet, la réflexion entreprise pour ces différents programmes m'a conduite à m'intéresser aux besoins et aux attentes des plus jeunes. Que cela soit pour imaginer une cour d'école ou bien une aire de jeux, ces typologies de projets m'ont parfois amenée à me replonger dans mes propres souvenirs d'enfant pour tenter de répondre au mieux aux enjeux. C'est finalement ce processus de réflexion qui a attisé ma curiosité sur la question de l'enfance et particulièrement du jeu.

Nous avons tous des souvenirs de notre enfance. Ceux-ci sont marqués par l'époque à laquelle nous avons grandi ou le lieu au sein duquel nous avons évolué. Par ailleurs, il semble que peu importe le cadre de notre enfance, nous avons chacun une activité, un paysage ou peut-être même une forme qui nous rappelle l'expérience du jeu.

Pour ma part, je me souviens avec une grande précision, de l'espace végétalisé situé en face de chez moi. Les couleurs, les arbres, les activités que j'entreprenais et le temps que je passais à jouer restent marqués dans ma mémoire. Cet espace faisait partie de mon quotidien et s'était imposé comme habitude de vie.

C'est bien la véracité de ces souvenirs qui me questionne sur l'importance du jeu pour l'enfant et l'impact que celui-ci peut avoir sur son développement.

Le souvenir est une faculté puissante qui, selon moi, façonne notre appréciation du monde et impacte notre futur. Travailler sur l'enfance c'est travailler sur le monde adulte de demain. La jeunesse est la période où les premiers souvenirs se créent, celle qui modèle nos fondations pour la vie. Ce moment charnière doit donc être traité avec souplesse et bienveillance pour donner, à tous les enfants, le moyen de s'approprier un monde qui leur appartient.

En participant à la création d'une cour d'école ou d'une aire de jeux, nous, paysagistes et aménageurs, impactons la fabrique du souvenir. Il convient donc de réfléchir avec pertinence aux lieux que nous souhaitons offrir aux plus jeunes.

Le rôle que nous jouons en tant que concepteurs m'a également poussée à écrire ce mémoire.

INTRODUCTION

Il y a une quarantaine d'années, les enfants investissaient encore les rues, et « jouer » était alors synonyme de « jouer dehors » (Rivière, 2016). Les aires de jeux, informelles, prenaient place dans la rue et plus largement, au sein de l'espace public. Plus récemment, les tendances ont évolué et les enfants ont peu à peu disparu des villes. Philippe Ariès énonçait en 1960, que nous faisons face à un « long processus d'enfermement » des enfants.

Une étude réalisée en 2023 par la revue indépendante Marcelle [1], montre notamment qu'il y a 40 ans un enfant passait en moyenne 4 heures sans surveillance en extérieur. Ce temps est aujourd'hui réduit à 3 minutes. Ce déclin drastique interroge la manière dont les enfants pratiquent l'espace public aujourd'hui, et plus particulièrement la façon dont ils l'investissent par le jeu.

Aujourd'hui, la rue semble être un terrain miné pour les plus jeunes, au sein duquel craintes et insécurité sont les maîtres mots (Rivière, 2016). La mobilité autonome et le jeu extérieur s'en voient réduits et la place de l'enfant, restreinte aux « endroits appropriés ».

Une enquête, effectuée par Clément Rivière en 2014, conforte cette idée grâce à la confrontation de souvenirs de parents avec leurs perceptions actuelles des enfants dans l'espace public. Les témoignages mettent en exergue l'évolution des mentalités et des pratiques urbaines des plus jeunes. Les souvenirs évoqués font état d'une grande liberté d'autonomie et d'une appropriation totale de l'espace public comme « arène ludique ». Alors que la dynamique éducative actuelle semble basée sur la crainte de l'inconnu et du danger (Rivière, 2014).

La littérature démontre pourtant que le jeu est une étape essentielle dans le développement humain. Que cela soit pour éveiller son imaginaire*, pour se sociabiliser ou encore pour trouver son identité, jouer est une source d'apprentissage, parfois sous-estimée (Bruley, 2009). Cependant, cette étape doit être pensée par l'enfant pour garantir son bon équilibre (Gatecel, 2016). Cette démarche d'autonomisation est aujourd'hui mise à l'écart (Galbaud, 2016) et est remplacée par des pratiques protectrices qui tendent à réguler le jeu.

L'aire de jeux est définie dans le dictionnaire français comme un « espace aménagé destiné aux enfants, et doté d'équipements tels que toboggans, balançoires, etc. ».

Cette description renvoie à un espace délimité, réservé à un type d'usager uniquement (enfant de moins de 14 ans selon la DGCCRF¹), et ne fait référence, en termes d'aménagement, qu'à des éléments de mobiliers permanents.

Même si les travaux de chercheurs (Legué-Dupont, 2005 ; Garnier, 2015 ; Rivière, 2016 ; Delaunay, 2018) et les actions d'acteurs publics (Ville amie des enfants, Villes récréatives²) visent à remettre au centre des préoccupations aménagistes, la place des enfants en ville, le contexte urbain insécuritaire actuel, peu adapté pour eux, pousse les décideurs à composer des normes dans l'objectif de sécuriser les espaces dédiés aux enfants. Une volonté qui pourrait presque s'apparenter à de l'enfermement (Garnier, 2015). De cette dynamique normative résultent des aires de jeux standardisées. En effet, si nous considérons la standardisation comme l'« action de rendre une production conforme à certaines normes de référence » [2], nous pouvons estimer que la normalisation, en partie dictée par la mise en sécurité des usagers, induit alors des formes et des usages de l'aire de jeux standardisée. De

¹ Direction Générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des Fraudes du ministère de l'économie

² Réseaux de communes qui s'engagent à développer des pratiques urbaines et éducatives favorables pour les plus jeunes.

fait, le prosaïsme d'aménagement et des possibles usages que nous impose la standardisation nous amène à nous demander si la standardisation des aires de jeux est une limite pour le développement de l'enfant.

S'il n'est plus possible de jouer dans les rues ou dans les cours d'immeubles, si la seule échappatoire pour l'enfant est l'aire de jeux, il convient donc d'en questionner les formes et les usages en ville aujourd'hui. Le problème se pose particulièrement dans des projets d'urbanisme où la question de la sécurité est exacerbée. C'est le cas, par exemple, des quartiers de grands ensembles en cours de résidentialisation, où l'on vise à redéfinir le statut et la qualité des espaces extérieurs.

Dans ce mémoire, nous allons donc nous pencher sur les moyens que les concepteurs, et plus particulièrement les paysagistes, peuvent mettre en œuvre pour proposer des aménagements d'aires de jeux non standardisées. Partant de l'hypothèse que la standardisation est un frein au développement de l'enfant, nous essayerons d'examiner comment les paysagistes peuvent proposer, en s'appuyant sur l'existant et les qualités du site, des espaces ludiques plus favorables à l'épanouissement des plus jeunes.

La problématique de travail est donc la suivante :

L'approche paysagère peut-elle être un moyen de contrer la standardisation des espaces ludiques dédiés aux enfants³ dans l'espace public urbain ?

Quels sont les éléments (réglementaires, économiques, sociaux...) qui concourent à la standardisation des aires de jeux ? Quelles sont les propositions faites par des paysagistes, plus particulièrement dans le cadre de projets de résidentialisation ? En quoi pourraient-elles favoriser un meilleur développement de l'enfant, les éveiller à la créativité, à l'imaginaire ? Quelle différence y a-t-il entre « aire de jeux » et « espace ludique » ?

Pour répondre à cette problématique, nous nous appuyerons premièrement sur une contextualisation historique des aires de jeux en ville et leur évolution ces deux derniers siècles. Marqués par des courants de pensées bien distincts quant à la place de l'enfant en ville, nous en analyserons les processus de standardisation notamment.

Dans une deuxième partie, une étude sera portée sur trois projets menés par l'agence de paysage nantaise Atelier 360°, dans le cadre de résidentialisations de grands ensembles : les projets des Dervallières, Bottière Pin-sec et Breil Malville, tous situés à Nantes (44). Nous présenterons nos trois cas d'étude via une grille d'analyse commune qui sera étayée d'entretiens réalisés auprès de paysagistes.

Enfin, l'analyse de ces propositions nous permettra de faire ressortir les leviers mobilisés (et mobilisables) par les paysagistes, et plus largement les concepteurs d'espaces, pour proposer des espaces ludiques non standardisés pour les enfants en ville.

³ A noter que nous considérerons ici les enfants comme une population allant de l'âge de 2 ans (l'âge post-nourrisson) à 14 ans (âge limite considéré par la DGCCRF).

I. Les espaces ludiques dans l'aménagement, de l'après-guerre à aujourd'hui : entre normalisation et émancipation

Dans cette première partie, nous analyserons l'évolution de l'aire de jeux au fil de l'histoire, et par ce prisme, la place des enfants au sein de l'espace public.

Pour ce faire, nous avons pris le parti de décomposer cette étude selon quatre périodes aux courants de pensées caractéristiques qui ont déterminé les manières de concevoir les espaces ludiques.

Nous débuterons par la période de l'après-guerre, époque charnière où la France (et plus largement le monde), meurtrie par les désastres des conflits, tente de se relever. Dans l'objectif de pallier les manquements provoqués, une course vers la modernité est lancée et amène le pays à repenser sa politique urbaine.

Nous continuerons avec la période des années 1970-1980, marquée par une volonté forte d'anticonformisme.

Puis, nous traiterons la fin du XXe siècle et l'entrée dans le XXIe, comme une transition majeure vers une affirmation de la modernité.

Enfin, dans les décennies 2010-2020, nous entrerons dans le quatrième paradigme qui affirme l'arrivée de nouvelles méthodes et manières d'appréhender le paysage et les espaces ludiques.

A travers ce contexte historique, nous souhaitons mettre en lumière le changement de regard des aménageurs sur les espaces ludiques au fil des années. Nous mettrons également en exergue les premières dualités en termes d'aménagement et les tensions existantes entre institutionnalisation et volonté d'émancipation.

Nous avons souhaité débuter l'étude au sortir de la seconde Guerre Mondiale, car c'est à cette époque que les aires de jeux, que nous connaissons aujourd'hui, se démocratisent réellement en France. Dans le souci de conserver une pertinence des propos, il nous a également semblé judicieux d'analyser une période relativement récente.

I.1. La Reconstruction : la modernité au détriment des enfants dans l'espace public

Les prémices des aires de jeux apparaissent à la fin du XIXe siècle en Angleterre, en Allemagne et aux Etats-Unis, avec l'arrivée de l'industrialisation (Voirin, 2020). A cette époque, l'objectif est certes ludique mais également éducatif. Les Etats Unis, à titre d'exemple, ont mis en place les premières aires de jeux en 1880 à destination des enfants d'immigrés et d'ouvriers dans un but de santé publique et pour retirer les plus jeunes des rues, parfois insalubres. Cependant, ce dispositif pensé à long terme est déjà largement avancé dans la réflexion : les aires de jeux mises à disposition des enfants étaient finalement une manière détournée d'éduquer ces derniers par le loisir dans l'objectif final de les faire travailler [3]. Nous pouvons considérer ici l'apparition d'une première forme de réglementation qui cherche à façonner le comportement des enfants.

Au sortir de la Seconde Guerre Mondiale, les villes sont marquées par les récentes violences et les ruines constituent la majeure partie du paysage urbain. De ce spectacle chaotique apparaissent de nouvelles pratiques des enfants qui, en s'appropriant les décombres, réussissent à leur donner une nouvelle dimension. Par la réappropriation de l'espace et la vie en communauté, les enfants « refertilisent » la ville et la population (Vernant, 2022). Des espaces de jeux sont donc aménagés au sein même des ruines dans de nombreuses villes européennes.

Cette typologie d'aménagement révèle les prémices des «Junk playground*», concept pionnier inventé en 1943 par l'architecte Carl Theodor Sorensen au Danemark (Annexe I). Les « skrammelgepladsen* » en danois, sont des espaces qui prônent la liberté d'action et qui favorisent l'engagement de la création libre par le biais de constructions à partir de matériaux, d'objets ou encore de débris (Poulsen, 2022). Ces derniers naissent du contexte de pénurie générale de l'après-guerre et prennent place dans les espaces en décombres qui ponctuent les villes bombardées.



Ce concept est repris et popularisé par la suite en 1946 en Angleterre, par l'architecte paysagiste Lady Allen de Hurtwood (Annexe I), fervente militante des droits des enfants (Barithel et al, 2023), qui favorise ces espaces alternatifs basés sur l'imaginaire et ouverts aux possibles (figure 1). Ce ne sera que dans les années 70 que les terrains d'aventures en arriveront en France.

Figure 1 - Notting Hill Adventure Playground, fin des années 50 (source : The Library Time Machine, 2014)

La période de la Reconstruction (1945-1955), qui vise à relever la France et notamment à répondre à la crise du logement qui frappe de plein fouet le pays, redore l'image de la ville et légitime toutes formes d'appropriation. Ainsi, la conquête des premiers terrains vagues* par les enfants représente pour la société d'après-guerre, une renaissance à travers le jeu, mais également un moyen de prendre en charge une jeunesse ébranlée par les atrocités de la guerre [4]. Les enfants sont alors perçus comme emblème de revendication sociale. Un nouveau regard est porté sur la jeunesse qui place l'enfant comme une « personne à part entière » (Vernant, 2022).

C'est la psychanalyste française Françoise Dolto (Annexe I), qui sera à l'origine de ce concept novateur en considérant l'enfant comme un être digne de reconnaissance. Apparu dans la première moitié du XXe siècle, ce principe révolutionne les mœurs et renforce ce nouveau rapport, plus humain et équitable, entre l'enfant et l'adulte.

Toutefois, l'urgence de la crise du logement oblige l'Etat à réagir et à opter pour de nouveaux leviers de redressement économique qui transformeront radicalement le territoire français [5].

Les premières années de la Reconstruction sont dédiées majoritairement à la nationalisation de secteurs clefs comme les transports, les équipements industriels ou encore le domaine de l'énergie. Dans un second temps, l'urbanisme se révèle être, pour une des premières fois, une question d'intérêt général dans la reconstruction des villes détruites mais également concernant la construction de nouvelles habitations en réponse à la crise du logement. C'est ainsi que de nouvelles techniques d'industrialisation modernes voient le jour, comme celle de la préfabrication qui sera à l'origine de la création des grands ensembles notamment (El Alami, 2017). Ces nouveaux prototypes de fabrication prônent l'innovation et la rapidité d'exécution avec l'objectif de pallier les besoins du pays mais également, de répondre aux exigences économiques de l'époque. Une intense période de construction est lancée, conduisant, au fil des années, à la naissance d'un « modèle urbain » (Ratouis et Vallet, 2018). Prises dans cette spirale de production de masse, les formes architecturales et urbaines s'homogénéisent jusqu'à tendre vers un idéal d'aménagement : « le fonctionnalisme ». Cette nouvelle stratégie se caractérise d'une part par l'adoption d'une doctrine urbanistique moderne et progressiste, et d'autre part, par un système de standardisation sur les chantiers [5]. Symbole de la modernité, ces modèles de planification urbaine ont souvent été décriés, car considérés comme étant guidés par des impératifs économiques donnant lieu à une standardisation de la

ville et des usages (Vernant, 2022). Il en va donc de même pour les espaces de jeux pour enfants. Les terrains vagues laissent place à des aires de jeux clôturées et disciplinaires où seuls, toboggans, tourniquets et balançoires, dessinent le paysage ludique, reflet de la ville moderniste.

Cette évolution s'explique notamment par la conjonction des deux facteurs emblématiques de la société de consommation de masse qui se développent dans les années 60. Le premier, pouvant être considéré comme le plus impactant sur les pratiques urbaines, est la diffusion massive de l'automobile, « la nouvelle patronne de la ville » (Rivière, 2021). Le deuxième facteur est l'apparition de nouveaux supports de communication et de divertissement comme la télévision qui a contribué à recentrer les activités enfantines vers le domicile (Rivière, 2016). Ces deux facteurs, en particulier la voiture, ont considérablement modifié les habitudes de vie et les pratiques ludiques en ville. Parfois sous-estimée dans la sociologie urbaine, « l'automobilité » (*automobility**) (Rivière, 2016) est une cause majeure du retrait des enfants des rues et de leur prise d'autonomie urbaine. Technologie de pointe pour l'époque, la voiture est rapidement perçue comme source de danger pour les enfants, ce qui les oriente vers des espaces plus sécurisés. Même si les pratiques urbaines de réappropriation de l'espace public par les enfants sont encore bien présentes à cette époque, l'apparition d'aires de jeux peut être considérée ici, comme une première concrétisation de normes sécuritaires à l'égard du jeune public.

Parallèlement à tout cela, l'idée d'une éducation progressiste et mieux adaptée aux enfants est de plus en plus présente. Elle est notamment promue par Maria Montessori (Annexe I), médecin pédagogue italienne, qui développe en 1930 des techniques d'apprentissage portant son nom et dont l'objectif vise à comprendre l'enfant dans sa globalité et à favoriser ses pleines capacités [6]. Plus qu'un outil d'apprentissage, cette philosophie de pensée se démocratise en France à partir des années 50, où l'on compte alors dix écoles Montessori. Cette approche éducative sera renforcée grâce à la création de l'association à son nom en 1950. Contrairement à l'éducation classique qui impose à l'ensemble des enfants une même activité, ces techniques cherchent à développer le potentiel propre de chaque enfant en favorisant la prise en compte des dimensions physiques, sociales, intellectuelles et émotionnelles de chacun, pour son développement. L'enfant est considéré comme un individu entièrement acteur de sa propre construction [7].

A cette même époque, le pédagogue français Célestin Freinet (Annexe I) s'intéresse également à l'éducation des enfants. Il crée notamment, dans les années 60, le mouvement de l'école moderne qui promeut la suggestion plutôt que la leçon morale. De ce fait, il développe son enseignement autour de classe-promenades, classe-ateliers, qui donnent accès à l'observation de la nature et impliquent mentalement et physiquement les élèves (Roche, 2017).

Ces deux approches pédagogiques s'attachent donc à poser un contenu profondément social sur la question de l'enfant, avec comme point commun, une approche éducative focalisée sur le jeune être humain et ses pleines capacités. Il convient de préciser que ces deux techniques d'apprentissage étaient tout à fait novatrices pour l'époque et ont marqué la fabrique de l'éducation. Ces dernières sont sorties des sentiers battus de l'école classique pour proposer de nouvelles formes éducatives axées sur l'enfant, ses besoins et sa personnalité.

Malgré le retrait progressif de la jeune population de l'espace public et le transfert des usages ludiques de la rue vers les aires de jeux, une nouvelle vision de l'enfant et de son rapport à l'environnement apparaît. Les consciences évoluent et sont à l'origine de formes d'aménagements novatrices pour les plus jeunes.

I.2. Années 1970-1980 : l'éloge de l'imagination* et la liberté

I.2.1 L'enfant, incarnation de son milieu

L'entrée dans les années 70 signe le départ de vingt années révolutionnaires sur le plan de la culture urbaine et populaire. En effet, les regards changent, les habitudes évoluent et laissent place à de nouvelles pratiques. Ce tournant s'opère notamment sur la vision de l'enfant qui devient, pour la société, le « symbole d'une dimension proprement humaine, sensible et complexe » (Vernant, 2022). De ce fait, un regain d'intérêt pour la place de l'enfant dans la ville réapparaît et situe le jeu comme étape indispensable dans le développement de ce dernier.

Dans ce même temps, les techniques Montessori continuent de se développer avec la construction de la première école parisienne dans les années 70. La démocratisation de ces principes éducatifs renforce cette perception de l'enfant et conforte l'importance du jeu dans son développement. En effet, deux idées novatrices façonnent les techniques Montessori : l'esprit absorbant et les périodes sensibles (Cadei et Sità, 2018). De nature curieuse, l'enfant est ouvert et attiré par le monde qui l'entoure. Cette caractéristique lui permet de développer une approche cognitive basée sur un processus de recherche d'explication et d'opération. L'enfant vit et expérimente son milieu. Il possède une capacité d'assimilation très forte qui lui permet de saisir et de comprendre son environnement. Ce principe est celui de l'esprit absorbant, qui met particulièrement en lumière le besoin d'appropriation et d'aventure nécessaire à l'enfant pour son développement (Cadei et Sità, 2018). Les périodes sensibles, quant à elles, sont des moments pendant lesquels les sensibilités intérieures de l'enfant s'expriment par rapport à une caractéristique de l'environnement qui les pousse à se transformer. Il s'agit ici d'une attirance particulière pour un aspect du monde extérieur qui entraîne les enfants à évoluer. Ces périodes sensibles définissent des phases phares du développement [8].

Ces deux principes convergent vers le jeu, qui apparaît comme support idéal pour l'épanouissement de l'enfant. Le jeu représente donc une étape primordiale qui permet aux plus jeunes de trouver leur propre équilibre (Gatecel, 2016). Dans la continuité de cette idéologie, Maria Montessori favorise l'auto-éducation pour que chaque enfant définisse, puis réponde, à ses besoins. Cette méthode privilégie l'activité autonome pour donner le choix et le temps à chacun et ainsi laisser place à l'imaginaire. Donner de l'espace à l'enfant signifie, par extension, lui accorder de la confiance et accepter la prise de risque. C'est également une étape du développement qui est plébiscitée dans les techniques Montessori : conserver la spontanéité en considérant que chaque être vivant est force de développement et de volonté [6].

Thierry Paquot, philosophe de l'urbain, a notamment défini le jeu, selon les travaux de Maria Montessori, comme « un espace-temps transitionnel entre l'amour des parents et le monde que l'enfant doit pouvoir explorer » (2015, cité dans Zotian, 2016). La question du lieu où le jeu prend forme a alors toute son importance et cela témoigne de l'intérêt des espaces ludiques mis à la disposition des enfants, formes de « zones transitionnelles » qui offrent aux jeunes publics des prises sur le monde (Zotian, 2016).

Cette conscience enfantine est également prise en compte dans les aménagements de nombreux concepteurs qui, comme Maria Montessori, défendent, à cette époque, la liberté d'expression et le refus des normes sécuritaires.

1.2.2 Mouvement revendicateur de l'imaginaire

Grand architecte des années 70, Louis Khan (Annexe I) explique que la rue est un véritable terrain de jeux pour l'enfant, qui permet l'apprentissage non seulement de soi-même mais aussi des autres. La rue est un moyen de confrontation sociale où l'enfant conscientise son environnement et engage une relation active avec ce dernier (Le Run, 2020). Cette affirmation pose alors la question de la pertinence des aires de jeux pour le développement de l'enfant et amène à reconsidérer l'aspect sécuritaire qui tend parfois à réduire les possibles.

Les années 70 sont marquées par des revanches conceptuelles qui visent à contrecarrer la ville moderniste et rationalisée, érigée pendant la période de la Reconstruction. Ainsi, de nouveaux aménagements naissent et ponctuent le paysage urbain. Cette volonté anticonformiste repense dans sa globalité l'aire de jeux en favorisant l'art, ainsi que l'expérimentation psychomotrice et sociale des enfants.

Les architectes français du Group Ludic, par exemple, travaillent sur une approche expérimentale du jeu basée sur l'étude des pédagogies alternatives (Vernant, 2022). Pour cette raison, leur aménagement est ainsi pensé qu'il permet de provoquer l'expérience et de repousser la limite du risque en proposant une multitude de parcours et de réappropriations. Pour ce faire, les architectes créent les structures à partir d'assemblages de formes géométriques simples qui donnent à l'enfant un support de jeu, sans pour autant définir au préalable un usage précis au mobilier (figures 2 et 3).



Figure 2 - Réappropriation des structures inventées par Group Ludic (source : Index Grafik, 2022)



Figure 3 - Aire de jeux réalisée par Group Ludic dans les années 70 (source : Le Grand Café, 2018)

L'art fait partie intégrante de nombreux projets d'espaces ludiques à cette époque. Le mobilier conçu se veut abstrait et prend alors une nouvelle forme : celle qui laisse libre cours à l'imagination et favorise ainsi le jeu spontané [3].

Le couple Simonnet, artistes sculpteurs français, est aussi à l'origine de nouvelles typologies d'aires de jeux. En façonnant la matière plastique pour en faire des formes abstraites, leurs œuvres ont un véritable succès auprès des enfants, qui se les approprient (figure 4).



Figure 4 - Sculpture "Les polycloques", utilisée comme support ludique par les enfants (source : Les Simonnets, 2023)

Des paysagistes et des architectes, comme Jacques Simon ou Emile Aillaud (Annexe I), ont également repensé les aires de jeux en proposant des aménagements novateurs axés sur les attentes des plus jeunes.

C'est notamment le cas du projet de la Grande Borne réalisé par Emile Aillaud en 1967 qui puise ses réflexions autour des besoins de l'enfant. Dans son article, Fanny Delaunay (2018) fait état des volontés principales du paysagiste de placer l'enfant comme emblème de son aménagement. Le lotissement de la Grande Borne prend place à Grigny, commune au sud de Paris, qui est désignée comme terre d'accueil pour plus de 3600 logements. Emile Aillaud s'appuie donc sur l'enfant pour réfléchir le programme, considérant ce dernier comme le « père de l'Homme » (Delaunay, 2018).

Le projet s'étend sur 90 hectares, entièrement piétonniers, et se développe autour de barres d'immeubles arrondies possédant chacune des espaces récréatifs à leurs pieds. Chaque site est organisé autour d'une vaste plaine, libre et accessible à tous (figure 5). L'ensemble du lotissement est pensé comme potentiel de jeu en utilisant l'art comme stimulateur des capacités psychomotrices de l'enfant. Ainsi, chaque zone récréative est ponctuée d'œuvres d'art pouvant prendre la forme d'animaux mis en scène dans des massifs plantés, source d'imagination, permettant ainsi de sortir du cadre normatif (Delaunay, 2018). L'espace urbain, dans sa globalité, est pensé avec beaucoup de finesse et d'artistisme pour offrir aux enfants un territoire de rêveries sans limites.



Figure 5 - Prairie centrale et architecture en courbe des grands ensembles, quartier de la Grande Borne (source : Le Monde, 2020)

Le paysagiste Jacques Simon apporte cette même touche d'élégance à ses intentions d'espaces ludiques, comme ceux des Chatillons et de Croix Rouge (Reims). Son approche du paysage comme support récréatif, confère aux sites un équilibre entre esthétisme poétique et fonctionnalité ludique.

Une autre expérimentation ludique majeure marque cette décennie. Grâce à une vision et des objectifs en marge, les terrains d'aventures*, explicités plus tôt sous le terme de « junk playground », s'imposent dans les pratiques urbaines de l'époque. Nous porterons ici un regard sur la version française de ces terrains dits à « déchets ». Ce terme relève des objets mis à leur disposition pouvant être assimilés à des débris (pneus, bouts de bois, cageots, etc.). Ces derniers ne sont arrivés en France qu'au début des années 70, en particulier grâce à l'implication de François Grandeau qui fût à l'origine de nombre d'entre eux. Initialement animateur, il découvre par hasard les terrains d'aventures à Paris, dans le 20^e arrondissement. A partir de ce moment-là, il se rattache au mouvement et propose une nouvelle forme d'animation axée sur l'émancipation.

« Un terrain d'aventures n'est pas une structure construite par les adultes pour les enfants, mais une structure aux enfants » [4]. La volonté de l'animateur est claire et affirmée : donner à la jeune génération la possibilité d'intervenir sur son environnement pour construire son monde. Cette idéologie reprend celle du précurseur des « skrammellegepladsen » Carl Theodor Sorensen, qui exposait déjà en 1930 la volonté première d'offrir un champ d'action libre, que cela soit sur l'espace, les matériaux ou même les éléments (figure 6).

Le contexte socio-politique français de l'époque avantage la démocratisation de ces espaces



Figure 6 - Terrain d'aventures de Belfort, 1975-1985 (source : TAPLA, 2020 ©J.-J. Mathieu)

alternatifs. A l'heure où l'hexagone frémit encore des revendications de Mai 68, les terrains d'aventures s'inscrivent parfaitement dans cette aire vouée à la déconstruction et à la liberté. Le caractère révolutionnaire de cette proposition ludique entre en totale adéquation avec cette lutte contre l'autorité (Artière et al, 2020). Contrairement aux centres de loisirs où les activités sont cadrées et suggérées par des adultes, les terrains d'aventures proposent une forme d'expérimentation du jeu où l'acte même de comprendre devient l'activité [4]. On joue avec un pneu, on construit une cabane avec des planches trouvées dans un coin, on la déconstruit, on réalise un feu simplement pour en faire un. Le principe est simple, faire ce que l'on veut avec ce que l'on a, et a pour vertu de décharger du jeu toute valeur théorique afin de se focaliser sur l'appréhension de l'environnement et la liberté d'appropriation.

Le terrain d'aventures apporte également une réponse aux problématiques sociales de l'époque. Différent d'une rue ou d'un terrain vague, le terrain d'aventures propose une forme spatiale ouverte et perméable en lien direct avec le quartier et prend place comme structure de proximité. Ainsi, à leurs débuts, les playgrounds français accueillent de nombreux enfants d'immigrés et leur permettent de sortir de leurs conditions de vie, parfois désastreuses. Néanmoins, ces espaces ludiques favorisent le partage et rassemblent ainsi des enfants de tous âges et d'origines sociales différentes [4]. A cet effet, ils prennent la forme d'espaces des possibles aux dimensions sociales vertueuses, où chaque usager est transporté dans l'univers qu'il souhaite découvrir et au sein duquel il aspire à évoluer.

Cependant, des problématiques sécuritaires voient le jour au début des années 90, dues à l'augmentation croissante d'accidents d'enfants. Ces événements entraînent la mise en place de normes. Les terrains d'aventures font l'objet de nombreux débats, étant considérés comme trop dangereux et inesthétiques. L'engouement pour ces derniers s'amointrit et laisse place à une méfiance vis-à-vis de ces espaces ludiques, peu à peu remplacés par de nouvelles formes récréatives plus normatives.

La condition des terrains d'aventures se révèle être le miroir d'une tendance sociétale à plus large échelle : l'évolution d'une société émancipée et fervente défenseuse de la liberté vers une société corsetée, régie par les normes.

I.3. Années 1990-2000 : urbanisation et globalisation, vers une réécriture des espaces et des pratiques ludiques

I.3.1 D'un régime procédurier à la naissance de la standardisation

Les années 90 marquent un tournant dans le rapport à l'espace urbain et aux villes en tant que telles. En effet, le phénomène de globalisation, marqueur de cette époque, pousse les stratégies urbaines à s'ouvrir à l'international. Les volontés et les objectifs évoluent et l'on cherche maintenant à optimiser le rapport espace-temps en souhaitant faire mieux et plus vite. Dans un souci de compétitivité, les villes se densifient et visent à être reconnues à l'échelle mondiale. Les pratiques urbaines sont amenées à évoluer au profit d'une urbanisation massive suivant des standards internationaux sécuritaires et fonctionnels (Ratouis et Vallet, 2018).

Ce tournant néolibéral des politiques urbaines fait finalement écho au contexte économique de l'époque marqué par des impératifs de croissance économique (Laumière et al, 2018). L'industrialisation s'adapte pour répondre aux enjeux de la globalisation, en favorisant notamment la mise en place de systèmes de construction préfabriqués en série qui permettent une production rapide, identique et à moindre coût. Cependant, cette course à la productivité entraîne une homogénéisation des formes urbaines et architecturales et, à plus large échelle, une standardisation de l'espace urbain. Les villes tendent à se ressembler de plus en plus jusqu'à former un idéal urbanistique.

Un numéro des annales de la recherche urbaine, corédigé par Olivier Ratouis et Bertrand Vallet (2018), dépeint cette nouvelle fabrique de l'espace urbain comme le résultat d'une suite logique hiérarchisée qui fait l'objet, en premier lieu, d'une standardisation procédurale. Celle-ci impose comme norme le partenariat entre acteurs publics et privés dans l'élaboration du programme urbain. En découle une standardisation programmatique qui donne lieu à une uniformisation des formes. Finalement, cet enchaînement fait preuve d'une logique implacable : des procédures normées qui dictent un processus de production de masse, donnant lieu à un moule de standardisation, pour, au final, aboutir à un modèle urbain identique et régulé.

Témoignage d'une culture et d'une histoire, les villes révèlent l'identité des territoires. La banalisation des aménagements fragilise ces dynamiques en proposant des espaces publics peu qualitatifs qui cherchent le plus souvent à répondre à un cahier des charges international plutôt qu'à satisfaire les besoins de la population locale (Laumière et al, 2018).

A une échelle plus fine, les marchés publics sont également régis par des mécanismes à l'origine des formes de standardisation. Par le biais de la relation commanditaire-prestataire, une procédure administrative est engagée et impose des réglementations. Cela se caractérise notamment par le dispositif de jugement du prestataire, via un « catalogue de références » qui fige et fortifie cette rationalisation (Ratouis et Vallet, 2018).

Dans un contexte où la production de masse et le développement sont les principales préoccupations, un schéma de modèle urbain se dessine, véhiculé par des formes de standardisation normalisées des aménagements. Ce processus impacte tous types d'aménagements et n'épargne pas les espaces ludiques dédiés aux enfants.

I.3.2 L'abandon de la rue pour une domestication de l'enfant

Le contexte particulier de la ville moderne entraîne le retrait progressif de l'enfant de l'espace public et remanie en profondeur les pratiques de la jeune population. Deux facteurs particuliers sont à l'origine de ce changement et relèvent du processus de consommation de masse (Rivière, 2016).

Le premier est la démocratisation de la voiture qui, déjà perçue comme un fléau à l'aube de l'industrialisation, transforme en profondeur l'organisation des villes. Considérée comme « le plus grand consommateur d'espace personnel et public » par Edward Hall (1971), la hausse du nombre d'automobiles induit la réduction d'espace disponible pour les enfants. En effet, dangerosité, nuisances sonores et pollution rendent la ville moins accueillante pour les plus jeunes et mettent à mal leur mobilité autonome. En privilégiant les plans d'urbanisme et la circulation des véhicules, cette décennie rend la ville insécuritaire, qui devient alors un espace hostile, source de craintes et d'interdits (Zotian, 2016).

Le deuxième facteur est le développement de l'informatique et des médias. Avancées technologiques majeures, ces innovations modifient les pratiques de vie et participent au processus d'enfermement des enfants vers leur domicile (Rivière, 2016). Différentes causes expliquent cet enchaînement. Premièrement, l'arrivée des moyens de communication facilite la transmission des informations qui ne nécessitent plus de co-présence* physique. Deuxièmement, la démocratisation des médias accroît la préoccupation des parents sur les risques d'enlèvement et de pédophilie qui relèvent d'une société moins sécuritaire (Clerc, 2022). Cette culture de la peur est nourrie par la diffusion d'informations largement facilitée par la télévision, qui entraînent les adultes à restreindre l'accès de leurs enfants à l'espace extérieur. Enfin, les jeux vidéo renforcent également ce déclin de la présence des enfants dans la ville (Rivière, 2016). De plus en plus présents dans les foyers, les divertissements électroniques prennent une place croissante dans les activités ludiques et remplacent le jeu hors du domicile. Cette évolution tend à marquer les sociabilités enfantines en les recentrant vers la maison. L'addition d'internet et des réseaux sociaux accentue cette instabilité sociale et fragilise la dimension relationnelle dans la mesure où la co-présence devient moins nécessaire pour la communication ou le jeu (Rivière, 2016).

Ces deux facteurs incitent à faire évoluer les cadres normatifs. La ville est crainte. La sociogenèse⁴ des émotions véhiculées par des préoccupations latentes pousse les parents à repenser l'espace public et à modifier en profondeur leurs pratiques d'encadrement. L'inconnu est, de ce fait, perçu comme un danger pour les enfants (Bruley, 2009). Le processus d'autonomisation de ces derniers, pourtant indispensable pour l'apprentissage, est réduit et leur mobilité dans la ville cadrée. Clément Rivière (2012), distingue trois « domaines de vie urbaine » qui dessinent spatialement la prise d'autonomie progressive accordée aux enfants. La première étape est celle du « private realm » (domaine privé) qui s'étend au monde du domicile et du réseau de parenté. Progressivement avec l'âge, le périmètre s'élargit au « parochial realm » (domaine paroissial) qui constitue la sphère du voisinage et du réseau d'interconnaissance. Enfin, le « public realm » (domaine public) offre l'accès au monde étranger et à la rue. Cette gradation de l'espace traduit bien l'angoisse des parents face à la ville et fait référence au connu et à l'inconnu qui s'avèrent être à l'origine de ces régulations. Le « près » est sous le regard des parents. Sans pour autant être présents, les adultes favorisent les espaces de proximité, synonymes de sécurité (Legué-Dupont, 2005) et développent une appréhension gradualiste des lieux publics. Ce principe hiérarchise l'autonomie des enfants et contraint leur mobilité à ce qui est connu et privilégié par les adultes (Rivière, 2012). Ces pratiques protectrices soustraient la jeune population de l'espace public et entraînent l'apparition « d'enfant d'intérieur » (Clerc, 2022).

Les préoccupations évoquées ci-dessus touchent également les acteurs de l'urbanisme et les politiques municipales. De ce fait, les espaces ludiques se voient ainsi institutionnalisés avec de nouvelles réglementations, s'agissant des équipements. A ce titre, un décret « fixant les prescriptions de sécurité relatives aux aires collectives de jeux » est mis en application le 18 décembre 1996 [9]. Ce texte regroupe des normes concernant l'environnement et la conception d'aires de jeux. De ces différentes exigences transparaît une volonté certaine de régulation dans le but d'éviter tout accident. Que cela concerne le choix du site,

⁴ Sociogenèse : Développement du comportement social de l'individu.

l'aménagement paysager ou le mobilier, l'ensemble des règles exposées sont réfléchies pour affirmer un schéma de conception propre et structuré.

« Les aires collectives de jeux doivent être conçues, implantées, aménagées, équipées et entretenues de manière à ne pas présenter de risques pour la sécurité et la santé de leurs usagers dans le cadre d'une utilisation normale ou raisonnablement prévisible » (Article 2 Décret n°96-1136).

Les aménagements prescrits sont ainsi réfléchis pour limiter au maximum la prise de risques et imposent une pratique de jeux « convenable » (Le Run, 2020). Nous pouvons ici relever ce processus rationalisé pour lequel les décideurs exposent leur vision et définissent la manière dont les plus jeunes devraient expérimenter le jeu. Il est alors possible de questionner la légitimité des adultes dans les prises de décisions pour les enfants. En proposant des aménagements leurs étant dédiés, les acteurs tentent de se mettre à leur place et de répondre à leurs besoins. Cependant, cette volonté est façonnée par les normes sécuritaires, dont résultent des aménagements standardisés (Manhès, 2018). Par conséquent, les aires de jeux partagent de nombreuses similitudes qui appauvrissent le vocabulaire ludique. Composés essentiellement de structures fixes, recouverts de sols amortissants et délimités par des clôtures, les espaces récréatifs sont devenus des milieux aseptisés et ne permettent plus d'activités spontanées et créatives (Bruley, 2009). Pourtant, nous avons pu démontrer que l'imaginaire et la prise de risques constituaient des éléments fondateurs du développement. Il appartient donc de questionner la pertinence de ces aires de jeux qui contribuent à standardiser non seulement le paysage ludique, mais également ses pratiques.

Ainsi, chaque espace est borné et attribué à une activité précise, illustrée par un mobilier à l'usage prédéfini (Delaunay, 2018). Dans la recherche constante d'autorégulation, les structures saturent les zones récréatives qui s'apparentent aux « chambres à jouets » (Delaunay, 2018). Ce principe met en exergue la multitude de mobiliers et de coloris qui rappellent les jouets d'une chambre d'enfant. L'imaginaire est mis de côté, le possible du jeu s'appauvrit et se définit, à présent, par la répétition de mouvements (Keravel et Romain, 2019).

Cette montée d'uniformisation décline des formes architecturales et urbaines de l'urbanisme sécuritaire. Cantonnés à des espaces dédiés, les enfants sont perçus comme des êtres plus faibles et dépendants. Pouvant être considéré comme un « traitement de faveur » (Garnier, 2015), il s'agirait davantage d'une assignation à un territoire institutionnalisé déterminé par une géographie des normes (Le Run, 2020). En effet, nous pouvons rapprocher cette tendance au terme anglophone « islandization* » qui caractérise bien cette mise à l'écart et sous-entend un contrôle social renforcé qui peut lui être associée (Garnier, 2015).

Ces différentes évolutions marquent l'expérience de l'urbain et vérifient la théorie de « domestication » de l'enfant (Holloway et Valentine, 2000, cité dans Rivière, 2016) où le jeu se relocalise davantage vers le logement. Retrait des rues, pratiques régulées : les jeunes générations sont canalisées et recluses à leur domicile en raison de nouveaux idéaux de gestion.

[I.3.3 Exemples de la Grande Borne et de la Mer de Sable : le jeu comme outil de régulations sociales](#)

Pour cette partie, nous nous proposons d'étudier le phénomène de standardisation, expliqué précédemment. Pour ce faire, nous procéderons à une analyse croisée de deux projets paysagers d'espaces ludiques ayant été soumis à un programme de rénovation.

Le premier est celui de la Grande Borne à Grigny, réalisé par l'architecte Emile Aillaud en 1967, décrit précédemment lors de sa mise en place. Le second est le parc départemental André Malraux à Nanterre, conçu par le paysagiste Jacques Sgard (Annexe I) en 1971.

Les deux sites font respectivement l'objet de rénovations depuis 2007 et 2011.

A l'origine, chacun des programmes avait pour objectif de concevoir un espace dédié aux enfants. Tant pour les espaces de jeux en forme d'animaux d'Emile Aillaud que pour la Mer de sable de Jacques Sgard, les éléments récréatifs proposés étaient pensés comme une invitation à l'imagination (Delaunay, 2018). Cependant, les jeux historiques sont rapidement perçus comme problématiques. Que cela soit pour des raisons sanitaires ou de gestion, les formes architecturales ne répondent plus aux normes et révèlent des soucis de durabilité.

La pataugeoire du parc André Malraux est alors radicalement transformée : les pavés en granit et les buttes (figure 7) laissent place à des clôtures et des massifs plantés (figure 9). Cette nouvelle configuration modifie en profondeur les inspirations premières de l'aménagement basées sur une ouverture de l'espace et une liberté d'appropriation. Il en va de même pour la Mer de Sable qui prend alors la forme d'une plaine en stabilisé. En effet, les modelés sont aplanis et le sable est remplacé par un revêtement synthétique jugé plus hygiénique (figures 8 et 10). L'idéologie initiale qui prônait un espace ludique minimaliste et polyfonctionnel permettant ainsi une conquête sans limite de ce dernier (Keravel et Romain, 2019), est remplacée par une multiplication de structures aux couleurs criardes.



Figure 7 - Pataugeoire avant rénovation
(source : disparition de la mer de sable, 2019)



Figure 9 - Pataugeoire après rénovation
(source : Diluvial, 2012)



Figure 8 - Mer de sable avant rénovation urbaine
(source : Inventer Le Grand Paris, 2023
©Jacques Simon)



Figure 10 - Mer de sable rénovée
(source : Ecogom, 2023)

Concernant la Grande Borne, des conflits d'usage mettent à mal l'organisation spatiale du lotissement. Des soucis d'entretien, de mise aux normes et des pratiques illégales sont relevés et pointent alors des problématiques de « gestion urbaine ». Par ce terme, nous soulignons la durabilité des aménagements mais également les pratiques sociales des lieux. La dimension ludique prend ici la forme de régulation des pratiques socio-spatiales. Comme pour le parc André Malraux, les jeux de la Grande Borne sont rationalisés et normalisés. Le paysage ludique est aseptisé et les fonctionnalités originelles réduites. Les sculptures artistiques, les massifs plantés et le sable disparaissent au profit d'aires de jeux inertes. Pour preuve, nous

ne retrouvons plus de racines ou de mottes de terre dans lesquelles se prendre les pieds, sources pourtant inépuisables pour la créativité (Bruley, 2009). Nous pouvons prendre à titre d'exemple « Le Serpent » de la Grande Borne. A l'origine, cette sculpture reprenait fidèlement la morphologie d'un reptile en se dotant d'écaillés, support idéal d'un parcours d'aventures (figure 11). A la suite des travaux réalisés, l'animal a été poncé, le sable sur lequel il se tenait a été remplacé par un sol amortissant (figure 12), et de nouvelles structures de jeux (toboggans) ont été ajoutées. Tout ceci enfermé dans un espace spécifique, parfaitement délimité par une clôture.



Figure 11 - Le Serpent avant rénovation
(source : ©Fanny Delaunay, 2016)



Figure 12 - Le Serpent après rénovation
(source : ©Fanny Delaunay, 2016)

Ces espaces récréatifs propices à la prise de risque et au développement de la créativité ont été mis de côté pour privilégier, non plus des espaces ludiques, mais des aires support de jeux. Cela met en exergue la volonté de régulation appliquée à ces nouveaux aménagements qui deviennent des outils de mesure pour définir ce qui est acceptable ou non. L'activité est orientée, le jeu est modéré et, par extension, les pratiques socio-spatiales contrôlées.

Ces deux schémas de rénovation évoquent celui de l'aire de jeux du « Méridien ». Ce concept se traduit par du mobilier dédié à une tranche d'âge spécifique regroupé dans une zone clôturée (Delaunay, 2018). Cette configuration diminue la mixité des âges et renforce les standards de production ludique. Les espaces, autrefois libres, sont devenus des aires où le jeu n'est plus évoqué mais imposé. Il n'est plus possible de se cacher, de s'inventer des abris ou d'utiliser la terre. La composition récréative dicte la pratique et équivaut davantage à une programmation divertissante pondérée.

I.4. Années 2010-2020 : un nouveau souffle pour les espaces ludiques et la place des enfants dans la ville ?

Depuis quelques années, les acteurs des villes cherchent à remettre au centre des préoccupations urbaines, les enfants. Le contexte urbain évolue et laisse place à une volonté de re-végétalisation et de vivre ensemble. De ce fait, des initiatives émergent et expriment la volonté de faire des plus jeunes les acteurs de leur ville.

Nous pouvons citer le réseau « Ville amie des enfants » créé en 2002 en partenariat avec le Fonds des Nations Unies pour l'Enfance (UNICEF). Celui-ci vise à affirmer la prise en compte de la jeune population sur les territoires. Chaque commune doit ainsi respecter les privilèges édictés lors de la Convention Internationale des Droits des Enfants en 1989. A cet effet, les villes qui composent le réseau, doivent se conformer à cinq engagements :

- 1- Favoriser le bien-être de l'enfant
- 2- Lutter contre l'exclusion ou toutes formes de discrimination
- 3- Proposer un parcours éducatif de qualité
- 4- Développer la participation enfantine
- 5- Créer un partenariat avec l'UNICEF

Le réseau compte aujourd'hui 300 villes partenaires [10]. Des formations sont également proposées pour sensibiliser les acteurs ; elles recouvrent un large panel de thématiques (accès à la culture, loisirs, participation, droits de l'enfant etc.). Le but est de marquer spatialement et institutionnellement la place des enfants dans la ville (Garnier, 2015).

Nous pouvons citer une seconde initiative qui, comme le réseau VAE⁵, s'évertue à refonder une politique du territoire axée sur les besoins des plus jeunes : l'association « Réseau Français des Villes Educatives » créée en 1998. Ce groupement s'applique à offrir un cadre éducatif recherché et sortant du cadre de l'école classique. Il permet aux élus des différentes communes d'échanger sur les techniques pédagogiques, et de partager leurs expériences pour proposer de nouvelles politiques éducatives territoriales [11].

Au même titre, la renaissance des terrains d'aventures marque un tournant pour les nouvelles pratiques urbaines. Ces derniers réapparaissent et le premier d'entre eux est inauguré à Angers en 2018. Cette renaissance est le fruit du travail de l'association des Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active Pays-de-la-Loire (CEMEA) qui a pour volonté de redonner un espace libre aux enfants, en particulier pour ceux vivant dans des quartiers défavorisés. C'est le cas pour le nouveau terrain d'aventures qui prend racine le long de l'avenue Notre Dame du Lac, située dans le quartier prioritaire de Belle Beille à Angers. Cette démarche est suivie par l'association de quartier Jacques Tati, qui souhaite offrir aux habitants un cadre récréatif novateur en dépit de leurs conditions de vie qui ne leur permettent pas toujours l'accès aux équipements et aux structures de loisirs (Barithel et al, 2023).

Aujourd'hui, plusieurs terrains d'aventures, pouvant être de formes et de typologies différentes, ont pris place dans les villes. Le but reste partagé par l'ensemble de ces propositions alternatives : valoriser une pédagogie « du dehors ». Comme les premiers terrains développés dans les années 70, ces espaces alternatifs se veulent perméables aux quartiers et ouverts à tous. Malgré quarante ans d'écart, ces deux versions des playground français sont très semblables et poursuivent les mêmes objectifs basés sur l'action libre et la confiance accordée aux enfants. Le message véhiculé par ces formes ludiques traverse les âges et révèle la pertinence de ces principes en répondant aux enjeux de deux époques distinctes. En dépit de la volonté des acteurs d'offrir un espace libre aux enfants, il convient de préciser que les terrains d'aventures actuels restent, dans une moindre mesure, plus encadrés qu'avant.

Pouvant être assimilés à l'antithèse des aires de jeux, ces lieux alternatifs contrecarrent les processus de standardisation ludique, et perpétuent l'idée initiale de fonder l'activité sur le « faire ». Cette réflexion reprend le processus pédagogique de Maria Montessori et Célestin Freinet qui privilégie l'auto-éducation à la théorie. Nous pouvons relever ici des corrélations avec les pensées de ces pédagogues dont l'héritage est toujours d'actualité, preuve de leur avant-gardisme, à l'époque.

En outre, de nouvelles initiatives paysagères se développent dans l'objectif d'appréhender ces enjeux. C'est le cas de l'agence de paysage Base, qui propose une nouvelle forme d'espace ludique. Les concepteurs souhaitent « briser ce cercle de surprotection » et offrir des pratiques plus permissives. Pour cela, l'agence préconise l'anticipation et la connaissance des normes. En effet, mieux les appréhender permet de les maîtriser et de les adapter au plus juste. De plus, la concertation est également un moyen employé pour satisfaire parents, enfants et élus et ainsi garantir une appropriation et une acceptation optimale de l'espace ludique. Cette méthode accorde une place plus importante aux enfants dans la co-conception du projet [12].

⁵ VAE : Ville amie des enfants

Pour illustrer ces propos, nous pouvons prendre l'exemple de l'aire de jeu de Belleville localisée à Paris dans le 20^e arrondissement. Cette dernière propose une toute nouvelle forme ludique qui, contrairement aux idéologies actuelles, promeut la prise de risque. Imaginée à la suite d'ateliers de concertation, cet espace novateur répond aux attentes des usagers et s'inscrit avec finesse dans le site. En contradiction avec les zones récréatives standards, l'aire de jeux de Belleville confère aux enfants des prises sur leur environnement et la possibilité d'une nouvelle appropriation. L'utilisation du dénivelé participe notamment à sortir du cadre classique et à offrir une conquête sans limite de l'espace (figure 13). Composé de murs d'escalade, d'escaliers ou de filets, l'espace propose des typologies d'activités variées pour en satisfaire un plus grand nombre (figure 14). Un enfant en quête d'aventure pourra alors se risquer à traverser le « mikado » en bois, alors qu'un autre pourra se mettre à l'abri dans la trappe pour échapper à l'agitation. Chacun a l'opportunité de définir ses propres règles et de trouver son propre équilibre.



Figure 14 - Implantation de l'aire de jeux de Belleville
(source : Baseland, 2023)



Figure 13 - Liberté d'action sur l'ensemble de l'aire de jeux de Belleville
(source : Baseland, 2023)

Ce projet reprend des principes d'aménagements similaires à ceux de la Grande Borne proposés par Emile Aillaud. Même si les formes sont différentes, l'idée d'un espace libérateur de l'imaginaire est partagée. Néanmoins, la configuration de l'aire de jeu de Belleville pose la question de l'inclusivité, notamment pour les personnes à mobilité réduite, pour qui l'appropriation sera restreinte.

L'agence de paysage Phytolab est également à l'initiative de nouvelles formes d'aires de jeux urbaines. C'est le cas du projet Jardin Nelson Mandela à Paris, dont l'intention est similaire à celle de l'aire de jeu de Belleville : favoriser la créativité et l'appropriation [13].

Le concept du projet s'appuie sur l'attribution de différentes typologies d'espaces. Pour ce faire, les concepteurs ont utilisé du mobilier mais également de la végétation pour caractériser ces différentes ambiances. Ainsi, nous pouvons retrouver le Jardin de la jungle, le Jardin exotique et le Jardin des formes (figure 15). La visée de ce projet est de fournir aux enfants de la matière pour développer leur imaginaire. Cette « foisonnance » maîtrisée confère au site une richesse des possibles et permet aux plus jeunes de se construire un territoire à l'écart des adultes. La proximité avec la végétation est également un aspect novateur qui semble intéressant à relever. Souvent banni des aires de jeux standardisées, le contact avec la nature développe les cinq sens et maximise les accroches des enfants au paysage qui les entoure [13].



Figure 15 - Plan masse de l'aire de jeux Nelson Mandela qui traduit la volonté d'offrir des espaces variés aux enfants (source : Phytolab, 2023)

Ces deux propositions ludiques témoignent de l'émergence de nouvelles aspirations pour les enfants. Les manières de penser évoluent et tendent à favoriser, de nouveau, des espaces récréatifs, libres et permissifs.

Malgré la dimension libre accordée aux usagers, nous pouvons questionner une certaine orientation ludique à travers ces projets. Pour celui de Phytolab par exemple, l'imaginaire peut sembler dirigé. Bien que la richesse de cet environnement ludique soit bénéfique pour l'enfant, n'influe-t-elle pas sur son choix récréatif ? La multitude de supports mis à disposition ne laisse que peu de place aux endroits libres dans lesquels l'imagination est révélée. Un aménagement plus frugal ne serait-il donc pas plus permissif ?

Cette première partie nous a permis de mettre en lumière la complexité de l'évolution de la ville, et plus particulièrement, de la place des aires de jeux au sein de celle-ci. Chaque période s'avère marquée par des tensions entre aménagements conformes, adéquats aux normes, et tentatives de rébellions aménagistes qui mettent en avant les besoins de l'enfant. Ces divergences révèlent deux typologies d'espaces, souvent confondues : espace ludique et aires de jeux, utilisés comme synonymes dans cette première partie. La rétrospective historique amène à repenser ces espaces pour les redéfinir. En effet, les différentes pratiques enfantines induites par des typologies de zones récréatives dissemblables posent la question de la caractérisation de ces dernières. Nous nous proposons ici d'établir une définition pour ces deux termes que nous conserverons dans la suite du mémoire.

Nous déterminons l'espace ludique comme un milieu extérieur récréatif ouvert qui promeut la liberté d'action et la créativité tout en favorisant la mixité sociale.

A contrario, nous choisissons de définir l'aire de jeux comme un espace délimité et institutionnalisé où l'action de jouer est rationalisée pour limiter des pratiques considérées comme dangereuses.

Enfin, nous avons démontré que les différentes normes mises en vigueur tendaient à standardiser les aires de jeux, processus s'imposant comme facteur limitant pour le développement de l'enfant. Cependant, au-delà des processus d'uniformisation qui amènent à redéfinir les pratiques, l'appartenance socio-économique ou le lieu de résidence s'avèrent déterminants dans l'expérience de l'urbain pour les enfants (Zotian, 2016).

II. Les espaces ludiques dans les projets de résidentialisation

Pour la suite de ce mémoire, nous allons nous intéresser aux cas particuliers d'espaces ludiques dans le cadre de projets de résidentialisation. Des expériences professionnelles nous ont donné l'opportunité de travailler sur des projets de résidentialisation, incluant des espaces ludiques. Cela nous a amené à nous pencher sur les conditions socio-urbaines des enfants dans les grands ensembles. De ce fait, nous nous intéresserons dans cette partie aux enjeux et contraintes liés à la conception d'espaces ludiques. Nous analyserons l'impact des dynamiques singulières de ces quartiers sur la place des enfants et leurs pratiques ludiques.

Nous aborderons dans un premier temps le contexte dans lequel s'inscrivent les espaces ludiques dans les projets de résidentialisation et les différents enjeux d'aménagement liés à la place de l'enfant qui en découlent. Puis, nous présenterons trois cas d'étude d'espaces ludiques pour en analyser les enjeux spécifiques.

II.1. Des pratiques ludiques liées au contexte socio-urbain des quartiers sensibles*

A l'heure actuelle, les grands ensembles peuvent être encore le lieu de tensions et de violences qui façonnent les dynamiques de ces quartiers. Ce contexte singulier est la conséquence d'un manque d'accompagnement de la part des politiques municipales, qui conduit les grands ensembles à se refermer sur eux-mêmes. L'enclavement de ces quartiers renforce le contexte insécuritaire et stigmatise ces ensembles immobiliers, au sein desquels, l'ambiance latente semble relever davantage de celle du ghetto (Pellier, 2016). Cette situation délétère amène les parents à développer un sentiment de peur vis-à-vis de l'espace public, qu'ils considèrent alors dangereux pour leurs enfants. En conséquence, les adultes sont enclins à en limiter l'accès et à prioriser le cercle familial (Barou, 2007). Le manque d'entretien, constaté dans certains quartiers, fortifie ce sentiment d'abandon. Les espaces publics et récréatifs, par manque de suivi de gestion, tombent en désuétude et perdent ainsi leurs usages (Pellier, 2016). L'appropriation par les habitants est réduite et laisse place à des pratiques illégales.

Au vu du contexte singulier des grands ensembles, il nous a semblé judicieux d'entreprendre une première approche globale pour comprendre les dynamiques associées. Cela nous permettra, par la suite, d'analyser les attentes et les enjeux concernant les espaces ludiques avec plus de pertinence. C'est pourquoi nous nous sommes intéressés aux enjeux sociologiques et d'aménagements auxquels les paysagistes sont confrontés dans les projets de résidentialisation. Entre dynamiques sociales, architecturales et urbaines, quelle position les paysagistes doivent-ils prendre pour répondre aux attentes des usagers, tout en faisant face aux caractéristiques spécifiques de ces quartiers ? Pour ce faire, nous avons établi une liste d'enjeux et de contraintes liés à cette typologie de projet (Annexe II). Ces résultats se basent sur l'expérience professionnelle accumulée et sur le retour d'entretiens effectués auprès de paysagistes (Annexe III et IV). Les concepteurs doivent faire face à de nombreux enjeux et contraintes qui orientent leurs aménagements. Ces enjeux, majoritairement sociaux, soulignent l'importance de comprendre les habitants et d'appréhender leur environnement. Malgré les volontés aménagistes qui visent à garantir un cadre de vie optimal pour la population, le contexte social singulier de ces quartiers rappelle que l'approche paysagère doit finalement s'adapter aux conditions des grands ensembles. Les trois dynamiques, sociale, architecturale et urbaine façonnent ces quartiers et induisent des volontés particulières concernant les espaces ludiques. Cette première analyse permet de déceler un enjeu primordial qui modèle la place des enfants et celle des espaces récréatifs au sein des quartiers : la sécurité.

II.1.1 La dimension de sécurité comme enjeu majeur

Ce climat insécuritaire tangible fait apparaître des appréhensions fortes à l'égard de projets d'espaces ludiques. En effet, le contexte sensible des grands ensembles préoccupe les acteurs publics qui se montrent prudents concernant les choix d'aménagement. La question de la sécurité apparaît alors déterminante dans les projets d'espaces ludiques prenant place dans des quartiers sensibles. Dans l'objectif d'anticiper les potentielles dérives, les normes imposées par les décideurs sont nombreuses et réduisent les possibilités de conception. Les espaces récréatifs prennent alors la forme d'aires de jeux uniformisées qui répondent aux normes de sécurité. Les possibilités ludiques s'en voient alors réduites au minimum offert par les structures permanentes qui ponctuent les aires de jeux. La détérioration et les pratiques illicites se positionnent donc comme des paramètres qui tendent à contraindre les possibilités d'aménagement d'espaces ludiques et donc à restreindre les pratiques récréatives. Ainsi, l'usage d'un support ludique peut être détourné de son rôle originel par des pratiques dangereuses ou illégales. Il est donc primordial d'anticiper les potentielles dérives. Les acteurs publics sont préoccupés par ces problématiques qu'ils tentent de résoudre, ou dans une moindre mesure, de réduire, via des mesures fortes visant à assurer la sécurité des habitants. Le phénomène de standardisation des espaces ludiques est alors amplifié par cette volonté accrue de prévention et de sûreté.

II.2. Espaces ludiques, marqueurs identitaires des quartiers sensibles

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons pu présenter l'évolution des aires de jeux et des pratiques ludiques au cours des deux derniers siècles. Nous avons ensuite étudié le contexte spécifique des espaces ludiques dans les grands ensembles pour en caractériser les enjeux communs (Annexe II). Ce contexte socio-urbain général permet ainsi d'introduire les trois cas d'étude pour lesquels nous mettrons en avant les enjeux spécifiques.

Nous nous attacherons donc, dans cette partie, à présenter trois projets de résidentialisation prenant place à Nantes dans les quartiers suivants : Dervallières-Zola, Breil Malville et Bottière Pin-sec (figure 16). Ces études sont distinctes et ont débuté à des dates différentes. Les trois programmes ont fait l'objet d'une réflexion autour d'un espace récréatif pour la jeune population.

Nous tâcherons d'apporter un regard plus fin sur la place des enfants et leurs pratiques pour chaque cas d'étude. Pour ce faire, nous présenterons brièvement le contexte et l'histoire des sites dans lesquels les conceptions ludiques prennent place. Cette première étape nous permettra de distinguer les particularités des zones d'étude.



Figure 16 - Localisation des trois quartiers des études à Nantes (©Romy Casper, 2023)

Dans l'objectif de préciser les enjeux liés à la place de l'enfant, nous proposons ici d'affiner notre démarche afin d'être au plus proche des usagers concernés. C'est pourquoi, nous baserons notre réflexion autour d'un entretien réalisé avec une institutrice en maternelle évoluant en zone prioritaire (Annexe V). Son expérience et son approche du quotidien avec des enfants issus de quartiers sensibles nous permettra d'établir des enjeux précis, adaptés aux plus jeunes et favorisant la mise en place d'espaces ludiques non standardisés.

II.2.1 Les Dervallières, un espace à reconnecter

La commande

Ce projet est programmé par Nantes Métropole Habitat (NMH), propriétaire et gestionnaire de logements sociaux. La commande s'inscrit dans le cadre de résidentialisation de quartiers sensibles. L'objectif est de restructurer les espaces extérieurs afin de donner un cadre de vie qualitatif aux habitants et de développer l'attractivité du quartier. La conception doit intégrer un jardin partagé réalisé par l'association nantaise Ecos, spécialisée dans les jardins urbains.

Aucune demande spécifique concernant un espace ludique n'a été mentionnée. La proposition a été élaborée par l'agence Atelier 360° pour répondre aux enjeux du site (Annexe VI).
Phase en cours : ACT

Contexte et histoire du site

La zone d'étude est un îlot de verdure situé au sein du quartier emblématique des grands ensembles des Dervallières, qui s'inscrit au sein du Vallon de la Chézine. Cet espace occupe une place stratégique par sa localisation qui le positionne comme une interface entre le quartier pavillonnaire (de l'autre côté de la rue Eugène Delacroix) et celui des grands ensembles (figure 17). Ce caractère est renforcé par la multitude d'espaces d'activités et de loisirs à proximité. Cependant, le site est aujourd'hui un lieu de passage, utilisé majoritairement comme zone de transition entre la rue et le cœur du lotissement. Ce phénomène s'explique par la présence du bâti qui crée une barrière physique et visuelle qui isole la zone d'étude du cœur du lotissement (figure 18). Les voies de circulation (rue Auguste Renoir et Eugène Delacroix) attribuent au site une bonne desserte mais amplifient cet effet de retranchement. Malgré la belle canopée qui offre au site des espaces ombragés (figure 19), les matériaux et les éléments architecturaux très détériorés dégradent l'image de cet espace et traduisent un manque d'entretien. Une aire de jeux existante n'est plus utilisée et tombe en désuétude. Les revêtements et le mobilier urbain sont, pour la plupart, en mauvais état (figure 20). Toutefois, nous pouvons retrouver une structure circulaire en pavés, qui malgré son aspect vieillissant, s'impose comme élément marqueur de la zone d'étude.



Figure 17 - Vue aérienne du périmètre d'étude des Dervallières (source : Géoportail, ©Romy Casper, 2023)



Figure 18 - Vue n°1 - Bâti s'imposant comme une barrière visuelle entre le site et le cœur du lotissement (©Romy Casper, 2021)



Figure 19 - Vue n°2 - Belle canopée offrant des espaces ombragés (©Virginie Michaud, 2021)



Figure 20 - Vue n°3 - Structure de jeu désuète, très peu utilisée (©Romy Casper, 2021)

1- Sécuriser l'espace

Il s'agit d'intégrer l'espace au quotidien des enfants pour une meilleure appropriation. L'îlot des Dervallières se positionne comme un espace à reconnecter. Que cela soit en raison du bâti ou des routes alentour, la zone d'étude est condamnée et peu sûre. Pouvant être de plus en plus craintifs, les parents sont amenés à interdire l'accès aux espaces inconnus ou considérés comme dangereux (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). Il semble alors important de créer un lien d'usage entre les parents, les enfants et le site concerné en renforçant la sécurisation des abords. Le site étant ouvert sur des voies de circulation, il s'agit ici d'éloigner les enfants de la route et d'empêcher la traversée du site par des véhicules motorisés. Si la sécurisation du lieu est améliorée, nous pouvons imaginer que les parents seront plus en confiance pour laisser leurs enfants y accéder.

2- Proposer une offre ludique attractive et diversifiée

La présence d'activités à proximité questionne l'usage à donner au site. Pour permettre une appropriation de ce dernier par les enfants, il semble nécessaire de réfléchir à une offre ludique diversifiée et complémentaire à celles déjà présentes. Le retour d'expérience de l'institutrice interrogée met en avant le bénéfice de mixer les âges et de proposer des possibilités ludiques variées. Cela permet, d'une part, de les responsabiliser, et d'autre part, d'adapter l'offre aux besoins de chaque enfant. En effet, nous pouvons être amenés à croire que la majorité des enfants ont besoin de se défouler, courir, sauter. Pourtant certains sont en recherche de calme et de concentration (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). Il se révèle donc capital de ne pas stéréotyper les besoins des enfants dans les aménagements. Proposer un panel d'activités ludiques variées permettrait ainsi de favoriser une meilleure utilisation du site par une majorité d'enfants, d'âges différents, dont les besoins seront pris en compte.

3- Créer un emblème de quartier

Nous souhaitons ici évoquer l'enjeu de l'appartenance identitaire à un lieu. Malgré leurs capacités d'imagination et d'appropriation, les enfants ont besoin d'un marqueur visuel pour susciter leur intérêt. Sans tomber dans une orientation des pratiques ludiques, il est nécessaire d'équilibrer la proposition pour créer un appel visuel (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). Le quartier représente pour les enfants leur espace de vie, support de leurs pratiques ludiques. En effet, la jeune population issue de milieux populaires est moins encline à pratiquer des activités extrascolaires et est donc amenée à concentrer ses loisirs près du domicile (Galbaud, 2016). Un sentiment fort d'appartenance peut alors se créer pour leur quartier (Legué-Dupont, 2005), que nous souhaitons valoriser. Aujourd'hui la structure de jeux existante, de par son aspect et son état, ne favorise aucune appétence pour le jeu et la réappropriation. L'îlot, pour le reste, sans fonction véritable, semble alors difficilement appropriable par les enfants. Proposer un espace ludique stimulant et identitaire permettrait de créer un repère pour les jeunes usagers qui seraient amenés à vivre et à expérimenter le site.

4- Valoriser le jardin partagé

Le jardin se positionne comme élément fédérateur du site. Il convient donc de l'intégrer avec justesse au sein de l'espace ludique proposé. Pour cela, une réflexion doit être menée pour favoriser une circulation fluide des usagers et une interaction facilitée entre les différentes composantes du site. Le jardin est un atout majeur qui permet une implication directe des enfants et des adultes autour d'une activité commune. Il se révèle être également un support pédagogique bénéfique, qui permet aux enfants de donner du sens à leurs pratiques ludiques (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023).

II.2.2 Breil-Malville, une identité à révéler

La commande

Également commandé par le bailleur social Nantes Métropole Habitat, le programme a pour objectif général le maintien du patrimoine et la valorisation du foncier concerné. Les attentes suivantes précisent le cahier des charges :

- Renforcer la sécurisation au sein des espaces et aux abords du site : limiter la présence des deux roues sur les espaces végétalisés.
- Requalifier le cadre de vie extérieur et améliorer l'offre d'usage (en tenant compte des risques de mésusages)
- Proposer des espaces conviviaux et récréatifs sur mesure (lien social) pour s'intégrer au site.

La proposition ludique a été réfléchi en fonction des enjeux du site (Annexe VII)

Phase en cours : AVP

Contexte et histoire du site

Le quartier Breil Malville est situé au sein du Vallon de la Chézine, mais ne profite malheureusement pas de ce poumon vert de proximité. Le périmètre de l'étude s'étend sur l'ensemble du Peigne-Coubertin, le long du boulevard Pierre de Coubertin, et est traversé par la rue de la Maison Blanche (figure 21). L'implantation est/ouest du bâti favorise une ouverture du site vers le boulevard (figure 22), et la trame arborée confère à la zone d'étude des espaces de respiration ombragés (figure 23). La canopée attribuée aux cœurs d'îlots une ambiance boisée caractéristique et identitaire. Les entrées, accessibles uniquement par les rues alentour, donnent au site une forme de jardin à part entière aux pieds des logements. Cette qualité est renforcée par le léger dénivelé qui distance les parkings des espaces de nature. Cependant, le cheminement est/ouest à travers le peigne, encourage la traversée du site par des véhicules motorisés, fragilisant ainsi le cadre sécuritaire des cœurs d'îlots (figure 24). De plus, les bâtiments en enfilade, ponctués de halls traversants, favorisent les activités illicites. Le quartier compte de nombreuses aires de jeux et des structures de loisirs. Il convient donc d'adapter le projet pour venir en complémentarité des usages récréatifs déjà proposés. Nous analyserons uniquement la zone (en blanc) à l'ouest de la rue de la Maison Blanche, laquelle a fait l'objet d'une réflexion autour d'un espace ludique.



Figure 21 - Vue aérienne du périmètre d'étude de Breil-Malville
(source : Géoportail, ©Romy Casper, 2023)



Figure 22 - Vue n°1 - Espace ouvert sur le boulevard (©Romy Casper, 2023)



Figure 23 - Vue n°2 - Canopée dense qui confère au site une ambiance forestière (©Virginie Michaud, 2023)



Figure 24 - Vue n°3 - Ligne droite facilitant le passage de véhicules motorisés (©Virginie Michaud, 2023)

Les espaces ludiques dédiés aux enfants dans le projet de Breil-Malville : Enjeux et réflexions

Pour ce projet, nous souhaitons mentionner l'ouverture dont a fait preuve la maîtrise d'ouvrage. Très intéressés par des aménagements novateurs et spécifiquement pensés pour l'enfant, les décideurs de ce projet ont validé notre choix stratégique.

Ces conditions n'étant pas toujours présentes lors d'un projet, il nous a semblé important de le préciser.

1- Concevoir un espace ludique sur mesure

Cet enjeu relève de l'identité affirmée de la zone d'étude. En effet, la canopée présente caractérise l'espace et lui donne toute sa consistance. Il nous est donc apparu comme primordial de respecter cet aspect brut et naturel. Nous devons donc adapter la proposition pour que celle-ci s'intègre avec finesse dans le site, sans déstructurer son équilibre initial. L'objectif consiste à s'appuyer sur l'attrait du lieu pour venir le souligner grâce à un aménagement ludique adapté. Celui-ci doit donc être imaginé pour se fondre dans le décor et garantir une intégration harmonieuse, dont l'impact sur le site est limité.

2- Favoriser un espace libre et des pratiques enfantines autogérées

Nous souhaitons enrichir le vocabulaire ludique de ce site et lui donner un caractère récréatif affirmé. Pour ce faire, nous désirons développer un espace libre, offert aux enfants. L'objectif ici est de donner matière à imaginer et à mettre en mouvement (Bruley, 2009). Le site doit devenir moteur de l'imaginaire des jeunes usagers, et ce, pour tous âges confondus. La mixité est un bénéfice majeur pour le développement de l'enfant (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023) que nous souhaitons mettre au premier plan dans cet aménagement. La visée d'un espace libre est d'entrevoir le site comme un ensemble commun et accessible. La hiérarchisation des propositions ludiques est à éviter pour favoriser un lieu ludique hétérogène ouvert à tous. Néanmoins, il est primordial de conserver un équilibre dans la proposition aménagiste et de mettre en place un repère pour les enfants (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). En effet, pour garantir une bonne appropriation du projet, il est nécessaire de symboliser l'espace ludique comme un lieu dédié à la jeunesse. Cet enjeu se réfère également au besoin progressif d'émancipation des enfants (Bruley, 2009). Cette envie est particulièrement affirmée au sein de la population jeune des quartiers sensibles qui souhaite s'approprier « leur quartier » (Legué-Dupont, 2005). Sur ce point, nous mettons en avant la capacité des enfants à adapter leurs actions en fonction de leur environnement, laquelle relève de l'autogestion (Delaunay, 2018).

3- Sécuriser les abords

En dépit de la délimitation du bâti qui confère à la zone un caractère intimiste, la ligne droite est/ouest favorise le passage de véhicules motorisés. Il est donc nécessaire de sécuriser les abords du site pour empêcher les actes d'incivilité qui contrarient l'appropriation des lieux par les habitants. Ce contexte insécuritaire peut ainsi conduire à une « lutte symbolique » entre pratiques illégales et familles en recherche d'espaces accueillants pour leurs enfants (Delaunay, 2018). Cet enjeu de sécurisation souligne la nécessité de minimiser cette dualité pour favoriser un usage adéquat de l'espace ludique par les plus jeunes.

II.2.3 Bottière Pin-sec, une centralité à affirmer

La commande

Le projet de Bottière Pin sec s'inscrit dans un plan guide élaboré par l'agence de paysage Jacqueline Osty. Ce dernier a pour objectif de définir un « cordon boisé » prenant la forme d'un parcours identifiable à l'échelle des grands ensembles. Ce programme est suivi par la Direction Nature et Jardin de la ville de Nantes.

Concernant le site de Bottière, la volonté première est de créer un espace ludique emblématique et identitaire à l'échelle du quartier. Il est également attendu de favoriser la mixité et l'inclusivité pour les intentions ludiques. Enfin, une réflexion doit être menée sur l'usage de la pataugeoire.

Phase en cours : AVP

Contexte et histoire du site

Le site de l'étude est localisé le long de la rue Augustin Fresnel et compte trois entités : le square du Radar, le square Augustin Fresnel et le parc de la Grande Garenne (figure 25). Forte de sa configuration architecturale, la zone d'étude présente des caractéristiques avantageuses pour la mise en place d'espaces récréatifs. Le parc de la Grande Garenne prend la forme d'un cœur d'îlot grâce aux immeubles qui l'entourent et favorisent ainsi un espace sécurisé pour les enfants (figure 26). De plus, la pataugeoire existante conforte cet attrait pour les activités ludiques. Une des pistes de réflexion sera donc de donner un usage à cet élément architectural en toutes saisons (figure 27). La végétation présente dans les deux squares confère aux sites une ambiance boisée caractéristique et qualitative (figure 28). Leur ouverture sur le quartier leur accorde une perméabilité visuelle et d'usage. Nous retrouvons également de nombreux équipements autour de la zone d'étude. Celle-ci représente donc un point névralgique du quartier (Annexe VIII).



Figure 25 - Vue aérienne du périmètre d'étude de Bottière Pin-sec (source : Géoportail, ©Romy Casper, 2023)



Figure 26 - Vue n°1 - Parc de la Grande Garenne délimité par les habitations, espace intimiste et sécurisé (©Virginie Michaud, 2022)



Figure 27 - Vue n°2 - Pataugeoire du parc de la Grande Garenne (©Virginie Michaud, 2022)

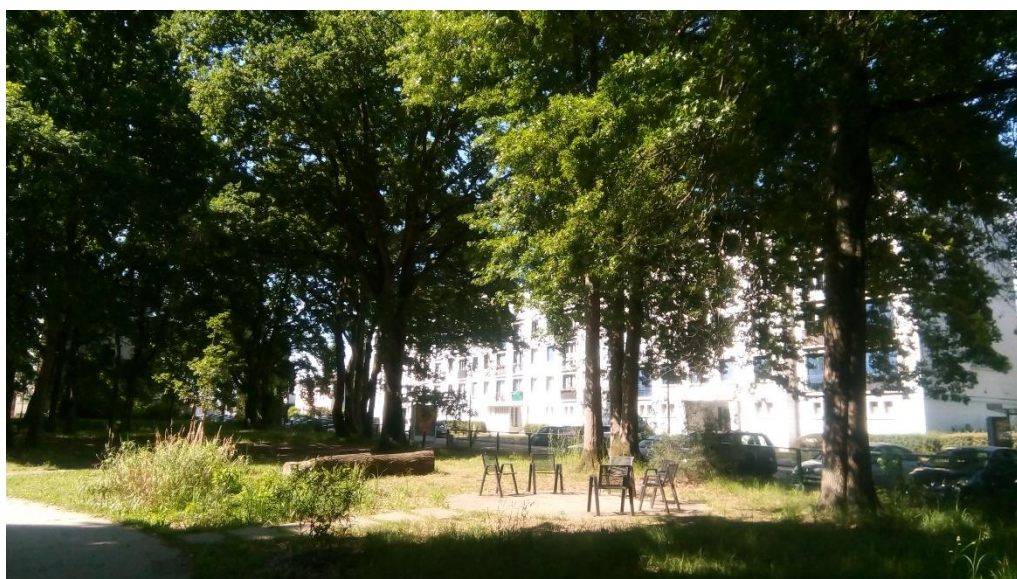


Figure 28 - Vue n°3 - Square Auguste Fresnel, espace très végétalisé (©Virginie Michaud, 2022)

1- Créer une structure emblématique

La structure doit se positionner comme un point d'attraction visuel et ludique à l'échelle du quartier. De ce fait, celle-ci doit être réfléchie de manière à souligner le caractère identitaire de l'ensemble immobilier et à favoriser le sentiment d'appartenance des habitants pour ce dernier. La structure est un repère ludique et emblématique, le choix de son implantation, sa forme et ses usages doivent donc être réfléchis pour en faciliter l'appropriation.

2- Raccrocher les propositions ludiques à la configuration architecturale du site

De premiers enjeux de spatialisation se détachent des dynamiques architecturales de la zone d'étude. Une double dynamique repose notamment sur des espaces clos et ouverts.

Le square du Radar apparaît comme une entrée de quartier grâce à sa position qui lui confère un lien direct avec le reste de l'ensemble immobilier. Poumon vert du quartier et espace de transition, le square Augustin Fresnel apparaît comme un point d'articulation. L'enjeu est alors de révéler cette caractéristique en proposant un espace ludique alternatif, multigénérationnel et ouvert sur le quartier. Cette hétérogénéité du milieu est une richesse pour les enfants. En se confrontant à d'autres usagers, ils créent une relation avec ces derniers, qui leur permet de conscientiser leur environnement (Weber, 2015). Le square Augustin Fresnel se présente donc comme un support de mixité et d'ouverture.

Le parc de la Grande Garenne s'impose comme un lieu dédié aux activités enfantines pour les plus jeunes grâce à l'implantation des logements en périphérie du parc. L'architecture du site lui confère un aspect sécuritaire à prendre en compte. Cette configuration permet une surveillance facilitée des parents depuis les logements, pratique souvent utilisée dans les grands ensembles (Clerc, 2022). Créer un espace ludique au pied des immeubles permettrait aux jeunes usagers de jouir de cet endroit de manière plus indépendante, tout en favorisant un axe de vue pour les parents sur leurs enfants. Enfin, la pataugeoire est un élément fédérateur et apprécié au sein du quartier. Cependant, son usage, majoritairement en période estivale, impose un laps de temps sans utilisation. Il serait donc intéressant de proposer une nouvelle forme de jeux en détournant son rôle originel. Cela permettrait aux enfants de l'utiliser tout au long de l'année et de varier ainsi leurs activités ludiques.

3- Favoriser la perméabilité des espaces ludiques

Afin de respecter les prescriptions du plan guide, les déambulations et les cheminements entre les différents espaces récréatifs doivent être appréhendés de manière à illustrer « le cordon boisé ». Cela permettra à chaque proposition récréative d'être perméable et ouverte sur le quartier et aux habitants.

En définitive, les différents enjeux relevés pour chaque site nous amènent à caractériser les espaces ludiques comme des marqueurs identitaires des quartiers concernés. Que cela soit par le biais d'une structure ludique, d'un attrait caractéristique ou d'une localisation, chaque espace récréatif doit être pensé pour s'intégrer au mieux dans le quartier afin d'en devenir partie intégrante. Ces trois cas d'étude révèlent également la place importante donnée à la sécurité. Quelles que soient les volontés aménagistes projetées, il est primordial d'assurer une forme de sécurisation, pour garantir la pérennité des espaces ludiques et l'appropriation maximale par les enfants. De même, cet aspect se manifeste, aux yeux de la maîtrise d'ouvrage, comme un facteur décisionnel de validation du projet. Sécurité, identité et configuration, semblent être les maîtres-mots pour la conception d'espaces récréatifs au sein de quartiers sensibles. Dans la partie suivante, nous nous intéresserons aux leviers utilisables par les paysagistes pour tenter de répondre aux enjeux évoqués et de préconiser un espace ludique non standardisé.

III. Les leviers des paysagistes pour contrer la standardisation des espaces ludiques

Dans cette dernière partie, nous traiterons les leviers mobilisables par les paysagistes pour répondre aux enjeux de conception d'espaces récréatifs non standardisés dans des quartiers de grands ensembles. Pour ce faire, nous organiserons notre démarche selon 5 champs d'actions qui résultent d'une double réflexion. La première est relative à la place des enfants et des espaces ludiques dans les projets de résidentialisation. En effet, le contexte singulier des grands ensembles induit des enjeux spécifiques de sécurisation et d'identité, comme nous avons pu le constater dans la partie précédente. La deuxième phase de réflexion concerne la conception d'espaces ludiques maximisant le développement de l'enfant. Les leviers sont tirés de l'expérience accumulée et d'échanges avec des concepteurs paysagistes.

A travers ces cinq leviers, nous valoriserons les actions qu'un paysagiste peut mener, pour concevoir un espace ludique adapté au développement de l'enfant et répondant aux enjeux et contraintes des cas d'étude. Nous illustrerons ces leviers à l'aide d'exemples concrets d'intentions proposées dans nos trois cas d'étude.

III.1. Développer l'observation active

Pour tout projet, il convient d'appréhender le terrain dans lequel celui-ci s'inscrit. Le contexte des programmes de résidentialisation rend la démarche d'autant plus importante, au vu des dynamiques architecturale, sociale et urbaine singulières qui caractérisent ces quartiers.

L'observation active vise à comprendre les dynamiques qui résultent du lieu d'étude. A ne pas confondre avec une visite de terrain, l'observation active amène le paysagiste à se placer comme un habitant. L'objectif escompté est d'analyser les habitudes de vie des usagers en se positionnant comme l'un d'entre eux. L'observation est donc sans but particulier, le paysagiste devient un habitant le temps d'un instant : « *cela permet de se rendre compte de la réalité et de sortir de son dessin* » (Entretien personnel, Manon Freyermuth paysagiste, 2023).

Grâce à cette approche, le concepteur est amené à appréhender les conditions de vie et à tenter de comprendre, avec le plus de finesse possible, le quotidien des grands ensembles. Le fait d'explorer ces lieux de vie permet de déceler de façon plus étroite l'organisation des ensembles immobiliers et ainsi d'adapter le projet aux manières de vivre. Cela permettra, dans un second temps, d'adapter avec plus de pertinence la proposition d'espaces ludiques. Cette démarche répond également à l'enjeu lié à la légitimité du paysagiste à proposer un aménagement adéquat (Annexe II). Malgré la volonté première d'offrir aux plus jeunes des espaces ludiques qualitatifs, le manque de connaissances sur les dynamiques des quartiers nous amène à nous questionner sur la pérennité du projet et sur son appropriation. Par exemple, les pratiques illégales sont parfois sous estimées alors que ces dernières impactent directement la vie des parents et des enfants : « *on ne vit pas dans ces quartiers et on ne se rend pas toujours compte des rapports de force présents dans le quotidien de la population* » (Entretien personnel, Manon Freyermuth paysagiste, 2023). Il convient de préciser que ces pratiques peuvent, à l'inverse, être surestimées. Il ne s'agit pas ici de stigmatiser ces quartiers mais plutôt de les comprendre au mieux.

L'observation active permet donc au paysagiste de capter des éléments notables du quotidien de la population qui seront essentiels dans l'élaboration du projet et particulièrement pour permettre une bonne appropriation de ce dernier par les habitants. Cette technique a été utilisée pour les trois projets menés par l'agence Atelier 360°. Pour les Dervallières par exemple, nous nous sommes rendus sur le site un mercredi après-midi pour observer les pratiques ludiques des enfants au sein de leur quartier : où jouent-ils ? Comment jouent-ils ? Comment se positionnent les parents par rapport aux activités de leurs enfants ? Pouvons-nous percevoir une préférence pour un jeu ou un lieu ? Quels sont les chemins empruntés

pour leurs déplacements ? Nous avons notamment pu observer un groupe d'enfants qui jouait sur la pelouse, ou encore deux jeunes filles assises près d'un mur à l'abri des regards. Ces exemples témoignent, en premier lieu, de l'appropriation d'un espace végétalisé par les plus jeunes et de l'envie potentielle d'un accès à la nature. En second lieu, le comportement des jeunes filles illustre la volonté de se mettre à l'écart dans le but de se retrouver dans un espace intimiste. Ces actions révèlent des pratiques récréatives spécifiques, intéressantes à mobiliser et à prendre en compte pour l'aménagement d'un espace ludique.

Déceler des pratiques du quotidien, même si celles-ci semblent anodines, permet d'estimer les attentes sous-jacentes et ainsi élaborer un projet cohérent et sur mesure pour le quartier et la population en question.

III.2. Favoriser les volontés et les attentes des habitants

Le deuxième levier d'action proposé vise à définir les attentes et les désirs des enfants. Cela se concrétise par des ateliers de concertation qui offrent aux jeunes usagers un temps de parole et les impliquent directement dans l'élaboration du projet. Cette approche positionne les enfants comme des acteurs de leur environnement. La concertation est une nouvelle manière d'appréhender les espaces ludiques avec et pour les enfants. Pour ce faire, il est essentiel de leur donner la parole et de les écouter (Rivière, 2021). Les concepteurs doivent alors se positionner comme des oreilles attentives et ainsi favoriser une « pédagogie active » (Manhès, 2018). Les enfants sont invités à exprimer leurs besoins sans limite, selon leur vision. Leur pensée doit prendre le chemin qu'ils choisissent, sans être orientée par une volonté d'adulte. Grâce à cette liberté de parole et d'imagination, les enfants font preuve de créativité et peuvent exprimer leurs désirs sans bornes. Le « pouvoir de décision » leur est attribué et les positionne comme les « concepteurs de leurs propres espaces de vie » (Manhès, 2018). Néanmoins, il est possible de rencontrer quelques difficultés pour récolter ces données. En effet, les habitants peuvent parfois être réticents à participer aux concertations ou à communiquer durant les rencontres. En raison de la peur de s'exprimer ou d'écrire, la participation peut s'avérer compliquée (Entretien personnel, Manon Freyermuth paysagiste, 2023). Il est donc crucial de s'adapter à ce contexte et d'aborder avec souplesse et bienveillance les ateliers. Pour y parvenir, il est nécessaire d'accompagner les enfants et les parents dans leur réflexion afin de les aider à concrétiser leurs idées.

A titre d'exemple, pour le projet de Bottière Pin-sec, un atelier de concertation « Jeux Rêve » a été animé au sein d'une classe de CE1 de l'école Urban le Verrier. L'objectif était d'imaginer les futurs jeux emblématiques du parc de la Grande Garenne. Pour ce faire, l'atelier a été organisé en trois temps : les « sens », les « actions » et les « ambiances et imaginaires ». Concernant la première session, il a été demandé aux enfants de sélectionner deux sens qui leur semblaient être les plus importants. A l'aide de cartes, ils devaient faire leurs choix, puis les expliquer (figure 29). Les deux principaux sens ressortis à travers cette première expérience sont « entendre » et « voir et être vu ».



Figure 29 - Atelier sur les sens avec les élèves - Utilisation de cartes comme support (©Atelier DuLieu, 2023)

Ces résultats témoignent d'une notion de sécurité très présente dans la vie des enfants de ce quartier. Cela se réfère notamment à la configuration architecturale du site qui permet aux parents de surveiller leurs enfants depuis les habitations : « *il faut entendre si on nous dit que l'on mange* ».

De même, l'étape sur « les actions » demandait aux enfants de choisir, par le biais de cartes didactiques, les actions qu'ils souhaiteraient pouvoir faire dans le parc de la Grande Garenne. Quatre activités se détachent : glisser, se balancer, jouer dans l'eau et parcourir. Ces deux premiers ateliers permettent également de dissocier les pratiques ludiques des éléments de jeux. Les résultats récoltés peuvent être intégrés dans une aire de jeux comme dans un paysage ludique.

Enfin la dernière période de l'atelier a permis aux jeunes usagers de voter pour la thématique des jeux de la Grande Garenne. Trois ambiances ont été proposées en lien avec le site :

- Le jeu de la forêt, en référence à la canopée existante
- Le jeu château, pour rappeler la propriété historique qui se tenait à la place du quartier actuel
- Le grand jeu coloré, pour contrebalancer l'ambiance boisée présente

L'objectif était ici de favoriser les besoins et les désirs des enfants. Pour faire cela, des fiches avec des images pour chaque thématique ont été mises à disposition pour permettre un vote (figure 30). L'ambiance qui récolta le plus de voix fut celle du grand jeu coloré.

Comme nous avons pu le voir ici, cette démarche est un moyen de récolter des données concrètes sur les attentes des jeunes usagers. Accompagnés, les enfants expriment plus naturellement leurs besoins. Pour le cas de Bottière Pin-sec, ces ressources permettent notamment de répondre à l'enjeu de la structure emblématique à concevoir. Grâce aux retours récoltés, le paysagiste est en mesure de proposer un élément identitaire.



Figure 30 - Les enfants votent pour le thème de jeux qu'ils préfèrent en l'inscrivant sur la fiche (©Atelier DuLieu, 2023)

Par la mobilisation des choix exprimés, le processus de conception sera adapté et l'appropriation de l'espace ludique n'en sera que meilleure. Celui-ci représentera la concrétisation des envies des enfants.

Ainsi, nous pouvons considérer que les ateliers de concertation comportent une double dimension : celle qui leur permet de saisir les perceptions enfantines et celle qui les positionne comme tête pensante du projet. Grâce à cette approche, les enfants sont considérés et écoutés. Par conséquent, le projet tend à être plus pertinent car réfléchi, pour et avec les usagers. Néanmoins, malgré la richesse de cette démarche, cette dernière ne s'avère pas toujours décisionnaire. La maîtrise d'ouvrage peut effectivement représenter une limite aux ateliers de concertation. Les propositions réalisées à la suite de ces séances peuvent être refusées en dépit du fait qu'elles sont pensées par et pour les usagers.

III.3. Adapter les modèles et les situations en fonction du site

Le site est le moteur de la conception, il est l'essence du programme. S'adapter à l'espace, faire en fonction de l'ambiance du site, répondre avec pertinence à la morphologie urbaine des quartiers, semblent être des étapes indispensables dans le processus de réflexion d'un espace ludique non standardisé. Chaque site comporte des caractéristiques propres qui le rendent unique. Concevoir en adéquation avec ses spécificités favorise une appartenance forte de l'espace ludique à sa terre d'accueil. Ainsi chaque programme récréatif est pensé avec finesse pour en faire un lieu à part entière, éloigné des standards de normalisation.

Concernant les Dervallières, sa position d'interface entre le quartier pavillonnaire et le cœur du lotissement a orienté la conception récréative autour d'un espace de rencontre. Ce dernier étant majoritairement utilisé pour circuler, nous avons souhaité conserver cet aspect tout en créant un espace de convivialité ludique pour petits et grands. Pour ce faire nous avons pensé l'îlot végétalisé comme un seul et grand espace accessible à tous. Toujours traversé, le lieu est ponctué d'espaces récréatifs et du jardin partagé. L'ensemble dynamise l'aménagement et l'attractivité du site. Ce dernier se place également comme porte d'entrée du quartier des grands ensembles des Dervallières. A proximité de la rue, sa visibilité est un attrait que nous avons souhaité souligner. Pour ce faire, nous avons proposé la mise en place d'un dôme géodésique. La place centrale de cette structure crée un appel visuel affirmé qui confère à la zone récréative un aspect identitaire et devient la vitrine du quartier (figure 31). Ce dôme est également un repère visuel pour les enfants qui caractérise leur espace ludique.



Figure 31 - Coupe du projet - Dôme géodésique, marqueur de l'entrée du quartier (©Romy Casper, 2021)

Enfin, la proximité du site avec la Chézine et son inscription dans le vallon correspondant, lui confère une histoire paysagère que nous avons souhaité mettre en avant grâce à un parcours ludique sur le thème de la rivière (figure 32).



Figure 32 - Esquisse Dervallières - Un espace attractif autour d'un paysage ludique (©Virginie Michaud, 2022)

Pour le cas de Breil-Malville, l'implantation architecturale ainsi que l'ambiance forestière créée par la canopée, nous ont guidés dans l'élaboration du projet. La configuration en peigne du bâti nous a orientés sur une proposition d'un espace ludique en longueur (figure 33)

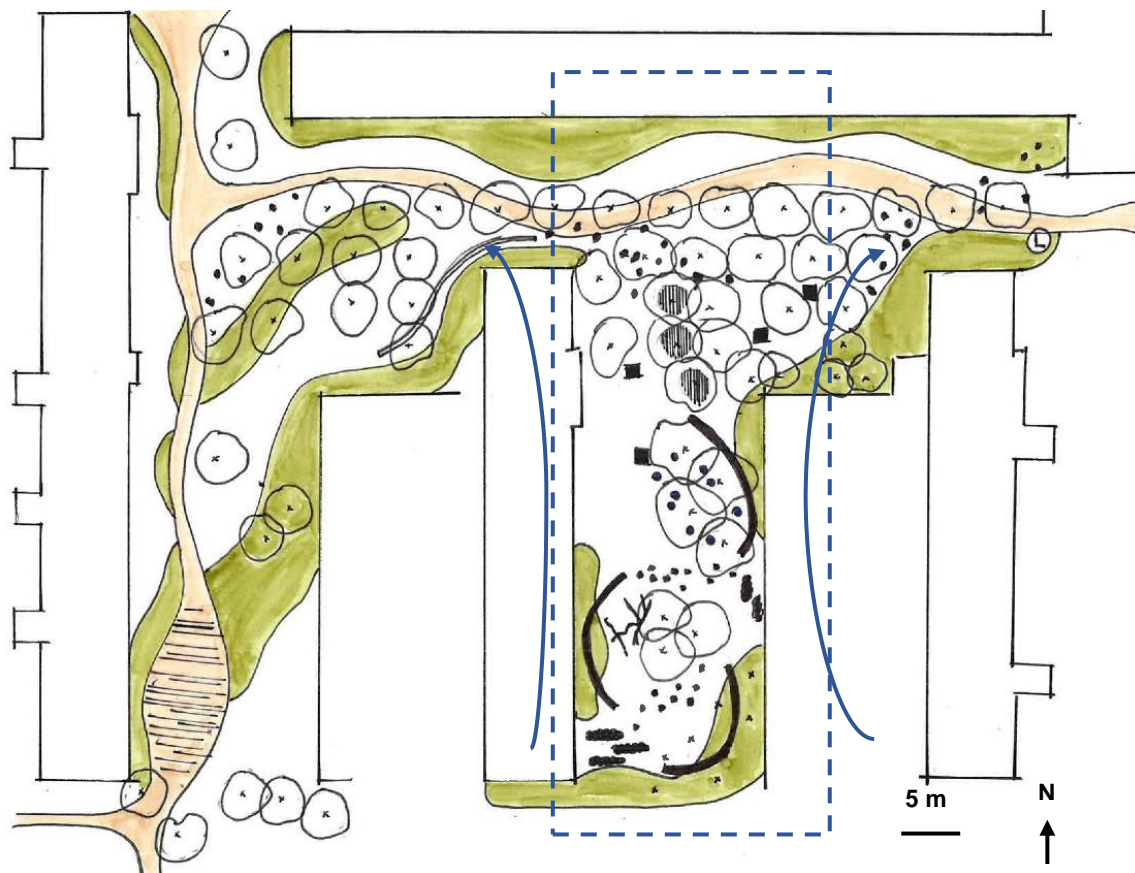


Figure 33 - Esquisse, espace ludique qui s'étend sur tout le secteur est de la zone d'étude (©Romy Casper, 2023)

Ce choix est justifié par l'enjeu de créer un espace ludique libre et accessible. La délimitation de la zone par les logements favorise un espace plus sécurisé qui nous permet de déployer les propositions récréatives sur l'ensemble de l'espace. Nous avons souhaité favoriser une déambulation spontanée des enfants et un espace ludique ouvert sur le reste du cœur d'îlot. Cette configuration permet aux plus jeunes d'appréhender l'ensemble du périmètre ou de rester dans leur espace à eux.

Enfin, dans l'intention de conserver l'identité brute du site, le mobilier ludique a été imaginé en interne pour le différencier des modèles existants. Un parti pris pour des formes simples en bois a été choisi. Ces dernières s'inscrivent ainsi dans la continuité de la thématique de la forêt (figure 34). En occupant l'espace uniquement avec du mobilier parsemé, nous avons souhaité minimiser l'impact sur le site. Nous sommes également partis du principe que les arbres représentent un support de jeux que l'enfant peut facilement s'approprier.

Ces différentes études de cas illustrent l'intérêt de respecter l'identité et les caractéristiques d'un lieu. Les espaces récréatifs mis en place sont ainsi réfléchis pour s'inscrire dans la continuité des fonctions de la localité. Façonnée par les particularités du site, chaque proposition ludique est unique et contrecarre le phénomène de standardisation.



Figure 34 - Croquis : proposition d'assises et de traversées en bois aux pieds des arbres (©Manon Freyermuth, 2023)

III.4. Penser à hauteur des enfants : favoriser l'imaginaire et accepter la prise de risque

Pour ce quatrième levier, nous portons un regard particulier sur l'approche paysagère en tant que support de liberté et d'émancipation de l'enfant. Pour ce faire, nous proposons d'analyser les intentions d'aménagement ludiques du projet de Breil-Malville. La réflexion menée pour cet espace récréatif a été guidée par la volonté d'offrir un paysage ludique propice à l'imagination et à la liberté d'action, au sein duquel chaque enfant peut trouver son propre équilibre. Nous avons donc déployé 4 volontés d'aménagement en faveur des jeunes usagers.

La première contribue à **développer l'imaginaire de l'enfant**. Nous souhaitons donner des marqueurs visuels pour susciter l'intérêt de la jeune population et privilégier du mobilier sans usage prédéfini pour permettre une appropriation libre et complète des supports ludiques. La seconde volonté de conception entre dans la continuité de la première, et a pour vertu de **favoriser la mixité des âges** au sein de l'espace ludique. Cela signifie qu'aucune hiérarchisation de la zone ou des jeux n'est plébiscitée dans l'aménagement. Pour répondre à ces deux premières intentions, une réflexion approfondie est menée sur le choix du mobilier et son implantation. Nous avons proposé trois types de mobiliers ludiques : des cabanes, des assises (figure 35) et des plateformes en bois (figure 36).

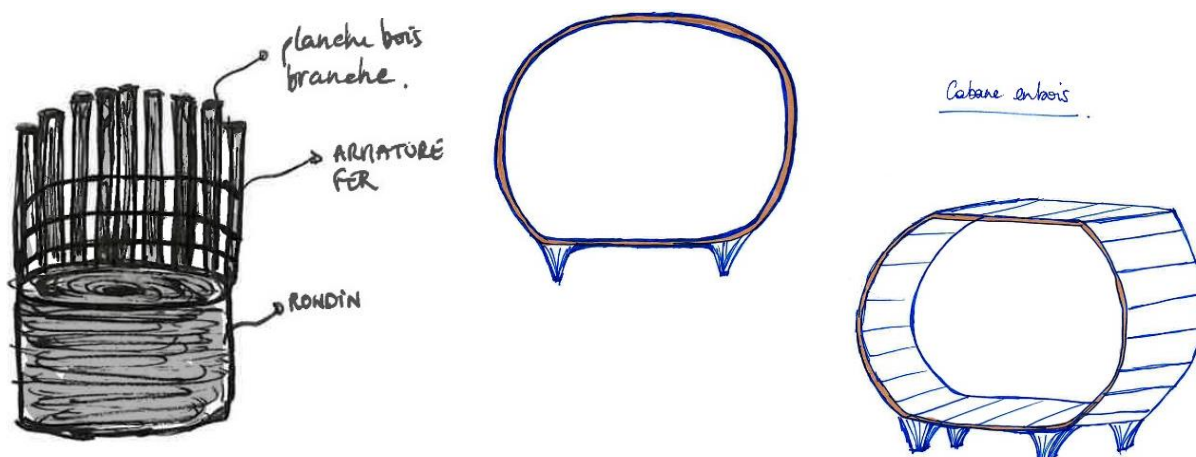


Figure 35 - Croquis chaise et cabane en bois pour enfant (©Romy Casper, 2023)

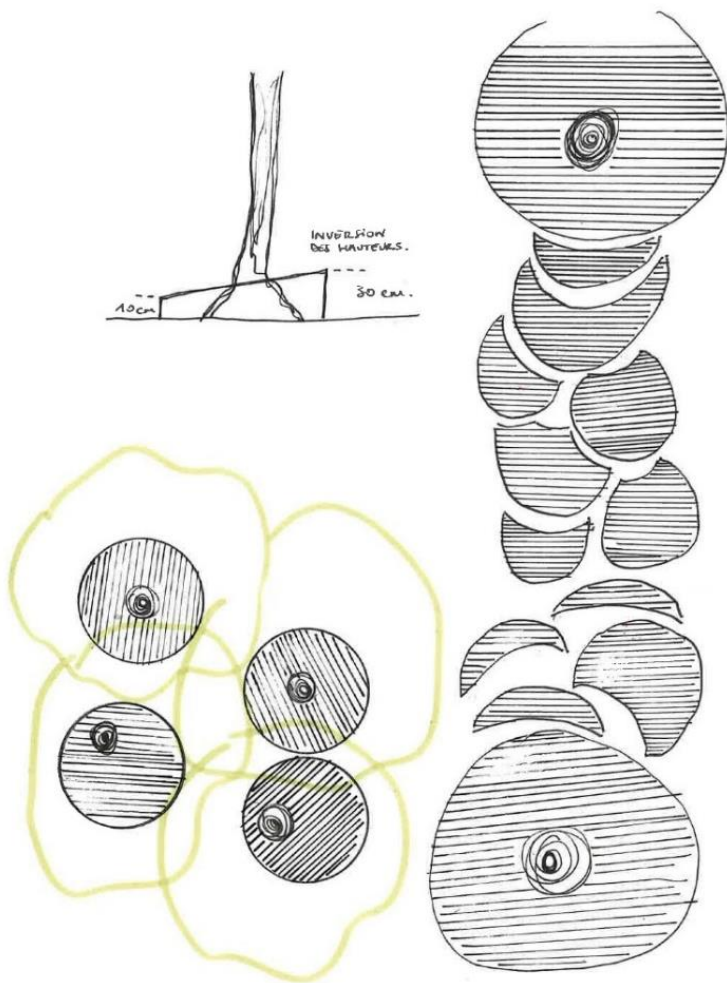


Figure 36 - Croquis plateforme en bois vue plan et vue en coupe
(©Romy Casper, 2023)

Nous avons favorisé des formes simples pour permettre une meilleure appropriation et une utilisation par l'ensemble des enfants. Nous souhaitons que chaque usager, petit ou grand, puisse se créer une activité autour de ce mobilier et ainsi encourager la mixité.

La cabane et les assises sont imaginées comme des jeux symboliques, « faire comme si », qui stimulent la créativité et facilitent l'expérimentation (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). La forme ronde de la cabane encourage à déstructurer son usage originel pour en imaginer de nouveaux. Cette possible réappropriation suppose une prise de risque. Cet acte de liberté enfantine est plébiscité dans l'aménagement car il représente une « marge d'indétermination » propre aux fondamentaux du jeu (Garnier, 2015). Les chaises composées de rondins de bois et de branches (figure 38) rappellent l'expérience d'une après-midi de jeu en forêt et permettent des moments de convivialité.

Les plateformes sont conçues pour révéler la canopée existante en se positionnant autour des troncs. L'objectif est de mettre en valeur les arbres et de les utiliser comme support ludique. Pour cela, nous proposons des plateformes surélevées en bois et, entre chacune, des dalles de la même composition (figure 39). L'intention est de proposer un parcours ludique à travers la canopée, ouvert sur l'ensemble de l'espace. La visée n'est pas d'orienter les pratiques, mais plutôt d'en évoquer une forme possible. Ceci éveillera la curiosité des enfants, et pourra également s'adapter en fonction de la capacité d'imagination de chacun (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). Pour les plus téméraires, le parcours peut être revisité et la pratique ludique transformée. Pour ceux qui rencontrent des difficultés, l'action ludique suggérée sera une première étape dans la construction de leur imaginaire. Pour dynamiser la proposition et offrir un milieu toujours plus riche, les formes des dalles sont pensées de manière à s'imbriquer. De plus, l'orientation des planches de bois des plateformes et leur placement par rapport à l'arbre se veulent aléatoires. Jouer sur ces détails nous permet de donner de la consistance à nos propositions et d'offrir des sources ludiques stimulantes.

Nous avons conçu uniquement trois supports ludiques dans le but de maintenir des espaces libres et mouvants. Cela préserve des lieux où chaque enfant peut imaginer son monde et ses jeux. L'orientation des pratiques ludiques est ainsi limitée et l'émancipation encouragée. La force créative des enfants est mise en avant et l'acte même d'imaginer une activité devient le jeu.

La répartition éparse des jeux dans l'espace, la mise en avant du jeu libre et de la liberté d'action, concrétisent notre troisième volonté d'aménagement. Aucune limite ou délimitation n'est présente dans l'espace ludique (figure 37 et 38). Il faut accorder de la confiance aux enfants et accepter de prendre du recul en tant qu'adulte (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023). Cela ne sera que plus bénéfique pour les plus jeunes qui seront ainsi incités à se responsabiliser. Les mobiliers ludiques sont des repères visuels dans l'espace. Ces derniers invitent au jeu sans le contraindre. Pour des questions de normes applicables sur le mobilier ludique, nous avons travaillé de manière à ne proposer ni du mobilier urbain, ni des jeux ludiques. Nous avons travaillé sur une limite fine pour pouvoir modeler les normes. Pour limiter les risques, nous avons adapté les hauteurs et les matériaux de chaque élément.



Figure 37 - Croquis d'ambiance des assises éparpillées aux pieds des arbres
(©Romy Casper, 2023)

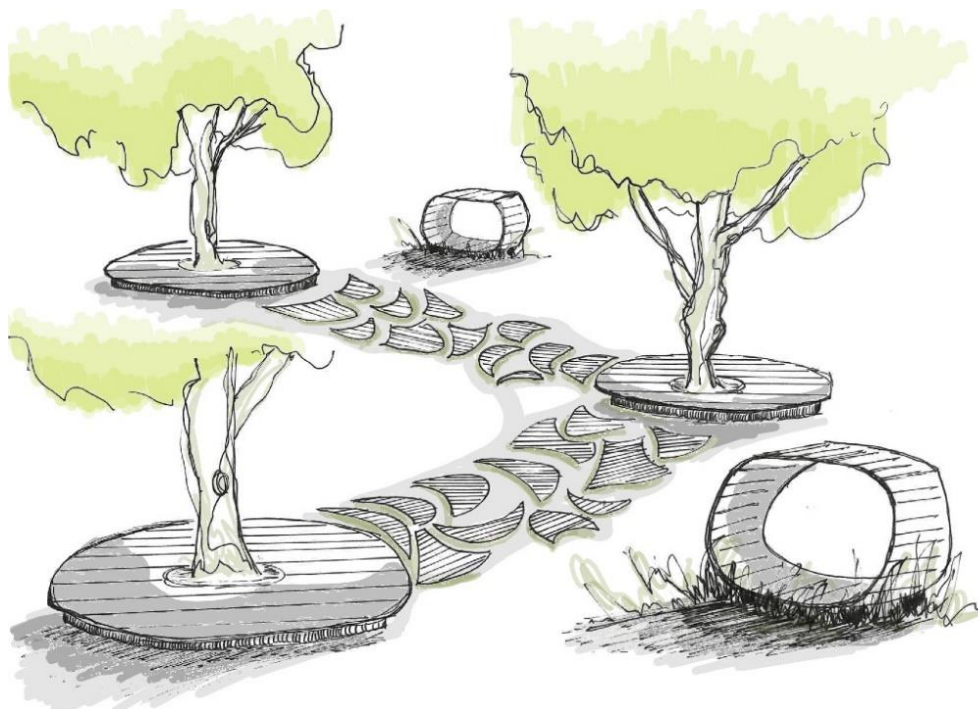
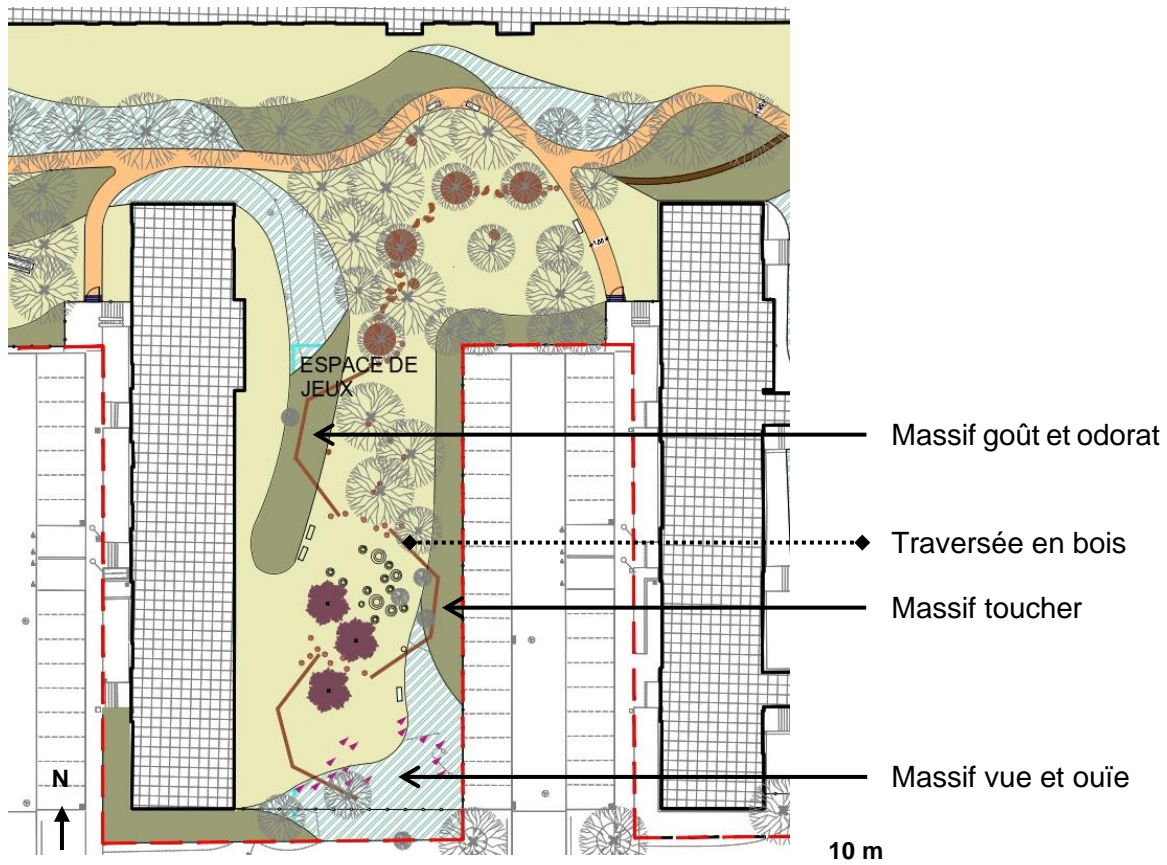


Figure 38 - Croquis d'ambiance des plateformes et des cabanes - Une répartition libre est soutenue (©Romy Casper, 2023)

Enfin, la quatrième volonté d'aménagement concerne **le développement des 5 sens**. Pour cela, nous avons orienté nos propositions autour d'un jardin au sein duquel trois massifs représentent chacun un sens particulier (figure 39). Un travail approfondi a été effectué pour établir une palette végétale à l'image des cinq sens et sans danger pour les usagers (Annexe IX). Dans l'objectif de décupler cette expérience, un cheminement en bois permet aux enfants de traverser les massifs et ainsi d'être au plus proche de la végétation (figure 39). Activer les cinq sens permet à la jeune population d'appréhender son environnement et de développer un intérêt pour ce dernier (entretien personnel, Ingrid Roussel Institutrice, 2023).



Cette étude de cas a permis de montrer un exemple de parti pris paysager qui permet de concevoir un espace pour le développement de l'enfant. Même si cet exemple est particulier car très permissif en terme de proposition ludique, il illustre différentes actions que les paysagistes peuvent mener pour créer un espace ludique approprié aux besoins de l'enfant :

- Maximiser les espaces polyfonctionnels qui permettent une bonne réappropriation
- Créer des espaces libres sans fonction qui favorisent la créativité
- Encourager le développement des 5 sens et le contact avec la nature
- Responsabiliser les enfants

III.5. Traiter les limites

Ce levier nous permet d'aborder une notion de sécurisation particulièrement présente dans les espaces ludiques, et d'autant plus affirmée, en contexte de résidentialisation.

Comme expliqué dans la partie précédente, les maîtrises d'ouvrage peuvent être hésitantes à l'idée de concevoir un nouvel espace ludique ouvert sur le quartier, par crainte que les activités illicites ou les dégradations ne prennent le dessus. Nous pouvons pointer ici une réelle contrainte pour les aménagements d'espaces ludiques dans leur globalité, mais qui s'avère exacerbée pour ceux des quartiers sensibles. Cette contrainte fait notamment référence aux volontés originelles des projets de résidentialisation : la fermeture des complexes pour en surveiller les accès (Pellier, 2016). Cette norme de sécurité apparaît essentielle, si ce n'est incontournable, pour les décideurs, afin de minimiser toute mise à mal des aménagements par des pratiques illégales.

Néanmoins, si l'on se positionne par rapport aux besoins stricts de l'enfant, fermer l'espace réduit son expérience ludique et urbaine. L'intérêt pour les plus jeunes est de se confronter au monde qui les entoure. L'espace ludique doit être perçu comme une entrée dans le monde citoyen. Nous revenons également au principe de liberté d'action qui permet à l'enfant de prendre possession de son environnement et, ainsi, d'en découvrir les altérités.

L'enjeu pour le paysagiste est donc de trouver des alternatives plus adaptées aux besoins de l'enfant, mais qui répondent également aux attentes de la maîtrise d'ouvrage. Pour faire cela, il peut s'appuyer sur des limites plus perméables. Sans nécessairement stopper toutes intrusions, nous pouvons tenter de les dissuader.

Dans un premier temps, nous pouvons jouer sur la configuration architecturale des grands ensembles qui offre une double dynamique axée sur des espaces ouverts et clos. Eloignés des rues et de la circulation, les cœurs d'îlots délimités par les bâtis occupent une place centrale et sécurisée. Les barres d'immeubles se positionnent naturellement comme des obstacles et préservent ainsi ces espaces (Clerc, 2022). C'est notamment le cas pour le projet de Bottière Pin-sec où la structure emblématique pour les jeunes enfants a été positionnée dans le parc de la Grande Garenne, au pied des logements, qui favorisent un lieu plus sûr (Annexe X).

Dans un deuxième temps, il est possible d'éloigner les enfants de l'espace public par une zone végétalisée et une délimitation plus douce et perméable. C'est le cas des Dervallières, où nous avons choisi de proposer une privatisation de l'espace grâce à une ganivelle et une prairie en gestion différenciée (Annexe XI). Cela permet de conserver un espace qualitatif pour les enfants, plus ouvert sur le quartier, tout en créant une barrière dissuasive. Le projet s'établit alors comme un espace semi-privé entre les grands ensembles et le quartier pavillonnaire. Grâce à sa position d'interface, l'espace ludique devient le support de rencontres hétérogènes et de mixité, tout en restant sécurisé. Nous bougeons les limites pour les rendre plus intégrables à l'espace public, mais nous conservons une distanciation nette et sécurisée. Il en va de même pour le Square Augustin Fresnel, pour lequel les limites ont été traitées de manière floue grâce à une délimitation par des roches et de la végétation spontanée.

Cependant, face à certains comportements inappropriés (trafic, dégradations...), les mesures de sécurité peuvent se densifier. C'est le cas de Breil-Malville. Pour limiter l'impact des pratiques illicites, très présentes dans le quartier, une discussion est en cours sur la fermeture de l'espace par le biais de clôtures. Deux options ont été proposées (Annexe XII) : Une première qui régule uniquement l'accès aux halls des bâtiments attenants à la zone d'étude (lieux principaux des activités illicites) et une seconde qui ferme l'entièreté du site. Le paysagiste peut alors se positionner de deux manières : la fermeture complète de l'espace ludique diminue l'échange des enfants avec le reste de l'espace urbain et cantonne ses

activités à un espace délimité. Une telle mesure de sécurisation pourrait réduire les actes d'incivilité et ainsi permettre une meilleure appropriation de l'espace ludique, et pérenniser ce dernier. L'autre option a l'effet inverse. Elle favorise un lieu ludique ouvert, accessible à tous et va à l'encontre du processus de standardisation qui se caractérise notamment par la délimitation des zones récréatives. Cependant, nous pouvons supposer que cela pourrait faciliter les actes d'incivilité. Le choix final appartient à la maîtrise d'ouvrage.

Toutefois, une question apparaît. S'agissant d'un espace qui était à l'origine disponible et connu de tous les habitants, un espace qui faisait partie de leur quartier et qu'ils pouvaient appréhender, si celui-ci est clôturé et donc son accès restreint, ne pouvons-nous pas imaginer que ce changement du quotidien ne génère, au sein de la population, encore plus d'actes d'impolitesse ? Ce qui va apparaître comme une restriction ne va-t-il pas alimenter une volonté de déroger aux règles ?

III.6. Caractériser l'espace ludique créé

Au début de ce mémoire, l'analyse de l'évolution des aires de jeux au cours de l'histoire nous a permis de questionner deux typologies d'espaces : les aires de jeux et les espaces ludiques. La contextualisation effectuée a révélé que ces deux formes récréatives avaient un impact différent sur les pratiques ludiques et donc sur le développement de l'enfant. Pour rappel, nous avons proposé les définitions suivantes :

L'espace ludique est un milieu extérieur récréatif ouvert qui promeut la liberté d'action et la créativité tout en favorisant la mixité sociale.

L'aire de jeux se caractérise comme un espace délimité et institutionnalisé où l'action de jouer est rationalisée pour limiter des pratiques considérées comme dangereuses.

Nous nous proposons, dans cette dernière partie, de nous prêter à l'exercice et de dresser les typologies des trois cas d'étude, en nous basant sur les deux définitions présentées et sur les caractéristiques de chaque projet récréatif. Pour une meilleure compréhension, les plans masse globaux des trois projets sont disponibles en annexe.

Aux vues des formes architecturales, du parti pris ludique et de l'identité de chaque lieu, nous soumettons les qualifications suivantes :

Les Dervallières, l'intermède ludique et paysager

La proposition récréative regroupe un paysage ludique et une aire de jeux pour les petits (0-3 ans). Malgré cette hiérarchisation, chaque composante est ouverte sur l'ensemble de la zone et contribue ainsi à en faire un grand espace de rencontre (Annexe XIII). La fonction du programme ludique reflète celle d'un point d'articulation entre le quartier des grands ensembles et les résidences pavillonnaires. Ainsi la proposition des Dervallières est à mi-chemin entre un espace ludique et une aire de jeux et entre les grands ensembles et les pavillons.

Breil-Malville, l'espace ludique sous les arbres

De par la canopée présente qui confère au site une identité indéniable et la proposition ludique formulée, nous pouvons considérer que l'espace ludique conçu répond à la définition proposée. Le mobilier réappropriable, les espaces sans fonction prédéfinie, avantagent l'action libre et la mixité (Annexe XIV).

Bottière Pin-sec, une centralité ludique

Ce sont les dynamiques architecturales du site qui permettent ici de caractériser le projet (Annexe X). En effet, le jeu de formes ouvertes et fermées donne les fonctions aux espaces récréatifs. Localisé au centre du cœur d'îlot sécurisé, le parc de la Grande Garenne est dédié aux plus jeunes. La zone récréative est composée de structures ludiques permanentes qui hiérarchisent les activités en fonction de l'âge et orientent les pratiques ludiques vers un usage

monospécifique. La proposition de la Grande Garenne peut donc être considérée comme une aire de jeux. Néanmoins, il convient de préciser que celle-ci reste ouverte sur l'ensemble de la zone. Une appropriation de l'environnement alentour est possible pour les usagers qui le souhaitent.

En revanche, le square Augustin Fresnel est perméable au quartier et se place comme un espace ludique alternatif. L'hétérogénéité des activités proposées favorise une expérience sociale très bénéfique pour l'enfant.

A l'échelle du quartier, ces deux projets permettent une attractivité autour de leurs fonctions ludiques et se positionnent, selon nous, comme une centralité.

CONCLUSION

Il y a moins de cinquante ans, les enfants jouaient encore dans les rues. La ville et ses recoins leurs appartenaient et représentaient pour eux un terrain sans limite pour leur imagination. Cependant, la période de modernisation que nous avons vécue a transformé les rapports des plus jeunes avec la ville. Les pratiques urbaines se rationalisent pour se tourner vers une ville fonctionnaliste où l'objectif n'est plus de répondre aux besoins de ses habitants, mais de se mettre au niveau d'exigence international. Le milieu urbain devient source de danger, la ville n'est plus accueillante ni adaptée. La jeune population se voit alors restreinte aux aires de jeux, espaces qui leur sont entièrement dédiés. Cela implique, naturellement, que le reste de la ville ne l'est pas. Des normes de sécurité nouvelles se multiplient autour de ces espaces de jeux. Dénuées de tout apport sensible, les aires récréatives sont aseptisées et amoindrissent les bienfaits du jeu pour le développement des enfants. Impactées par le phénomène de standardisation, les aires de jeux sont parfois conçues avec pour motivation principale la nécessité d'un espace fermé considéré comme sécuritaire pour les enfants. Ces volontés s'imposent dans la continuité « d'une hypothèse répressive » qui place l'enfant comme un être inférieur aux adultes (Garnier, 2015). Les aires de jeux semblent donc être créées pour répondre à l'inquiétude des parents plutôt que pour assurer le bien-être des jeunes usagers.

Nous nous sommes donc interrogés sur l'impact que peut avoir l'approche paysagère sur le phénomène de standardisation des espaces ludiques en ville. La vision du paysagiste permet-elle de contrer ce processus normatif pour favoriser la création d'espaces dédiés au développement de l'enfant ?

Nous pouvons répondre ici que oui. L'approche paysagère permet bien de contrer la standardisation des espaces ludiques dédiés aux enfants dans l'espace public urbain. Grâce à une réflexion basée sur l'existant et sur l'histoire du site, les espaces de jeux proposés sont uniques et mieux adaptés aux lieux dans lesquels ils sont installés. Ainsi, d'un espace à l'autre, l'offre ludique est diversifiée et donne aux enfants des possibilités récréatives plus vastes.

Néanmoins, malgré la volonté certaine des paysagistes de concevoir avec et pour les enfants, ne pouvons-nous pas considérer que l'action même d'élaborer un projet représente une certaine forme de restriction ? Lorsque le paysagiste engage son dessin, une limite de sécurité se crée. Un aménagement, même innovant, n'influe-t-il pas sur l'imaginaire de l'enfant ? Ces questions nous amènent à repenser l'espace ludique en tant que tel. Doivent-ils être aménagés ? Les paysagistes et autres concepteurs à plus grande échelle, sont-ils les mieux placés pour le faire ? Ce mémoire nous permet donc de nous questionner sur la place de l'adulte par rapport aux jeunes usagers. Une piste de réflexion serait par exemple de favoriser les enfants comme les aménagistes de leur propre espace.

Une autre piste de réflexion serait d'observer plus largement le monde urbain et d'en proposer une forme plus vivable pour les enfants. Si la ville était moins dangereuse, la jeune population n'aurait pas besoin d'être contrainte à un espace de jeux. La ville serait ouverte à tout le monde sans soucis d'aménagements spécifiques (Weber, 2015).

BIBLIOGRAPHIE

ARTIÈRES, Kio, BESSE-PATIN, Baptiste, CADIER, Rémi, CHARLOT, Thomas, GUILLON, Simon, LULÉ, Damien et RAVENEAU, Gilles, 2020. L'aventure de Belle-Beille. *SUD volumes critiques*. [en ligne]. 18 décembre 2020. N° 4. [Consulté le 28 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://shs.hal.science/halshs-03090186>

BARITHEL, Marine, BONENFANT, Adrien, DALIX-PELVOIZIN, Baptiste, HAMRANI, Kamélia, MARTY, Clémentine, THEET, Victor, ZHOU, Xiaoxuan, 2023. Les terrains d'aventure de 1943 à nos jours : des espaces de jeux au gré des mutations urbaines. février 2023. pp. 31

BAROU, Jacques, 2007. De la difficulté d'élever ses enfants dans un quartier sensible. Lutter contre l'impuissance. *Informations sociales*. 2007. Vol. 141, n° 5, pp. 52-64. DOI 10.3917/inso.141.0052.

BRULEY, Marie-Claire, 2009. Espaces de jeux. *Spirale*. 2009. Vol. 52, n° 4, pp. 45-51. DOI 10.3917/spi.052.0045.

CADEI, Livia et SITÀ, Chiara, 2018. Maria Montessori : penser l'éducation des jeunes enfants. *Revue internationale d'éducation de Sèvres*. 1 décembre 2018. N° 79, pp. 139-147. DOI 10.4000/ries.7162.

CLERC, Marion, 2022. Clément Rivière, Leurs enfants dans la ville. Enquête auprès de parents à Paris et à Milan. *Lectures*. [en ligne]. 5 février 2022. [Consulté le 26 août 2023]. DOI 10.4000/lectures.54148.

DELAUNAY, Fanny, 2018. Des sculptures récréatives des années 1970 aux aires de jeux contemporaines à la Grande Borne : jouer n'est pas joué. *Enfances Familles Générations*. *Revue interdisciplinaire sur la famille contemporaine*. [en ligne]. 17 août 2018. N° 30. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://journals.openedition.org/efg/3147?lang=en>

EL ALAMI, Karim, 2017. Les choix d'orientation solaire dans les grands ensembles de la reconstruction. . 8 septembre 2017. pp. 121.

GALBAUD, Diane, 2016. Jouer dans la rue, une pratique en voie de disparition. . 2016. Vol. 287, n° 12, pp. 3-3. DOI 10.3917/sh.287.0003.

GARNIER, Pascale, 2015. Une ville pour les enfants : entre ségrégation, réappropriation et participation. *Métropolitiques*. [en ligne]. 10 avril 2015. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://metropolitiques.eu/Une-ville-pour-les-enfants-entre.html>

GATECEL, Anne, 2016. Chap 6. La place de l'imaginaire dans notre société. In : *L'enfant et l'imaginaire*. [en ligne]. Paris : Dunod. pp. 97-102. *Petite enfance*. [Consulté le 26 août 2023]. ISBN 978-2-10-075439-7. Disponible à l'adresse: <https://www.cairn.info/l-enfant-et-l-imaginaire--9782100754397-p-97.htm>

LAUMIÈRE, Florence, SIBERTIN-BLANC, Mariette et SIINO, Corinne, 2018. La densification standardisée au risque de la faible urbanité. *Dynamiques toulousaines. Les Annales de la Recherche Urbaine*. 2018. Vol. 113, n° 1, pp. 166-177. DOI 10.3406/aru.2018.3281.

LE RUN, Jean-Louis, 2020. Nos terrains de jeu, d'hier à aujourd'hui. *Enfances & Psy*. 2020. Vol. 85, n° 1, pp. 35-44. DOI 10.3917/ep.085.0035.

LEGUÉ-DUPONT, Pascale, 2005. L'enfant, l'oublié de la ville? *Diversité*. 2005. Vol. 141, n° 1, pp. 25-31.

MANHÈS, Sylvain, 2018. La place des enfants dans la conception de la ville. *Les Cahiers du Développement Social Urbain*. 2018. Vol. 67, n° 1, pp. 41-41. DOI 10.3917/cdsu.067.0041.

PELLIER, Sophie, 2016. La résidentialisation des grands ensembles peut-elle apporter une solution au sentiment d'insécurité des quartiers sensibles? [en ligne]. other. SLG Paysage, 48 rue du Général Leclerc, 94270 Le Kremlin Bicêtre. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01391930>

POULSEN, Mathias, 2022. The junk playground as agora: Designing spaces to re-invigorate democratic participation. In : DRS2022: Bilbao. [en ligne]. 16 juin 2022. [Consulté le 18 juillet 2023]. DOI 10.21606/drs.2022.679.

RATOUIS, Olivier, VALLET Bertrand. Annales de la Recherche, 2018. La ville standardisée. [en ligne]. 3 avril 2018. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.annalesdelarechercheurbaine.fr/la-ville-standardisee-r92.html>
Last Modified: 2019-07-22

RIVIÈRE, Clément, 2012. Les enfants: révélateurs de nos rapports aux espaces publics. Métropolitiques. [en ligne]. 18 juin 2012. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://metropolitiques.eu/Les-enfants-revelateurs-de-nos-rapports-aux-espaces-publics.html>

RIVIÈRE, Clément, 2014. *Ce que tous les parents disent ? : approche compréhensive de l'encadrement parental des pratiques urbaines des enfants en contexte de mixité sociale (Paris-Milan)*. [en ligne]. These de doctorat. Paris, Institut d'études politiques. [Consulté le 28 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.theses.fr/2014IEPP0001>

RIVIÈRE, Clément, 2016. « Les temps ont changé ». Le déclin de la présence des enfants dans les espaces publics au prisme des souvenirs des parents d'aujourd'hui. Les Annales de la Recherche Urbaine. 2016. Vol. 111, n° 1, pp. 6-17. DOI 10.3406/aru.2016.3219.

RIVIÈRE, Clément, 2021. Pour des villes à hauteur d'enfant. Métropolitiques. [en ligne]. 30 juin 2021. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://metropolitiques.eu/Pour-des-villes-a-hauteur-d-enfant.html>

ROCHE, Pierre, 2017. Célestin Freinet : une pédagogie nouvelle et populaire. *La Pensée*. 2017. Vol. 390, n° 2, pp. 19-25. DOI 10.3917/lp.390.0019.

ROMAIN, Fanny et KRAVEL, Sonia, 2019. Parc André Malraux, rénovation d'une aire de jeux, Nanterre : disparition de la mer de sable. Banc Public. [en ligne]. 2019. [Consulté le 30 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://shs.hal.science/halshs-02477440>

URBAINE, Annales de la Recherche, 2019. La ville standardisée. [en ligne]. 3 avril 2019. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.annalesdelarechercheurbaine.fr/la-ville-standardisee-r92.html>

VERNANT, Aurélien, 2022. L'enfant et la ville fonctionnaliste : le jeu comme espace de résistance ? Nouvelle Revue de l'Enfance et de l'Adolescence. 2022. Vol. Hors-série 2, n° HS2, pp. 155-158. DOI 10.3917/nrea.hs02.0155.

VOIRIN, Diane, 2020. La ville en vaut-elle le jeu ? Conditions du jeu de l'enfant dans l'espace urbain. . 2020. pp. 90.

WEBER, Bendicht, 2015. L'enfant: un impensé du travail de conception architecturale ? Métropolitiques. [en ligne]. 15 avril 2015. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://metropolitiques.eu/L-enfant-un-impense-du-travail-de-conception-architecturale.html>

ZOTIAN, Elsa, 2016. Plaidoyer pour des villes propices au développement des enfants. Métropolitiques. [en ligne]. 22 avril 2016. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://metropolitiques.eu/Plaidoyer-pour-des-villes-propices.html>

SITOGRAPHIE

[1] DANTON, Maëva, 2023. Et si les enfants faisaient la ville ? Marcelle. [en ligne]. 13 mars 2023. [Consulté le 28 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://marcelle.media/et-si-les-enfants-faisaient-la-ville/>

[2] CNRLT⁶ STANDARDISATION : Définition de STANDARDISATION, 2023. [en ligne]. [Consulté le 26 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.cnrtl.fr/definition/standardisation>

[3] MOURGUES, Elsa, 2021. L'aire de jeu, entre phénomène social et artistique. France Culture. [en ligne]. 23 avril 2021. [Consulté le 18 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.radiofrance.fr/franceculture/l-aire-de-jeu-entre-phenomene-social-et-artistique-4537690>

[4] TAPLA⁷, Présentation du programme de recherche TAPLA, 2020. TAPLA. [en ligne]. [Consulté le 18 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://tapla.hypotheses.org/les-terrains-daventure-apprendre-et-fabriquer-en-jouant>

[5] BIANCO, Dorian, 2019. La reconstruction d'après-guerre, un modèle pour sortir du néolibéralisme. lvsl.fr - Tout reconstruire, tout réinventer. [en ligne]. 21 août 2019. [Consulté le 19 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://lvsl.fr/la-reconstruction-apres-guerre-un-modele-darchitecture-pour-sortir-du-neoliberalisme/>

[6] La pédagogie Montessori : une aide à la vie | Association Montessori de France, 2023. AssoConnect. [en ligne]. [Consulté le 24 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.montessori-france.asso.fr/page/155447-la-pedagogie-montessori-une-aide-a-la-vie>

[7] Les fondements de la pédagogie Montessori, 2023. Montessori Action. [en ligne]. [Consulté le 24 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.montessoriaction.fr/fondements-pedagogie-montessori/>

[8] SMADJA-DHIB, Lamia, 2020. Les périodes sensibles dans la pédagogie Montessori. Montessori Action. [en ligne]. 14 mars 2020. [Consulté le 24 juillet 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.montessoriaction.fr/periodes-sensibles-pedagogie-montessori/>

[9] LEGIFRANCE, 2023. Décret n°96-1136 du 18 décembre 1996 fixant les prescriptions de sécurité relatives aux aires collectives de jeux, 1996. [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000000550187>

[10] Accueil Ville amie, 2023. Ville Amie. [en ligne]. [Consulté le 3 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.villeamiedesenfants.fr/>

[11] RFVE - un réseau d'élus au service des élus pour une politique éducative territoriale, 2023. [en ligne]. [Consulté le 4 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://rfve.fr/#adn>
ROCHE, Pierre, 2017. Célestin Freinet : une pédagogie nouvelle et populaire. La Pensee. 2017. Vol. 390, n° 2, pp. 19-25.

[12] BASELAND. Pour des terrains de jeux plus permissifs, 2023. BASE. [en ligne]. [Consulté le 28 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.baseland.fr/recherches/pour-des-terrains-de-jeux-plus-permissifs/>

[13] PHYTO LAB. Ville et espace public, 2023. *phytolab*. [en ligne]. Consulté le 28 août 2023]. Disponible à l'adresse: <https://www.phytolab.fr/projets/ville-et-espace-public/>

⁶ Centre national de ressources textuelles et lexicales

⁷ TAPLA : Des terrains d'aventure du passé/pour l'avenir

L'Institut Agro Rennes-Angers
 Site d'Angers Site de Rennes

<p>Année universitaire : 2022 - 2023 Spécialité : Paysage Spécialisation (et option éventuelle) : Paysage : Opérationnalité et Projet</p>	<p>Mémoire de fin d'études</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> d'ingénieur de l'Institut Agro Rennes-Angers (Institut national d'enseignement supérieur pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement)</p> <p><input type="checkbox"/> de master de l'Institut Agro Rennes-Angers (Institut national d'enseignement supérieur pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement)</p> <p><input type="checkbox"/> de l'Institut Agro Montpellier (étudiant arrivé en M2)</p> <p><input type="checkbox"/> d'un autre établissement (étudiant arrivé en M2)</p>
---	--

Annexes

Par : Romy CASPER

Soutenu à Angers le 7 septembre 2023

Devant le jury composé de :

Président : Fabienne JOLIET

Maître de stage : Florian BOUSSAUD

Enseignant référent : Elise GEISLER

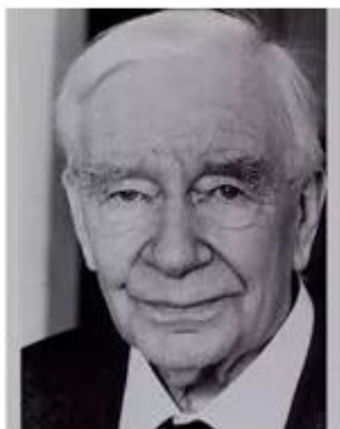
Les analyses et les conclusions de ce travail d'étudiant n'engagent que la responsabilité de son auteur et non celle de l'Institut Agro Rennes-Angers

Ce document est soumis aux conditions d'utilisation «Patrimoine-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France» disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>



ANNEXES

Annexe I : Cartes d'identité des personnalités citées dans ce mémoire.



Prénom Nom : Carl Theodor Sorensen

Nationalité : Danoise

Date et lieu de naissance : 24 juillet 1893, Hambourg (DE)

Date et lieu de mort : 12 septembre 1979, Copenhague (DK)

Profession : Architecte paysagiste

Principales réalisations : Premier terrain d'aventure (Emdrup), Eidsvold Værk (jardin, Norvège), Le jardin Kampmann, Parc universitaire d'Aarhus.



Prénom Nom : Marjory Allen (Lady Allen of Hurtwood)

Nationalité : Anglaise

Date et lieu de naissance : 10 mai 1897, Bexleyheath (GB)

Date et lieu de mort : 11 avril 1976, lieu non renseigné

Profession : Architecte paysagiste

Principales réalisations : Précurseuse des terrains d'aventure en Angleterre.



Prénom Nom : Françoise Dolto

Nationalité : Française

Date et lieu de naissance : 6 novembre 1908, Paris (FR)

Date et lieu de mort : 25 août 1988, Paris (FR)

Profession : Pédiatre et psychanalyste

Domaine de prédilection : Psychanalyse des enfants : enfant en souffrance et rapport entre mère et enfant.

Idee majeure développée : l'enfant est une personne.

Cartes d'identité n°1 des personnalités évoquées dans ce mémoire



Prénom Nom : Maria Montessori

Nationalité : Italienne

Date et lieu de naissance : 31 août 1870, Chiaravalle (IT)

Date et lieu de mort : 6 mai 1952, Noordwijk (NL)

Profession : Médecin et pédagogue

Domaine de prédilection : Pédagogie Montessori qui place l'enfant comme acteur de son développement.



Prénom Nom : Célestin Fresnet

Nationalité : Française

Date et lieu de naissance : 15 octobre 1896, Gars (FR)

Date et lieu de mort : 8 octobre 1966, Vence (FR)

Profession : Pédagogue

Domaine de prédilection : Pédagogie Fresnet et l'école moderne qui fonde son enseignement sur l'implication intellectuelle et physique des élèves.



Prénom Nom : Louis Kahn

Nationalité : Américaine

Date et lieu de naissance : 20 février 1901, Kuressaare (EE)

Date et lieu de mort : 17 mars 1974, New York (US)

Profession : Architecte

Principales réalisations : Yale University Art Gallery (Connecticut), Centre de recherches médicales Newton-Richards (Pennsylvanie), First Unitarian Church of Rochester (New York)

Cartes d'identité n°2 des personnalités évoquées dans ce mémoire



Prénom Nom : Emile Aillaud

Nationalité : Française

Date et lieu de naissance : 18 janvier 1902, Mexico (MX)

Date et lieu de mort : 29 décembre 1988, Paris (FR)

Profession : Architecte, spécialisé dans les logements sociaux

Principales réalisations : (Grands ensembles) Bobigny «L'Abreuvoir», Pantin «Les Courtilières», Grigny «La Grande Borne» - (Autres) Palais de l'élégance, Église Notre-Dame du Wiesberg



Prénom Nom : Jacques Simon

Nationalité : Française

Date et lieu de naissance : 23 décembre 1929, Dijon (FR)

Date et lieu de mort : 27 septembre 2015, Saint Florentin (FR)

Profession : Paysagiste

Principales réalisations : Parc Saint-John-Perse (Reims), Parc de la Deûle (Lille)



Prénom Nom : Jacques Sgard

Nationalité : Française

Date et lieu de naissance : 1929, lieu non renseigné

Date et lieu de mort : -

Profession : Paysagiste et urbaniste

Principales réalisations : Parc André Malraux (Nanterre), Bois des pins (Beyrouth), Domaine de Chamarande (Chamarande), Parc Léo-Lagrange (Reims)

Cartes d'identité n°3 des personnalités évoquées dans ce mémoire

Annexe II : Tableaux des enjeux et des contraintes auxquels un paysagiste peut être amené à faire face dans le cadre de projets de résidentialisation.

Les enjeux sont considérés ici comme pouvant être traités par une solution paysagère. Les contraintes représentent une limite pour l'approche paysagère.

Tableau 1- Liste des enjeux auxquels un paysagiste peut être amené à faire face pour un projet de résidentialisation

ENJEUX		
DYNAMIQUES SOCIALES	Volontés sociales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favoriser une meilleure appropriation par les habitants. ▪ Créer un projet sur mesure, adapté à leur manière de vivre : appréhender leur quotidien et leurs habitudes. ▪ Aménager un espace où les habitants ont envie d'aller : souhait des habitants d'avoir un extérieur, « un jardin à eux ». ▪ Offrir une échappatoire : « <i>Il faut leur offrir un espace pour eux, et leur faire oublier leurs soucis</i> » (Entretien personnel, Virginie Michaud paysagiste, 2023). ▪ Proposer des espaces ludiques maximisant le développement de l'enfant. ▪ Questionner la légitimité du paysagiste : manque de connaissances sur les mœurs de ces quartiers « <i>Sommes-nous dans l'utopie ou est-ce que ce projet va réellement marcher ?</i> » (Entretien personnel, Manon Freyermuth paysagiste, 2023).
	Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Considérer les pratiques illégales comme faisant partie du quotidien : « ce n'est pas une contrainte, mais une donnée d'entrée à prendre en compte » (Entretien personnel, Virginie Michaud paysagiste, 2023). ▪ Faciliter l'accès.
DYNAMIQUES ARCHITECTURALES	Implantation singulière du bâti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en valeur la dynamique spatiale caractéristique entre espace clos et espace ouvert.
DYNAMIQUES URBAINES	Evolutivité du site	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permettre une régénération des usages et limiter les espaces désertés et non évolutifs. ▪ Compenser le manque d'entretien : affirmer une stratégie de végétalisation, remplacer les mobiliers vétustes, faciliter la lecture des usages. ▪ Apporter une identité aux sites pour toucher les usagers de proximité : « <i>marqueur de leur quartier à eux dont ils seront fiers</i> » (Entretien personnel, Manon Freyermuth paysagiste, 2023).

	Attentes des décideurs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Répondre aux cahier des charges de la MOA ⁸. ▪ Sensibiliser la MOA aux espaces ludiques plus libres ▪ Appréhender la peur du risque pour les enfants. ▪ Respecter les enjeux politiques : investir les quartiers populaires et redorer l'image de la ville.
--	-------------------------------	---

Tableau 2 - Liste des contraintes auxquelles un paysagiste peut être amené à faire face pour un projet de résidentialisation

CONTRAINTES		
GESTION URBAINE	Détérioration des espaces	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anticiper dans les projets les actes d'incivilité exacerbés dans ces quartiers.
	Végétation caractéristique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Préserver la canopée existante
REGLEMENTATION	Normes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respecter les normes sécuritaires pour les espaces ludiques et urbains.

⁸ MOA : Maîtrise d'Ouvrage, client et décideur du projet.

Réalisé le 07/06/2023 – Format en prise de note

- ***Peux-tu me parler des quartiers populaires / projets de résidentialisation, quelles sont les tendances ?***

Dans les quartiers populaires les enfants ne partent pas en vacances, ou n'ont pas d'autres activités à l'extérieur > nécessité de leur donner un espace de jardin, mais est-ce que ça va réellement être utilisé ?

L'architecture est caractéristique : il y a une dynamique d'implantation du bâti qui engendre la formation de cœurs d'îlots > les parents surveillent depuis leurs fenêtres qui donnent sur ces cœurs d'îlots. Les enfants sont souvent dehors, ils ont plus de liberté quand ils sont jeunes que les enfants des milieux plus aisés. La tendance s'inverse quand ils grandissent.

- ***Où est ce que les enfants jouent dans ces quartiers ? La rue, les cœurs d'îlots ?***

Ça dépend, je ne saurais pas dire, mais par exemple pour la Grande Garenne à Bottière Pin-sec, le cœur d'îlot s'y prête parfaitement. C'est clos donc plus sûr et l'espace est entièrement visible depuis les habitations pour les parents. C'est un espace qui est proche de l'école et donc très utilisé : tous les enfants connaissent la pataugeoire. Nous l'avons appris pendant la concertation.

- ***Est-ce que le cahier des charges est déjà bien fixé pour les projets de résidentialisation ? La MOA a-t-elle des attentes établies ou avez-vous eu un peu de souplesse ? Quels sont les enjeux primordiaux pour la MOA ?***

Tout dépend des sites. Pour le projet de Breil-Malville c'est la sécurité qui prime. Malgré la configuration en îlots, ce sont les bâtiments en enfilade qui posent problème. Les halls sont des endroits où les pratiques illicites ont lieu et la configuration crée une grande ligne droite au sein du site qui favorise les traversées de scooters principalement.

Pour Bottière, on travaille avec la ville, l'enjeu majeur est sans doute l'aspect politique : venir apporter un aménagement qualitatif dans un quartier « compliqué ». Cela joue sur l'image de la ville.

Mais je pense que c'est bien car tu peux proposer une conception qualitative pour les habitants ! Il y a la volonté d'apporter une identité au quartier. Les habitants doivent se sentir chez eux et fiers. Il faut marquer leur quartier et toucher les gens de proximité.

- ***Est-ce que tu retrouves des enjeux communs aux projets de résidentialisation ?***

Nous dessinons une proposition d'aménagement, nous pensons que ça peut être très intéressant, mais au final, on n'en est jamais certains. On ne connaît pas ces quartiers, on ne se rend pas compte des rapports de force car nous n'y vivons pas au quotidien. Donc on se demande si on est dans l'utopie, le rêve, ou si ce que nous allons faire va fonctionner ? Est-ce que le projet va plaire, est-ce que les habitants vont réussir à se l'approprier ? La concertation pour Breil-Malville nous a vraiment mis face au fait que nous n'étions pas dans le même monde. Est-ce que le projet que nous leur proposerons sera cohérent avec leur vie à eux ?

- ***Comment tu te sens par rapport à ce décalage ? Comment fais-tu pour te sentir plus légitime ? Quelle est ta réflexion ?***

Il est possible de voir les choses de deux manières :

- 1) Le fait de poser un nouveau regard sur leur quartier peut être bénéfique. Nous pourrions proposer quelque chose de novateur, qu'aucun habitant n'aurait pu imaginer. Ça peut permettre une ouverture.
- 2) Il faut tenter de comprendre leurs attentes pour que le projet corresponde à ce qu'ils souhaitent. Mais c'est parfois compliqué de récupérer des infos. Certaines personnes ne

savent ni parler, ni écrire français. D'autres sont timides. C'est compliqué de savoir ce qu'il en est. Les habitants ont peur de l'inconnu. Ils sont très isolés et renfermés sur eux-mêmes. On ne peut pas être sûr que le projet marchera à 100%.

Mais pour répondre à ce questionnement de légitimité, il faut aller se balader dans le quartier et observer. Essayer de se mettre à la place des habitants, sans penser au dessin. On y va juste pour voir le quotidien. Mais ce n'est pas toujours faisable à cause du contexte peu sécuritaire de certains quartiers.

- ***C'est vraiment le contexte architectural, social et urbain qui définit les enjeux de ces sites.***

- ***Il y a des demandes récurrentes de la part des MOA ?***

Tout paraît compliqué, la MOA imagine souvent le scénario catastrophe. Mais dans ce cas, si nous avons toujours peur qu'il y ait un souci, on ne fait rien.

Pourtant leurs cahiers des charges sont souvent denses. Il y a de l'ambition en terme d'aménagement pour ces quartiers. Mais nous sommes souvent rattrapés par la réalité qui n'est pas si simple.

- ***Donc finalement si nous devons résumer : le paysagiste veut bien faire mais ne connaît pas réellement les dynamiques de ces quartiers. Une solution est l'observation active mais la MOA, par crainte, est amenée à réguler les conceptions.***

- ***Dans ce cas faut-il préconiser des aménagements plus simples ? Pour échapper aux normes et être peut être plus appropriables ?***

- ***Ou alors faut-il proposer à la population un panel d'activités plus large pour favoriser du dynamisme dans la proposition, mais être plus contraint à cause des normes ?***

Si il y a trop d'espace libre, il peut y avoir des soucis d'accumulations de déchets. Déjà une problématique, cela peut être décuplé. Cela peut davantage prendre la forme d'espaces abandonnés. Les habitants peuvent également avoir l'impression que rien n'a été fait pour eux. Ils ne sont peut-être pas « assez connaisseurs » ou ouverts pour appréhender des espaces trop libres. Ils ne verront pas ça comme un bénéfice. Les endroits sont déjà délaissés et vides, il ne faut pas en rajouter. Il faut que les habitants comprennent que nous avons fait quelque chose pour eux, cela doit se voir. S'ils comprennent que leurs espaces de vie ont été améliorés, ils peuvent ainsi plus les respecter.

- ***Il y a-t-il des envies de la population qui reviennent souvent ?***

Ils ont envie d'un jardin, quelque chose de beau et de coloré au pied de leur immeuble.

- ***Concernant les espaces ludiques / aires de jeux, est-ce qu'ils veulent aussi un aménagement avec de nombreuses offres ludiques ?***

Retour personnel : quand on regarde une aire de jeux avec une grosse structure, nous pourrions penser que les enfants iront directement jouer dessous, mais pas nécessairement. Ils vont souvent finir par se lasser et jouer à côté. La structure apparaît plus comme un support de sociabilisation. C'est le fait de se regrouper qui semble le plus plaire aux enfants. Mais ça peut dépendre des jeux proposés aussi.

Mais des fois nous n'avons pas le choix que d'en mettre. Pour Bottière Pin-sec, la MOA veut une grosse structure qui soit caractéristique. Il y a un travail de fond à faire pour faire comprendre que ce qui « claque » ce n'est pas forcément une immense structure. Cela peut être tout aussi visible et marquant en faisant autrement.

Pas de dates précises – entretiens informels – Format en prise de note

- *Pour des projets de résidentialisation, quels sont les objectifs ? Les enjeux ?*

L'enjeu majeur est d'aménager l'espace pour que les habitants puissent se l'approprier > Il y a peu de participation ou d'implication citoyenne dans les grands ensembles.

Conditions particulières des quartiers : il faut leur faire oublier leurs soucis (problèmes financiers, d'accès aux logements)

Ils ont envie d'espaces végétalisés, de leur jardin. Il faut s'appuyer sur la végétation présente, notamment la canopée qui est en général très qualitative.

Il faut leur donner envie de profiter de ces espaces extérieurs.

Aujourd'hui, il n'y a pas de végétation, peu de mobilier et un contexte insécuritaire très fort. Donc tout est déserté. Il y a un réel manque de régénération des usages. Leur quotidien n'évolue pas, est délaissé > c'est compliqué pour la population de trouver des fonctions aux sites. L'aménagement existant est trop simple, c'est difficile d'y lire un usage.

Par exemple pour les Dervallières, on s'est beaucoup demandé quels usages avait le site, comment les habitants pouvaient se l'approprier.

Un enjeu spécifique des grands ensembles est l'implantation architecturale. C'est une caractéristique commune des quartiers sensibles mais elle est spécifique d'un lieu à un autre. Il faut s'en servir pour l'aménagement.

- *Quelles sont les contraintes pour les projets de résidentialisation ?*

La strate arborée existante est une contrainte car il ne faut évidemment pas l'impacter. On retrouve souvent des EBC dans les quartiers sensibles, ce sont des contraintes en terme de faisabilité qu'il faut prendre en compte.

- *La sécurité est une contrainte selon toi ?*

Non, je pense que c'est une donnée d'entrée à prendre en compte. Une stratégie d'aménagement peut apporter des solutions à ce contexte particulier.

Les règlementations, en revanche, sont des contraintes. La gestion des espaces en est également une, car les actes de détérioration sont exacerbés dans les quartiers des grands ensembles.

- *Il n'y a pas de solution pour sensibiliser les habitants ?*

Si, il faut créer du lien social. Cela peut être par le biais d'ateliers de concertation, d'interventions dans les écoles de quartiers. Il faut que les habitants s'investissent. Il faut mutualiser l'aménagement et l'aspect social.

Par exemple, même si une seule personne vient à la concertation, elle pourra en parler avec d'autres habitants. Il faut que la population soit impliquée pour que le projet fonctionne. La population peut également s'auto-réguler : les parents prennent possession d'un espace et empêchent les dealers d'y rester.

- *Concernant les espaces ludiques, penses-tu que la MOA impose trop de normes ?*

Ils sont souvent peur du conflit d'usages. Donc on est parfois moins libres dans la conception. Par exemple pour Bottière ils ne veulent pas d'allées entre les jeux par peur de créer des conflits. Ils veulent que les jeux soient regroupés. Mais, un passage c'est mieux pour les PMR ou les accompagnateurs qui veulent être plus proches des enfants. Dans l'idée la MOA veut tout regrouper. Il faut aussi hiérarchiser en fonction de l'âge.

Annexe V : : Entretien réalisé auprès de Ingrid Roussel, institutrice en maternelle dans un quartier en zone prioritaire.

Questions posées à l'institutrice :

1. Quel est votre métier ?
2. Quelle a été votre formation ?
3. Dans quel type d'établissement avez-vous travaillé ?
4. Avec quelle tranche d'âge avez-vous travaillé ?
5. Quels sont pour vous les besoins primordiaux pour un enfant ? (Peut-être en fonction des âges ?)
6. Avez-vous testé des choses pour maximiser leur développement ?
7. Que pensez-vous de la prise de risque ? Faut-il plus faire confiance aux enfants ?
8. Les surprotéger les aident-ils vraiment ?
9. Trouvez-vous que les tendances, les mœurs changent ?
 - En termes d'éducation
 - Rapport parents/enfants
 - Culture de la crainte à cause des médias
10. Avez-vous remarqué un changement de comportement des enfants avec l'arrivée des smartphones, réseaux sociaux ? Si oui, lesquels ?
11. Le contact avec la nature est-il bénéfique ?
12. Les enfants sont-ils demandeurs ou réticents ? Plus l'habitude d'y avoir accès ?
13. Quels seraient plus précisément les apports d'un temps passé à l'extérieur ? Bien être etc...
14. Que pensez-vous des terrains d'aventures ?
15. Pensez-vous que les jeux libres sont bénéfiques ? Pourquoi ?
16. En terme d'aires de jeux, que préconisez-vous ? Structures, espaces verts ?
17. Réappropriation chez les enfants, le voyez-vous ? Est-ce bien pour lui ?
18. Développement de son imaginaire, le préconisez-vous ? Pourquoi ?
19. Techniques Montessori, pouvez-vous m'en parler ? Que faites-vous ? Quels sont les principes de base ? Quelles sont les différences avec l'enseignement classique ?
20. En fonction des types d'écoles / quartiers, les besoins doivent-ils changer ?
 - Rapport des enfants à la nature
 - Sociabilisation entre eux
21. Mixité sociale et culturelle, quels apports pour l'enfant ?

Réponses : Entretien avec Ingrid Roussel, institutrice, réalisé le 9/06/23 – Format en prise de note

- Enseignante depuis 21 ans, en maternelle (3-5 ans)
- ZEP au début « dans les tours », puis « Zone violence » → reconnaissance, différents critères
- Enseignante surtout dans des zones prioritaires
- Depuis 4 ans, fac, master psychologue dans les écoles

Besoins des enfants : besoin de se défouler, courir, grimper, sauter. Les aires de jeux standards ne sont pas si mal. Cela dépend de chaque enfant, certains ont besoin de bouger, d'autres de rester calme, concentration (zone de construction)

Enfant en retrait, compliqué dans la foule : besoin de se poser.

Les enfants peuvent se lasser, il est important de les valoriser pour leur donner confiance

Le jeu symbolique « à faire comme si » ex : la dinette ou cabane : marche très bien.

Il faut un juste milieu entre aucun usage – orientation des pratiques : Besoin d'un élément et après l'imagination fait le reste > incitation

Garder un équilibre : les enfants peuvent être perdus sans repère, il faut un espace marqué pour eux (espace de liberté et de création)

Exemples moteurs d'imaginaire : voiture, vélo, tapis voiture

Mais aussi Livre : pause au calme

Il faut varier les activités > un adulte pense qu'un enfant bouge, mais pas forcément tout le temps.

Des techniques particulières à l'école pour maximiser le développement ? Pas de modèle prédéfini pour le développement. L'école doit s'adapter et trouver ce dont les enfants ont besoin.

Evolution des mœurs :

Parents : les enfants sont plus écoutés aujourd'hui. Mais il faut un juste milieu : un enfant de trois ans ne peut pas discuter de tout et doit écouter ses parents même si ça ne lui plaît pas toujours. Il ne faut pas céder à tout.

Prise de risque : les parents sont plus craintifs - Si peur : besoin d'un support pédagogique pour rassurer les parents.

S'ils ne vont pas au parc, forêts ou contexte plus individuel pour l'enfant. Dans les milieux prioritaires, pas de forêts, donc c'est le parc ou rien.

Terrains d'aventures:

Mélanger les âges est bénéfique : responsabilise

On apprend en prenant des risques (toujours présent) > le risque est un enjeu vital, on peut se poser la question de pourquoi on l'empêche ?

Adulte présent : il faut accepter de prendre du recul, de regarder

Ecrans : les enfants sont moins dehors : c'est plus facile d'être derrière un écran

Poussette + téléphone = plus facile mais l'espace n'est plus mouvant. Exemple : quand les enfants marchent ils apprennent les règles de vie, comprennent le monde urbain autour d'eux

- Téléphones ou écrans sont des substituts qui sont plus faciles pour les parents

Problème : Les enfants n'ont plus l'habitude de se concentrer

Téléphone : changement facilité de la source de l'attention

- Impacts sur les manières de penser et appréhension des choses, les enfants ne cultivent pas leur imaginaire

Rapport à la nature : carré de jardin + animation avec le jardinier de la ville (activité proposée dans la maternelle)

Mélange entre la nature et le jeu : Laisser un peu de terre pour commencer > incitation mais pas nécessairement plus

La nature donne du sens, dans les milieux prioritaires, on ne le comprend pas forcément : bénéfique car ouvre l'esprit sur son environnement.

Revenir aux histoires : enfants dans la nature → patrimoine que l'on doit transmettre

Brouette, panier : on doit les remplir (jeux symboliques) / Adore cailloux : tas de cailloux que l'on laisse un peu naturellement

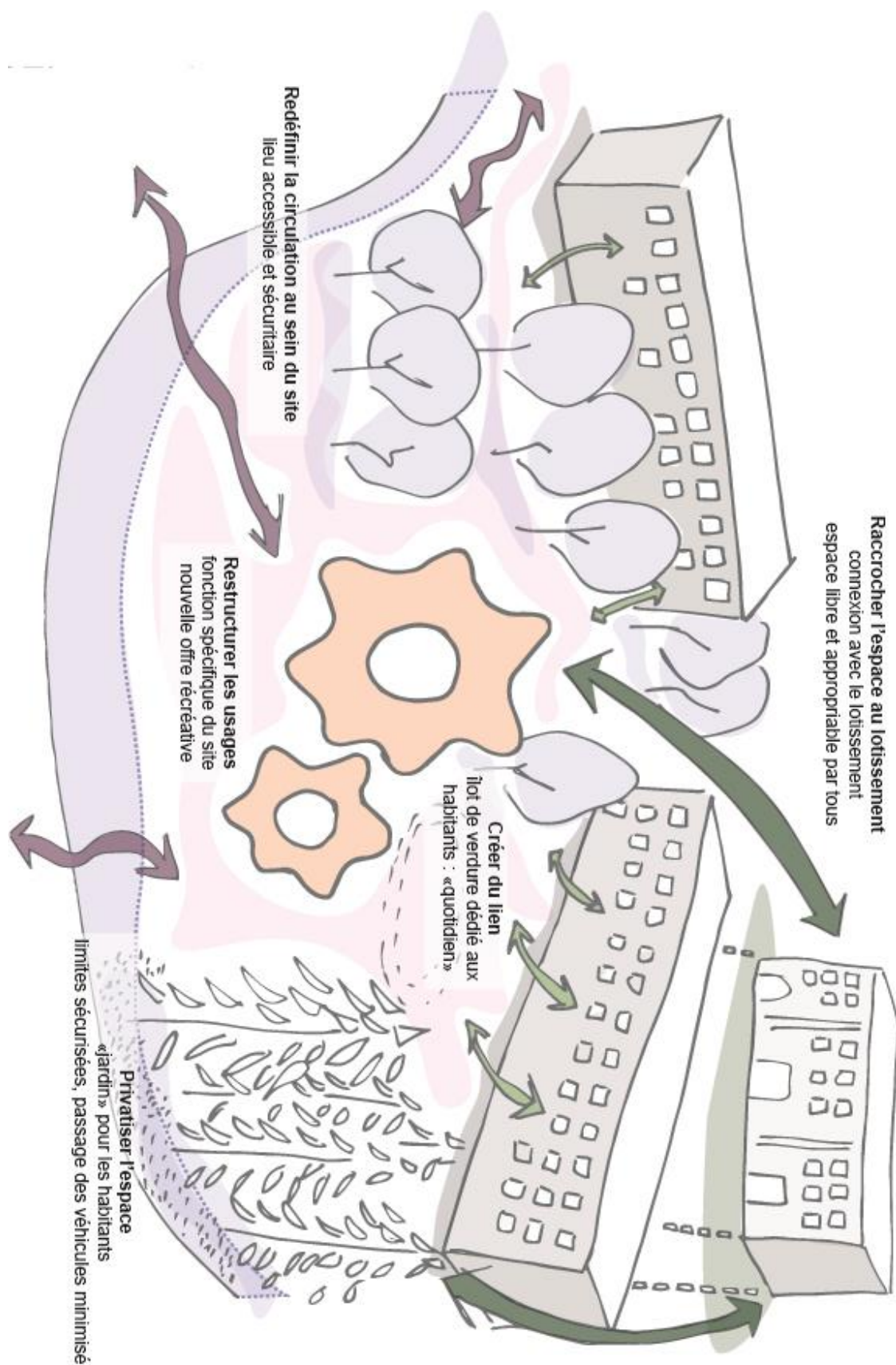
Constructions mais pas trop fermées → juste des bouts de bois par exemple, ils vont ensuite s'en servir comme ils le souhaitent

Propreté très compliquée encore : bac à sable, c'est sale

On favorise l'école dehors depuis le confinement, sortie en cours à l'extérieur

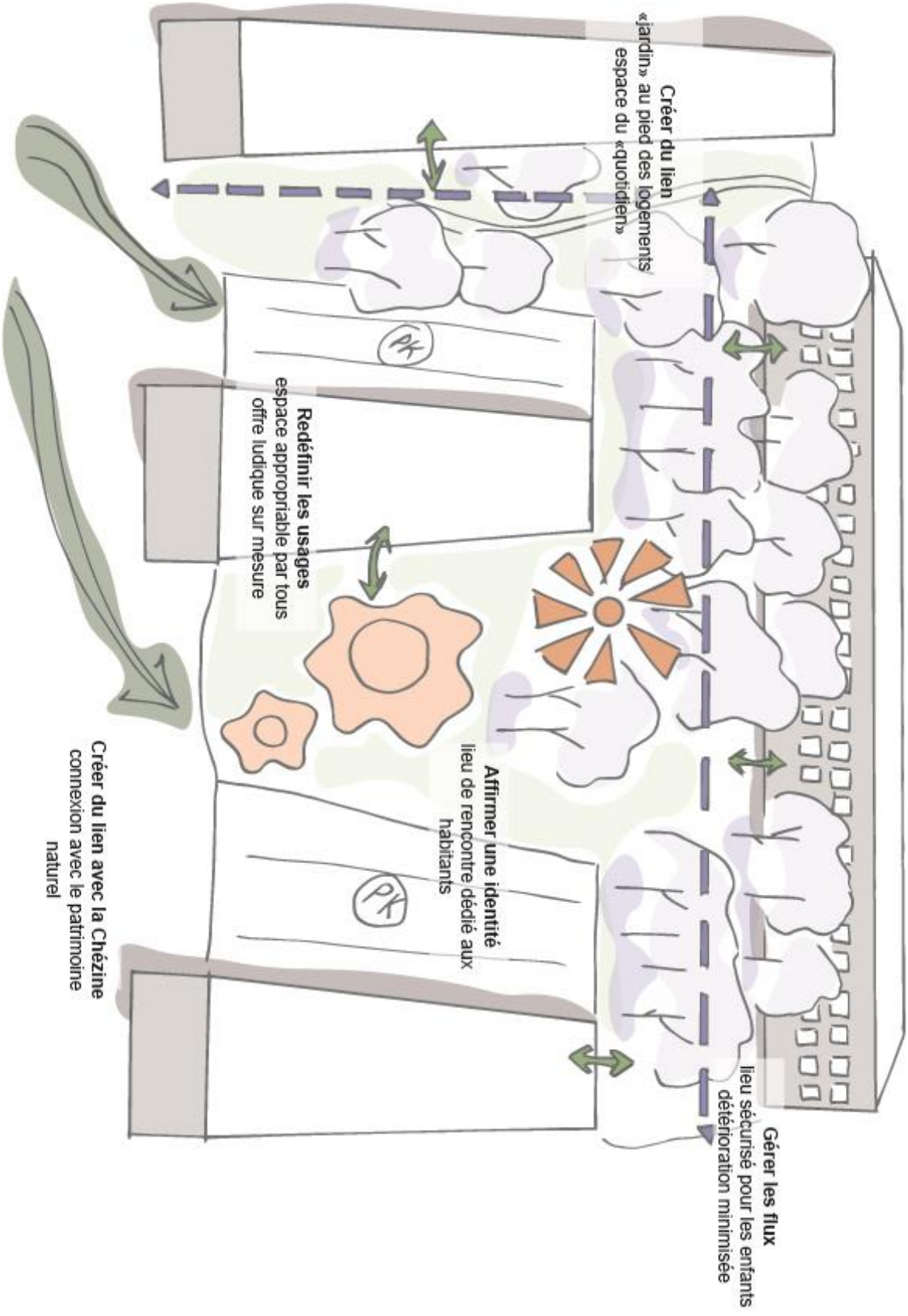
Jeu libre : imaginaire (moins présent dans les jeux standardisés) réappropriation donc c'est mieux mais ADJ standardisées, tout n'est pas mauvais : aide à développer leur imaginaire plus facilement.

Annexe VI : Croquis des enjeux spatialisés pour le projet des Dervallières.



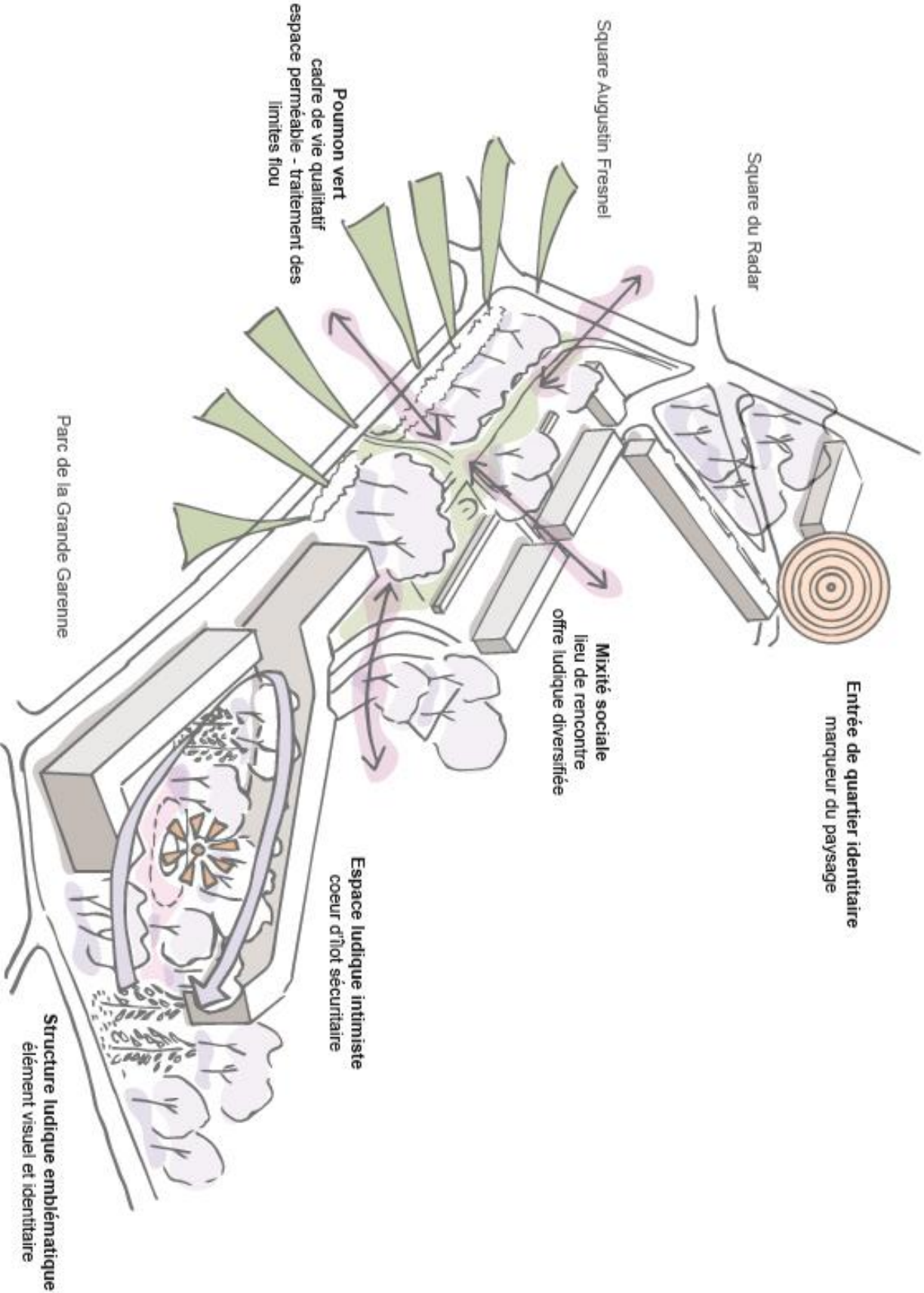
Croquis, spatialisation des enjeux pour le projet des Dervallières
(©Romy Casper, 2023)

Annexe VII : Croquis des enjeux spatialisés pour le projet de Breil-Malville.



Croquis, spatialisation des enjeux pour le projet de Breil-Malville
 (©Romy Casper, 2023)

Annexe VIII : Croquis des enjeux spatialisés pour le projet de Bottière Pin-sec.



Croquis, spatialisation des enjeux pour le projet de Bottière Pin-sec
 (©Romy Casper, 2023)

Annexe IX : Palette végétale proposée pour le jardin des cinq sens pour le projet de Breil-Malville.

	NOM LATIN	NOM COMMUN	FORME	HAUTEUR	LARGEUR	EXPOSITION	FLORASON	COULEUR	FEUILLAGE	PERSISTANT / CADUC
Strate végétale - Comestible										
Arbustes										
Co	Cornus mas 'Schönbrunner Gourmet Dindl'	Cornouiller à fruit	C2, 5L	4m	4m	soleil/mi-ombre	mars-avril	vert foncé - rouge orangé en automne		C
Rig	Ribes nigrum 'Géant de boscoop'	Cassisier	C2, 5L	1,5-2m	1m	soleil/mi-ombre	avril - mai	vert vif		C
Rmc	Ribes uva crispa 'Maquereau Caphor'	Grossellier à maquereaux	C2, 5L	1,5-2m	1m	soleil/mi-ombre	mai	vert moyen		C
Rua	Rubus idaeus 'Autumn'	Framboisier	C2, 5L	1,5m	1m	soleil/mi-ombre	mai - juillet	vert moyen		C
Va	Vaccinium 'Berkeley'	Myrtiller	C2, 5L	1-1,5m	1m	soleil/mi-ombre	mai - juin	vert moyen - terminaison rouge		C
Aromates										
He	Helichrysum italicum	Herbe au curry	CLL	0,30m	0,4m	soleil	juillet - sept	gris		P
Me	Mentha spicata 'Nanah'	Menthe marocaine	CLL	1m	0,3m	mi-ombre	juillet - août	/	vert moyen	SP
Ro	Rosmarinus officinalis	Romarin	CLL	1,5m	1m	soleil	mars - nov	vert foncé grisâtre		P
Tv	Thymus vulgaris	Thym commun	CLL	0,3m	0,3	soleil	juil - août	blaque		P
Or	Origanum 'Hot And Spicy'	Origan épicé	CLL	0,5m	0,4	soleil	janvier-déc	vert		P
Fleur, feuille comestible, petit fruit										
Fr	Fragaria vesca	Fraisier	CLL	0,3m	0,6 m	soleil/mi-ombre	mai juillet	vert foncé		P
Ga	Galium odoratum	Asperule	CLL	0,15m	0,3m	mi-ombre	avril juin	vert émeraude		P
Sy	Symphytum azureum	Consoude	CLL	0,5m		soleil/mi-ombre	avril-juin	vert		SP
Tu	Tulbaghia violacea	Tulbaghia	CLL	0,5m	0,3m	soleil	juin oct	vert reflet argent		C
Strate végétale ornementale - Texture										
Arbustes										
Hm	Heptacodium miconioides	Heptacodium	CLL	4m	3m	soleil	août - nov	vert moyen brillant		P
Vivace										
Sc	Senecio cineraria var. 'candicans 'Angel Wings'	Cinéraie maritime 'Angel Wings'	C2L	0,6m	0,6m	soleil/mi-ombre	juillet-août	gris clair argenté		P
Sc	Senecio cineraria	Cinéraie maritime	C2L	0,6m	0,6m	soleil	juillet-août	gris blanc argenté		P
Go	Galium odoratum	Asperule	CLL	0,15m	0,3m	mi-ombre	avril juin	vert émeraude		P
Sb	Stachys byzantina	Oreille de lapin	C2L	0,4m	0,6m	soleil	juin - août	gris clair argenté		P
Pf	Phlomis fruticosa	Sauge de Jérusalem	C2L	1m	1,5m	soleil	mai - août	vert gris		P
Efv	Echinops ritro 'Veitch's Blue'	Boule azurée	C2L	0,8m	0,4m	soleil	juillet - sept	vert gris		C
Hl	Helichrysum italicum	Herbe au curry	CLL	0,30m	0,4m	soleil	juillet - sept	gris		P
Graminées										
Dc	Deschampsia cespitosa	Candhe cespituse	C2L	1m	0,8m	soleil/mi-ombre	juin - oct	vert sombre		P
Bm	Briza media	Amourette	C2L	0,4m	0,2m	soleil/mi-ombre	juillet-août	vert bleuté		C
Strate végétale ornementale - Mouvement										
Arbres										
Pc	Pyrus communis 'Beurré Hardy'	Poirier 'Beurré Hardy'	RN Palm, Vertier	6m	4m	soleil/mi-ombre	avril	vert		C
Vivace										
Vb	Verbena bonariensis	Verveine de Buenos Aires	C2L	0,6m	0,6m	soleil	juin - sept	vert foncé		SP
Graminées										
Dc	Deschampsia cespitosa	Candhe cespituse	C2L	1m	0,8m	soleil/mi-ombre	juin - oct	vert sombre		P
Bm	Briza media	Amourette	C2L	0,4m	0,2m	soleil/mi-ombre	juillet-août	vert bleuté		C
St	Stipa tenuifolia	Cheveux d'anges	C2L	0,5m	0,3m	soleil/mi-ombre	juillet-août	vert tendre reflet argent		P

Annexe X : Plan masse général du projet de Bottière Pin-sec.



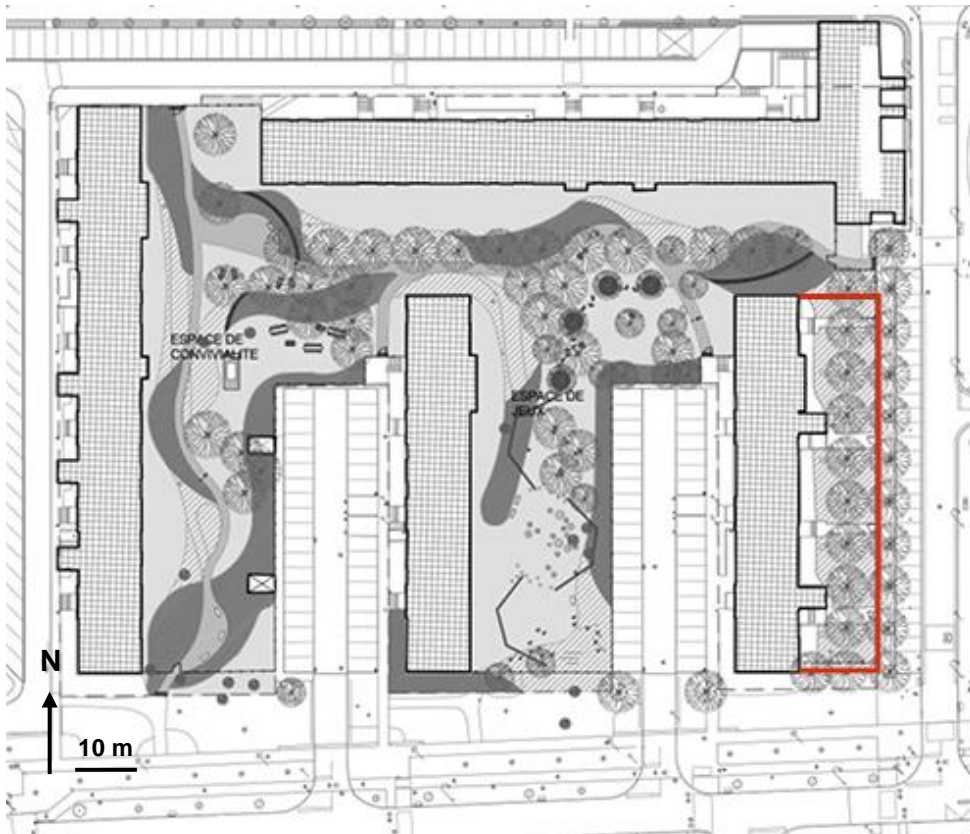
Plan masse du projet de Bottière Pin-sec (© Virginie Michaud, 2022)

Annexe XI : Perspective du projet des Dervallières.



*Limites illustrées par des ganivelles et de la prairie
(© Prestataire extérieur-Atelier 360°, 2022)*

Annexe XII : Plans des deux options de clôtures pour le projet de Breil-Malville



*Plan option 1 – Fermeture partielle, uniquement des halls
(©Manon Freyermuth, 2023)*



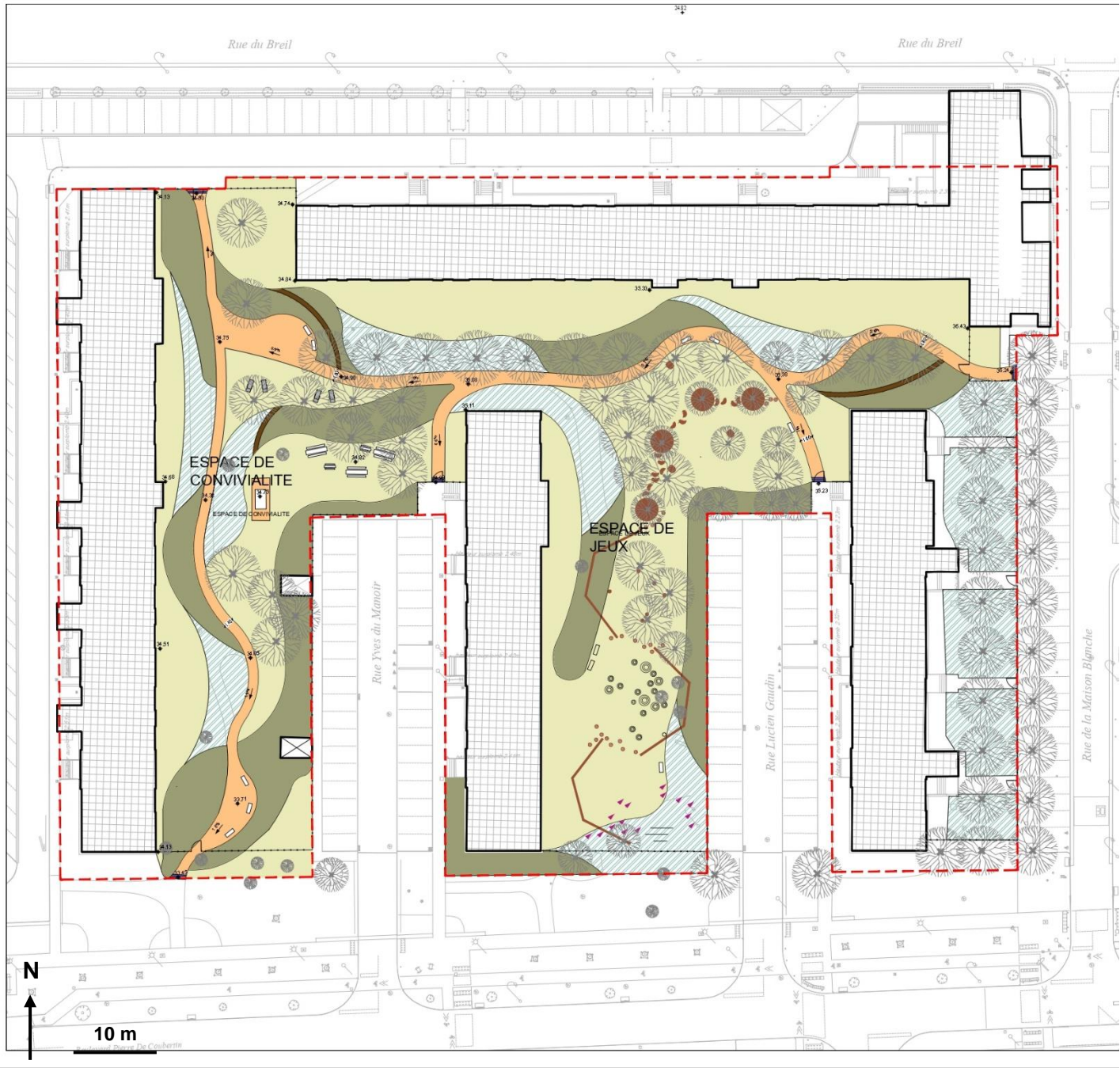
Plan option 2 – Fermeture complète du site (©Manon Freyermuth, 2023)

Annexe XIII : Plan masse général du projet des Dervallières.




Plan masse AVP du projet des Dervallières (©Virginie Michaud, 2022)

Annexe XIV : Plan masse général du projet de Breil-Malville.



Plan masse AVP du projet de Breil-Malville (©Manon Freyermuth, 2023)

	Diplôme : Ingénieur Paysagiste Spécialité : Paysage Spécialisation / option : POP (Paysage : Opérationnalité et Projet) Enseignant référent : Elise Geisler	
Auteur(s) : Romy Casper Date de naissance* : 14/08/1999	Organisme d'accueil : Atelier 360° Paysagistes Concepteurs Adresse : 17 - 22 Mail Haroun Tazieff, 44300 Nantes	
Nb pages : 66 Annexe(s) : 14	Maître de stage : Florian Boussaud	
Année de soutenance : 2023		
Titre français : L'approche paysagère, un moyen de contrer la standardisation des espaces ludiques dédiés aux enfants dans l'espace public urbain ? Le cas de trois projets de résidentialisation.		
Titre anglais : Is the landscape approach a way of countering the standardization of children's play areas in urban public spaces? The case of three residential development projects.		
Résumé : L'histoire urbaine des enfants témoigne d'une évolution drastique de la place de ces jeunes usagers dans la ville. L'enfant citadin, autrefois acteur majeur des rues, se voit restreint, depuis une quarantaine d'années, aux aires de jeux. De plus en plus normatives, ces dernières limitent les possibilités récréatives et réduisent l'espace de vie des enfants. Nous parlons ici du phénomène de standardisation des espaces ludiques qui tend à uniformiser ces lieux dédiés à la jeunesse. Pour la plupart clôturées, composées d'un sol amortissant et de structures permanentes, les aires de jeux régulent les pratiques ludiques qui ne se résument plus qu'à des répétitions de mouvements. Néanmoins, de nouvelles volontés aménagistes apparaissent et ont pour objectif de redonner de la place aux besoins de l'enfant dans les aménagements d'espaces ludiques. Nous nous intéressons donc à la place du paysagiste et, plus particulièrement, à l'impact de l'approche paysagère sur ce phénomène de standardisation des espaces ludiques. A l'appui de trois cas d'étude, nous analysons comment l'approche paysagère peut tenter de contrer le processus de normalisation. Pour ce faire, une première partie est consacrée à l'histoire des espaces ludiques en ville et de leur évolution au cours des deux derniers siècles. Par ce prisme, nous analysons l'évolution de la place accordée à l'enfant. Puis, nous présentons trois cas d'étude de conception d'espaces ludiques dans des projets de résidentialisation. Pour cette partie, nous traitons des enjeux liés aux espaces ludiques dans le contexte singulier des grands ensembles. Enfin, la dernière partie nous permet de mettre en avant des leviers mobilisables par le paysagiste pour proposer des espaces ludiques qui favorisent le développement des enfants et qui prennent en compte les différents enjeux du site concerné.		
Abstract : The urban history of children bears witness to a drastic change in the place of these young users in the city. The urban child, once a major player on the streets, has for the last forty years been confined to playgrounds. These playgrounds are becoming increasingly prescriptive, limiting recreational opportunities and reducing children's living space. We're talking here about the standardisation of play areas, which is tending to standardise these places dedicated to young people. Most play areas are fenced in, with shock-absorbing surfaces and permanent structures, and they regulate play activities, which now boil down to repetitive movements. Nonetheless, new planning initiatives are appearing, with the aim of making room for children's needs in the design of play areas. We are therefore interested in the role of the landscape designer and, more specifically, in the impact of the landscape approach on this phenomenon of standardisation of play areas. Using three case studies, we analyse how the landscape approach can attempt to counter the process of standardisation. To do this, the first part is devoted to the history of urban play areas and how they have evolved over the last two centuries. Through this prism, we analyse the evolution of the place accorded to children. We then present three case studies of the design of play spaces in residential development projects. In this section, we look at the issues surrounding play spaces in the specific context of large-scale housing estates. In the final section, we highlight the levers that can be mobilised by the landscape designer to propose play areas that promote children's development and take account of the various issues at stake on the site concerned.		
Mots-clés : enfant / développement / social / urbain / espace public / paysage / quartier sensible / alternatif / histoire / évolution / standardisation		
Key Words : child / development / social / urban / public space / landscape / sensitive neighbourhood / alternative / history / city / evolution / standardization		

* Élément qui permet d'enregistrer les notices auteurs dans le catalogue des bibliothèques universitaires