

*Jeu n.m. : En mécanique, le jeu est un espace entre deux pièces assemblées imparfaitement.*

MÉMOIRE  
DN MADE INNOVATION SOCIALE  
LYCÉE LE CORBUSIER  
ILLKIRCH GRAFFENSTADEN  
PROMOTION 2021-2024



**07**  
ÉTAT  
DE L'ART

**33**  
SYNTHÈSES  
DE LECTURE



**53**  
ÉTUDES  
DE CAS



**111**  
ATELIER  
OUTILLÉ



**131**  
ENTRETIEN  
SOCIOLOGIQUE



**149**  
BIBLIOGRAPHIE





*Photographie d'un terrain  
d'aventure à Belle-Beille  
Baptiste Besse-Patin; 2019*





*Photographie d'une aire de jeux à Illkirch Graffenstaden  
Thomas; 2023*



**ÉTAT DE L'ART**



# INTRO ●

À 260 enfants on a posé la question : "Quand tu joues dehors, où joues-tu le plus souvent ?". Les enfants pouvaient répondre à plusieurs propositions. À 45% on retrouve en première place : "la rue".<sup>1</sup>

Pourquoi joue t-on ?

Selon Winnicott<sup>2</sup>, le jeu est "ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue"<sup>3</sup>. Ne plus jouer, serait par conséquent ne pas profiter d'une dimension essentielle de la vie, donc d'un besoin qu'on pourrait qualifier de naturel et primordial. Ainsi, au-delà d'être une activité ludique, parfois considérée comme futile, fausse ou éphémère par l'adulte, le jeu est avant tout un besoin. De plus, dès l'enfance, jouer s'impose comme une activité naturelle, elle est l'expression de la découverte de notre corps. Jean Paul Sartre<sup>4</sup> dit dans "*L'Être et le Néant*" : "*Le jeu est une sorte de repérage et d'investigation. L'enfant joue avec son corps pour l'explorer, pour en dresser l'inventaire*".<sup>5</sup> L'enfant apprend à travers le jeu, autant sur lui-même que sur son environnement. En jouant avec des pierres, il apprend que celles-ci peuvent autant tenir en équilibre que rebondir à la surface de l'eau. Le jeu est aussi la rencontre, une manière de découvrir l'autre, c'est une langue universelle. Platon affirmait : "*On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en*

*une année de conversation*". Enfin, l'enfant joue pour créer, faire parler son imagination, "*Jouer est un acte créateur, une invention d'un individu, qui permet une infinité de variations*".<sup>6</sup> Fort de tous ces constats il me paraît pertinent d'affirmer que le jeu est une dimension essentielle du développement de l'enfant.

Reprenons l'information du sondage évoquée plus haut, des enfants de la commune de Lieusaint ont été interrogés sur leurs lieux de jeux favoris. Si à 45% la rue revenait en première position, c'est le jardin personnel qui arrive en deuxième à 38% puis viennent les places, les autres rues, les trottoirs, etc. Bien que le jardin personnel soit à la deuxième place, les réponses qui viennent par la suite concernent toutes l'espace public. De plus, il n'en reste pas moins que les enfants de Lieusaint disposent pour la plupart d'un jardin personnel, dans une ville plus grande où la plupart des enfants vivent dans des appartements, le jardin serait probablement encore plus bas dans les

<sup>1</sup> Informations issues d'une étude réalisée avec des enfants de la commune de Lieusaint par Gilles Brougères avec le Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet de l'Université Paris-Nord

<sup>2</sup> Pédiatre et psychanalyste britannique

<sup>3</sup> D.W. Winnicott; "L'observation des jeunes enfants dans une situation établie"; De la pédiatrie à la psychanalyse, Payot, 1969

<sup>4</sup> Philosophe et écrivain français

<sup>5</sup> J.P Sartre; "L'Être et le néant"; essai philosophique; 1943

<sup>6</sup> Rémi Bailly; "Le jeu dans l'oeuvre de D.W. Winnicott"; *Enfances & Psy* (no15), pages 41 à 45, 2001

réponses. Néanmoins toutes ces réponses nous disent une chose : l'enfant aime jouer dans l'espace public, c'est l'endroit qu'il investit le plus. Cependant, celui-ci semble ne pas l'accueillir pour autant : développement de la circulation, présence de voitures, mobilier urbain pas à sa taille... Ces facteurs rendent la ville d'aujourd'hui hostile à l'enfant, impossible pour lui de prendre place dans la rue sans être accompagné d'un adulte. Dès lors, comment peut-il jouer librement dans l'espace public ? Le jeu dans nos villes a-t-il disparu ? Menacé par l'obsession au travail, à la rapidité, l'efficacité... *"Rares sont désormais les moments où l'enfant est autonome, sans le contrôle d'un adulte, libre de rêvasser, de bricoler, de ne rien faire ou de préparer une quelconque bêtise"*<sup>7</sup> affirme Thierry Paquot<sup>8</sup>. Pour laisser une place au jeu de l'enfant, l'adulte lui a construit des aires de jeux. Supposés paradis ludique au sein de la ville, ces espaces de jeux semblent pourtant traduire une forme d'exclusion de l'enfant de l'espace public et contraindre sa

liberté de jeu plus qu'elles ne lui permettent de jouer réellement. Comment alors repenser ces formes de jeux au sein de nos espaces de vie quotidiens et offrir une plus grande liberté à l'enfant afin qu'il puisse être accueilli en ville ? Nous analyserons d'abord le rapport qui existe entre le jeu et l'espace public, pour ensuite comprendre l'évolution de la forme des aires de jeux. Enfin nous analyserons des réponses de design quant à la question du jeu de l'enfant dans la ville.

***"Rares sont désormais les moments où l'enfant est autonome, sans le contrôle d'un adulte, libre de rêvasser, de bricoler, de ne rien faire ou de préparer une quelconque bêtise"***

*Thierry Paquot*

<sup>7</sup> Thierry Paquot; *"La ville récréative"*; livre; 2015

<sup>8</sup> *Philosophe, professeur des universités notamment de l'institut d'urbanisme de Paris et éditeur de la revue "urbanisme", il est l'auteur de plusieurs essais sur la ville et l'utopie*





*Photographie du projet "Street  
game festival" du collectif  
Growlab par Sebastian Dahl*

# LA SPÉCIALISATION DES ESPACES

Les aires de jeux en ville, bien que considérées comme faisant partie de l'espace public, semblent en réalité en être exclues. L'auteur Gilles Brougères<sup>9</sup> appelle "spécialisation des espaces" la tendance qui conduit à vouer des lieux à des activités uniques.

## Le jeu et l'espace

Dans un premier temps, il est important de clarifier la relation qui existe entre jeu et espace. Dans son article "Espace public et espace de jeu"<sup>10</sup>, Gilles Brougères explique que "le jeu se déploie dans un espace qui en retour le conditionne en partie", en ce sens, le jeu est une activité qui peut se pratiquer n'importe où, mais qui s'adapte au lieu dans lequel il émerge. On peut jouer n'importe où, mais on ne joue pas de la même manière dans un champ que dans une rue. Prenons l'exemple du jeu "chat"<sup>11</sup>, si dans un champ ce jeu tient surtout de la démonstration physique, en ville en revanche, il est l'occasion d'utiliser le mobilier urbain afin de piéger son poursuivant, il devient alors activité de ruse et de stratégie. Le jeu est conditionné et transformé par l'espace. Mais les joueurs ont la possibilité de s'approprier l'espace dans lequel leur jeu évolue. En effet, le jeu naît d'un commun accord entre les joueurs. Il est issu d'une association d'idées créant une forme d'activité répondant à des règles : "Les actions prennent leur sens dans

la logique du jeu qui modifie ainsi le monde extérieur créant un espace et un temps spécifique"<sup>12</sup>. Dès lors, chaque objet, aménagement, mobilier, prend place dans cette logique du jeu, "Un banc peut devenir selon le jeu des buts de football ou un bateau pris dans la tempête, un galet le support du jeu de hockey ou le repas

**"Le jeu organise l'espace et le fait espace de jeu tout le temps qu'il dure"**  
Gilles Brougères

d'une poupée"<sup>13</sup>. Ainsi, le jeu crée un environnement qui lui est propre, au sein même du monde réel. "Le jeu organise l'espace et le fait espace de jeu tout le temps qu'il dure"<sup>14</sup>.

Cependant, si les formes les plus primaires de jeu peuvent prendre place n'importe où et utiliser leur environnement, en revanche, l'évolution du jeu et la transformation des espaces urbains a conduit le jeu, en ville, à se cantonner à certains espaces.

<sup>9</sup> Professeur en science de l'éducation à l'université de Paris 13

<sup>10</sup> Gilles Brougères; "Espace de jeu et espace public"; Article de revue issu de la revue "Architecture et comportement"; p.165-176; Paris; 1991

<sup>11</sup> Le jeu du chat est un jeu dans lequel une personne en poursuit d'autres et dès qu'il arrive à toucher quelqu'un, celui-ci devient le chat.

<sup>12</sup> Gilles Brougères; "Espace de jeu et espace public"; Article de revue issu de la revue "Architecture et comportement"; p.165-176; Paris; 1991

<sup>13</sup> Ibid

<sup>14</sup> Ibid



## Les premières formes de spécialisation

<sup>15</sup> Gilles Brougère; "Espace de jeu et espace public"; Article de revue issu de la revue "Architecture et comportement"; p.165-176; Paris; 1991

<sup>16</sup> Ibid

<sup>17</sup> Ibid

Certains jeux se sont imposés avec le temps comme des formes traditionnelles de jeu, j'évoquais le jeu du chat un peu plus haut, on peut aussi penser au cache-cache, ou même à la bagarre. Si de nombreuses formes de jeux comme celles-ci n'ont pas besoin d'espace défini, ce n'est pas le cas de tous. En effet, l'évolution du jeu a donné naissance aux sports. Si certains sports sont encore joués aujourd'hui dans leurs formes les plus primaires, dans n'importe quel espace (pétanque, soule...), on peut toutefois se rendre compte de la présence de lieux uniquement dédiés au sport. *"Il est un fait que l'évolution des sports modernes s'accompagne de la création d'espaces spécialisés"*<sup>15</sup> (G.Brougères). Stades de foot, d'athlétisme, piste de saut à skis... Des lieux sont créés et voués uniquement à la pratique de ces sports, ce qui empêche d'utiliser ces espaces à d'autres fins. Brougères affirme que le même phénomène est observé dans le cas de la cour d'école: *"L'école moderne inscrit le jeu, nécessaire récréation des forces intellectuelles, dans un espace normé, surveillé qui va générer des jeux compatibles avec la pauvreté de l'environnement [...] En conséquence les autres espaces de l'école n'ont pas à se prêter au jeu"*<sup>16</sup>. Le jeu se cantonne à un espace précis, une manière implicite de dire à l'enfant qu'il ne peut pas jouer partout. Au XIXe siècle,

l'espace familial au sein de certaines familles bourgeoises connaît aussi la même transformation au sein de la maison, où l'enfant se voit doté d'une chambre propre dans laquelle il peut jouer. Établissant ainsi que chaque autre pièce devient propriété de l'adulte, et que l'enfant n'est plus censé y jouer. La chambre devient un *"espace qui valorisera le jeu solitaire dans un espace limité mais dont l'environnement est conçu pour l'enfant, enrichi d'objets adaptés à son jeu. Il s'agit du même mouvement de spécialisation des espaces, qui inscrit le jeu en des lieux déterminés."*<sup>17</sup>. Cette dynamique se répercute jusque dans l'aménagement urbain, ainsi la spécialisation des espaces conduit les villes d'aujourd'hui à ôter toutes formes de jeu des rues.

## La disparition de la "Rue grouillante"

En arpentant les rues, on peut constater que celles-ci sont avant tout des espaces publics de vie quotidienne, elles sont aussi des lieux de rencontre, de déambulation. Cependant, aujourd'hui, la rue est surtout un lieu de passage, par lequel on se dirige d'un point A à un point B. Les voies de circulations se développent de plus en plus au sein de la ville et les trottoirs se raccourcissent. Déjà en 1961, l'historienne Jane Jacobs s'insurgeait contre le mouvement architectural moderne qui souhaitait pratiquer *"Un strict zonage des activités et attribuer à chaque moyen de*

*locomotion une voie spécifique*<sup>18</sup>. Si aujourd'hui la rue est devenue efficace et utile au déplacement, elle a perdu en revanche ce qu'elle avait de vivant, ce que Jacobs appelle : "la rue grouillante", la rue qui vit, qui accueille une multitude de personnes, d'activités, de bruits, de fonctions. On peut associer ce concept de "rue grouillante" avec le concept de "Ville garantie" de Marc Breviglieri<sup>19</sup>. Il s'explique de la manière suivante : "une tendance de planification qui consiste à déterminer une utilisation normale et prévisible de l'espace urbain en annihilant tout flou d'usage et toute possibilité d'expérimentation"<sup>20</sup>. Soit le fait de garantir la ville et son utilisation sans prendre le risque d'y laisser la place à l'imprévisible. Selon Breviglieri, les villes actuelles construisent presque toutes sous le prisme de la "ville garantie", s'assurant ainsi de garder le contrôle sur l'espace urbain. Cette disparition de la "rue grouillante" au profit de l'efficacité des déplacements entraîne donc une augmentation de la circulation, marquant davantage l'impossibilité de jouer dans la rue.

## Circulation et sécurité

### Ville d'adulte

Parmi les différentes menaces présentes en ville, il y a l'automobile. Bien qu'elle tende à disparaître de certaines villes aujourd'hui, elle est omniprésente et crée du danger, empêchant de se sentir en sécurité

au sein de l'espace urbain. Le professeur et philosophe Thierry Paquot<sup>21</sup>, dans son article "les enfants dans la ville" nous invite à nous mettre à la place d'un enfant qui traverse la rue : "Pliez les genoux, accroupissez-vous, avancez sur le trottoir, puis tentez de traverser la rue. Vous voyez la voiture foncer sur vous, elle est terrifiante, et là, à la taille d'un enfant, vous mesurez enfin la violence ordinaire qu'elle provoque"<sup>22</sup>. Le bruit et la présence de la voiture empêchent de vivre sereinement dans la rue, ajoutons à cela tous les autres moyens de déplacements présents en ville et nous nous trouvons face à un imbroglio de flux de passage ne permettant pas de s'installer dans la rue. Paquot affirme : "Impossible de tracer à la craie, sur l'asphalte, une marelle, d'y positionner "le ciel" et "l'enfer", et, à cloche-pied, de sauter d'une case à une autre, en poussant un caillou ou une boîte de cachous. Ou alors, il s'agit d'une rue faubourienne, d'un axe oublié des passants et boudé par les automobilistes"<sup>23</sup>. Le développement de la circulation empêche l'usage des rues pour le jeu. La rue n'est plus un lieu que l'on peut investir, "On ne s'installe plus dans la rue, on n'y stationne guère, on y passe rapidement"<sup>24</sup>, affirme l'historien Philippe Ariès<sup>25</sup> dans son livre "L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime". Dans un deuxième temps, l'aménagement de la rue n'est pas adapté à l'enfant : "Le mobilier urbain, disposé en dépit du bon sens, constitue une remarquable course d'obstacles : la poubelle, la cabine téléphonique, le

<sup>18</sup> Jane Jacobs; "Déclin et survie des grandes villes américaines"; Livre; 1961

<sup>19</sup> Marc Breviglieri est professeur associé à la Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale, et docteur en sociologie.

<sup>20</sup> Marc Breviglieri; "Une brèche critique dans la "ville garantie" ? Espaces intercalaires et architectures d'usage"; MétisPresses; Genève; 2013

<sup>21</sup> Philosophe, professeur des universités notamment de l'institut d'urbanisme de Paris et éditeur de la revue "urbanisme"; il est l'auteur de plusieurs essais sur la ville et l'utopie

<sup>22</sup> Thierry Paquot ; "Les enfants dans la villes"; Article de revue issu de la revue Diversité; 2005

<sup>23</sup> Thierry Paquot ; "Les enfants dans la villes"; Article de revue issu de la revue Diversité; 2005

<sup>24</sup> Philippe Ariès; "L'Enfant et la vie familiale sous l'ancien régime"; Le Seuil; Paris; 1973

<sup>25</sup> Journaliste, essayiste et historien français

<sup>26</sup> Thierry Paquot : "Les enfants dans la villes"; Article de revue issu de la revue *Diversité*; 2005

*banc public, les panneaux d'indication, le lampadaire...*"<sup>26</sup> Ces facteurs rendent la rue d'aujourd'hui hostile à l'enfant, impossible pour lui de prendre place dans la rue sans être accompagné d'un adulte. Ce constat peut se faire à l'échelle de la ville, mis à part quelques parcs et places de quartier, l'enfant évolue dans une ville construite pour l'adulte.

### Enfant de verre

<sup>27</sup> Gilles Brougère; "Espace de jeu et espace public"; Article de revue issu de la revue "Architecture et comportement"; p.165-176; Paris; 1991

<sup>28</sup> *Une prison dorée est un enfermement confortable, qui articule un mélange d'avantages visibles et de contraintes cachées. Ici le fait que l'aire de jeu enferme l'enfant dans un espace clos, physiquement et psychologiquement, mais en lui proposant des structures de jeux et des aménagements.*

D'autre part, la peur des parents quant à ce qu'il peut arriver à leur enfant, les pousse à vouloir des mesures de sécurité plus importantes, avoir un œil, entendre la voix, etc. "On évoque les problèmes de surveillance, risques de fuite d'enfants alors même que les clôtures ne sont plus aujourd'hui dissuasives [...] Les solutions préconisées par les parents impliquent sécurité, surveillance, encadrement, alors même que les enfants sont à la recherche d'autonomie relative."<sup>27</sup> explique Gilles Brougères. Les adultes créent alors des aires de jeux ("prisons dorées"<sup>28</sup>) selon Thierry Paquot), pour permettre à l'enfant de jouer en toute sécurité et répondre ainsi d'une part aux craintes des parents, d'autre part au souci du danger de la circulation. Ces aires de jeux se voient pourvues de barrières, gril-lages, portillon d'entrée, marquant une séparation physique avec l'espace public... Ainsi que de bancs disposés tout autour des structures de jeu sur lesquels les parents peuvent s'asseoir afin de surveiller leur en-

fant. En conjuguant ces contraintes physiques à la pression exercée par l'adulte, empêchant l'enfant de jouer en dehors de l'aire de jeu, ni d'aller trop loin, ni de prendre des risques, on se rend compte que la séparation de l'espace de jeu et de l'espace public est à la fois physique et psychologique.

La ville sépare le jeu de l'espace public, pour des raisons principales de sécurité et de contrôle de l'espace urbain. L'enfant vit au quotidien dans une ville qui n'est pas pensée pour lui, qui ne l'accueille pas et ne lui laisse pas de liberté quant aux lieux dans lesquels il peut jouer. Ce constat étant fait, peut-être les aires de jeux proposent-elles des espaces d'autonomie et une liberté de jeu telle, que l'enfermement n'en devient plus réellement un problème, mais au contraire une aubaine, un monde isolé où l'imaginaire de l'enfant peut se déployer et qui permettrait à l'enfant d'expérimenter et d'apprendre du monde qui l'entoure.



Scène du film *Kramer contre Kramer*; Robert Benton; 1979

# FORMES & FONCTIONS DES ESPACES DE JEUX EN VILLE

Force est de constater que les aires de jeux se ressemblent. Quand on pense à une aire de jeu on imagine immédiatement le toboggan, les balançoires, le tourniquet, le tout souvent enrobé de couleurs vives. Ces formes devenues traditionnelles n'ont pas toujours été présentes pour les mêmes raisons. De plus, les espaces de jeux n'ont pas tout le temps été voués aux mêmes utilisations. Ce constat implique le fait que nos aires de jeux actuelles sont l'héritage de nombreux tournants politiques, éducatifs et artistiques dans l'histoire du jeu. Cette évolution soulève la question suivante : les enfants sont-ils encore libres de jouer dans les aires de jeu ?

## Histoire des aires de jeux

<sup>29</sup> Auteur et journaliste indépendant, il fait partie du collectif *JefKlak*, collectif indépendant traitant de politiques et de sujets polémiques actuels à travers des revues éditées et des podcasts.

<sup>30</sup> Ferdinand Cazalis; *"Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010"*; Article de revue disponible sur le site "*JefKlak*" (journal en ligne); 2018

<sup>31</sup> Jacob Riis; *"How the Other Half Lives: Studies among the Tenements of New York"*; 1890

<sup>32</sup> Mabel Macomber est la présidente de la Ligue urbaine des playgrounds de New York

Il est nécessaire de faire un bref état de l'évolution des espaces de jeux afin de comprendre la forme de nos aires de jeux actuelles. Ces informations se basent sur le travail de journalisme de Ferdinand Cazalis<sup>29</sup> répertoriées dans son article : *"Le gouvernement des playgrounds, histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010"*<sup>30</sup>.

Dans les années 1870, Jacob Riis, un journaliste immigré danois s'intéresse à la misère des quartiers populaires. Il s'attelle à exposer au grand jour la réalité terrifiante des rues pauvres de New York en y prenant des photos, puis il sort un livre intitulé : *"Comment vit l'autre moitié"*<sup>31</sup>.

À sa sortie, le livre bouscule la classe moyenne de l'époque, alors inconsciente de la réalité des quartiers populaires. Les réformateurs hygiénistes souhaitant contrôler cette population pauvre propice à causer les troubles et répandre des maladies, décident alors de cibler les enfants, public facile à manipuler. Mabel Macomber<sup>32</sup>, une des figures de proue du mouvement hygiéniste affirme : *"Plus l'enfant est jeune, plus le superviseur de playground aura de chances d'agir sur la bonne strate, celle des véritables pierres fondatrices du caractère"*<sup>33</sup>. La toute première aire de jeux semble dater de 1886, dans les Sand Gardens de Boston, *"Entre les années 1880 et 1910 se met en place*

un maillage dense d'aires de jeux ouvertes, équipées de balançoires, toboggans, bascules, échelles, etc., où les enfants jouent sous le regard de la communauté de voisins, des policiers et des travailleurs sociaux de la classe moyenne<sup>34</sup>. Les premières aires de jeux apparaissent ainsi dans une dynamique de contrôle et de surveillance des populations les plus pauvres.

Un peu plus tard encore, au début du XXe siècle, les aires de jeu seront utilisées pour prévenir la délinquance juvénile, sous prétexte que *"Le jeu est plus attractif que le vice"*<sup>35</sup> selon Otto Mallery<sup>36</sup> (membre du PAA<sup>37</sup>). Les aires de jeux deviennent un moyen de garder les enfants et de les éduquer pendant que les parents vont travailler, mais Cary Goodman explique aussi que : *"les enfants étaient clôturés dans les playgrounds, non seulement pour être américanisés, mais aussi pour décongestionner les rues du Lower East Side au profit de la circulation des travailleurs et des biens"*<sup>38</sup>. Ainsi l'enfant était déjà exclu de l'espace public pour laisser place à l'adulte travailleur actif.

Jusqu'ici les aires de jeux étaient surtout des espaces grillagés avec des structures purement fonctionnelles. Les couleurs et la légèreté des aires de jeux telles que nous les connaissons aujourd'hui apparaissent avec le *"City Beautiful Movement"* mis en avant lors de l'exposition univer-

selle de Chicago en 1893. Dès lors, les aires de jeux devront *"avoir du charme et une apparence agréable"*<sup>39</sup> pour répondre à une logique d'embellissement des villes afin d'augmenter la valeur foncière de certains quartiers et de dissuader les enfants de les détruire.

De 1870 à 1910, les aires de jeux ont évolué presque uniquement dans une dynamique de contrôle de l'enfant, afin que celui-ci ne pose pas problème en ville et devienne un futur citoyen exemplaire. C'est en 1930 qu'a lieu la première véritable révolution quant à la forme des espaces de jeux en ville avec l'apparition du terrain d'aventure

## Terrains d'aventure

### Origine et enjeu

En 1943, Carl Theodor Sørensen<sup>40</sup>, crée le concept du *"Junk Playground"*, à la suite du constat de l'intérêt des enfants pour les terrains vagues et les chantiers. Cette dénomination est issue du terme "Junk", qui en anglais désigne un objet vieux ou jeté dont on ne considère plus la valeur. Le concept est d'utiliser l'espace du terrain vague afin d'en faire un lieu de bricolage, d'expérience et de liberté pour l'enfant : *"oublier les traditionnels toboggans, tourniquets et autres bacs à sable pour n'offrir aux*

<sup>33</sup> Mabel Macomber, *"Creation, Re-creation, Recreation and Wrecked Creation"*, *Journal of Education*; 1913.

<sup>34</sup> Ferdinand Cazalis; *"Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010"*; Article de revue disponible sur le site "JefKlak" (journal en ligne); 2018

<sup>35</sup> Otto Mallery; *"The Social Significance of Play"*; *Annales de l'académie des politiques et sciences sociales américaine*; vol. 35; 1910

<sup>36</sup> Économiste, leader du mouvement récréatif local, national et international du début du 20<sup>e</sup> siècle

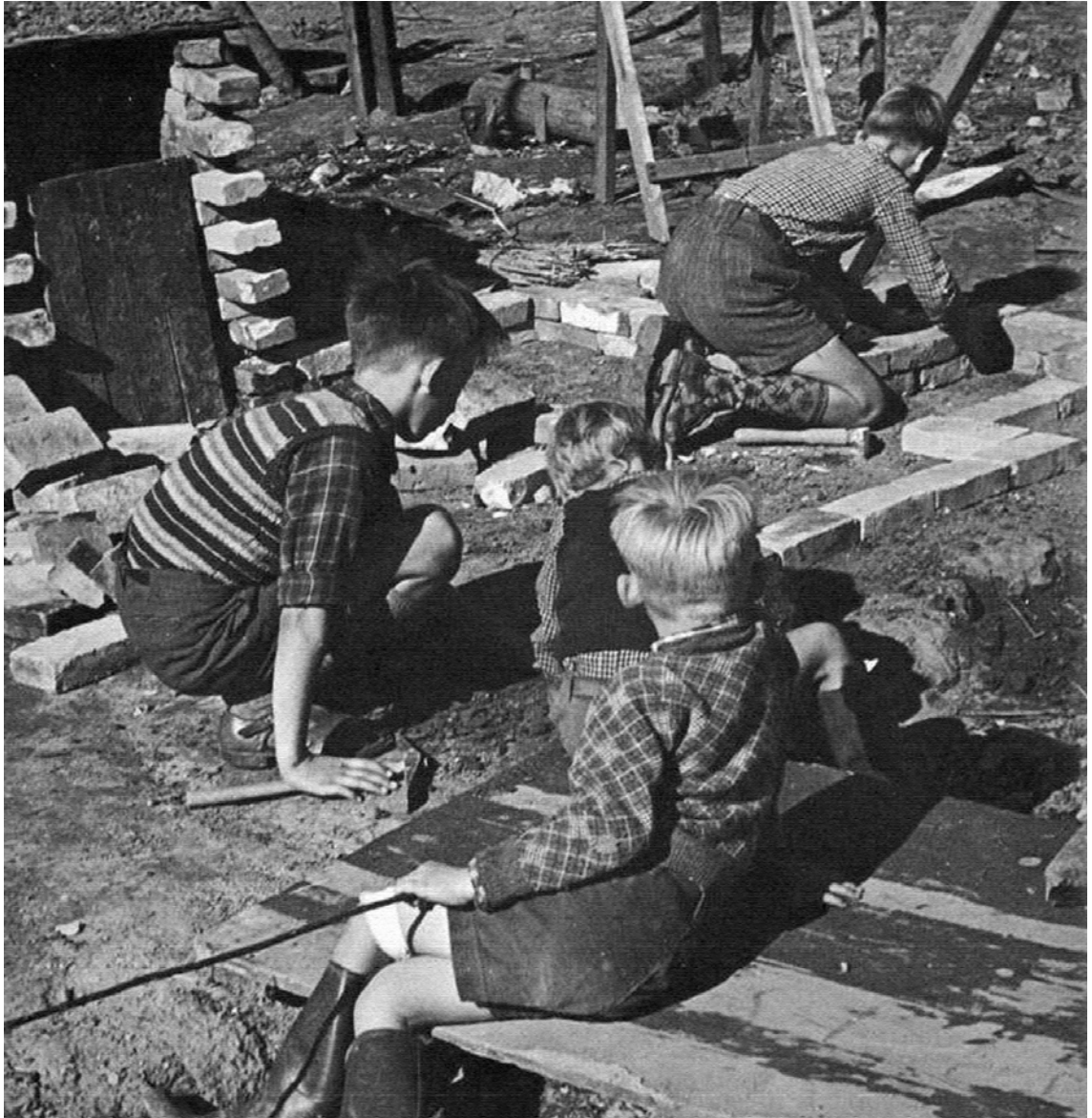
<sup>37</sup> *La Playground association of America a pour but de promouvoir l'éducation populaire et lutter contre le travail des enfants*

<sup>38</sup> Cary Goodman; *"Choosing Sides: Playgrounds and Street Life on the Lower East Side"*;

<sup>39</sup> Ferdinand Cazalis; *"Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010"*; Article de revue disponible sur le site "JefKlak" (journal en ligne); 2018

<sup>40</sup> Architecte paysagiste danois du 20<sup>e</sup> siècle





*Photographie du premier  
Junk Playground de Sorensen  
à Emdrup, sur le site  
d'Archisearch.*



enfants qu'un terrain vague, sous le regard bienveillant d'un adulte, rempli d'objets abandonnés, et leur permettre de construire l'aire de jeux de leurs rêves<sup>41</sup>. Utiliser les rebuts, les matériaux, pour créer un espace de jeu autonome et expérimental. Alors que les seuls jeux pour enfants de l'époque sont des toboggans et des balançoires dans des espaces clos, Sørensen amène une toute nouvelle forme de jeu dans un espace prônant l'accessibilité, l'expérimentation, mettant en avant la liberté de jeu de l'enfant.

Le premier Junk playground est implanté à Emdrup, un quartier de Copenhague, en 1943 pendant l'occupation nazie. Cet espace était supervisé par des animateurs, dont le rôle était d'accompagner les enfants et de leur permettre des activités plutôt que de leur en interdire. Selon l'historien Roy Kozlovsky : *"L'atmosphère permissive de l'aire de jeux offrait un espace de fiction créative et d'anarchie, où les enfants pouvaient regagner confiance en la société par leur interaction avec un animateur qui faisait figure d'avocat et de défenseur"*<sup>42</sup>. Par la suite, le nom des "junk playgrounds" se transformera peu à peu pour écarter le souvenir de la guerre et de la destruction et va finir par s'appeler : "terrain d'aventure". Ils se développeront alors très rapidement dans tout le Royaume-Uni (1950) puis atteindront l'Allemagne (1960). Prônant des valeurs autogestionnaires et libertaires comme un pied de nez au régime nazi et une sorte de renaissance post-guerre. Ils

n'arrivent que dans les années 1970 en France.

Selon l'auteur Gilles Raveneau<sup>43</sup>, le terrain d'aventure est *"un véritable laboratoire social"*<sup>44</sup>, en effet, c'est un point de rencontre entre pleins d'enfants dont l'âge va de 6 ans à parfois 20 ans, sans distinction de sexe ni de religion, accessible à tous et pour tous, le plus souvent implantés proche des habitats populaires et dans lequel l'enfant apprend à vivre avec l'autre, où l'adulte accompagne, mais n'impose rien, où des dynamiques de projets de groupe sont très présentes.

## Déclin et renaissance

Malheureusement, de nombreux terrains d'aventures vont fermer en France lorsque les mairies souhaiteront implanter des constructions plus durables sur les terrains, préférant les structures sportives ou les aires de jeux pérennes. De par leur statut flou et la grande autonomie qu'ils laissent aux enfants, les terrains d'aventures posent problème aux pouvoirs publics quant à l'encadrement de la jeunesse. Ironie du sort, ce qui fait du terrain d'aventure un lieu si unique, éducatif et divertissant est aussi la raison de sa disparition. De plus, l'essor des Centres de loisirs sans hébergement (CLSH) dans les années 70 va achever de faire disparaître les terrains d'aventures en France au grand désarroi et malgré les contestations de nombreux enfants. Néanmoins, d'autres pays tels

<sup>41</sup> Ferdinand Cazalis; *"Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010"*; Article de revue disponible sur le site "JefKlak" (journal en ligne); 2018

<sup>42</sup> Roy Kozlovsky; *"Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction"*; 2008

<sup>43</sup> Chercheur au laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative de l'université Paris-Nanterre

<sup>44</sup> Gilles Raveneau; *Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?*; article issu d'un colloque sur les terrains d'aventure; Paris; 2014

<sup>45</sup> Les CEMÉA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active) sont un mouvement de personnes engagées dans des pratiques autour des valeurs et des principes de l'Éducation Nouvelle, de l'Éducation populaire et des méthodes d'éducation active, pour transformer les milieux et les institutions par la mise en action des individus.

<sup>46</sup> Cf. entretien sociologique avec Stéphane Bertrand

<sup>47</sup> Ligue pour la protection des oiseaux : La LPO est l'une des plus importantes associations françaises dédiées à la protection de la nature.

<sup>48</sup> Post-doctorant en sciences de l'éducation - Laboratoire EXPERICE, membre de TAPLA

<sup>49</sup> TAPLA (terrains d'aventure du passé pour l'avenir) est un programme de recherche composé de professeure, doctorante, chercheuses, maître.sse de conférence, dont la recherche s'axe autour du terrain d'aventure

<sup>50</sup> Article de présentation du programme de recherche TAPLA, chapitre Etat de la littérature et des expériences : un objet à faire ré-émerger.

<sup>51</sup> Gilles Raveneau; *Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?*, article issu d'un colloque sur les terrains d'aventure; Paris; 2014

<sup>52</sup> Mickaël Labbé; *Reprendre place contre l'architecture du mépris*; Livre; éditions Payot & Rivages; Paris; 2019

que l'Allemagne ou la Belgique ont conservé des terrains d'aventures. Depuis les années 2010, on observe un regain d'intérêt pour les terrains d'aventure en France notamment grâce à l'association CEMÉA Pays de la Loire<sup>45</sup>. Dans un entretien avec Stéphane Bertrand<sup>46</sup> directeur national adjoint des CEMÉA, j'apprends que leur première expérience de terrain d'aventure éphémère a eu lieu en été 2012 lors d'un festival organisé par la LPO<sup>47</sup> à Paimboeuf, par la suite les CEMÉA multiplient les expériences éphémères dans de nombreuses villes. Selon Baptiste Besse-Patin<sup>48</sup>, membre du collectif TAPLA<sup>49</sup>: *"Une expérience récente menée à Angers (2019-2020) dans le quartier Belle-Beille, acte la réactualisation des terrains d'aventure dans le paysage institutionnel contemporain de l'animation et de l'éducation"*<sup>50</sup>. En 2021 les CEMÉA accompagnent 9 terrains d'aventure en France avec le collectif TAPLA et chaque année les terrains d'aventure se multiplient.

J'ai eu l'occasion de demander à Stéphane Bertrand sa définition d'un terrain d'aventure: *"Un espace dédié au jeu libre des enfants, sur l'espace public, accessible, donc gratuit, et sous l'anonymat. C'est-à-dire qu'on est sur un espace sans inscription, sinon ça devient un centre de loisirs d'extérieur. En le posant sur ces principes-là, on garantit qu'il soit accessible et qu'il ne soit pas privatisé."*

Les questions à propos de l'accessibilité, l'autonomie et de la liberté des enfants en ville que ces espaces de jeu (presque "territoire de jeu" selon

Raveneau<sup>51</sup>) soulèvent sont utiles dans l'analyse que l'on peut faire des aires de jeux actuelles.

## Fonctions et risque

### Glisser dans le toboggan

Comme évoqué précédemment, quand on pense à aire de jeu on pense avant tout à toboggan, balançoire ou tourniquet, ces structures sont tellement rentrées dans notre quotidien qu'on ne se pose pas réellement la question de ce qu'elles permettent en termes de jeu. Et pour cause, si on se pose la question on risque d'être plutôt déçu. Le livre *"Reprendre Place, contre l'architecture du mépris"*<sup>52</sup> de l'auteur Mickaël Labbé<sup>53</sup> incite à regarder la ville d'un autre œil que celui du citoyen adulte aisé. Ce changement de point de vue est nécessaire afin de comprendre les contraintes et barrières que l'aménagement de la ville impose à certains publics, notamment les enfants. Dans le chapitre intitulé sobriement *"les Playgrounds d'Aldo Van Eyck"*, il analyse les "Playgrounds" de l'architecte néerlandais Aldo Van Eyck qui met en avant le concept de *"l'entre-deux"*. Reposons tout d'abord le contexte, les Playgrounds naissent après la seconde guerre mondiale, avec la nécessité de construire des espaces de jeux pour les enfants à la suite du grand boom de natalité post-guerre et l'augmentation massive de l'urbanisation. La ville d'Amsterdam demande alors à Van Eyck

d'implanter des espaces de jeux à bas-coût sur de vieux terrains bombardés par les nazis. Il crée alors les Playgrounds qui sont un assemblage de mobilier minimaliste qui se matérialisent par des barres de fer composant différentes formes abstraites et visant à créer des espaces de jeux libres que les enfants peuvent facilement s'approprier.

**“Ces jeux d'extérieur sont rentrés dans une codification qui ne permet pas l'expérimentation”**

*Stéphane Bertrand*

L'idée de l'entre-deux de Van Eyck expliquée par Mickaël Labbé est l'idée selon laquelle il faut laisser un espace d'appropriation dans l'architecture. Les structures des Playgrounds sont un entre-deux entre fonction et imagination, sans avoir de fonction déterminée, elles laissent aux enfants la possibilité d'en faire ce qu'ils veulent. *“Ainsi, les structures hémisphériques deviennent tour à tour des endroits où grimper, des espaces sous lesquels se retrouver pour discuter comme des sortes de cabanes, des postes d'observations pour regarder les autres enfants ou encore les nuages”*<sup>54</sup>.

Cette liberté d'utilisation reste très peu présente dans les aires de jeu traditionnelles. *“Ces jeux sont très limités dans leurs usages, parce qu'en fait un toboggan c'est difficile de l'utiliser autrement que pour glisser, même ces jeux d'extérieur sont rentrés dans une codification qui ne permet pas*

*l'expérimentation”*<sup>55</sup> confirme Stéphane Bertrand. Les structures induisent une monofonction définitive et bannissent tout flou d'utilisation et possibilité d'appropriation. J'ai réalisé un atelier d'observation outillé dans une aire de jeu à Strasbourg, celui-ci consistait à apporter des jouets et du matériel de bricolage (bandes de tissus, pince à linges, cubes de bois) et à observer comment les enfants s'en saisissent et interagissent avec l'espace autour. J'ai pu observer que la présence de quelque chose d'extraordinaire au sein de l'aire de jeu (ici, des jouets, du matériel) attire très vite le regard et la curiosité des enfants. Une petite enfant de 2 ans est très vite venue se saisir d'un cheval en plastique tandis que ses parents lui disaient que ce n'était pas à elle. En effet, il est rare qu'il y ait autre chose que des structures dans une aire de jeu, encore plus qu'il y ait des jouets en ville, pourtant rien n'empêche les enfants (si ce n'est les parents) d'apporter des jouets en dehors de leur chambre...

D'autre part, j'ai pu observer dans la plupart des aires de jeux, que les éléments de jeux sont séparés, chaque espace détermine une manière de jouer, la balançoire, le tourniquet, le bac à sable... De plus, si un enfant veut détourner la fonction d'une structure de jeu, comme monter par le côté glissant du toboggan, il est très souvent arrêté par les parents. Ces règles d'utilisation, marquées par l'impossibilité d'utiliser le mobilier autrement, font de l'aire de jeu traditionnelle un lieu où la libre ex-

<sup>53</sup> Auteur, maître de conférences en esthétique et philosophie de l'art à l'université de Strasbourg, vice-président de l'IGAP, société internationale pour l'architecture et la philosophie

<sup>54</sup> Mickaël Labbé, *“Reprendre place contre l'architecture du mépris”*, Livre, éditions Payot & Rivages; Parcours 3 : *Appropriations; Chapitre 6 : les playgrounds d'Aldo Van Eyck*; page 189-197; Paris; 2019

<sup>55</sup> C.f. entretien sociologique avec Stéphane Bertrand

<sup>56</sup> Gilles Raveneau; *Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?*, article issu d'un colloque sur les terrains d'aventure; Paris; 2014

<sup>57</sup> Écrivain, sociologue et critique littéraire français

<sup>58</sup> Roger Caillois; *Les Jeux et les Hommes*; livre; Gallimard; Paris; 1967

<sup>59</sup> Assistante doctorante à l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL). Sa recherche porte sur les tendances contemporaines d'aménagement d'espaces publics.

<sup>60</sup> Sonia Curnier; "Programmer le jeu dans l'espace public"; article de revue sur le site "Métropolitiques"; p.1-6; Paris; 2014

<sup>61</sup> *Ibid*

<sup>62</sup> Cf. entretien sociologique avec Stéphane Bertrand

<sup>63</sup> Quentin Stevens; *The Ludic City : Exploring the Potential of Public Spaces*; Londres; 2007

<sup>64</sup> Professeur à l'école d'architecture et de design urbain de la RMIT université de Melbourne.

pression du jeu de l'enfant n'est pas envisageable, il est parfois même interdit d'y apporter un ballon ! L'enfant peut tout au plus suivre les utilisations que lui offrent les structures. Ces observations peuvent être aisément conjuguées avec le fait que les aires de jeux sont conçues par des adultes pour des enfants. L'adulte véhicule une représentation fantasmée de ce que peut être le jeu pour l'enfant à travers des structures qui ne laissent que peu de liberté. "Les aménagements et les équipements existants ne sont pas des "besoins" exprimés par les enfants, mais définis a priori par des architectes, des aménageurs, des fabricants et des promoteurs adultes"<sup>56</sup>. D'autre part, cette absence de possibilité d'appropriation est aussi une marque de la volonté des adultes et parents de contrôler le jeu et de prévenir le risque ou désordre dans l'activité de l'enfant.

## Danger, ou risque ?

Selon Roger Caillois<sup>57</sup> l'incertitude est une notion essentielle du jeu dans le sens où "on ne connaît ni son déroulement, ni son issue"<sup>58</sup>. Ce qu'on pourrait qualifier de risque, c'est l'aspect imprévu, aléatoire du jeu. Cependant, la construction et l'aménagement de la ville visent à ôter toute forme d'incertitude de l'espace public. Selon Sonia Curnier<sup>59</sup>, les architectes et urbanistes construisant sous le prisme de la "ville garantie" (concept évoqué plus haut dans "La disparition de la "Rue grouillante") doivent prendre

en compte le "facteur de risque": "Selon ce principe d'urbanisation, tout devrait être anticipé, calculé et normalisé en vue d'atteindre des objectifs précis et certifiés, mais surtout afin d'évacuer toute incertitude qui préfigure automatiquement des idées de trouble et d'insécurité"<sup>60</sup>. Dans son article "Programmer le jeu dans l'espace public ?", l'auteure remarque que le facteur de risque est présent et pris en compte dans de nombreux aménagements de nos villes aujourd'hui : "les dispositifs mis en place ces dernières années excluent toute une série de formes "rebelles" de jeux qui présupposent une idée d'emportement et de danger"<sup>61</sup>.

Néanmoins, selon Stéphane Bertrand, l'erreur est de faire l'amalgame entre risque et danger : "C'est toute la différence qu'on fait entre le danger et la prise de risque, la prise de risque est nécessaire à l'éducation"<sup>62</sup>. De plus, le risque n'est pas forcément dangereux, pour Curnier il relève plus de "l'exposition à un échec sans conséquences", là où le danger implique des conséquences souvent dramatiques. Pour expliquer cette notion, elle s'appuie sur l'ouvrage "Ludic city"<sup>63</sup> de Quentin Stevens<sup>64</sup> dans lequel celui-ci prend l'exemple des jeux aquatiques, et observe le jeu consistant à passer sur un dispositif de jets aléatoires en essayant de ne pas se faire mouiller. Ce jeu met alors en avant le risque de se faire mouiller, sans pour autant s'exposer au danger de se blesser, ce qui explique "l'échec sans conséquence" tel que le décrit Sonia Curnier. Comme l'adulte, l'enfant apprend de ses échecs, si





*Photographie d'une aire de jeu dans le quartier de la Krutenau à Strasborug*

prendre des risques nous permet de nous exposer à ces échecs sans que ceux-ci aient des conséquences dangereuses, alors il est essentiel de prendre des risques pour le développement de l'enfant. Le risque dans la ville serait de laisser la place à l'expérimentation, à l'improvisation. On peut ainsi conjuguer la notion de pluralité de fonction à celle de la liberté de prendre des risques, car laisser la place à une libre appropriation de l'espace et des structures de jeu, permet d'y amener de l'imprévu, de l'aléatoire. Pour qu'un espace puisse tendre à créer une parcelle de ville ludique, il doit allier la notion de fonction, d'équivocité d'usage, à la notion d'incertitude, de risque qui sont des dimensions essentielles de l'activité du jeu.

La place de l'enfant dans la ville, à peine considérée dans les temps anciens, a grandement évolué quand on observe aujourd'hui la présence de parcs et espaces de jeux qui lui sont dédiés. Cependant, peut se poser la question de sa liberté. Entre volontés de l'éduquer, de le surveiller, ou encore de le protéger, il est légitime de se demander si l'enfant est réellement libre de ce qu'il veut faire en ville. Peut-on considérer qu'une aire de jeux qui le sépare de l'espace de la ville, le pose au centre de l'attention, et lui impose des manières de se comporter et de jouer, fait état d'un quelconque libre arbitre dans son expérience du jeu ? Sans pour autant le mettre en danger, il s'agit de redonner à l'enfant sa

liberté de jeu et d'action, de lui faire confiance, de le laisser expérimenter le risque, de le laisser libre dans l'espace de la ville et de le détacher de la surprotection et surveillance des parents. Face à ce constat, il est nécessaire que les projets d'aménagement pour l'enfant en ville visent à créer pour les besoins de jeu de l'enfant plutôt que pour les besoins de l'adulte vis-à-vis de l'enfant.

# LES RÉPONSES DU DESIGN

Que ce soit à travers des structures qui offrent plus de possibilité d'appropriation et de liberté de jeu, ou encore via des micro-installations insérées au beau milieu de la ville. Des artistes et designers ont cherché à réinventer la relation entre le jeu et l'espace public grâce à différents outils et installations.

## Latitude

La "latitude" selon le sociologue Roger Caillois<sup>65</sup>, représente le fait d'offrir un grand degré de liberté et une plus grande variété d'opportunités de jeux, aussi appelés "potentialité" par Marc Breviglieri<sup>66</sup>. Ce concept s'oppose donc à la monofonction d'usage évoquée précédemment.

### La révolution Noguchi

En 1960, l'artiste et designer japonais Isamu Noguchi révolutionne la forme de l'aire de jeu, bien que la plupart de ses travaux soit resté à l'état de projet. Il a influencé une grande partie des artistes et designers entre les années 1960-80, promouvant l'abstraction des formes afin de favoriser l'imagination et la créativité. *"Il a fait un certain nombre de projets qui étaient véritablement révolutionnaires parce que l'idée c'était de proposer à l'enfant un environnement riche et la qualité du jeu de l'enfant était fonction de la richesse de son environnement"*<sup>67</sup> explique Vincent Romagny<sup>68</sup>, professeur en théorie de l'art dans une émission diffusée sur France culture.

Noguchi travaille le relief de ses installations, son aire de jeu dans le parc Kodomo no Kuni<sup>69</sup> se compose de monticule en pierre parfois creusé, sur lesquels les enfants peuvent grimper et sous lesquels ils peuvent ramper. Ces possibilités de jeux non imposées offrent à l'enfant une liberté d'imagination et d'appropriation de l'environnement.

### L'entre-deux d'Aldo Van Eyck

Dans la partie "Fonctions et risque - Glisser dans le toboggan" de ce mémoire, a été évoqué le travail d'Aldo Van Eyck. Ses structures minimalistes prônent cette idée de "potentialité", appelées "entre-deux" par Van Eyck. En effet, elles ne prennent aucune forme connue de jeux traditionnels, ainsi leurs fonctions sont multiples et laisse aux enfants la possibilité d'en faire ce qu'ils veulent. De plus, les "playgrounds" de Van Eyck prennent place dans des interstices de l'espace public, ils ne sont ni grillagés ni exclus de celui-ci. Ces "playgrounds" réinventent notre manière de vivre et de partager l'urbain, en proposant des espaces secrets et

<sup>65</sup> Roger Caillois; *"Les Jeux et les Hommes"*; livre; Gallimard; Paris; 1967

<sup>66</sup> Professeur associé à la Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale, et docteur en sociologie.

<sup>67</sup> Elsa Mourgues (journaliste pour France culture); *"L'aire de jeu, entre phénomène social et artistique"*; France culture; 2021

<sup>68</sup> Enseignant en théorie de l'art à l'Ensba Lyon. Docteur en esthétique, ainsi qu'éditeur et commissaire d'exposition indépendant

<sup>69</sup> Kodomo no kuni est le nom d'un parc pour enfant situé à Yokohama, il a été inauguré le jour de la fête traditionnelle des enfants dans un contexte de reconstruction après-guerre





*Photographie d'un playground  
d'Aldo Van Eyck, sur  
les archives de la ville  
d'Amsterdam*

imaginaires au sein de nos lieux de vie quotidienne.

Modifier la forme des structures de jeux en y apportant de la latitude, de la potentialité permet de répondre aux contraintes imposées des jeux traditionnels. L'abstrait et le minimalisme des formes n'imposent aucune fonction. Les enfants se voient ainsi libres de s'approprier les éléments urbains comme ils le souhaitent. En revanche, ces structures de jeux se voient inéluctablement figées à un endroit précis de la ville. Sans pour autant être séparées de l'espace public comme pourraient l'être les aires grillagées, elles demeurent tout de même à une place qui ne bougera pas. Est-il alors possible de créer des espaces de jeux nomades et modulables qui s'affranchissent de la logique immuable de l'aire de jeu, pour devenir des espaces de jeu éphémères et transformables ?

## Moduler

Si l'enfant ne peut pas jouer n'importe où en ville, c'est aussi parce que les aires de jeu restent implantées dans des lieux déterminés. De plus, l'adulte aura beau proposer de nouvelles formes d'aménagements ludiques, l'enfant ne peut pas agir physiquement dessus. Moduler consisterait à laisser l'enfant transformer et déplacer son espace de jeu afin de lui offrir une plus grande liberté de mouvement.

## Modules de jeu

Un module est un élément juxtaposable, combinable à d'autres, de même nature ou concourant à une même fonction. Il permet à l'utilisateur de créer lui-même un assemblage à partir d'éléments concordants. L'entreprise de design Snug & Outdoor<sup>70</sup>, a créé une aire de jeux entièrement composée de modules colorés, de différentes formes, assemblables aisément par les enfants. Ces modules sont mis à disposition des parents et enfants et rangés dans un container du Gillett Square à Londres. Quand ils sont sortis, les enfants peuvent les transporter, créer une grande construction ou plusieurs petits espaces. Les éléments leur laissent le choix de la forme que peut prendre leur jeu. Ainsi ils peuvent autant construire un tunnel, qu'une fusée ou encore s'en servir comme obstacle pour un jeu de course. Ces possibilités de construction laissent place à l'appropriation et à l'imagination sans cantonner l'enfant à une forme de structure et à un espace défini. Ces aires de jeux modulables semblent néanmoins nécessiter un espace de stockage afin d'assurer le bon entretien des modules de jeu.

## Fabriquer soi-même

Si les modules permettent à l'enfant de créer son espace de jeu. Certains espaces de jeux proposent a contrario de fabriquer ses éléments de jeu. Les terrains d'aventure évoqués

<sup>70</sup> *Entreprise de design et d'architecture londonienne, qui crée des espaces de jeux pour les écoles, les autorités locales et les œuvres de bienfaisance.*

<sup>71</sup> Erin Davis; "The Land";  
Documentaire sur Vimeo; 2015

<sup>72</sup> Palle Nielsen; "The  
model"; expérience/ oeuvre  
d'art; Moderna Museet de  
Stockholm; 1968

<sup>73</sup> Définition du dictionnaire en  
ligne Larousse

<sup>74</sup> Définition de l'encyclopédie  
en ligne Wikipédia

dans la partie "Formes et fonctions des espaces de jeux en ville - terrains d'aventure" proposent à l'enfant de construire lui-même à partir de matériaux récupérés. Le documentaire "The Land"<sup>71</sup> retrace la vie quotidienne d'un terrain d'aventure Gallois, on peut y voir des enfants fabriquer des pelles à partir de tasseau de bois et de carton afin de creuser la neige, construire des cabanes à base de palettes ou encore des balançoires avec des pneus. L'enfant y apprend à créer lui-même et peut laisser libre cours à son imagination. Si ces terrains sont habituellement des espaces de jeux extérieurs, une dynamique semblable a vu le jour en intérieur, au sein d'un musée. L'artiste Palle Nielsen<sup>72</sup> a mis à disposition une structure évolutive modifiable par les enfants disposant de matériaux de construction et d'outils de fabrication (marteaux, perceuses...) Le fait de fabriquer soi-même offre encore une plus grande liberté de jeu et d'autonomie à l'enfant, mais nécessite souvent la présence d'accompagnateurs adultes, en général pour prévenir toute forme de danger encouru par l'enfant.

Ces différentes transformations de la forme de l'aire de jeu mettent en avant une liberté d'expression du jeu de l'enfant à travers une possibilité de s'approprier ses éléments de jeu, de les fabriquer lui-même, de les assembler comme il le souhaite. Si certaines de ces formes d'aire de jeu accueillent l'enfant dans l'espace public sans le séparer, et rendent la ville

plus accueillante, il existe des dynamiques qui consistent à retrouver du jeu au sein même de l'espace urbain, là où aucun aménagement n'est prévu, où le jeu cohabite avec les autres fonctions de l'espace. Réussir à amener le jeu dans des tout petits endroits de la ville, des interstices.

## Interstices

Un interstice est un très petit espace vide, une petite place, dans lequel peuvent venir se loger des détails, des mystères, du jeu. On peut aisément conjuguer cette notion avec la définition du jeu en mécanique : "un intervalle entre deux pièces, deux surfaces"<sup>73</sup> ou encore : "un espace entre deux pièces assemblées imparfaitement."<sup>74</sup> L'interstice est une occasion d'insérer du jeu dans l'espace urbain et dans la vie quotidienne, à travers des détails, ou des installations éphémères.

## Curiosité

À cause de la spécialisation des espaces, la ville ne nous surprend plus, chaque lieu revêt sa fonction, les immeubles et les rues se ressemblent. Utiliser les interstices peut permettre de raviver cette curiosité, chez l'enfant comme chez l'adulte, de colorer une ville devenue grise.

Les installations éphémères transforment la routine du quotidien et créent un moment et un espace uniques. L'artiste plasticien Colin Greenly, a créé une oeuvre intitulée

"*Colorline*"<sup>75</sup>, un évènement éphémère mis en place sur des campus, pour des étudiants. De grandes bandes de couleurs étaient mises à disposition sur l'espace urbain et le principe du projet était d'inviter le public à créer des structures et formes à base de grandes bandes de couleurs. Ainsi Greenly invitait quiconque à participer et à fabriquer en se servant du tissu urbain, du mobilier, de tout ce qui se trouvait sur place. Une manière de découvrir la ville sous un autre angle, en créant tout en utilisant notre environnement on se l'approprié plus facilement.

Greenly n'est pas le seul artiste à vouloir colorer la ville. L'artiste franco-allemand Jann Vormann a créé une oeuvre participative nommée "*Dispatchwork*"<sup>76</sup> dont le principe est de trouver des trous, fissures, interstices dans les bâtiments et de les réparer avec des legos. Ces constructions colorées créent un détail visible dans l'espace public, incitant à la curiosité, à la découverte. Vormann a ensuite invité tout le monde à venir réparer sa ville avec des legos et a créé un site web doté d'une map répertoriant chaque réparation partout dans le monde. Chacun peut chercher, fabriquer, participer à utiliser les interstices de la ville pour créer de la surprise et la recherche de curiosité. Dans cette même idée de découverte, les jeux de pistes, souvent organisés par les offices de tourisme des villes, sont des manières de faire redécouvrir l'espace urbain à travers des énigmes. Bien qu'ils ne soient pas toujours réfléchis dans ce sens,

certains misent sur les détails afin de créer des énigmes, mêlant encore une fois le jeu et l'espace (comme trouver des gargouilles sur les monuments ou chercher des informations sur de vieilles plaques de rues..).

Trouver des détails, colorer la ville, en transformer l'aspect sont autant de choses qui renouvellent l'expérience de la vie quotidienne dans l'espace public. Ces interstices montrent que transformer la ville à petite échelle modifie son image à grande échelle. Elle devient dès lors un lieu de curiosité et de découverte et peut être apprivoisée, appropriée par tout un chacun. Et l'enfant dans tout ça ? L'enfant vit à une échelle différente de celle de l'adulte, ainsi ce qui pour l'adulte peut paraître grand est démultiplié chez l'enfant. Dès lors, la ville est encore plus immense, grise et hostile pour l'enfant, mais si elle se voit parsemée de petits détails, de possibilité de la moduler et d'utiliser le mobilier urbain, elle devient un espace où le jeu est possible partout sans pour autant qu'il y soit imposé.

<sup>75</sup> Colin Greenly; "*Colorline*"; évènements; 1971

<sup>76</sup> Jann Vormann; "*Dispatchwork*"; oeuvre collaborative; 2007

## CONCLUSION & PISTES DE PROJETS

Mes différentes recherches autour du jeu dans la ville m'ont mené à la formulation d'une problématique. En intervenant dans la rue, il est possible d'utiliser le design comme un outil permettant de proposer à l'enfant des formes de jeu alternatives à celle de l'aire de jeu traditionnelle, dans le but de développer sa curiosité et son imagination afin qu'il puisse s'approprier la ville et jouer librement en son sein.

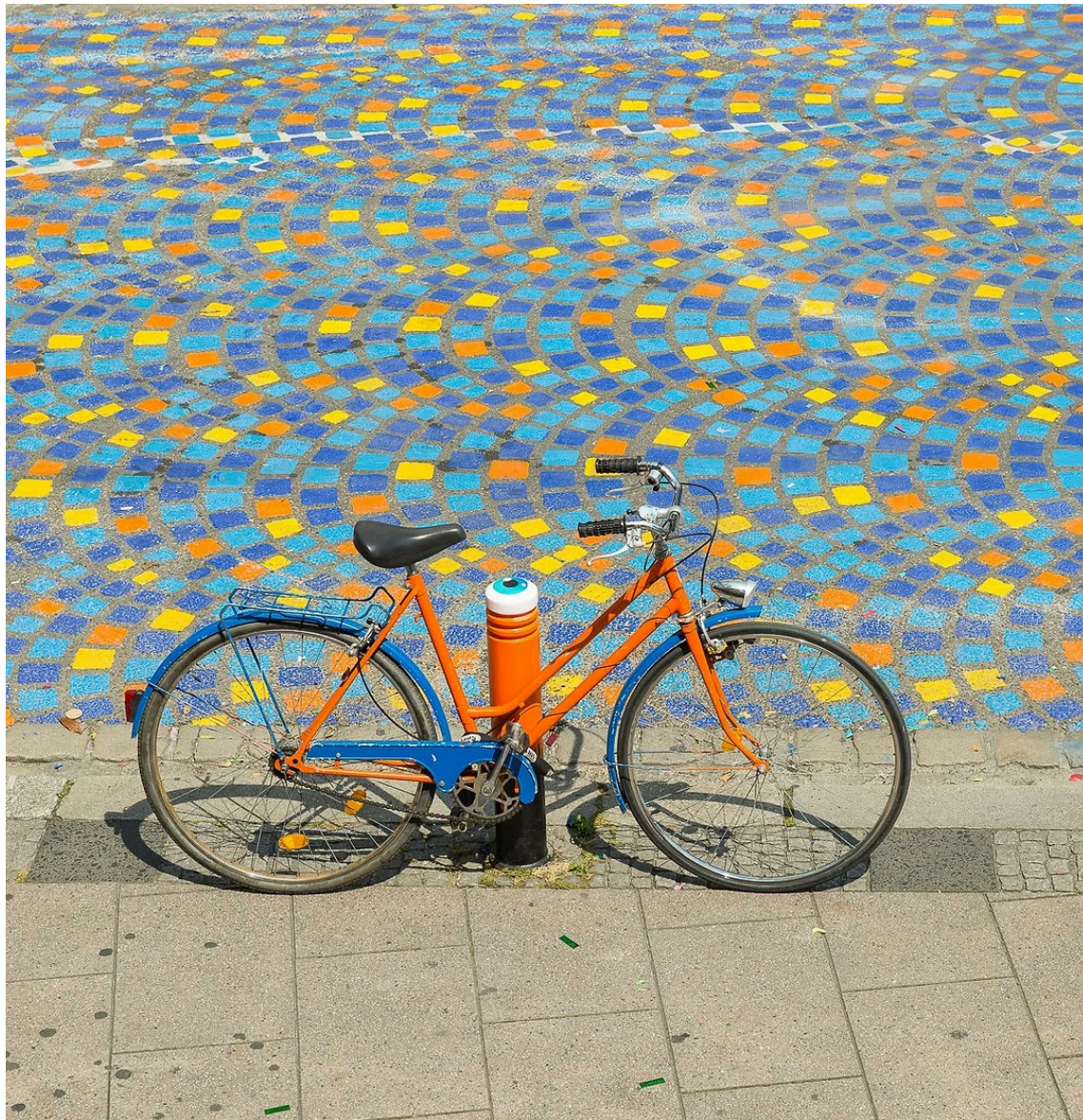
Dans le cadre de cette recherche projet, je souhaite travailler avec l'association de la rue du jeu des enfants à Strasbourg. Cette association a pour but de rendre vivante la rue du jeu des enfants et de mettre en place des actions pour la dynamiser et y maintenir la qualité de vie. Menner un projet au sein d'une rue utilisée principalement pour le passage est un terrain d'expérimentation idéal pour tenter d'amener de la curiosité et du jeu dans la ville. De plus, l'expérience des membres de l'association et des différents collectifs qui travaillent en collaboration avec eux

me sera utile et enrichissante afin de comprendre les différents projets qui ont déjà été proposés, leurs tenants et leurs aboutissants.

Mes hypothèses de projet s'axent autour des terrains du modulable et de l'interstice, pour proposer des modules permettant d'interagir avec le mobilier urbain et de créer du jeu éphémère dans la rue. Faire naître du jeu dans des parcelles, des interstices urbains pour recréer un espace entre deux pièces assemblées imparfaitement<sup>77</sup> et faire de la ville un lieu accueillant, où le jeu est possible partout.

<sup>77</sup> C.f définition du jeu selon wikipedia : N.m. Jeu (mécanique), espace laissé entre deux pièces assemblées imparfaitement





*Photographie de la rue du  
jeu des enfants à Strasbourg.  
Photo de strastreet sur le site  
de l'Arpé*





**SYNTHÈSES**  
**DE LECTURE**

# ESPACE DE JEU & ESPACE PUBLIC

Gilles Brougères

Gilles Brougère; "Espace de jeu et espace public"; article de revue issu de la revue "Architecture et comportement" (HAL open science), 2, 7, p.165-176; Paris; 1991  
<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633815v1/document>

Gilles Brougère est professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13, responsable de la spécialité Sciences du Jeu du Master en Sciences de l'Éducation<sup>1</sup>. Il a écrit de nombreux livres autour du thème du jeu tels que : "Jeu et éducation", 1995; "Jeu et culture préscolaires", 2010; ou encore "Penser le jeu, les industries culturelles face au jeu", 2015.

Cet article est issu de la revue Architecture & Comportement volume 7 (p.165-176) paru en 1991.

<sup>1</sup> Informations issues du site du Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Éducation : <https://experice.univ-paris13.fr/profil/gilles.brougere/>

Ma question de recherche porte sur la forme et l'implantation de nos espaces de jeux en ville. Ce texte de Gilles Brougères explique le lien étroit entre l'espace public et l'espace de jeu dans la ville. Ces deux notions font partie intégrante de ma question de recherche et je cherche à comprendre comment l'un évolue dans l'autre.

En commençant par définir le jeu, Gilles Brougère explique que "Le jeu se déploie dans un espace qui en retour le conditionne en partie." (p.165), en ce sens que le jeu est une activité qui peut se pratiquer n'importe où, mais qui s'adapte au lieu dans lequel il émerge. Et il peut émerger n'importe où, mais on ne joue pas de la même manière dans un champ que dans une rue, on pourra jouer au même jeu, mais celui-ci se verra conditionné et transformé par l'espace.

Par ailleurs "Ce qui distingue le jeu du non jeu ce n'est pas ce qui s'y passe

mais le sens de ce qui s'y fait et sur lequel les partenaires se sont accordés"(p.166). Tout ce qui est fait par les joueurs agit dans la logique du jeu, ainsi, le jeu crée un environnement qui lui est propre et dans lequel cha-

cune des actions des joueurs fait sens. "Un banc peut devenir selon le jeu des buts de football ou un bateau pris

dans la tempête, un galet le support du jeu de hockey ou le repas d'une poupée"(p.166). Cela signifie que le jeu modifie son environnement autant que celui-ci le conditionne. Partant de ce constat on se rend compte

**"Le jeu organise l'espace et le fait espace de jeu tout le temps qu'il dure"**

Gilles Brougères

que le jeu a une relation bien plus étroite avec l'espace qu'il n'y paraît. *"Le jeu organise l'espace et le fait espace de jeu tout le temps qu'il dure"*

Il est des jeux qui désormais ont besoin d'un espace prédéfini, espace qu'ils ont façonné au fur et à mesure de leurs évolutions. Par exemple les sports. Si de nombreux sports ont émergé et sont encore joués dans leurs formes les plus primaires, on peut aujourd'hui se rendre compte de la présence de lieux uniquement dédiés au sport. "Il est un fait que l'évolution des sports modernes s'accompagne de la création d'espaces spécialisés" (p.166). Stades de foot, d'athlétisme, piste de saut à skis... Des lieux sont créés et voués uniquement à la pratique de ces sports. Brougère appelle cela la *"spécialisation des espaces"*, ou le fait que les espaces se séparent et que de plus en plus de lieux ne soient dédiés qu'à une activité, demeurant abandonnés lorsqu'ils ne sont pas utilisés. *"La spécialisation des espaces conduit à vouer des lieux à l'activité ludique"*

L'auteur affirme que cette spécialisation implique dès lors le fait que les autres espaces n'ont pas à se prêter au jeu. Cantonnant ainsi le jeu à un lieu défini, duquel il ne peut sortir. Il prend l'exemple de la cour d'école : *"l'école moderne inscrit le jeu, nécessaire re-création des forces intellectuelles, dans un espace normé, surveillé qui va générer des jeux compatibles avec la pauvreté de l'environnement [...] il n'est plus besoin de sortir de la cour d'école pour jouer même si les espaces environnants s'y prêtent mieux que la cour"* (p.166).

Mais les environnements créés par le jeu ne sont pas la seule raison pour laquelle des espaces de jeux propres ont été créés. *"Le développement de la circulation automobile limite l'usage des rues pour le jeu"* (p.167). L'automobile, bien qu'elle tende à disparaître des centres villes aujourd'hui, est om-

## ***"La spécialisation des espaces conduit à vouer des lieux à l'activité ludique"***

*Gilles Brougères*

niprésente au sein de la ville et crée du danger, empêchant de se sentir en sécurité dans l'environnement de la ville. La sécurité est une des contraintes les plus importantes dans la création d'espaces de jeu : *"on évoque les problèmes de surveillance, risques de fuite d'enfants lors même que les clôtures ne sont plus aujourd'hui dissuasives"* (p.166-167). La peur des parents quant à ce qu'il peut arriver à leur enfant, les pousse à vouloir des mesures de sécurité plus importantes, avoir un œil, entendre la voix, etc. *"Les solutions préconisées par les parents impliquent sécurité, surveillance, encadrement, alors même que les enfants sont à la recherche d'autonomie relative"*(p.173). De cette contrainte découle la clôture et la spécialisation des aires de jeux.

Dans une partie du texte, l'auteur évoque une étude, réalisée avec le Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet de l'Université Paris-Nord, à la demande de la mairie de Lieusaint. Bien que Lieusaint reste une ville d'environ 5000 habitants. Il est précisé que : *"53% des habitants de Lieu-saint vivent dans le cadre d'une famille d'au moins trois enfants; 38% des habitants ont moins de 11 ans"* (p.169), que la plupart bénéficient d'un jardin privatif. À 260 enfants on a posé la question : *"Quand tu joues dehors, où joues-tu le plus souvent ?"*(p.169). Les enfants pouvaient répondre à plusieurs propositions. À 45% on retrouve en première place : "la rue". Le jardin personnel vient en deuxième à 38% puis viennent les places, les autres rues, les trottoirs, etc.

Sans faire état de toute l'expérience qui est présentée avec des graphiques dans l'article (p.169-171), ce qui est important de retenir c'est que les enfants jouent principalement dans la rue ou dans leur jardin, à cette différence près que le jardin privatif : *"ne permet pas la rencontre d'autres enfants comme dans un espace public"* (p.171). En effet, les espaces verts extérieurs et communs semblent

être délaissés selon l'étude. *"Ces espaces verts ne fonctionnent en fait pas comme lieux de rassemblement de groupes importants mais comme lieux de jeu pour le voisinage immédiat."* (p.171). Gilles Brougère constate que : *"les rassemblements d'enfants relèvent plus d'une dynamique sociale (même appartenance familiale, scolaire, proximité spatiale, liens affinitaires...) que d'une dynamique ludique"* (p.172). La plupart du temps, les enfants retrouvent leurs voisins, leurs copains, les gens qu'ils croisent souvent dans les aires de jeux. Cette dynamique sociale renforce le confort d'un espace de jeu de proximité, car c'est un repère pour les enfants. C'est l'endroit où ils retrouvent leurs compagnons de jeu, un lieu qu'ils connaissent et qu'ils s'approprient à force de venir y jouer. *"Les enfants se réunissent presque toujours, sinon dans un espace qui leur est communément proche, du moins à proximité du domicile de l'un d'entre eux, plus rarement dans un espace autre où ils ne se sentent pas chez eux parce que c'est chez personne"* (p.172). En parlant de ce constat et de celui de la volonté de sécurité des adultes, Gilles Brougère affirme que ces deux comportements sont les causes de la proximité et de la spécialisation des espaces de jeu. *"L'usage de l'espace public et les jeux qui s'y déroulent articulent un système de contrainte (contrôle parental, organisation de l'espace lié à l'habitat individuel) et un système de choix volontaire (être là où se trouvent les copains, faire de l'espace public un lieu marqué par une convivialité enfantine et les jeux qu'elle génère)"* (p.173). Des espaces de jeu de proximité sont alors probablement souhaitables, si les parents sont rassurés, et que les enfants y trouvent un confort malgré les limites imposées.

Dans un second temps l'auteur pointe les contradictions de ce pseudo-confort.

*"L'espace offre des occasions que les enfants utilisent pour organiser leurs jeux. Mais cet espace est marqué par le système adulte qui propose à l'enfant des limites précises à sa libre exploration"* (p.174). Les parents limitent l'exploration de l'espace et

les enfants s'y accommodent, rassurés par le fait d'avoir des compagnons de jeux dans les lieux qu'ils connaissent. *"C'est sur le fait que les enfants jouent dans la rue que se focalise le discours sur l'inadaptation de la ville à l'enfant. Si les enfants s'accoutument de l'appropriation dynamique d'un espace ouvert, les parents souhaitent l'existence d'un espace spécialisé qui intégrerait la fonction jeu dans l'espace public"* (p.174). Ainsi l'auteur affirme que les enfants s'adaptent à l'environnement de jeu qu'on leur propose, marqué par les contraintes de sécurités imposées par les parents, plutôt que d'évoluer dans un espace réellement conçu pour leur jeu. *"Cette opposition entre enfants et parents renvoie à deux expériences différentes: d'une part les enfants vivent dans le présent une situation qui, par la présence de camarades et d'espace, permet une réelle expression ludique; d'autre part, les parents évaluent ce qu'ils voient (des enfants dans la rue) par rapport à leur image d'un espace adapté aux enfants, lié à une spécialisation garant de sécurité pour ne pas dire de tranquillité."*(p.174). De plus, les espaces de jeu semblent entraîner une appropriation de l'espace par les occupants proche seulement, qui l'utilisent et y trouvent leurs habitudes, cantonnant ainsi l'accessibilité : *"dans cette configuration d'habitat individuel se pose le problème de l'accès par les enfants autres que ceux qui en sont les voisins"*(p.174). Le danger se trouve alors dans la fermeture, due à une transformation de l'espace public en espace semi privé.

À différents moments de l'article, l'auteur évoque la question de l'appropriation de l'espace. Lorsque l'espace ne possède pas d'infrastructures, les enfants ont tendance à y apporter des jeux, souvent des jeux roulants tels que les vélos rollers, skate. Mais il arrive aussi que des jeux issus du monde du jeu d'intérieur y soient amenés : *"Bien d'autres jeux sont cependant pratiqués dans l'espace public et tout particulièrement des jeux individuels,*

du type petites voitures ou poupées, que l'on tendrait à considérer comme des jeux propres à l'espace privé" (p.171). Ce qui est intéressant à comprendre c'est que l'enfant crée un espace de jeu en y amenant des objets dès lors que cet espace n'est pas aménagé pour. *"L'espace est ici réceptacle d'objets variés qui finissent par constituer un environnement ludique cohérent, adéquat même s'il n'est pas de l'ordre de l'équipement"* (p.175). Or, cette possibilité d'appropriation va à l'encontre de la spécialisation des espaces. Dès lors que tout espace appropriable peut devenir espace de jeu, il n'est plus nécessaire de séparer l'espace public de l'espace de jeu. *"Ne faut-il pas déspecialiser certains espaces pour rendre leur appropriation ludique possible ? [...] Faut-il isoler le jeu ou rendre possible le partage des espaces entre les joueurs et les autres usagers ?"* (p.175). Faire non-pas de chaque lieu un espace de jeu mais un espace où le jeu est possible. En faisant sortir le jeu de ses espaces limités, on offre la possibilité de jouer à tout moment. *"On ne peut traiter le jeu comme une activité séparée mais il faut le relier aux multiples actes relationnels de l'enfant. À une conception qui propose un espace de jeu en supposant que la sociabilité en découlera, on peut opposer l'idée qu'il faut rendre possible une sociabilité d'où le jeu naîtra"* (p.175). Ainsi, en rendant nos espaces de vie quotidienne, bienveillants, propice à la rencontre, au partage on peut tendre à des espaces dans lesquels le jeu naîtra, et à travers lesquels il pourra se développer en trouvant des leviers, des interstices, des outils en un mot des aménagements.

En analysant cet article, il apparaît que le jeu crée son espace et évolue dans celui-ci tout en étant soumis à ses limites physiques. Face à l'impossibilité de s'approprier un espace urbain, des terrains spécialisés ont été construits pour offrir des espaces de jeu répondant à des critères de sécurité. En associant cette spécialisation au fait que

***"Faire non-pas de chaque lieu un espace de jeu mais un espace où le jeu est possible"***

les enfants et parents privilégient les espaces de proximité, les lieux communs tendent à se transformer en des lieux semi-privés. Pour faire sortir le jeu de ses espaces spécialisés il ne faut pas transformer la forme de l'aire de jeu, mais le milieu dans lequel elle est implantée. Aménager nos espaces quotidiens pour qu'ils soient propices à des formes de jeux. Déspecialiser nos lieux de vie pour en faire des lieux de partage. Cela peut passer par des objets, de la couleur, du mobilier, des formes, posés de ça et de là dans nos rues et nos places, qui offriraient la possibilité de jouer et laisserait une place à l'imagination. Faire sortir le jeu du cadre privé pour en faire une activité publique et commune. À travers le jeu dans la ville, on tend à l'appropriation de celle-ci par ses habitants. Mais la peur des potentiels dangers présents en ville bride le développement du jeu dans nos espaces, et contraint à fermer l'espace, alors même qu'il devrait s'ouvrir à tous.



# PROGRAMMER LE JEU DANS L'ESPACE PUBLIC

Sonia Curnier

Sonia Curnier, "Programmer le jeu dans l'espace public"; Article de revue sur le site "Métropolitiques"; p.1-6; Paris; 2014 : <https://metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>

Sonia CURNIER, née en 1985 à Lausanne, Suisse, est titulaire d'un master en architecture, d'un mineur en développement territorial et d'un doctorat en architecture et sciences de la ville de l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL). Sa thèse de doctorat intitulée : «L'espace public comme objet per se ?» (2018), est une analyse critique de la conception des espaces publics en Europe au tournant du XXI<sup>e</sup> siècle.

Cet article est issu de la revue numérique : Métropolitiques, animée par des enseignants-chercheurs et des praticiens issus de la plupart des disciplines de l'urbain : elle favorise le croisement des savoirs et la confrontation entre des travaux académiques et des expériences de terrain.

Ma question de recherche porte sur le jeu dans la ville. Dans cet article, Sonia Curnier met en avant les différents types de structures associées au jeu et à l'appropriation de la ville. En s'appuyant sur les travaux de Roger Caillois<sup>1</sup> et de Marc Breviglieri<sup>2</sup>, elle démontre ensuite comment ces espaces de jeux répondent aux besoins des citoyens ou a contrario créent une illusion de liberté et d'appropriation.

Dans un premier temps, l'auteure distingue 4 types d'aménagements ludiques : "jeux aquatiques, mobilier interactif, sculptures engageantes et topographies artificielles."(p.1). Elle précise que ce travail de recensement est basé sur l'analyse de projets d'aménagements d'espaces publics en Europe. Les jeux aquatiques sont comme l'indique bien leur nom des jeux qui utilisent l'eau à travers des jets, des bassins, des canaux... Le "Miroir d'eau" à Bordeaux en est un bon exemple. Le mobilier interactif se caractérise par des structures avec lesquelles l'utilisateur peut interagir, tel que les lampadaires articulés de la place de Schouwburgplein à Rotterdam. Les structures engageantes sont quant à elles, des structures

implantées dans l'espace urbain, appropriable par leurs utilisateurs, Curnier présente l'exemple de la cour du Palais-Royal de Paris par Daniel Buren. Les topographies artificielles sont quant à elles des espaces pensés et construits directement pour imaginer la forme de l'espace urbain, parfois directement pour le jeu, ou que l'utilisateur peut détourner pour y trouver une dynamique ludique. L'auteure convoque à nouveau ces exemples plus tard dans l'article, mais il est important de connaître les 4 catégories identifiées pour comprendre la suite de sa réflexion. Sonia Curnier explique : "Au cours des dernières décennies, la thématique du jeu a été intégrée de manière affirmée dans les aménagements d'espaces publics des villes occidentales" (p.1),

elle appelle ce phénomène "ville ludique" soit "le phénomène de transformation de la ville en grand terrain de jeu" (p.1). Elle explique ensuite que si les quatre catégories de jeu pouvaient être considérées comme des aménagements ludiques "dans le sens où ils permettent l'évasion et procurent du plaisir" (p.2), ils ne révèlent pas les mêmes possibilités si on les analyse sous le prisme de la "ville garantie" concept avancé par Marc Breviglieri<sup>3</sup> en 2013 qui s'oppose à celui de la ville ludique.

## VILLE GARANTIE

Le concept de "Ville garantie" selon Marc Breviglieri se réfère à : "une tendance de planification qui consiste à déterminer une utilisation normale et prévisible de l'espace urbain en annihilant tout flou d'usage et toute possibilité d'expérimentation." (p.2). Soit le fait de garantir la ville et son utilisation sans prendre le risque d'y laisser la place à l'imprévisible. Cette ville garantie a, selon Marc, "comme caractéristique d'encourager l'empowerment du citoyen" (p.2). Terme défini comme étant : "Le sentiment d'autonomie que produisent certaines stratégies récentes de planification urbaine." (p.2-3) Selon lui, certains aménagements ludiques encouragent cette autonomie en proposant d'interagir directement avec la ville, mais ne seraient en réalité qu'une illusion de contrôle sur l'environnement, afin de leurrer l'utilisateur et de garantir la maîtrise de la ville : "cette notion

d'empowerment néfaste lorsqu'elle ne constitue qu'un leurre et que le sentiment d'autonomie produit correspond en réalité à un pouvoir inexistant" (p.3). Il faudrait alors différencier les aménagements produits dans le cadre d'une ville garantie de ceux produits pour une ville ludique. Pour cela Currier met en avant 2 points sur lesquels elle va s'appuyer afin d'analyser les différentes catégories de dispositifs ludiques : "la disparition d'une équivocité d'usage et d'appropriation des espaces urbains et la volonté de maîtriser l'imprévisible." (p.3).

## FONCTIONS ET PLACE

"L'individu qui s'engage dans une interaction avec un dispositif ludique se sent habité d'un sentiment de maîtrise de son environnement spatial"(p.3). L'auteure analyse en premier le mobilier interactif, elle explique que celui-ci offre une interaction possible avec l'utilisateur, "le passant se voit tout à coup donner le pouvoir d'éclairer une place publique en activant de gigantesques lampadaires articulés." (p.3). Cependant, elle explique que ces dispositifs restreignent les possibilités en offrant la plupart du temps, une seule fonction d'utilisation, "Les attitudes ludiques sont canalisées et toute dimension créative en est étouffée"(p.3). Cependant : "pour être réjouissante, toute forme ludique nécessite une certaine marge de manœuvre. En d'autres termes, le besoin d'inventer, d'improviser et de créer est inhérent au caractère du jeu."

<sup>1</sup> Roger Caillois est un critique, essayiste, poète et sociologue, du milieu du 20 siècle, le livre sur lequel l'auteure prend appui est : "les jeux et les hommes"; 1958; <https://www.academie-francaise.fr/les-immortels/roger-caillois>

<sup>2</sup> Marc Breviglieri est professeur associé à la Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale, et docteur en sociologie. Il a écrit un ouvrage intitulé : "Une brèche critique dans la "ville garantie" ? Espaces intercalaires et architectures d'usage"; 2013 <https://aau.archi.fr/equipe/breviglieri-marc/>

<sup>3</sup> Marc Breviglieri; "Une brèche critique dans la "ville garantie" ? Espaces intercalaires et architectures d'usage"; MétisPresses, p. 213-236; Genève; 2013

<sup>4</sup> Projet sur la place Schouwburgplein à Rotterdam; <https://www.west8.com/projects/schouwburgplein/>

<sup>5</sup> Roger Caillois; "Les Jeux et les Hommes"; Gallimard; Paris; 1967

<sup>6</sup> Daniel Buren; "Les deux plateaux"  
<https://danielburen.com/images/artwork/1208?ref=permanent>

<sup>7</sup> Quentin Stevens; "The Ludic City : Exploring the Potential of Public Spaces"; Londres; 2007;

Curnier s'appuie ici sur une définition du jeu dans l'ouvrage "Les jeux et les Hommes" par Roger Caillois<sup>5</sup> (1967). Ainsi le mobilier interactif serait plutôt une stratégie visant à faire croire à l'utilisateur qu'il peut jouer de ce qui l'entoure, alors qu'il est en réalité cantonné à la fonction donnée au dispositif sans pouvoir réellement se l'approprier.

A contrario, l'auteure met en avant les structures engageantes qui, quant à elles, offrent déjà plus de possibilités de création et d'appropriation. Elle prend l'exemple de l'aménagement de la cour du Palais-Royal, une oeuvre intitulée "les deux plateaux"<sup>6</sup> ou connue sous le nom de "colonnes de Buren" par Daniel Buren, un artiste sculpteur français. La cour est pourvue de colonnes noires et blanches de différentes tailles émergeant du sol, que l'utilisateur peut détourner comme il le souhaite. "Terrain de foot, parcours d'obstacle à trottinette, socle de statue, support d'escalade sont autant de réinterprétations imaginatives que les visiteurs de cette installation en ont fait." (p.3). La liberté d'appropriation offerte par ces simples colonnes disposées dans l'espace public en fait un aménagement multifonction qui laisse place à un jeu informel. "Cette marge de manoeuvre accordée par l'équivocité de certains dispositifs correspond à ce que Marc Breviglieri théorise comme « potentialité » et que Roger Caillois nomme « latitude »" (p.4). Soit la possibilité, la place, laissée à la présence d'un jeu, d'une appropriation par les habitants. Ici, l'auteure fait le parallèle avec l'expression "avoir du jeu" qui se réfère

à un mécanisme, elle ajoute: "Mais ce jeu ne doit pas être excessif, auquel cas le fonctionnement mécanique risque de se briser" (p.4). Cela signifierait donc qu'il faut laisser une place au jeu pour qu'il puisse évoluer dans l'espace public, mais que trop d'espace entraînerait alors un dysfonctionnement de la ville.

## RISQUE ET DÉSORDRE

Ce dernier constat amène l'auteure à parler du deuxième point important concernant le concept de ville garantie: "la volonté de maîtriser l'imprévisible." (p.3) Elle apporte ici la notion de: "facteur de risque" (p.4). "Selon ce principe d'urbanisation, tout devrait être anticipé, calculé et normalisé en vue d'atteindre des objectifs précis et certifiés, mais surtout afin d'évacuer toute incertitude qui préfigure automatiquement des idées de troubles et d'insécurité" (p.4). Soit le fait de ne pas laisser de place au risque dans l'expérience de la ville, pour éviter tout débordement et être capable de tout contrôler. Cependant selon Caillois (1967) l'incertitude est une autre notion essentielle du jeu dans le sens où "on ne connaît ni son déroulement, ni son issue." (p.4 - note de bas de page). L'auteure remarque que ce facteur est présent dans de nombreux aménagements de nos villes aujourd'hui: "les dispositifs mis en place ces dernières années excluent toute une série de formes "rebelles" de jeux qui présupposent ne idée d'emportement et de danger". La question se pose alors d'intégrer cette notion de risque dans la créa-

tion des espaces de la ville, ce que Curnier décrit comme : *"difficile, si ce n'est inconcevable"* dès lors que l'on définit le risque comme un danger, le danger de se blesser : *"l'exposition au danger de se blesser est en effet un risque que les responsables publics se doivent de réduire."*(p.5) Curnier préfère mettre en avant le risque comme : *"l'exposition à un échec sans conséquences."*(p.5) Pour expliquer cette notion, elle s'appuie sur l'ouvrage *"Ludic city"*<sup>7</sup> de Quentin Stevens<sup>8</sup> dans lequel celui-ci prend l'exemple des jeux aquatiques, et observe le jeu consistant à passer sur un dispositif de jets aléatoires en essayant de ne pas se faire mouiller. Ce jeu met alors en avant le risque de se faire mouiller, sans pour autant s'exposer au danger de se blesser, ce qui explique *"l'échec sans conséquence"* tel que le décrit Sonia Curnier.

Au risque, l'auteure vient ajouter la notion de désordre, aussi inhérente au jeu selon elle. *"Les jeux aquatiques cautionnent également une certaine forme de tumulte et d'improvisation, bien qu'il faille admettre qu'elle se présente sous forme contrôlée et délimitée"* (p.5). Si les jeux aquatiques permettent un risque et un désordre par leur fonction, les topographies artificielles, la dernière catégorie de jeu, permet de mettre en avant le risque, cette fois-ci par l'action qu'en font les usagers : *"des terrains de jeux qui inspirent des pratiques inattendues et risquées, dont seuls les usagers pourraient être tenus pour responsables"*. L'auteure partage le projet *"Måløv Axis"*<sup>9</sup> qui est un projet d'architecture

réalisé par l'entreprise ADEPT dans la ville de Ballerup au Danemark. Le projet est composé d'un ensemble de grandes marches et un mur d'escalade au centre, il est implanté dans le centre-ville et accessible à tous. L'installation a très vite été utilisée par des personnes faisant du parkour, leurs actions sont donc de leurs responsabilités, et le dispositif permet cette utilisation en offrant un espace de jeu que les utilisateurs s'approprient comme ils le souhaitent. Ces structures offrent un espace de jeu sans en imposer l'utilisation, en laissant place aux usagers pour y faire ce qu'ils souhaitent.

## CONCLUSION

Ainsi l'auteure explique que les différents aménagements ludiques que l'on retrouve dans nos villes aujourd'hui ne présentent pas les mêmes degrés de liberté : *"Le mobilier interactif se distingue effectivement des autres familles de dispositifs, dans le sens où il n'offre aucun degré de latitude et d'incertitude quant à son appropriation"* (p.6). Pour qu'un espace puisse tendre à créer une parcelle de ville ludique, il doit allier la notion de fonction, d'équivoque d'usage, à la notion d'incertitude, de risque qui sont des dimensions essentielles de l'activité du jeu. Il paraît évident alors de les intégrer à la création de la ville. En effet, il est logique de lier ces deux idées, car moins un dispositif ou un espace possède de fonction, moins celui-ci laisse de place à l'incertitude et à l'appropriation, ce qui offre en retour une maîtrise et un

<sup>8</sup> Quentin Stevens est un professeur à l'école d'architecture et de design urbain de la RMIT université de Melbourne.

<sup>9</sup> ADEPT; "Maaløv Axis"; Danemark; <https://adept.dk/project/the-malov-axis>

contrôle de l'espace et de ses habitants plus important par ceux qui fabriquent la ville. Nous nous devons de nous éveiller aux designs qui leurrent l'utilisateur en lui laissant croire qu'il peut s'approprier la ville. Les designers construisent dans et pour une "ville garantie" qui ne laisse que peu de place à l'imagination et au risque. Il s'agit de trouver ces endroits transformables à leurs échelles et de faire de cette ville garantie une ville ludique, dotée d'espaces appropriables. Accepter le désordre, l'incertitude et les intégrer dans nos espaces sans pour autant faire de la ville un lieu de danger. Finalement, si la création de grands aménagements est marquée par les contraintes de la ville et n'offre pas forcément une liberté de jeu telle que le designer peut l'espérer, faudrait-il alors se tourner du côté du minuscule et modifier les espaces de la ville en leur sein ?



# LES ENFANTS DANS LA VILLES

## Thierry Paquot

Thierry Paquot; "Les enfants dans la villes"; article de revue issu de la revue *Diversité* disponible sur le site "Rue de l'avenir" (association qui milite pour une ville plus sûre, plus solidaire et plus agréable à vivre); p.59-63; Paris; 2005 <https://www.ruedelavenir.com/wp-content/uploads/2018/08/Paquot-Enfant-et-ville.pdf>

Thierry Paquot est un philosophe, professeur à l'institut de l'urbanisme à Paris et éditeur de la revue "urbanisme". Il a écrit de nombreux livres et essais sur le thème de la ville et l'espace public, notamment un livre intitulé : "la ville récréative" traitant du jeu et des enfants dans la ville.

Cet article est issu de la revue "Diversité", revue d'interface semestrielle dans le champ des sciences humaines et sociales et plus particulièrement de la recherche en éducation

<sup>1</sup> Jane Jacobs; "Déclin et survie des grandes villes américaines"; p. 83; 1961

Ma question de recherche porte sur la forme et l'implantation de nos espaces de jeux en ville, cet article m'apporte différents points de vue sur la forme que peut prendre la ville et l'hostilité qu'elle peut représenter pour l'enfant. Si la ville peut être source de jeu pour l'enfant, il faut avant tout qu'elle lui soit accueillante.

Tout d'abord, l'auteur affirme que la ville est hostile pour l'enfant à travers cet exemple : "Pliez les genoux, accroupissez-vous, avancez sur le trottoir, puis tentez de traverser la rue. Vous voyez la voiture foncer sur vous, elle est terrifiante, et là, à la taille d'un enfant, vous mesurez enfin la violence ordinaire qu'elle provoque"(p.59). Le fait de traverser la rue, activité banale pour un adulte, peut se transformer totalement du point de vue d'un enfant. Le constat de Paquot est simple, la ville n'est pas faite pour l'enfant : "Le mobilier urbain disposé en dépit du bon sens constitue une remarquable course d'obstacles". Il est aujourd'hui impossible de jouer dans la rue sans s'exposer à des dangers "Ou alors, il s'agit d'une rue faubourienne, d'un axe oublié des passants et boudé par les automobilistes. Ou bien encore d'une rue piétonne, qui tolère les enfants, mais se trouve si fréquemment que la balle heurte des pieds en-

nemis, que la corde à sauter gêne des piétons affairés"(p.59). Ainsi, pour éviter que l'enfant dérange l'adulte, ou qu'il ne se blesse, on lui a créé des aires de jeux, des jardins d'enfants pour qu'il puisse jouer.

L'auteur explique le point de vue de Jane Jacobs, historienne et sociologue. Dans son livre "Déclin et survie des grandes villes américaines"<sup>1</sup> (1961). Celle-ci estime qu'il ne faut surtout pas faire disparaître la rue "grouillante" au profit de rues segmentées, séparées en divers usages. Par rue grouillante on comprend la rue dans son effervescence, sa multitude de fonctions, de bruits, de personnes et d'odeurs, tout le contraire d'une rue dont le seul but serait d'aller d'un point A à un point B. Jacobs milite pour de grands trottoirs où chacun pourrait cohabiter et se partager l'espace : "Jane Jacobs est persuadée que des renforcements dans

la façade des immeubles abriteraient judicieusement certains jeux d'enfants et qu'une bonne largeur faciliterait la coexistence entre l'enfant qui saute à la corde, le flâneur et la foule toujours pressée." (p.60). Il s'agit de reprendre place dans la rue : "Plus une rue est fréquentée, plus la vitesse des automobiles s'en trouve réduite et plus la sécurité « spontanée » se renforce". Car la rue selon Jacobs est à la fois un lieu de sociabilité, de chalandise, d'interaction, et de formation, "La rue est à la fois l'heureuse annexe du logement (on peut même sortir une chaise et s'y installer) et l'antichambre de l'école" (p.60). Si la rue est un élément essentiel de la ville, la place laissée à l'enfant dans la ville passerait alors par celle qu'on lui offre dans la rue. Or aujourd'hui l'enfant est en quelque sorte "interdit de rue" (p.59).

Si aujourd'hui la rue est interdite à l'enfant, qu'en était-il avant ? L'auteur évoque le point de vue de l'historien Philippe Ariès selon lequel : "La rue contemporaine n'accueille plus les enfants, contrairement à celle de la ville de l'Ancien Régime" (p.60). Il cite : "Dans le passé, l'enfant appartenait tout naturellement à l'espace urbain, avec ou sans ses parents. Dans un monde de petits métiers et de petites aventures, il était une figure familière de la rue" (p.60). Celui-ci s'insurge contre la privatisation des rues, des bâtiments, de la ville de manière générale qui a retiré l'enfant de l'espace public, au profit d'une ville rythmée par le train-train quotidien du travail. Cependant, Paquot explique que si dans l'ancien régime l'enfant était plus libre d'arpenter la ville, la ville elle, en revanche, ne l'accueillait pas : "Attention cependant de ne pas trop enjoliver la situation : les enfants abandonnés pullulent, les bandes d'enfants qui errent dans les grandes villes à la recherche de subsistance sont des proies faciles pour des trafiquants en tous genres [...] Quant à la rue, elle pue. Les miasmes n'en seront pourchassés qu'avec l'assainissement que le mouvement hygiéniste exige dès les années 1820-

1830. [...] Ainsi, l'enfant, livré à lui-même, était certes libre de ses mouvements dans la rue, mais celle-ci ne lui faisait pas de cadeaux" (p.60). Si aujourd'hui la ville est plus propre qu'à l'époque, il n'en demeure pas moins qu'elle laisse moins de place à l'autonomie de l'enfant, en effet, Paquot explique que c'est avec l'enrichissement de la société française lors du Second Empire, que les choses vont être bouleversées : "l'industrialisation accélérée et l'implantation d'écoles primaires obligatoires et gratuites sous la Troisième République vont modifier et la ville et la famille, donc la place de l'enfant dans l'une et l'autre. Dorénavant, l'enfant ira à l'école et résidera dans un appartement pas très confortable, loin de la nature et des vastes espaces !" (p.60). L'enfant est alors sans arrêt cadré par un adulte dans un espace défini et sa vie est rythmée par des activités qu'on lui impose, il ne lui reste plus de place et

plus de temps pour la découverte, le bricolage, l'expérimentation.

Paquot fait alors le parallèle entre l'enfant de la campagne et celui de la ville. Si l'enfant de la campagne est encore susceptible de vivre dans un environnement qui suscite sa curiosité : "Il croise un oiseau, repère une fleur, découvre un nid, perçoit le murmure du vent dans les feuilles" (p.61). L'enfant de la ville en revanche, évolue dans un environnement strict et déterminé, il ne peut trouver refuge qu'à travers les activités qu'on lui propose : "Certes, il y a le sport d'équipe, le conservatoire de musique, le centre aéré du mercredi, la glandouille avec les copains" (p.61). Mais Paquot affirme que nul espace dans la ville ne permet le jeu autant que l'environnement ne le permet dans la campagne : "Le jeu, qui participe tant à la construction de soi, réclame de l'espace, des cachettes, des jardins et des remises, des arbres et des cabanes, des caves et des greniers". Ainsi, en l'absence de ces espaces de rupture, l'enfant ne peut pas faire de la ville une place de découverte et d'expérimentation. Finalement la ville manque d'espaces de rupture, prompts à déclencher de la curiosité

chez l'enfant. Elle ne permet pas de développer son autonomie.

En réponse à cela, plusieurs pédagogues du début du XXe siècle ont cherché à faire de la ville un lieu de découverte. Parmi eux on retrouve Freinet, Decroly partisans de la "pédagogie active"<sup>3</sup>, qui sortait de l'école pour permettre aux enfants de découvrir le milieu dans lequel ils vivent. Paquot présente une citation de Decroly : *"Un jour, on n'enseignera plus au moyen d'un programme uniforme tous les enfants d'un pays, mais dans chaque localité on tirera parti des ressources naturelles et des activités humaines qu'elles déterminent"*. (p.61). Selon Decroly, chaque école, chaque classe devrait utiliser l'environnement comme vecteur d'apprentissage et s'y adapter. Encore plus tôt que Freinet et Decroly, c'est le pédagogue Patrick Geddes (1854-1932) qui *"intégrait à l'école les promenades en ville et dans les faubourgs, le jardinage et l'enquête de voisinage"*. (p.61).

Une observation faite grâce à ces initiatives prises de la part de quelques enseignants prêts à *"braver l'habituel conformisme de leur hiérarchie et la crainte des parents..."* (p.61), est la suivante : *"Les enfants, souvent avec perspicacité, désignent ce qui « cloche » ou ce qui « colle » dans la ville"* (p.61). Et pour cause, la ville est rarement pensée à hauteur d'enfant. *"Il a fallu de longues années pour que les digicodes ou les boîtiers de commande des ascenseurs soient, en France, à la portée des enfants..."* (p.62) Ceux-ci peuvent avoir un re-

gard physiquement différent sur les aménagements urbains, et leurs témoignages peuvent s'avérer très utiles dans la construction de la ville.

Malgré les mouvements d'éducation active qui émergent au début du XXe siècle, la ville n'en reste pas moins hostile à l'enfant. Paquot s'appuie sur les travaux de Marie-José Chombart de Lauwe (1965), une sociologue française. Celle-ci affirme : *"L'enfant est devenu un personnage important : il est le héros de films, de romans, il sert de motif à la propagande commerciale... Mais, paradoxalement, la place où il peut jouer heureux et en sécurité n'est guère prévue en dehors de la maison."*<sup>4</sup> (p.62). Celle-ci s'insurge contre le fait que l'enfant ne puisse se reconnaître dans les représentations qu'on fait de lui dans les médias et prône une plus grande liberté de celui-ci dans la ville.

C'est plus tard, avec l'apparition de la *"société des loisirs"* (p.62), que la question de l'enfant dans la ville se pose. *"Au cours des années 1955-1965, aux États-Unis et principalement en Europe du Nord se multiplient les «équipements socioculturels» destinés aux enfants, ainsi que les « terrains d'aventure », les « maisons de l'enfance », les « plaines de jeux », les « centres aérés »..."* (p.62). Une prise de conscience des adultes a lieu dans de nombreux pays occidentaux, redonnant à l'enfant le droit au divertissement en ville. *"L'enfant n'est donc plus totalement un étranger en ville, même si les dangers qu'il encourt demeurent vivaces"* (p.62).

<sup>2</sup> Philippe Ariès; *"L'Enfant et la vie familiale sous l'ancien régime"*; Le Seuil; Paris; 1973

<sup>3</sup> la pédagogie active est une méthode d'éducation consistant à rendre l'enfant acteur de ses apprentissages par le principe du : *"en faisant, on apprend"* : <https://pedagotherapie.enpc.fr/2016/05/04/quest-ce-que-la-pedagogie-active/>

<sup>4</sup>Marie-José Chombart de Lauwe; "Les loisirs de l'enfant dans la cité", *Informations sociales*, n° 4, avril 1965

Pour Thierry Paquot la ville accueillante et grouillante est en danger. Cela ne réside évidemment pas seulement dans les aménagements urbains, il y a la question du cadre de vie, de l'éducation... Cependant il est important de remarquer que l'urbanisme aujourd'hui se soucie des "actifs" : *"La ville est conçue pour ceux qui travaillent et se portent bien. Or, avec le chômage des uns, les réductions du temps de travail des autres, le vieillissement de la population et la scolarisation, les "inactifs" sont dorénavant majoritaires en ville, dans une ville qui ne les ménagent pas"* (p.63). Par ailleurs, la ville se sépare, se divise, l'auteur met en garde contre la disparition du concept de "ville grouillante" de Jane Jacobs: *"La ville confuse, mélangée, surprenante, pour tous, est-elle en voie de disparition ?"*(p.63). Dans plusieurs villes (notamment des États-Unis) des "gated community" émergent, soit des quartiers privés, accessibles sous conditions et signature d'un règlement intérieur. *"venez ici, vos enfants pourront jouer dans la rue, une rue privée et vidéosurveillée"* (p.63). Les habitants font face à la division des populations et des espaces, due à la peur et l'obsession pour la sécurité. La ville accueillante, grouillante, propice au jeu, *"sera-t-elle remplacée par la non-ville qu'évoquait Philippe Ariès ; un territoire clean, réservé, discriminant ?"*

## ***"La ville confuse, mélangée, surprenante, pour tous, est-elle en voie de disparition ?"***

*Thierry Paquot*

la ville n'est pas vécue de la même manière pour un enfant que pour un adulte, aujourd'hui tout est construit pour et autour de l'adulte car il est "l'actif", celui qui travaille. Ainsi, alors que rien n'est construit pour s'adapter à l'enfant, l'adulte le rassure en lui proposant des parcs à jeux fermés, comme s'il faisait attention à lui.

La question n'est plus de savoir comment proposer des espaces de jeux à l'enfant, mais comment faire en sorte que la ville ne lui soit plus hostile.

La deuxième idée est celle de la curiosité, la ville d'aujourd'hui n'est plus surprenante (comparée à la campagne), elle devient stricte, droite, évidente. Reprenant des modèles et des schémas de construction et de développement. Peu de choses sont présentes pour éveiller la curiosité de l'enfant, ou alors cette curiosité est immédiatement rejetée derrière un "ce ne sont pas tes affaires" ou "ça ne t'es pas destiné". On y perd l'émerveillement, la surprise, et par conséquent le jeu. "La ville grouillante" de Jane Jacobs devrait prévaloir sur la ville ordonnée. Le design peut permettre d'apporter des réponses à ces problématiques, modifier le tissu urbain, les espaces de la ville, pour la rendre accueillante et vivante. Pour en faire un lieu de curiosité et de jeu.

# LE GOUVERNEMENT DES PLAYGROUNDS

## Ferdinand Cazalis

*Ferdinand Cazalis; "Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010"; Article de revue sur le site "JefKlak" (journal en ligne) ; 2018.  
<https://www.jefklak.org/le-gouvernement-des-playgrounds/>*

*Ferdinand Cazalis est auteur et journaliste indépendant, il fait partie du collectif JefKlak, collectif indépendant traitant de politiques et de sujets polémiques actuels à travers des revues éditées et des podcasts.*

<sup>1</sup> Pédagogue suisse du 18<sup>e</sup> siècle, connu pour avoir exploré diverses méthodes alternatives d'éducation  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Johann\\_Heinrich\\_Pestalozzi](https://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi)

<sup>2</sup> Pédagogue allemand du 19<sup>e</sup> siècle, grandement inspiré par le travail de Pestalozzi  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Friedrich\\_F%C3%B6bel](https://de.wikipedia.org/wiki/Friedrich_F%C3%B6bel)

<sup>3</sup> Jacob Riis; *How the Other Half Lives: Studies among the Tenements of New York*; 1890;

Ma question de recherche porte sur la forme et l'implantation de nos espaces de jeux en ville, cet article m'apporte des références et des connaissances techniques sur l'histoire de l'évolution des formes de jeux en ville.

Cet article est une synthèse journalistique, ma synthèse n'abordera que certains des thèmes et fragments de l'histoire des aires de jeux dépeints dans cet article.

En partant du début du XVIII<sup>e</sup> siècle et de l'émergence des premières formes d'espaces de jeux, l'auteur présente l'histoire des aires de jeux traditionnelles que l'on connaît aujourd'hui: "Sols absorbants, formes arrondies et couleurs vives, les aires de jeux standardisées font désormais partie du paysage urbain. Toujours les mêmes toboggans sécurisés, châteaux forts en bois et animaux à ressort.", et essaye de comprendre cette évolution et son impact sur l'éducation et la place de l'enfant en ville.

"Le problème est que, tout comme les hôpitaux ne sont pas élaborés pour les patients, mais pour les docteurs, les aires de jeux sont conçues pour tout le monde sauf pour les enfants." James Krohe Jr. "Beyond Playgrounds", 1996. Les premières dynamiques d'organisation de jeu pour les enfants dans la ville sont dues à Johann Pestalozzi<sup>1</sup> et Friedrich Föbel<sup>2</sup> (§ 1 & 2). Pestalozzi

crée notamment une communauté d'enfants et cherche à les occuper par des activités manuelles. Föbel quant à lui crée les premiers jardins d'enfants. Sans s'attarder sur leurs travaux respectifs, il semble important de les notifier, car ils inspireront une grande partie des pédagogues et sociologues qui se pencheront sur le sujet du jeu dans la ville.

## CONTRÔLER L'ENFANT

Dans les années 1870-80, un journaliste immigré danois du nom de Jacob Riis, s'intéresse à la misère des quartiers pauvres "Riis se fait secrétaire des taudis pour documenter ce que la classe moyenne refuse de voir." (§ 4). Il s'attelle à exposer au grand jour la réalité terrifiante des rues pauvres de New York en y prenant des photos, puis il sort un livre intitulé: "Comment vit l'autre moitié"<sup>3</sup>.



Le livre bouscule la classe moyenne de l'époque, alors inconsciente de la réalité des quartiers populaires. Jacob Riis affirme un peu plus tard dans un autre livre intitulé *"The Children of the Poor"* : *"le problème des enfants est le problème de l'État. En modelant les enfants des masses laborieuses, nous dessinerons le destin de l'État - qu'ils dirigeront à leur tour, prenant les rênes de nos mains"* (§ 4).

Naît alors dans les mêmes années le Settlement Movement, (inspiré par les travaux de Riis) dont le but est de : *"soigner biologiquement et moralement la société américaine naissante"* (§ 5). C'est l'apparition de centres sociaux dans les quartiers-dortoirs des ouvriers. Mais les réformateurs-hygiénistes de l'époque voient d'un mauvais œil la présence des populations pauvres dans les quartiers et craignent : *"des troubles à l'ordre public, la prolifération de maladies et, conséquemment, la perversion de leur âme"* (§ 5).

Les réformateurs estiment alors que pour mieux manipuler et gérer la population pauvre, il faut s'orienter vers l'enfance, car, comme expliqué par une des figures de proue du mouvement hygiéniste, Mabel Macomber : *"Plus l'enfant est jeune, plus le superviseur de playground aura de chances d'agir sur la bonne strate, celle des véritables pierres fondatrices du caractère"* (§ 5). Ainsi naissent les premières aires de jeu, dans une volonté de contrôle de la population infantile des quartiers pauvres. La toute première aire de jeux semble dater de 1886, dans les Sand Gardens de Boston : *"Entre les années 1880 et 1910 se met en place un maillage dense d'aires de jeux ouvertes, équipées de balançoires, toboggans, bascules, échelles, etc., où les enfants jouent sous le regard de la communauté de voisins, des policiers et des travailleurs sociaux de la classe moyenne."* (§ 5).

En 1906 est créée la PAA (playground association of America) ayant pour but de promouvoir l'éducation populaire et lutter contre le travail des enfants. Un peu plus tard encore, les aires de jeu seront utilisées pour prévenir la délinquance juvénile. Otto Mallery (membre de la PAA) affirme : *"Le jeu*

*est plus attractif que le vice. Si nous donnons au garçon des villes une chance d'être de la partie, si nous lui fournissons l'opportunité d'exécuter de difficiles prouesses sur une échelle horizontale ou avec un frisbee, le tribunal pour enfants sera déserté au profit de l'aire de jeux publique. Depuis l'installation d'un playground dans le quartier des abattoirs de Chicago, le nombre de cas de délinquance juvénile a réduit de moitié [...] Un playground construit aujourd'hui est une prison de moins pour demain."* (§ 6). Le président Théodore Roosevelt s'intéressera de près à la PAA et à la question des aires de jeux, il en fera ainsi une affaire d'État, ne concernant plus seulement les quartiers populaires et milieux associatifs. Il affirme : *"Les rues des villes ne sont pas des terrains de jeux satisfaisants pour les enfants parce qu'elles sont dangereuses, parce que la plupart des bons jeux y sont contraires à la loi, parce qu'il y fait trop chaud en été et parce que dans les zones les plus denses en population, ces rues sont plutôt des écoles du crime"* (§ 6). Les aires de jeux deviennent un moyen de garder les enfants et de les éduquer pendant que les parents vont travailler, mais Cary Goodman<sup>4</sup> explique aussi que : *"les enfants étaient clôturés dans les playgrounds, non seulement pour être américanisés, mais aussi pour décongestionner les rues du Lower East Side au profit de la circulation des travailleurs et des biens"* (§ 6).

En 1893 a lieu l'exposition universelle de Chicago, celle-ci met en avant un nouveau mouvement : le *"City Beautiful Movement"* (§ 7) selon lequel les villes et aménagements urbains devront désormais être beau : *"Les aires de jeu devront désormais avoir du "charme" et une "apparence agréable". Décongestionner les quartiers résidentiels en les embellissant avec des parcs, des statues et des rues aérées permet littéralement de nettoyer les taudis, d'ouvrir des « perspectives » aux enfants et de mettre de l'ordre dans le social."* (§ 7). Cette dynamique a pour but, d'une part d'embellir les villes, mais aussi d'apporter de la valeur foncière aux logements à proximité d'une aire de jeu. Ou encore selon la PAA:

"empêchent aussi les émotions discordantes des enfants qui les utilisent, surmontant les habituelles tendances à la destruction des enfants à qui l'on propose des espaces de jeu repous-sants et stériles" (§ 7).

## LIBÉRER L'ENFANT

En 1930, Carl Theodor Sørensen<sup>5</sup>, créé le concept du "*Junk Playground*" (§ 12), à la suite du constat de l'intérêt des enfants pour les terrains vagues et les chantiers. Cette dénomination est issue du terme "*Junk*", qui en anglais désigne un objet vieux ou jeté dont on ne considère plus la valeur. L'idée est la suivante : "*oublier les traditionnels toboggans, tourniquets et autres bacs à sable pour n'offrir aux enfants qu'un terrain vague, sous le regard bienveillant d'un adulte, rempli d'objets abandonnés, et leur permettre de construire l'aire de jeux de leurs rêves*" (§ 12). Utiliser les rebuts, les matériaux utilisés, pour créer un espace de jeu autonome et expérimental. Le premier Junk playground est implanté à Emdrup, un quartier de Copenhague, en 1943. Cet espace était supervisé par des animateurs, dont le rôle était d'accompagner les enfants et de leur permettre des activités plutôt que de leur en interdire. Selon l'historien Roy Kozlovsky : "*L'atmosphère permissive de l'aire de jeux offrait un espace de fiction créative et d'anarchie, où les enfants pouvaient regagner confiance en la société par*

*leur interaction avec un animateur qui faisait figure d'avocat et de défenseur*"<sup>6</sup> (§ 12). Dans les mêmes années, une architecte paysagiste du nom de lady Allen of Hurtwood<sup>7</sup>, qui travaillait sur les orphelins de guerre, s'intéresse à ce Junk Playground. Elle part alors le visiter en 1946, et en fait l'expérience suivante : "*Dans le contraste qu'elle observe avec l'ennui offert par les traditionnels playgrounds britanniques inspirés de leurs cousins américains, elle juge l'expérience révolutionnaire et rédige un article qui fera date: "Pourquoi ne pas utiliser nos sites bombardés comme ça ?"*. Elle réussit à en faire implanter deux sur des terrains bombardés et les résultats sont sans appel, les enfants en raffolent : "*La fréquentation allant jusqu'à deux cent cinquante bambins certains jours, qui construisent des cabanes avec de vieux bouts de bois et de tôles, autogèrent un restaurant, publient un journal, montent des spectacles, allument et éteignent des feux, creusent des tunnels*

Ferdinand Cazalis

*à l'abri du regard du superviseur, lequel, à la différence des préceptes de la PAA, n'est là que pour aider et non pour surveiller*".

Le nom des "*junk playgrounds*" se transforme peu à peu pour s'écarter du souvenir de la guerre et de la destruction pour finir par s'appeler : "*terrain d'aventure*". Ils se développeront alors très rapidement dans tout le Royaume-Uni puis atteindront l'Allemagne. Prônant des valeurs "*autogestionnaires et libertaires*" comme un pied de

<sup>4</sup> Cary Goodman; "Choosing Sides: Playgrounds and Street Life on the Lower East Side".

<sup>5</sup> Architecte paysagiste danois du 20<sup>è</sup> siècle [https://en.wikipedia.org/wiki/Carl\\_Theodor\\_S%C3%B8rensen](https://en.wikipedia.org/wiki/Carl_Theodor_S%C3%B8rensen)

<sup>6</sup> Roy Kozlovsky; "Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction"; Rutgers University Press; New Brunswick; 2008

<sup>7</sup> Architecte paysagiste du 20<sup>è</sup> siècle et promotrice du bien-être infantile (elle lutte pour les droits des enfants). [https://en.wikipedia.org/wiki/Marjory\\_Allen,\\_Baroness\\_Allen\\_of\\_Hurtwood](https://en.wikipedia.org/wiki/Marjory_Allen,_Baroness_Allen_of_Hurtwood)

<sup>8</sup> James Krohe Jr., « *Beyond Playgrounds* », *Illinois Issues*, n° 19, juin 1996

<sup>9</sup> professeure de littérature, spécialisée dans celle des enfants, à l'université de Rutgers (Camden, New Jersey)

nez au régime nazi et une sorte de renaissance post-guerre. Lady Allen of Hurtwood y voit : *"un récit pour la reconstruction d'après-guerre, un processus de guérison dans lequel les dommages physiques et psychologiques de la guerre sont soignés par le jeu"* (§ 12).

## SÉCURITÉ DES ENFANTS

Les années 1980 voient se bousculer la forme des aires de jeux. En effet, l'enfant devient le centre de l'attention des adultes et surtout des parents. On se rend compte de sa fragilité, l'auteur l'explique de la sorte : *"Le travail devient flexible, les embauches en CDD sont à la mode, le mariage bourgeois n'a plus le vent en poupe. L'enfant devient peu à peu le seul contrat existentiel de longue durée sur lequel se reposer. Il cristallise les peurs et les attentions, incarnant pour la classe moyenne une île d'affection, de continuité et de dépassement de soi dans l'océan de la précarité sociale, une "capsule défensive"*. Dès lors : *"Le jeu de l'enfant n'est désormais plus une aventure insouciant, mais un moment à sécuriser et à surveiller."* (§ 13).

La commission municipale des parcs est condamnée par un tribunal de Chicago, de verser des dommages et intérêts aux familles dont l'enfant a été victime d'un traumatisme cérébral dû à une chute sur une aire de jeu. D'autres affaires de la sorte émergent et la sécurité devient peu à peu le mot d'ordre et *"la plus*

*haute priorité"* du Département des parcs de l'Illinois qui publie en 1995 un *"Guide de planification des playgrounds"*<sup>8</sup> (§ 13). Les aires de jeux et des jeux traditionnels subissent alors un grand changement, autant dans la forme que dans le matériau, mais aussi dans leur implantation dans la ville : *"Les installations jugées trop « risquées » (tourniquets métalliques, toboggans géants, balançoires de pneus, etc.) sont remplacées par des formes arrondies de plastique, des sols absorbeurs de choc et des barrières antichute"* (§ 13). Des affaires sont suivies et par la suite des documents sont rédigés, comme en France : *"En 1994, le gouvernement Balladur réglemente et normalise les aires de jeux dans un document de l'Association française de normalisation (Afnor) de près de cent pages"* (§ 13). Les normes deviennent extrêmement strictes et précises et les fabricants peuvent même risquer la prison dans le cadre d'un non-respect de diamètre d'écrous ou de distance entre deux barreaux d'une échelle. En 2004, Holly Blackford<sup>9</sup> mène une étude à Oakland (Californie) dans laquelle elle s'intéresse aux aires de jeux intérieures des fast-foods, en les comparant aux aires de jeux publiques. Elle s'intéresse à la sécurité et à la prévention exercée par les parents, et leur impact sur le jeu de l'enfant. *"Blackford part du constat que les enfants sont comme emprisonnés par le regard des parents pendant qu'ils jouent sur un playground municipal. De là l'impossibilité de mener une enquête sociologique sur leur comportement de jeu: on n'y peut*

*seulement étudier la relation enfants/parents, ou mieux, le comportement des parents - entre eux et avec leurs enfants" (§ 14). En étudiant les jeux privés des fast foods et centres commerciaux, elle se rend compte que les parents sont moins vigilants que dans l'espace public, une confiance sûrement due au fait que les entreprises sont responsables des normes de sécurité et qu'elles les appliquent grâce à des budgets souvent supposés plus importants que pour les aires de l'espace public. Mais aussi, car ils peuvent faire autre chose dans ces espaces, là où dans l'espace public, ils se cantonnent à leur rôle de parents observateurs et protecteur, assis sur un banc. Les enfants y sont alors plus libres, parfois même cachés: "dégagés du regard des parents dans les opaques tunnels, châteaux et piscines de balles, ils retrouvent "la liberté temporaire dont les enfants urbains de la classe ouvrière jouissaient dans les rues de la fin du xixe et du début du xxe siècle." Soit avant leur enfermement dans les aires de jeux." (§ 14). Ainsi l'espace public, a contrario d'être l'espace supposé le plus ouvert et libre en ville, représente pour l'enfant probablement l'espace le plus fermé. L'enfant est barricadé dans des aires de jeux, surveillés par tous ceux qui l'entourent, victime de la pression des parents, et évoluant dans des structures qui ne lui font pas confiance tant elles font tout pour qu'il ne se blesse pas tout en l'empêchant d'être libre dans son jeu. L'enfant d'aujourd'hui est en quelque sorte emprisonné dans son jeu.*

## CONCLUSION

Les contraintes et normes actuelles des aires de jeux sont l'héritage d'expériences, tournants politiques, avancées technologiques ayant eu lieu par le passé. Il me paraît important d'être conscient des changements et transformations avant de blâmer la forme ou la fonction des structures d'aujourd'hui. L'enfant est étymologiquement, "celui qui ne parle pas", ce qui peut être à la fois considéré comme celui qui ne peut pas parler ou alors

comme celui qui n'a pas droit à la parole. La place de l'enfant dans la ville, à peine considérée dans les temps anciens, a grandement évolué quand on observe aujourd'hui la présence de parcs et espaces de jeux qui lui sont dédiés. Cependant, peut se poser la question de sa liberté. Entre volontés de l'éduquer, de le surveiller, ou encore de le protéger, il est légitime de se demander si l'enfant est réellement libre de ce qu'il veut faire en ville. Peut-on considérer qu'une aire de jeux qui le sépare de l'espace de la ville, le pose au centre de l'attention, et lui impose des manières de se comporter, fait état d'un quelconque libre arbitre dans son expérience du jeu ? Sans pour autant le mettre en danger, il s'agit de redonner à l'enfant sa liberté de jeu et d'action, de lui faire confiance, de le laisser expérimenter le risque, de le laisser libre dans l'espace de la ville et de le détacher de la surprotection et surveillance des parents. Si des initiatives telles que les terrains d'aventure ont pu émerger en plein temps de guerre, il doit être possible de faire revivre ces espaces d'apprentissage et de découverte pour les enfants d'aujourd'hui.





**ÉTUDES**  
**DE CAS**  
ART

The logo consists of three lines of text. The first line is 'ÉTUDES' in a bold, orange, sans-serif font, with a small blue dot at the end of the 'S'. The second line is 'DE CAS' in the same font, with a blue dot at the beginning of the 'D'. The third line is 'ART' in a lighter orange, sans-serif font, with a blue dot at the end of the 'T'. The overall layout is centered and minimalist.

# COLORLINE

## Colin Greenly

Colin Greenly; "Colorline"; 1971;  
événements ;  
<https://www.colingreenly.com/publicprojects.html>

Colin Greenly est un artiste, plasticien américain de la fin du 20<sup>e</sup> siècle. "Pendant plus de 60 ans, Colin Greenly a exploré les énergies de la nature et de l'existence, en les interprétant à travers des matériaux d'art conventionnels et non conventionnels". "Colorline" est un événement éphémère, que Greenly mettait en place pour des étudiants. Il en a réalisé avec l'École d'architecture de l'Université de Syracuse, la Corcoran School, le Cazenovia College, et l'Université centrale de Michigan.

<sup>1</sup> Informations issues de l'article du projet sur le site de Greenly : <https://www.colingreenly.com/publicprojects.html#>

<sup>2</sup> *ibid*

Le principe du projet était d'inviter le public à créer des structures et formes à base de grandes bandes de couleurs. Les contraintes étaient les suivantes : "créer des pièces influencées par le vent, des pièces fluides, des pièces fermées, des pièces ouvertes, des pièces de terre, des pièces souterraines, ou tout ce que le matériau suggère"<sup>1</sup>. Ainsi Greenly invitait quiconque à participer et à fabriquer en se servant du tissu urbain, du mobilier, de tout ce qui se trouvait sur place. Grâce à l'outil des bandes colorées, outil très facilement modifiable, ajustable, à travers lequel on interagit facilement avec l'espace qui nous entoure, les participants pouvaient alors découvrir l'environnement sous un autre œil, celui de la création artistique. Et ce, tout en créant une œuvre participative. L'œuvre de Greenly m'intéresse dans

la forme qu'elle prend, en apportant simplement des bandes de couleurs, il réinvente une manière de vivre dans l'espace, celui-ci prend alors des couleurs, devient l'œuvre de ses habitants et renvoie un aspect sensible pour ceux qui y ont participé.

"L'art peut ajouter beaucoup de plaisir à la vie en particulier quand il est sorti des musées et dans notre environnement quotidien où il devient une partie naturelle de l'expérience de chacun."<sup>2</sup>.



Colin Greenly; "Colorline"; 1971;  
événements ;

# THE MODEL

## Palle Nielsen

*Palle Nielsen; "the model"; 1968;  
Moderna Museet de Stockholm;  
experience/ oeuvre d'art*

Palle Nielsen est un illustrateur et graphiste danois, à 26 ans il propose de transformer le grand hall d'entrée du Moderna Museet de Stockholm en aire de jeux : "L'idée est de créer une structure pour le jeu créatif des enfants". Des enfants de tous les âges poursuivront le travail sur cette structure. À l'intérieur comme à l'extérieur – dans tous types de jeu – ils seront autorisés à manifester leur capacité à s'exprimer".

*<sup>1</sup> Vincent Romagny est un enseignant en théorie de l'art à l'Ensbu Lyon. Il est docteur en esthétique, ainsi qu'éditeur et commissaire d'exposition indépendant  
Son article s'intitule : "L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles", Marges, 24, 2017, 69-79*

Vincent Romagny<sup>1</sup> présente cette oeuvre de Palle Nielsen, dans un article de la revue "Marges", où il interroge la notion d'oeuvre d'art et l'expérience d'un modèle de société à travers le jeu. L'expérience ayant lieu dans un musée, elle faisait office d'exposition, à cela Palle Nielsen a répondu : "Ce n'est une exposition que parce que les enfants jouent dans un musée d'art. Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas". La fonction du musée étant d'exposer des oeuvres, Nielsen fait un pied de nez en offrant un espace de jeu au sein même d'un lieu destiné à autre chose. Une manière de répondre à la spécialisation des espaces. De plus on pourrait comparer la forme que prend l'aire de jeu à celles des terrains d'aventures, qui se développeront dans les années 70. Les enfants semblent libres de construire, explorer, expérimenter. L'expérience

se fait à la fois du côté de l'enfant qui joue dans un espace qui lui offre une liberté d'action qu'il n'a pas dans la ville et du côté de l'adulte qui observe dans le cadre de l'exposition, les comportements de l'enfant, et peut lui aussi s'en inspirer. "The model" est d'ailleurs le nom donné à cette oeuvre car elle représentait pour Palle Nielsen : "l'avènement d'un nouveau modèle de société, à partir de l'observation du jeu des enfants". Le jeu, plus qu'une activité de loisirs, est aussi une forme d'interaction sociale à travers laquelle des individus se rencontrent et créent ensemble, parfois coopèrent. Ainsi rendre le jeu public et accessible peut permettre à l'usager d'expérimenter des lieux qu'il côtoie d'une manière différente, et de mettre en avant d'autres formes d'interactions sociales au sein de la ville.





IMG1 : photographie issue du site du MACBA. Elle même issue du livre : 'Palle Nielsen. The Model - A Model for a Qualitative Society' : <https://www.macba.cat/en/learn-explore/publications/palle-nielsen-model-model-qualitative-society>



IMG.2 (droite) : ibid  
IMG.3 (gauche) : ibid



# LES PLAYSCAPES

## d'Isamu Noguchi

*Isamu Noguchi; "Play mountain", 1933; "Kodomo no kuni", 1965; "Piedmont park", 1976*

Isamu Noguchi est un sculpteur designer et scénographe japonais très reconnu du XXe siècle, et surtout (comme on peut le lire dans le dossier de presse sur Kodomo no kuni) : "le premier artiste à avoir imaginé que l'aire de jeux pourrait être pensée comme un paysage sculptural avec Play Mountain en 1933" (p.6). Son projet "Play Mountain" (fig 1) était un des premiers à imaginer un espace de jeu à l'échelle d'un espace d'habitation.

*Dossier de presse; "Kodomo No Kuni Enfance et aires de jeux au Japon"; Vincent Romagny (enseignant en théorie de l'art à l'Ensba Lyon. Docteur en esthétique, Editeur et commissaire d'exposition indépendant); L'onde; Page.3-4; 6 mars 2018*

Noguchi met en avant le relief de la sculpture pour créer une surface multifonction. Il fait cohabiter le jeu avec les habitations. Malheureusement, le projet ne verra jamais le jour comme d'autres de ses propositions, mais ceux-ci seront quand même exposés au MoMa et auront pour effet d'influencer grandement de "jeunes concepteurs pionniers d'aires de jeux aux formes renouvelées". Plus tard il a pu réaliser des aires de jeux pour "Kodomo No Kuni" (un parc pour enfant, né dans le cadre de la fête traditionnelle des enfants au japon) (fig 3), ou encore pour le "Piedmont park" à Atlanta (fig 2). Ce qui ressort des œuvres de Noguchi c'est le relief, il semble utiliser le paysage comme inspiration, et créer un aménagement qui répond

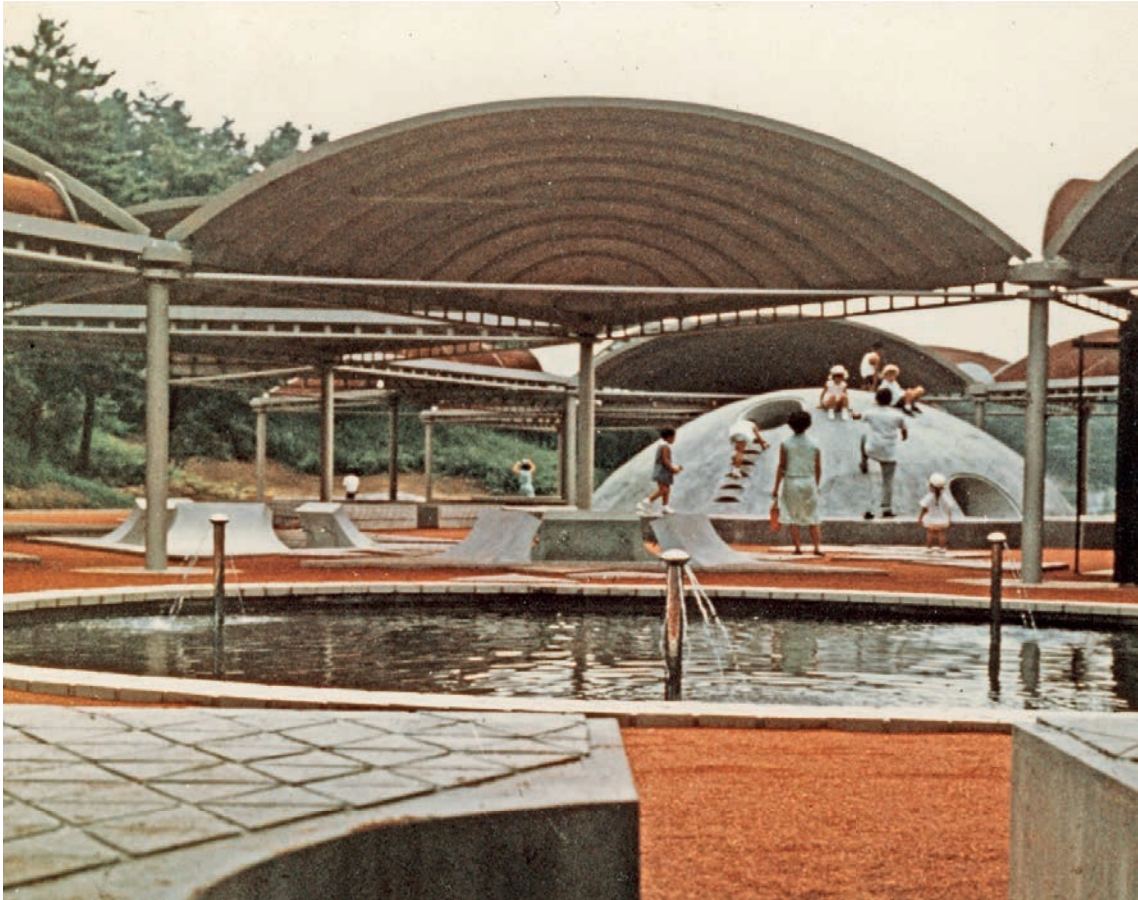
à l'environnement dans lequel il s'implante. Le jeu prend place grâce à des sculptures abstraites qui offrent souvent la possibilité d'y grimper, de se cacher dessous, de glisser dessus, etc. Le relief de nos villes, très droites, hautes, carrées, nous empêche de jouer en leur sein. Pourtant on peut observer un enfant s'amuser à rester en équilibre sur un trottoir, ou à grimper sur une barrière. Apporter plus de relief à nos villes en les transformant, en modifiant les éléments urbains, serait-il une manière de les rendre plus accueillantes, abordables ?



*IMG.1 (gauche): Photographie de la maquette du projet sur le site d'Isamu Noguchi*

*IMG.2 (droite): Photographie du Piedmont park sur le site de Minnie Muse*

*IMG.3 : Photographie de Kodomo no Kuni sur le site de WHY magazine*



# DISPATCH WORK

Jann Vormann

*Jann Vormann;  
"Dispatchwork"; 2007; oeuvre  
collaborative;*

*Article sur le site de  
Vormann : <https://www.janvormann.com/testbild/dispatchwork/>*

<sup>1</sup> *Site du projet  
Dispatchwork : <https://www.dispatchwork.info/>*

Jann Vormann est un sculpteur et artiste, il est principalement connu pour ses micro installations dans la ville à base de lego. Le principe est simple : trouver un endroit en ville à réparer, ce peut-être un mur, une façade, une colonne... Avec les briques il vient combler les interstices et créer une sorte de réparation colorée (fig 1, 2 & 3). Par la suite, Vormann a créé un site nommé "Dispatch work"<sup>1</sup> pour exporter son projet à l'international.

Le site présente une grande map-monde, remplie de points précis où une installation est présente, n'importe qui peut alors réaliser une construction de lego dans un recoin d'une ville, et le partager sur le site. Le site est devenu une œuvre commune réunissant les travaux de centaines de personnes. Ce projet met en avant les détails, les recoins, le fait de regarder la ville sous un autre angle. On peut se prendre au jeu de chercher l'installation, ou au contraire de venir en faire une quelque part. Inviter à regarder la ville au stade du minuscule, c'est permettre de découvrir des choses insoupçonnées, on en trouve même que l'on ne cherchait pas au départ. Apprendre à mieux connaître sa ville et à savoir la regarder différemment, venir modifier soi-même l'espace

urbain sous-couvert d'un prétexte artistique (ou pas) est probablement un moyen par lequel on s'approprié son environnement. Jouer pourrait alors venir d'un changement de perspective et de point de vue par rapport aux espaces que nous occupons au quotidien.



IMG.1 (droite) : Photographie  
issue du site de Jann  
Vormann : [https://www.  
janvormann.com/testbild/  
dispatchwork/](https://www.janvormann.com/testbild/dispatchwork/)

IMG.2 (gauche) : Ibid



# MODIFIED SOCIAL BENCHES

Jeppe Hein

*Jeppe Hein; "Modified social benches"; 2021; Installation permanente au Claremont McKenna College, Claremont, États-Unis; détails sur le site de Jeppe Hein : [https://www.jeppehein.net/project\\_id.php?path=publics&id=342](https://www.jeppehein.net/project_id.php?path=publics&id=342)*

Jeppe Hein est un artiste danois, créant des installations et des sculptures extraordinaires dans la ville. Le projet "Modified social benches" a pour but de détourner la forme classique de l'objet du banc et d'en faire un objet de rencontre. Les couleurs vives et les formes qu'ils prennent en font des mobiliers extraordinaires et attrayants.

Les bancs de l'image 1 font partie d'une exposition au Kunsten Museum of Modern Art, durant laquelle les usagers ont pu essayer les bancs et se les approprier comme ils le souhaitaient. Par la suite, comme on peut le voir sur l'image 2, plusieurs bancs ont été implantés dans un campus d'une ville aux États-Unis. Jeppe Hein les présente de la façon suivante sur son site: "Ces bancs rouges aux couleurs vives se démarqueront sur le campus pour leur humour fantaisiste et lyriquement ludique. Ils deviendront un lieu où les étudiants pourront se détendre et s'inspirer de leur créativité."

Le fait de détourner le mobilier public tels que nous le connaissons, crée un décalage dans le quotidien. Le jeu peut venir de la surprise, par un événement ou une chose qui bouscule notre routine. Si la surprise peut être provoquée par la présence

d'un objet totalement extérieur au contexte de la ville (une installation gonflable, un manège...) , elle peut aussi venir de la transformation ou du détournement d'un objet connu et utilisé de tous (le banc en est un exemple). Le mobilier utilisé quotidiennement devient alors objet de jeu, une manière de redonner de l'intérêt aux objets qui nous entourent en ville. Ici le détournement est dans la forme et la couleur, il peut aussi venir plus simplement d'un accessoire, d'une extension, ajouté à l'objet, le démarquant ainsi de ses autres formes plus conventionnelles, créant le jeu de le découvrir et de se l'approprier.



*IMG1: Photographie de l'exposition 'Rainbow Modified Social Benches', sur le site de Jeppe Hein*



*IMG2: Photographie du banc du campus, par Anibal Ortiz, sur le site de Jeppe Hein*



# JEU DE PISTE & GÉOCACHING

Certaines activités ludiques permettant de mettre en avant la ville sont connues de tous et déjà grandement répandues. Le jeu de piste (image 1) et le Géocaching (image 2) en sont de bons exemples.

<sup>1</sup> Définition selon Wikipedia :  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_piste](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_piste)

*"Le jeu de piste est un jeu qui consiste à chercher, sur un itinéraire balisé par le meneur de jeu, des indices sous la forme de signes ou de messages écrits qui permettent d'avancer progressivement vers un but inconnu par les joueurs"<sup>1</sup>. Si le jeu de piste est avant tout une quête que les joueurs doivent mener, c'est aussi et surtout un moyen détourné de découvrir une ville, un lieu... Il existe des entreprises privées proposant des jeux de piste payants. Mais aujourd'hui de nombreuses villes proposent des jeux de piste gratuitement, récupérables à l'office de tourisme. Dans le but de faire découvrir la ville à travers un autre prisme que celui des monuments et bâtiments classiques touristiques.*

Une autre pratique émergente depuis le début des années 2000 est le géocaching (image 2), le principe est simple : trouver des objets cachés par d'autres personnes à l'aide d'un GPS et d'indices. De nombreux sites web ont été consacrés à cette

pratique et comptent désormais des millions de personnes inscrites. Si le Géocaching se fait souvent en pleine nature, il arrive que l'on puisse en trouver en ville. Il m'est arrivé de participer à en trouver un avec des amis, et nous nous sommes retrouvés à grimper à l'intérieur d'un lavoir pour chercher un objet inconnu. Chose que nous n'aurions probablement jamais faite sans avoir un but précis.

Ces pratiques utilisent l'environnement comme espace de découverte et de jeu en y cachant des objets dans les recoins, en détournant le sens et la fonction première du mobilier urbain et de l'architecture... Ainsi chaque recoin de la ville devient matière à découvrir, à rêver.



*IMG.1 : Photographie issue du site "Genève pas cher"*



*IMG.2 : Photographie issue du site "Tuile en Corrèze"*

# KAKOMANDO

## Gobelins, école de l'image

*Gobelins école de l'image;  
"KAKOMANDO"; Projet de fin  
d'études; 2023  
[https://www.youtube.com/  
watch?v=X4GS5L  
Ngtyw&t=226](https://www.youtube.com/watch?v=X4GS5LNgtyw&t=226)*

<sup>1</sup> *description du court métrage  
sur youtube*

KAKOMANDO est un court-métrage d'animation produit par des étudiants de l'école d'animation des Gobelins à Paris. "Kakomando est le chef d'un groupe d'enfants espiègles qui courent librement dans les rues de New Town. Pour compléter leur cachette au sommet de l'ancienne colline minière, le jeune commandant doit prendre un risque élevé pour obtenir la seule chose manquante afin de réaliser leur rêve."<sup>1</sup>

La première chose qui a attiré mon œil dans ce court métrage, c'est la ville. Elle s'appelle "New Town" mais semble faite de bric et de broc. Sur l'image 1 on peut voir une rue pleine de couleurs, de motifs et d'assemblages de matériaux de toutes sortes. Sur l'image 2 on aperçoit en arrière-plan ce qui semble être des restes de bâtiments et de structures industrielles. Tous les bâtiments sont colorés, décorés, rien n'est gris. Les habitants semblent s'être approprié une vieille ville effondrée, et plus que ça, les enfants jouent dedans. Cette ville en ruines deviendrait alors une nouvelle ville (New Town), faite par et pour ses habitants. Les enfants y jouent, en courant à travers les rues, en sautant de toit en toit, et c'est manifestement une habitude qu'ils ont, que personne ne remet en cause. Sur l'image 3 on les voit arriver dans une structure en haut d'une colline qui est en réalité leur base/cabane qu'ils ont eux-même construits avec des matériaux récupérés.

Cette forme de ville ludique utopique met en avant les différentes contraintes que les fabricants de nos villes imposent à l'espace urbain. Ce type d'environnement paraît impossible dans un pays comme la France, où l'espace public doit être impeccable, le plus sécuritaire possible et où les adultes construisent des jeux pour les enfants, sans connaître ni se renseigner sur ce dont ils ont réellement besoin. Le conflit et l'incompréhension entre le jeu de l'enfant et la rigidité sérieuse de l'adulte est d'ailleurs traitée à la fin du court-métrage. où l'adulte en colère finit par détruire l'œuvre des enfants. Dans l'ignorance de ce que l'enfant souhaite, l'adulte réduit son activité "futile" à néant. Ce court-métrage met en avant l'importance pour l'enfant de s'approprier sa ville, et de pouvoir jouer en son sein. Mais aussi la nécessité pour les designers d'aire de jeu de travailler avec des enfants afin de cerner ce qui les fait vibrer, pour imaginer et créer des espaces de jeux dans la ville.



IMG.1: Capture d'écran du court métrage



IMG.2: ibid



IMG.3: ibid

# THE LAND

## Erin Davis

Informations issue du site web  
d'Erin Davis :  
<http://erinjd.com/>

Article sur le site d'Erin Davis :  
<http://erinjd.com/the-land>

Lien du documentaire :  
<https://vimeo.com/erinjd>

The Land est un court-métrage documentaire réalisé par Erin Davis, réalisatrice, productrice et professeure au collège Middlebury à Vermont. Il présente des scènes de vie d'un terrain d'aventure des pays de galle, nommé : "The Land". Il a été largement utilisé par les éducateurs, les défenseurs des jeux, les designers et les parents comme un outil pour lancer des conversations solides sur le jeu, le risque, la liberté et la culture des enfants.

Le court métrage nous montre l'évolution de ce terrain, son appropriation par les enfants et adultes, les activités et événements qui s'y déroulent. Sur la première image, on peut avoir un aperçu du terrain : conteneurs, palettes, tôles, tuyaux, béton, des matériaux et objets qui ne sont, dans l'imaginaire collectif, jamais associés aux enfants. Mais ici ils jouent dedans, ils fabriquent, ils détruisent, ils expérimentent, seuls ou à plusieurs. Tout ça avec l'accompagnement des "playworkers" (fig 1), des animateurs chargés de veiller au bon déroulement de l'usage du terrain et prêt à aider les enfants dans leurs projets. Dès le début du court-métrage, on nous montre Ethan, 11 ans, fabriquant une sorte de pelle avec un manche de bois, une barre de métal, et du carton découpé en un rectangle mis au bout (fig 2). Voir un petit enfant couper du carton avec une scie n'est pas habituel, on peut vite avoir peur

pour lui ou douter de ses capacités à mener la tâche. Le même sentiment peut nous parcourir quand on le voit plus tard grimper seul à un arbre sans être assuré (fig 3), en hors champ de cette image, un animateur regarde la scène et donne des conseils à Ethan, il dit ensuite : "Même quand tu n'es pas à l'aise avec ce qui est en train de se passer, ce n'est pas ce qui doit guider ta prochaine action." Une manière d'apprendre à mettre ses angoisses et inquiétudes de côté et à faire confiance aux gens qui nous entourent, quelque soit leur âges.





IMG.1 ^ ; Erin Davis; "The Land"; Documentaire; 2015



IMG.2 ^ ; Ibid



IMG.3 ; Ibid



IMG.4 ; Ibid

Ce court-métrage me questionne sur le rapport au risque et à la liberté d'action. Aujourd'hui la ville est pensée pour ôter toute forme de risque de notre vie quotidienne, alors même que celui-ci est caractéristique du jeu. Sans risque, le jeu ne nous fait plus vibrer, c'est le risque qui nous donne envie de rejouer et qui nous fait vivre des sensations fortes. De plus, apprendre et découvrir c'est aussi expérimenter, échouer, recommencer. Sans le risque, l'enfant n'a sans doute pas le même rapport à ce qui l'entoure, et peut vivre comme détaché de son environnement. Cette question de confiance et de liberté d'action est beaucoup d'ue aux parents mais le design peut aussi créer un cadre dans lequel cette expression est possible.





IMG.5 : ibid

**ÉTUDES**

**• DE CAS**

**DESIGN**

# CAFÉ BOO BAH

## I-Beam design

*I-Beam design, Café BooBah  
<https://www.i-beamdesign.com/projectpage-cafe-boo-bah>*

I-Beam est une entreprise de designers, architectes new-yorkais, qui réalisent des projets de design et d'architecture. Ils ont notamment travaillé sur de la création de bureaux, quartier général de diverses entreprises américaines, mais aussi de grands espaces d'infrastructures de jeu.

Le projet en question est le café Boo Bah, un restaurant-espace de jeu situé dans Brooklyn. Le but était de proposer un aménagement intérieur pour les familles et enfants, où les parents peuvent se reposer tranquillement pendant que leurs enfants jouent dans des salles dédiées. Au-delà des couleurs stéréotypées naïvement associées à la petite enfance (couleurs primaires saturées), des jeux proposés dont aucune singularité ne se dégage (boulier, formes en mousse...). L'élément original de cette installation est constitué par ces Legos au mur.

Cependant, quelque chose me pose souci, les différents projets qu'ils partagent semblent imaginés et conçus sans qu'il y ait de réelles réflexions autour du lien entre l'habitant et l'espace. Leurs projets ne contiennent aucune mention ou trace d'un quelconque travail en collaboration avec les usagers. Ce constat fait état d'une forme d'imposition de l'espace de jeu à l'enfant. Chose que je ne souhaite

pas mettre en œuvre dans le cadre de mon projet.

Pour en revenir au café Boobah, ce qui m'a attiré l'attention en découvrant ce projet, c'est le fait de jouer avec l'espace. Jouer se fait très souvent au sol, autant en jouant avec des objets qu'en jouant à des activités physiques. Alors pour repenser diverses manières de jouer dans la ville, il paraît pertinent de réfléchir à réinventer la dimension spatiale dans laquelle le jeu trouve sa place. Pourquoi ne pas jouer au mur ? Dans les endroits auxquels nous n'avons habituellement pas accès ? Regarder autre chose que le sol pourrait être une manière de se ré-approprier l'espace urbain.



IMG.1 : intérieur du café Boo Bah; photo by Silke Mayer

# LA GRANDE BORNE

## Emile Aillaud

Émile Aillaud; "La grande Borne"; cité; 1972

Pour cette étude de cas je me suis appuyé sur les ressources suivantes :

Thierry Paquot; "Les enfants dans les villes"; Article de revue disponible sur le site "Rue de l'avenir"; p.62; Paris; 2005. <https://www.ruedelavenir.com/wp-content/uploads/2018/08/Paquot-Enfant-et-ville.pdf>

Dossier d'œuvre architecturale Réalisé par Estignard Marie-laure (Rédacteur) ; Philippe Emmanuelle (Rédacteur) <https://inventaire.iledefrance.fr/dossier/1A91001003>

Article blog; "La Grande Borne, une utopie urbaine"; 2019; Blog ARCHI & PHOTOS <http://blogarchiphotos.com/la-grande-borne-une-utopie-urbaine/>

La Grande Borne par l'architecte Émile Aillaud, est une cité de 3000 HLM construite pour et autour de l'enfant. Sa création prend place dans un contexte de reconstruction après guerre (dans la période de 1950 à 1973), elle a été remarquée car elle se démarque de tous les grands ensembles de l'époque.

En effet la volonté d'Émile Aillaud était de construire une cité dans laquelle les enfants pourraient jouer et se balader librement. Des aires de jeux sont construites au pied des bâtiments (image 1) et une grande plaine se trouve au centre de la cité (image 2). Rien n'est fermé, les espaces sont délimités par des plots ou des changements de matériaux au sol (image 3). Si l'intention d'Aillaud est louable et le résultat bien plus adéquat et inclusif que de nombreux grands ensembles de l'époque, il est en revanche critiqué par Marie José Chombart de Lauwe (une sociologue française) après une enquête de terrain. On retrouve son témoignage dans l'article sur les enfants dans l'espace public de Thierry Paquot: "*L'espace de la ville et celui des enfants devaient se confondre, mais cet espace figé n'est pas susceptible d'aménagement : l'enfance a été pensée mythiquement, ségréguée par rapport aux adultes, et les institutions qui lui sont spécifiques (écoles et centres de loisirs) restent antagonistes et isolées dans l'espace général.*"<sup>1</sup>

Marie José Chombart de Lauwe critique le fait que l'enfant reste séparé de l'espace public dans les aménagements et les espaces qui lui sont voués, là où la promesse était qu'il soit intégré dans la ville. Ce projet de grande envelopure destiné à l'enfant, est critiquable sur certains points mais reste néanmoins un projet qui pour son époque se souciait d'une problématique mise sous le tapis et qui encore aujourd'hui se voit difficilement abordées en France. Construire une ville autour de l'enfant reste probablement le moyen le plus efficace de permettre à celui-ci d'être intégré à la ville et d'y trouver du jeu. Cependant il est a contrario le moyen le plus compliqué à mettre en place car il nécessite de créer à partir de rien. La question du vide chez Aillaud est inspirante, sur les images on peut voir de grands espaces vides, qui laissent aussi la place au jeu, allant à l'encontre de la surabondance d'informations des villes et cités d'aujourd'hui.





IMG.1 : photographies  
réalisées par Asseline  
Stéphane : <https://inventaire.iledefrance.fr/dossier/IA91001003>



IMG.2 : *ibid*



IMG.3 : *ibid*



# PLAYGROUNDS

Aldo Van Eyck

*Aldo Van Eyck; "playgrounds";  
aire de jeux; 1947*

*Pour cette étude de cas je me  
suis appuyé sur les ressources  
suivantes :*

*Denisa Kollarova et Anna  
van Lingen; "Seventeen  
playgrounds"; analyse  
des playgrounds de Van  
Eyck sur le site "Future  
architecture"; 2013; [https://  
futurearchitectureplatform.  
org/projects/c559f4b8-5784-  
4434-b9a0-36e5014db688/](https://futurearchitectureplatform.org/projects/c559f4b8-5784-4434-b9a0-36e5014db688/)*

*Mickaël Labbé (auteur, maître  
de conférences en esthétique  
et philosophie de l'art à  
l'université de Strasbourg);  
"Reprenre place contre  
l'architecture du mépris"; Livre;  
éditions Payot & Rivages ;  
Parcours 3 : Appropriations;  
Chapitre 6 : les playgrounds  
d'Aldo Van Eyck; page 189-  
197; Paris; 2019*

Les "Playgrounds" naissent après la Seconde Guerre mondiale, dans une nécessité de reconstruction. Aldo Van Eyck décide de créer des espaces de jeux pour les enfants à la suite du grand boom de natalité post-guerre. La grande particularité de ses espaces de jeu est leur forme très simple et épurée : de grandes barres d'aluminium grises prennent différentes formes et peuvent être interprétées comme bon nous semble.

C'est là la force de ses installations, alors qu'aujourd'hui : "Des couleurs vives, des structures en plastique et des éléments en forme d'animaux semblent avoir donné le ton, laissant peu de place à l'imagination", les structures de Van Eyck laissent place à l'interprétation. Mickaël Labbé dans son livre "Reprenre place contre l'architecture du Mépris" révèle : "Les structures hémisphériques deviennent tour à tour des endroits où grimper, des espaces sous lesquels se retrouver pour discuter comme des sortes de cabanes, des postes d'observations pour regarder les autres enfants ou encore les nuages". Les "Playgrounds" offrent une liberté d'appropriation, souvent oubliée dans la plupart des espaces de jeu. De plus, ces espaces viennent se loger dans des interstices de la ville : "Promoteur d'une architecture relationnelle faisant la part belle à l'idée de l'entre-deux, Van Eyck pense que

le sens des éléments architecturaux est déterminé par les relations mutuelles qu'ils entretiennent", Mickaël Labbé explique cette idée de "l'entre-deux" à la fois théoriquement comme un mélange entre fonction et imagination, mais aussi spatialement comme un espace, un interstice, inséré au sein du tissu urbain. Une sorte d'échappatoire à la ville. Ainsi les playgrounds d'Aldo Van Eyck permettent à la fois aux enfants de laisser libre cours à leur imagination en leur proposant des formes facilement appropriables; et de réinventer l'espace de la ville en implantant des structures dans des lieux non grillagés, accessibles à tous.



*IMG.1 : Terrain de jeux conçu en 1947 par Aldo Van Eyck à Bertelmanplein, Amsterdam*



## Snug & Outdoor

*Gillett Square; "Snug & outdoor"; aire de jeu modulable; 2010; <http://www.snugandoutdoor.co.uk/kit/index.html>*

*1 Gilles Brougères (professeur en science de l'éducation); "Espace de jeu et espace public"; Article de revue issu de la revue "Architecture et comportement" (HAL open science); 2, 7, p.165-176; Paris; 1991; <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633815v1/document>*

Snug & outdoor (traduit littéralement par confortable & extérieur) est une entreprise de design et d'architecture londonienne, qui crée des espaces de jeux pour les écoles, les autorités locales et les œuvres de bienfaisance. Le SNUG kit est un espace de jeu composé de formes modulaires que les enfants peuvent réunir pour créer leurs propres paysages de jeux passionnants Ici j'analyse le dispositif SNUG du Gillett Square.

La particularité de l'aire de jeu du Gillett square à Hackney (quartier de Londres), est qu'elle n'est pas fixe. Elle est composée de différents modules de couleurs, présentant des possibilités d'assemblage que les enfants peuvent utiliser comme ils le souhaitent. Un container est présent sur les lieux pour ranger les modules et peut être ouvert quand les parents et enfants souhaitent les utiliser. Un des problèmes des aires de jeux d'aujourd'hui est qu'elles sont clôturées, mises à l'écart, comme si le jeu se devait d'être une activité à part de la vie quotidienne. L'auteur Gilles Brougère appelle cela la "*spécialisation des espaces*"<sup>1</sup>, ou le fait que de nombreux espaces n'ont qu'une seule fonction et sont délaissés quand ils ne servent pas. En analysant cette référence, une des causes de la spécialisation des espaces semble être l'implantation définitive des lieux dans l'espace. En effet, en imaginant un lieu modu-

lable et déplaçable, il devient plus aisé de mêler des espaces et leurs fonctions. Une aire de jeu amovible et transformable telle que celle du "Gillett Square" est alors une solution pour jouer en dehors de nos espaces de jeu habituels. Faire de la ville un terrain de jeu en y apportant des modules, en l'aménageant, même de manière éphémère. Voilà probablement une solution à la spécialisation des espaces de jeu. Ce qui m'intéresserait alors serait de pouvoir mêler modules de jeu et jeu avec la ville



IMG1 : Photographies issues du site de SNUG & OUTDOOR, article sur le Gillet Square : <https://www.snugandoutdoor.co.uk/publicspace/gillettsq4.html>



IMG2 : *ibid*



# LE GRAND JEU

Martial Marquet, Amélie Lebleu,  
Étienne Fouque

*"Le grand jeu"; Création d'un mobilier urbain multi-usages, projet répertorié sur la Plateforme "social design"; partenaires du projet : SEM Ville renouvelée, Lille Design; 2020*

*Martial Marquet est professeur d'architecture à l'école spéciale d'architecture de Paris. Son studio, MARTIAL MARQUET STUDIO croise l'architecture, la scénographie et le design.*

*Amélie Lebleu est directrice artistique et designer chez studio lebleu un studio qui développe des expériences intellectuelles et corporelles, à partir de jeux, signes, rythmes et couleurs.*

*Étienne Fouque est paysagiste urbaniste, créateur de l'agence 22<sup>1</sup>, qui traite des projets de territoire, de maîtrise d'œuvre d'espaces publics, de parcs et jardins.*

*1 acteur de l'évolution urbaine de la métropole lilloise. site web : <https://semvr.fr/decouvrir-la-sem/ville-renouvelee/>*

*2 présentation du projet sur la plateforme Social design : <https://plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/le-grand-jeu-0>*

*3 présentation du projet sur le site de studio lebleu : [http://studiolebleu.com/projets/grand\\_jeu.html](http://studiolebleu.com/projets/grand_jeu.html)*

Ce projet s'inscrit dans le cadre d'un appel à projets lancé par SEM (société d'économie mixte) ville renouvelée<sup>1</sup>.

Voici la phrase d'introduction du projet : *"«Fais pas-ci, fais pas ça!».* Les mobiliers urbains induisent trop souvent des fonctions uniques, ils cadrent les usages alternatifs et souvent les limitent."<sup>2</sup>

Le projet part du constat que la pauvreté de fonctions des aménagements dans la ville, la fermeture des espaces, et les contraintes imposées aux habitants quant il s'agit de jeu : *"On interdit aux enfants, puis aux grands s'ils ne se l'interdisent pas eux-mêmes de sauter, bousculer, griller, glisser..."*<sup>3</sup> empêchent les habitants de s'approprier la ville. Suite à ces observations, ils décident de créer un mobilier urbain multi-usage (img 1 & 2), permettant aux passants de s'approprier les modules, d'en faire ce qu'ils veulent. *"Ainsi, l'angle droit peut être un superbe toboggan ou une agora, et la barre une jardinière ou un simple blanc"*<sup>4</sup>. Alliant design produit, aménagement urbain et une part de graphisme, les modules peuvent s'assembler, se juxtaposer, se retourner, de manière à ce que l'utilisateur puisse créer un espace qu'il pourra venir investir. Un des principes qui ressort de ce projet est celui de l'assemblage. Imbriquer, fabriquer, moduler est une manière de jouer

avec son environnement. Sans venir directement modifier le tissu urbain, ce projet propose une manière d'investir l'espace à travers un aménagement mobile. Ce principe de module mobile et éphémère peut s'avérer efficace et facile à mettre en place dans le cadre d'un espace de jeu urbain. En revanche, un avis critique a sa place ici. Les images fournies me semblent montrer des modules relativement volumineux et peu mobiles... Le matériau (bois) laisse à penser que certains éléments sont lourds et peuvent même présenter un risque d'écrasement pour les enfants en cas de renversement...



IMG.1 & 2: Issues du site  
du studiolebleu : [http://  
studiolebleu.com/projets/  
grand\\_jeu.html](http://studiolebleu.com/projets/grand_jeu.html)



# STREET GAME FESTIVAL<sup>1</sup>

## Grow Lab

*Grow lab; "Street game festival" Grønland, Oslo, 21 avril 2018; <https://www.growlab.no/en/work/street-game-festival>*

*Le Grow Lab est "spécialisé dans la conception centrée sur l'homme et les méthodes de travail participatives qui aboutissent à des travaux ancrés localement basés sur des informations et des besoins réels" informations issue de leur site : <https://www.growlab.no/en/how-we-work>*

*1 Article de projet du Street game festival : <https://www.growlab.no/en/work/street-game-festival>*

*2 Ibid*

*3 Ibid*

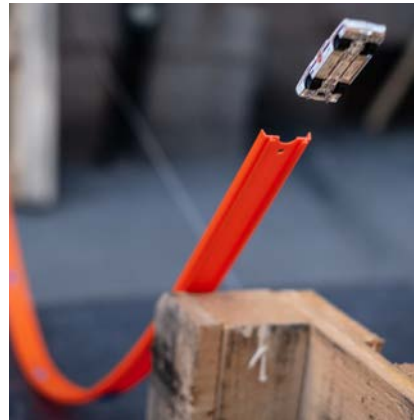
Le Street Game festival, est un projet de design porté par le groupe de designer et d'architectes "Grow-lab". Le projet part du constat que l'essor commercial des jouets d'intérieur a pour conséquence le fait que les enfants jouent de moins en moins dehors si ce n'est dans des rues commerciales et automobiles.

*"Comment pouvons-nous créer des espaces non commerciaux pour les enfants dans la ville, et comment pouvons-nous inspirer les enfants à utiliser l'espace public de manière alternative ?"*<sup>1</sup>. Pour répondre à cette problématique le collectif a décidé de faire fermer, le temps d'une journée, une des rues les plus utilisées de Grønland à Oslo afin d'y installer des jeux en plein air tels que : *"Marbles, Tic Tac Toe, Gariir, Haft Sang, Gitta, Hopscotch, Kick The Can et un Toy Car Court"*<sup>2</sup>. Différents jeux issus de nombreux pays différents, que le collectif a pu récolter en interrogeant des personnes du quartier venues de ces pays. Depuis, chaque année, une journée est dédiée à ce festival et la grande rue est fermée. *"Le festival street game veut donner différentes impulsions aux enfants et montrer que nous n'avons pas besoin de nouveaux jouets et d'aires de jeux raffinées pour nous amuser dans nos villes"*<sup>3</sup>. Ce projet est un bel exemple

de réappropriation de la rue, d'une manière de jouer et se réunir avec peu. En quelques coups de craies, on crée un jeu au sol (image 1 & 2) autour duquel on se retrouve ou se rencontre. Il trouve une réponse radicale mais efficace au problème de la circulation et du danger des rues à savoir celui de condamner la rue aux voitures et à toute autre utilisation que celle du festival. L'apparente simplicité de la proposition est très inspirante dans sa forme, venir dessiner dans nos rues physiquement, pour les redessiner sensiblement. Chaque recoin de la ville peut ainsi devenir jeu, muni d'une craie et d'imagination, quiconque peut venir faire d'un espace, son espace de jeu.



IMG.1 : Photos du street game festival par Sebastian Dahl : <https://www.growlab.no/en/work/street-game-festival>



IMG.2 (gauche) & 3 (droite):  
Ibid

# HANDCRAFTED PLAYGROUNDS

Paul Friedberg

*Paul Friedberg; "Handcrafted playgrounds"; Livre : 1975*

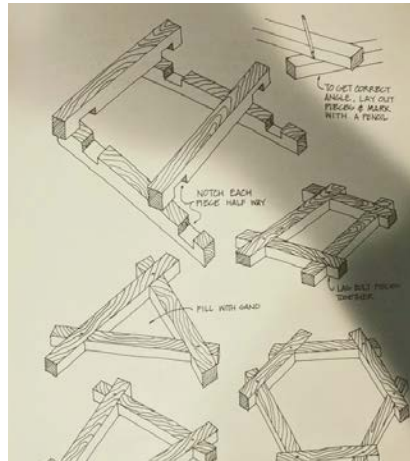
*Pour cette étude de cas je me suis appuyé sur les ressources suivantes :*

*Virginia Alluzzi; "Caring the city, caring the children" : M.Paul Friedberg's inspired handcrafted playgrounds for a post-covid Kodomo no kuni" ; Article; <https://www.adfwebmagazine.jp/en/design/caring-the-city-caring-the-children-paul-friedberg-inspired-handcrafted-playgrounds-for-a-post-covid-kodomo-no-kuni/>*

Paul Friedberg est un architecte paysagiste américain, il a grandement participé au développement de l'architecture paysagère et s'est penché sur la question des espaces de jeux pour les enfants.

Ce livre (image 1) voit le jour dans les années 70, à une époque de mouvement de réappropriation de l'espace urbain. Il présente différentes possibilités de création de structure de jeux, en mettant l'accent sur l'accessibilité aux matériaux de fabrication, et sur la simplicité de création. Il prône la réappropriation de l'espace, l'autonomie et le jeu dans la ville. Le livre présente autant des techniques de fabrication et d'assemblage concrètes (image 3) que des formes de jeu plus abstraites qui peuvent prendre place dans la ville (image 2). Si le designer peut-être créateur d'espace et d'aménagement, il peut aussi à travers des outils, laisser l'acte de création au public concerné (à savoir l'enfant et ses parents). Créer soi-même son jeu et son espace de jeu n'est-il pas un moyen de

développer son autonomie et sa connaissance de l'environnement ? En laissant la possibilité de créer à l'utilisateur, on ne lui impose pas un jeu ni un espace mais on multiplie les possibilités d'appropriation de la ville. De plus, ce pourrait être une manière de proposer une solution à la crainte du danger en ville, laisser aux concernés le soin de créer leur propre jeu en ville.



IMG.1 (gauche) : Couverture du livre, image issue du site d'ADF magazine : <https://www.adfwebmagazine.jp/en/design/caring-the-city-caring-the-children-paul-friedberg-inspired-handcrafted-playgrounds-for-a-post-covid-kodomo-no-runi/>

IMG.2 (droite) : Pages du livre, Ibid

IT SUGGESTS CLIMBING, WHICH IS FUN. BY PLACING THE LADDER IN DIFFERENT WAYS - UPRIGHT, SIDWAYS OR OBLIQUELY - YOU EXPAND ITS POSSIBILITIES. THE MORE FLEXIBLE THE EQUIPMENT, THE MORE SUCCESSFUL THE PLAYGROUND WILL BE.

IMG.3 (ci-contre) : Ibid



# LES YEUX À 1M20<sup>o</sup>

## Division du développement cantonal et urbain de Bâle

*Division du développement cantonal et urbain de Bâle-ville; "les yeux à 1m20"; guide de sensibilisation; 2019;*

*1 information issue du guide en PDF : [https://www.cerema.fr/system/files/documents/2019/10/1m20\\_aussenseite-1260mm\\_avec-points-web.pdf](https://www.cerema.fr/system/files/documents/2019/10/1m20_aussenseite-1260mm_avec-points-web.pdf)*

"Les Yeux à 1m20" est un guide de sensibilisation pour les initiateurs de projet à destination des enfants dans la ville.

*"Le guide « Les Yeux à 1,20 m » a pour ambition de stimuler l'émergence de projets d'aménagement et de processus qui, de la conception jusqu'à la gestion, soient mieux adaptés aux enfants et à leurs espaces de vie"<sup>1</sup> (p.3). Il prend la forme d'un dépliant d'1m20 dans lequel sont creusés des trous (image ci-contre) afin de pouvoir avoir la vision d'un enfant de la taille d'1m20 (taille moyenne d'un enfant de 9 ans). Le but est de se rendre compte de la manière dont un enfant peut voir et percevoir la ville. Le guide expose une démarche à suivre et à respecter lorsque l'on cherche à créer un projet d'aménagement pour les enfants dans la ville. À travers les huit grands principes de base (p.4-5); les aspects qualitatifs (7-8); des exemples concrets (9-10-11); les problèmes à anticiper (12) et en finissant par des annexes (12). Ce guide est une ressource importante pour comprendre les points impor-*

tants et les aboutissants d'un projet pour enfant en ville.

De plus, la notion de regard est un élément à prendre en compte et peut-être une notion à développer car chacun a une vision différente de l'espace. Les enfants ne vivent pas le fait de traverser la route ou de s'asseoir sur un banc de la même manière que les adultes. Apprendre à voir autrement qu'au travers de son œil, permet de prendre en compte des contraintes qui ne nous affecteraient pas forcément personnellement. Rendre la ville plus agréable à vivre pour l'enfant c'est faire en sorte qu'elle s'adapte à sa taille.





IMG : couverture du guide,  
image issue du site du  
CEREMA : <https://www.cerema.fr/fr/actualites/yeux-120m-amenagement-urbain-adapte-aux-enfants>



**ÉTUDES**  
**DE CAS**  
TECHNIQUE

# CARTON & ASSEMBLAGE

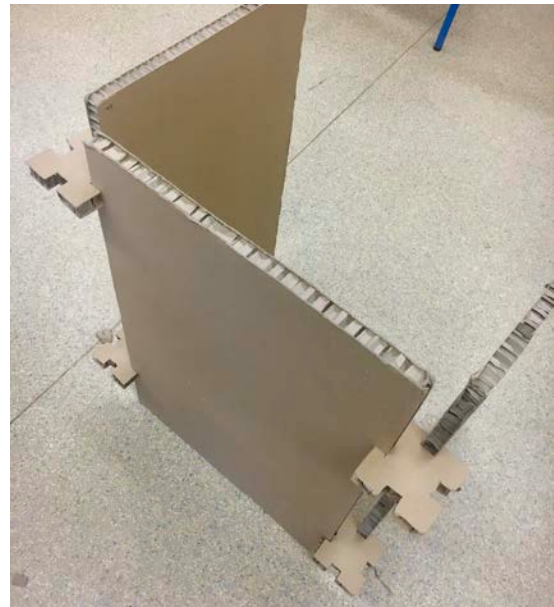
## MATÉRIAU

J'ai choisi d'expérimenter autour du carton, car c'est un matériau accessible c'est à dire facilement récupérable et peu cher. De plus c'est un matériau omniprésent dans notre quotidien et souvent mis de côté. Je cherchais à découvrir des potentiels de fabrication autour d'un matériau commun. Le carton peut me permettre de fabriquer des modules à mettre à disposition dans la ville



## TECHNIQUE

Mes expérimentations se sont axées autour de l'assemblage dans l'idée de développer différentes manières de fabriquer des modules. L'assemblage de différents petits éléments peut permettre de créer des micro modules de fabrication (ex : legos) ou à disposer dans l'espace public. Je me suis donc penché sur différentes techniques d'assemblage avec du carton.



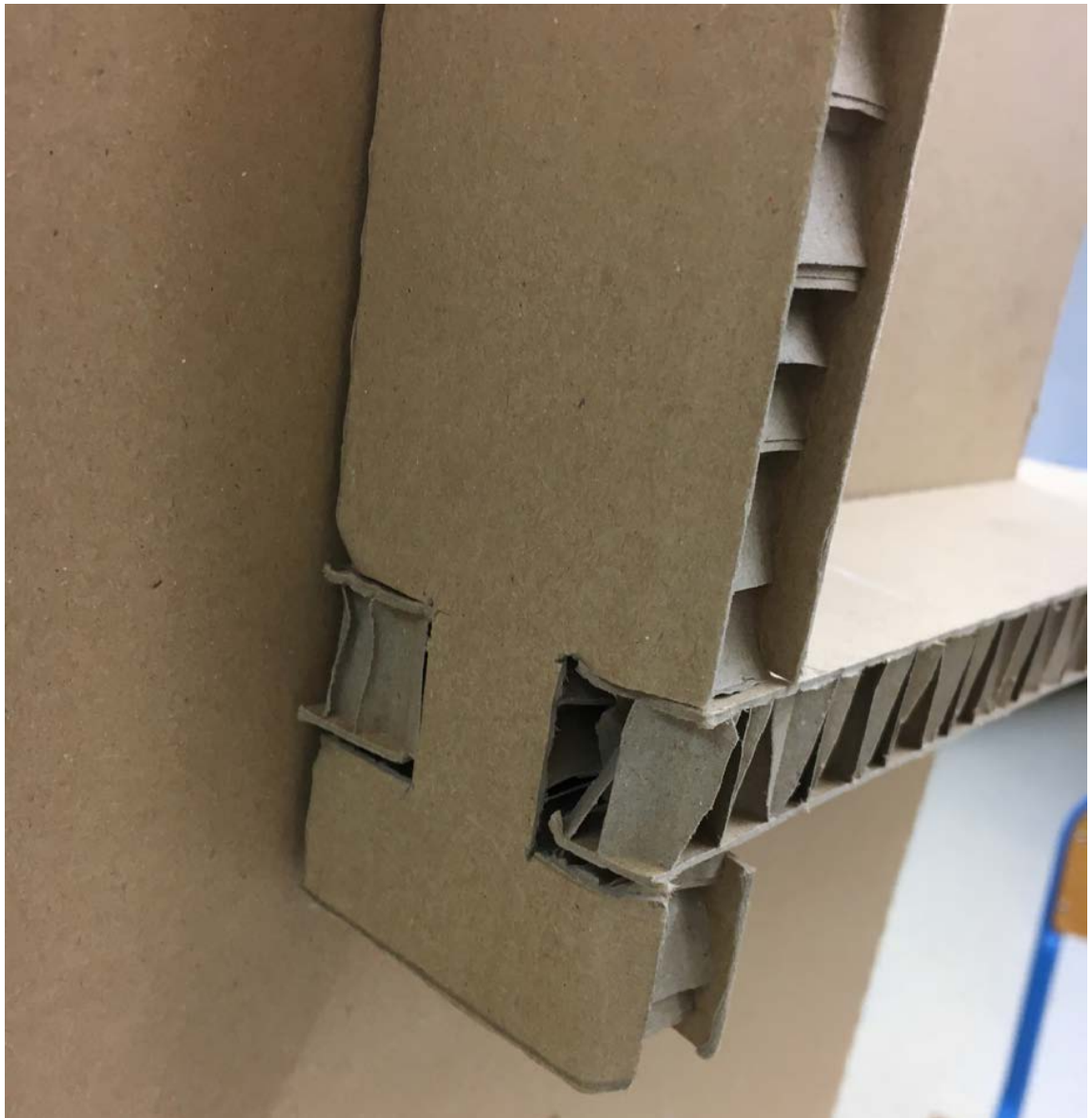
# IMBRIQUER

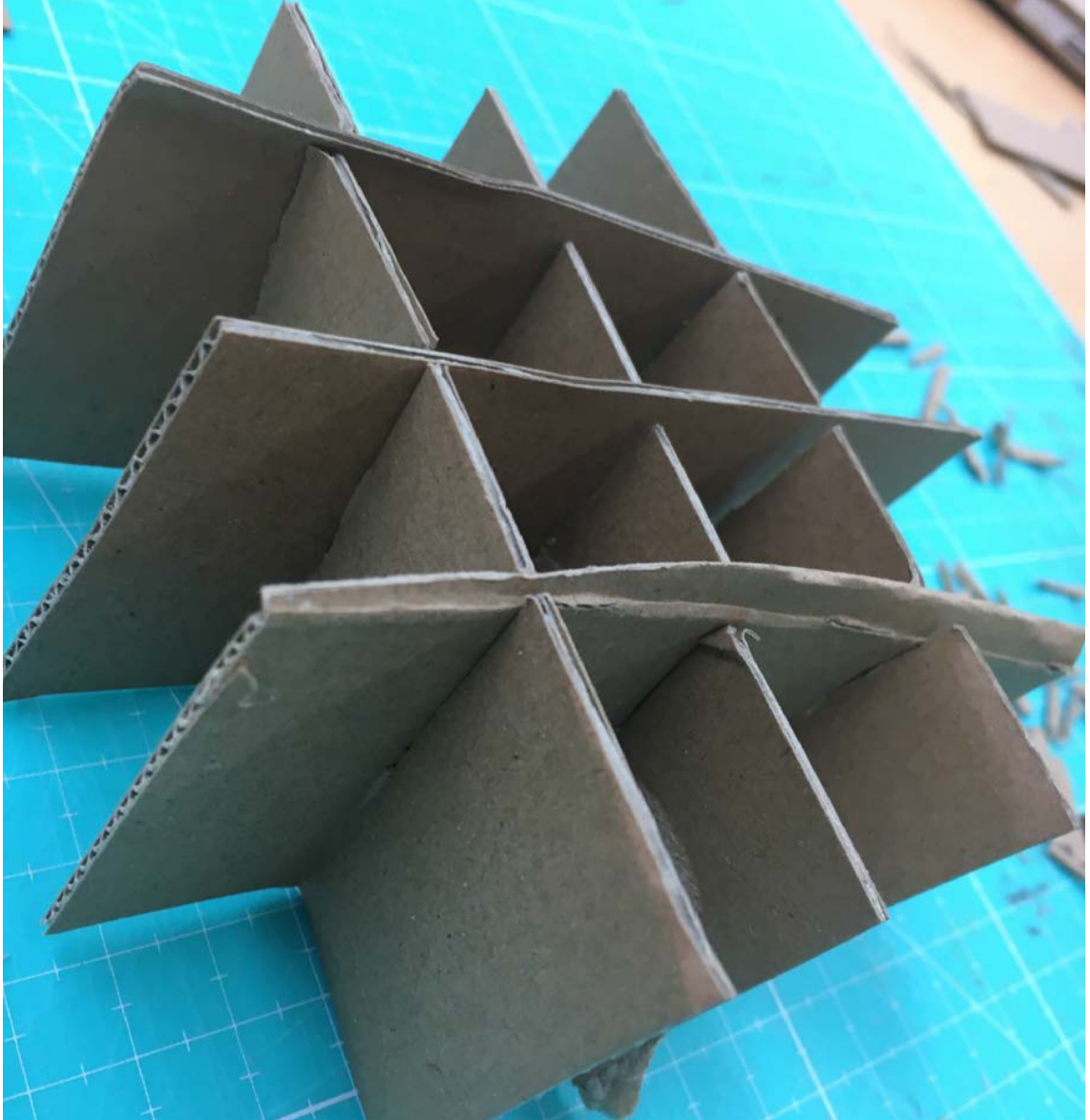
## CARTON + CARTON

Essai de fabrication de plusieurs petits modules identiques. L'idée première était de lier deux grandes planches de cartons à l'aide de petits bouts de cartons. Puis j'ai essayé de créer des structures compactes et solide en carton alvéolaire.







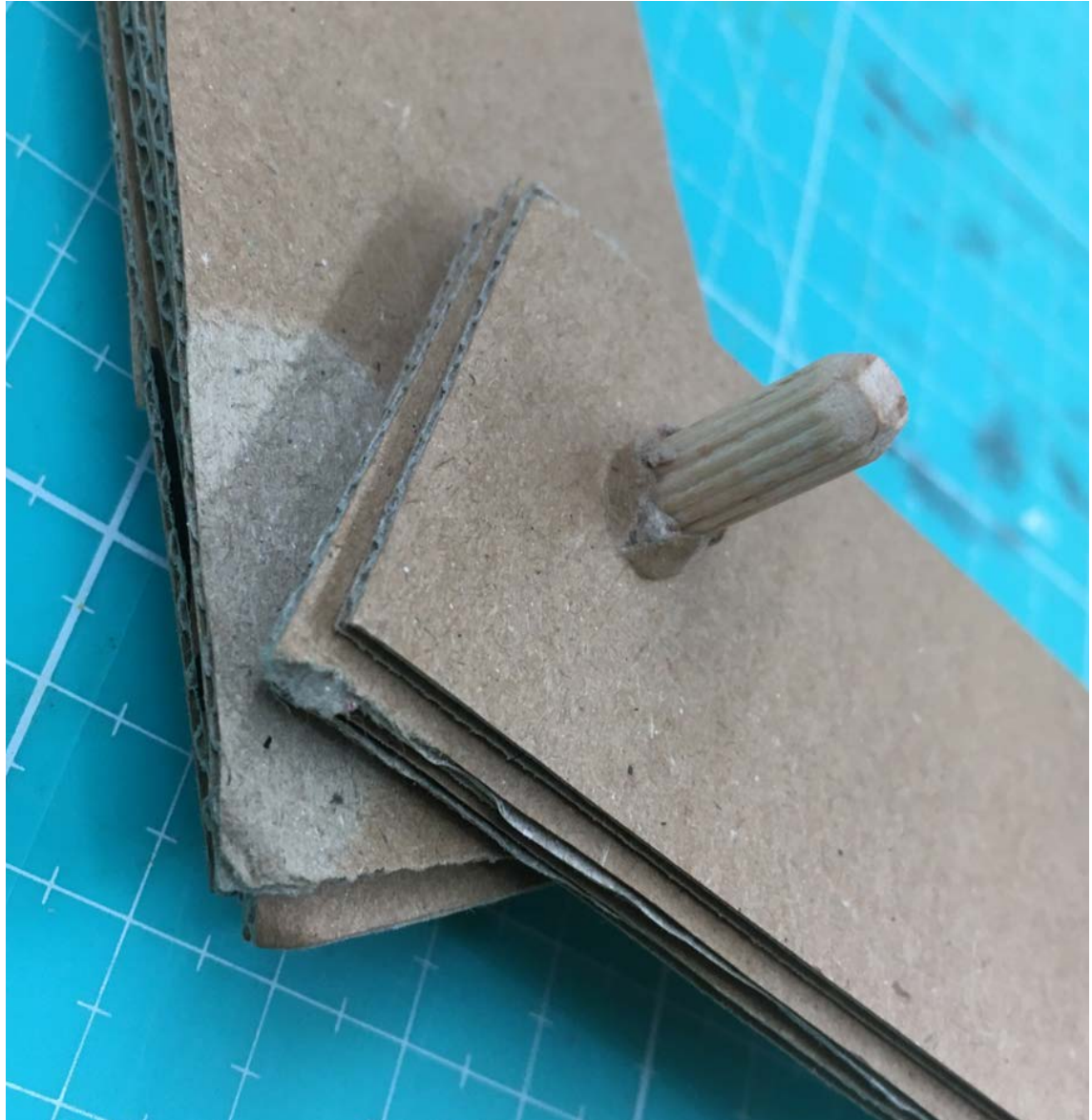


# EMBOÎTER

## CARTON + TOURILLONS

Les tourillons permettent de relier deux surfaces grâce à un système de trous et d'emboîtements. Ils peuvent aussi agir comme une articulation pour créer une structure modulaire. J'expérimente alors différents assemblages à l'aide de tourillons et de cartons léger. J'ai utilisé des elastiques afin d'exercer une légère pression lorsque l'on tourne les différentes parties du module. La volonté est de créer une sorte de rouage, mécanisme en carton.

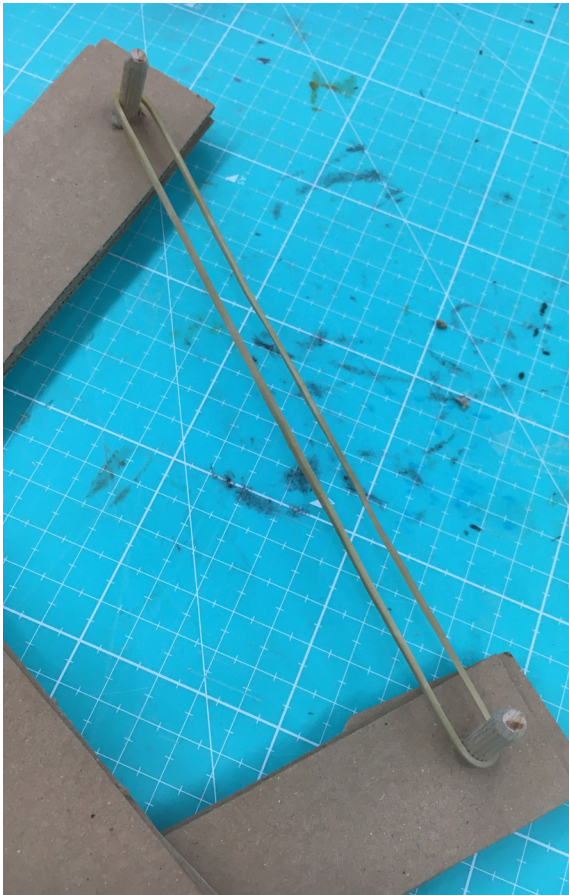








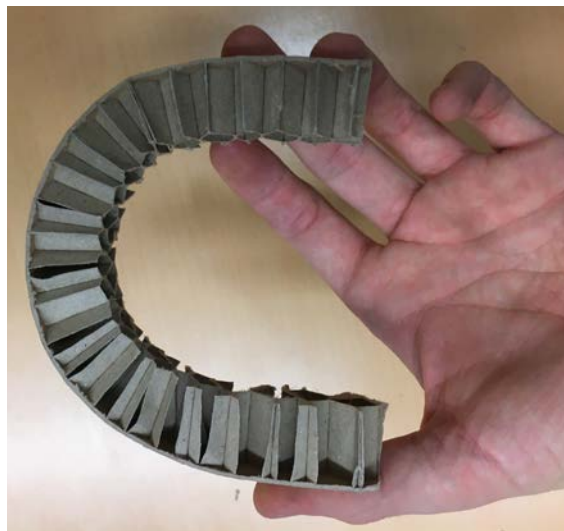
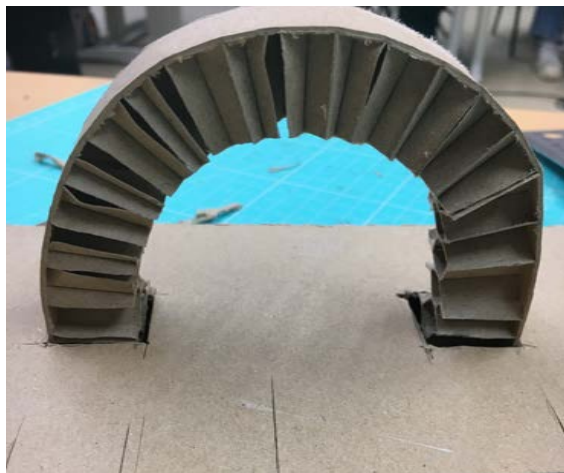
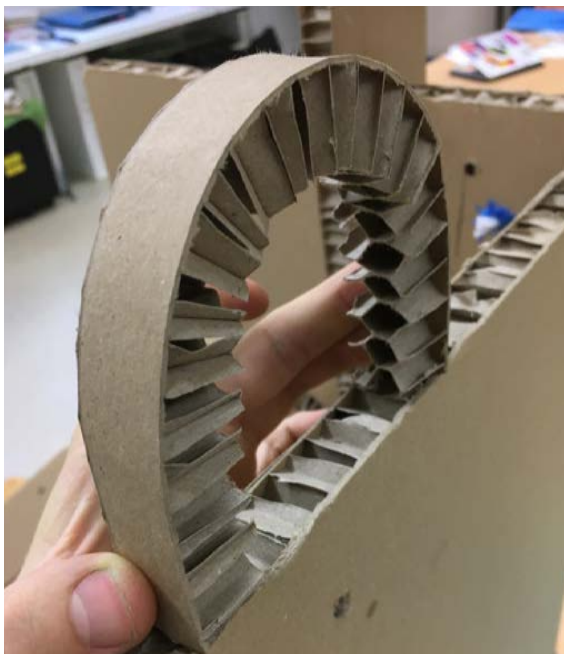


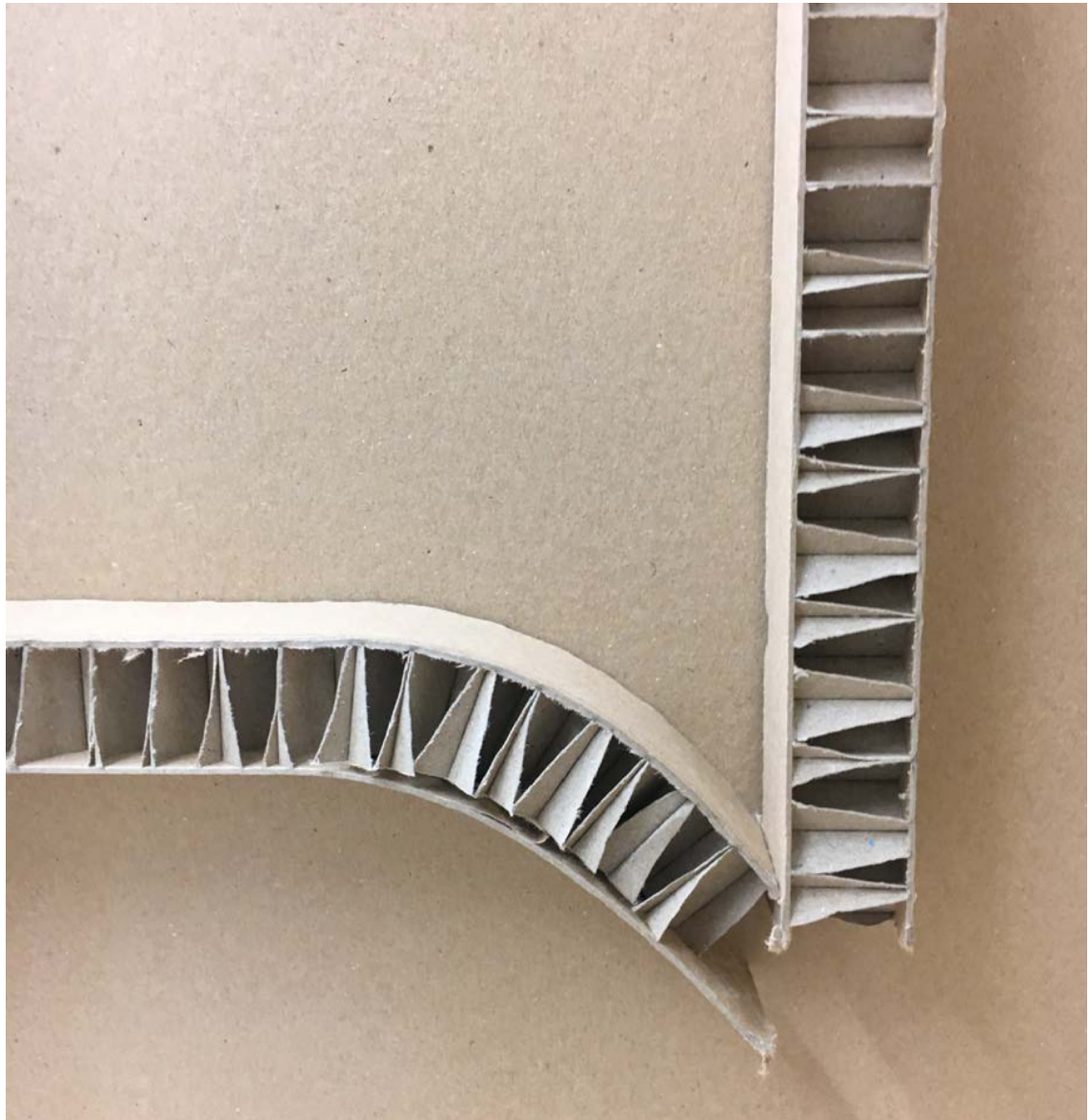


# DÉFORMER

## CARTON

Je me suis intéressé à la modification des attributs physique du carton alvéolaire. Le carton léger peut-être facilement tordu mais difficilement créer un arrondi propre sans traces de pliures. La déformation du carton alvéolaire en revanche, permet de donner des effets visuels intéressants.



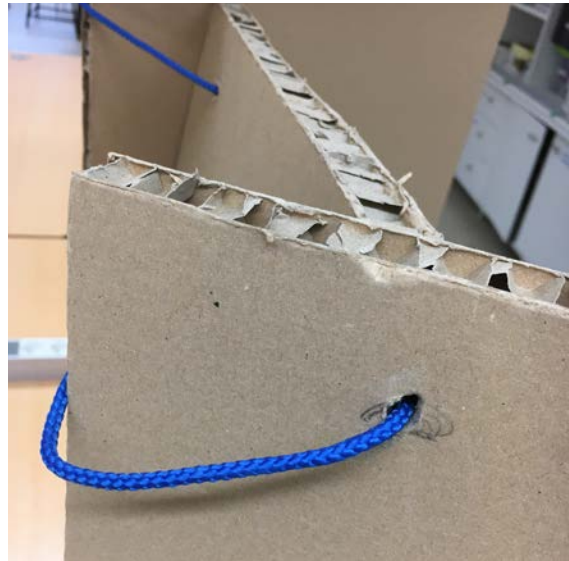


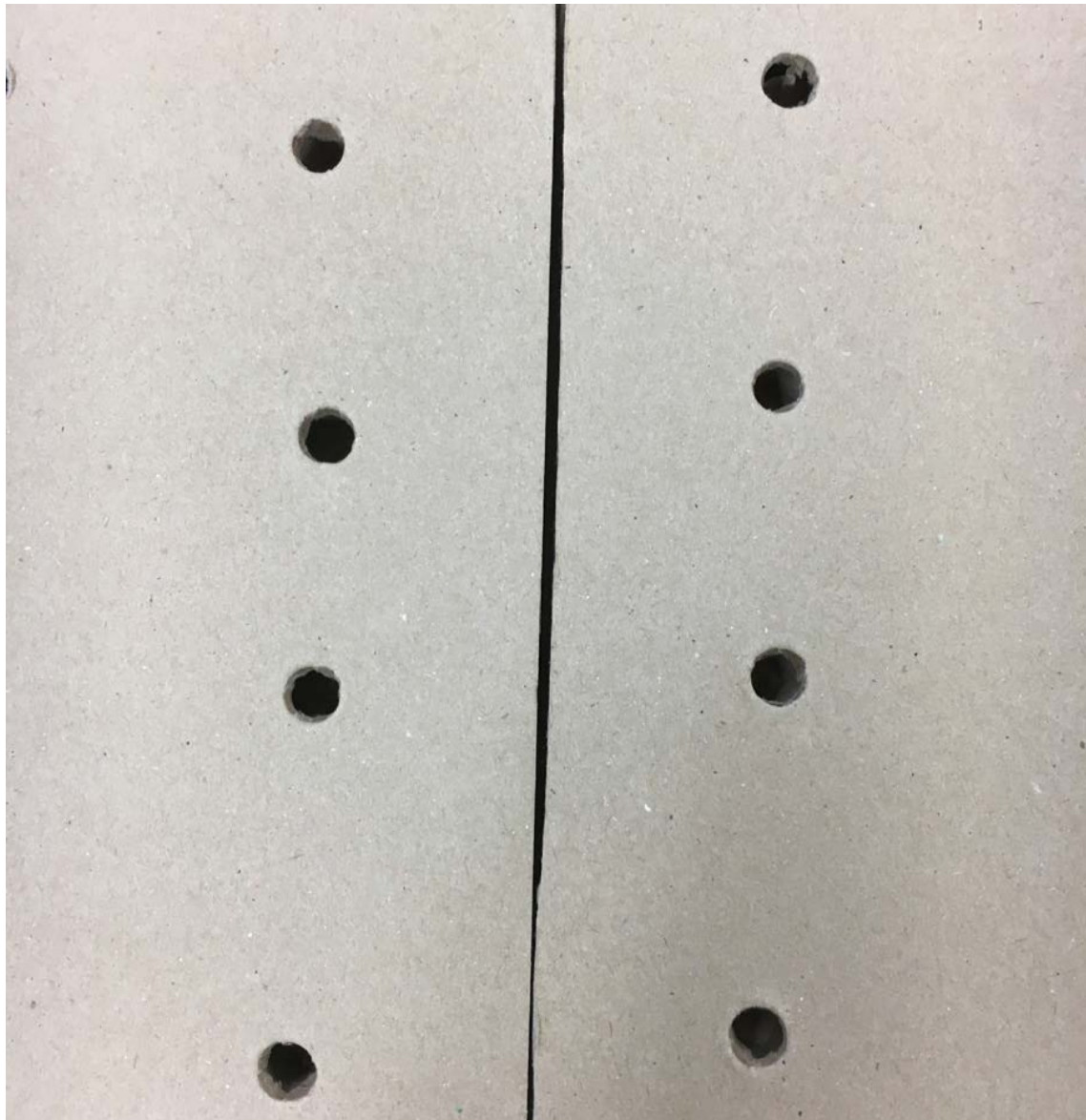


# LACER

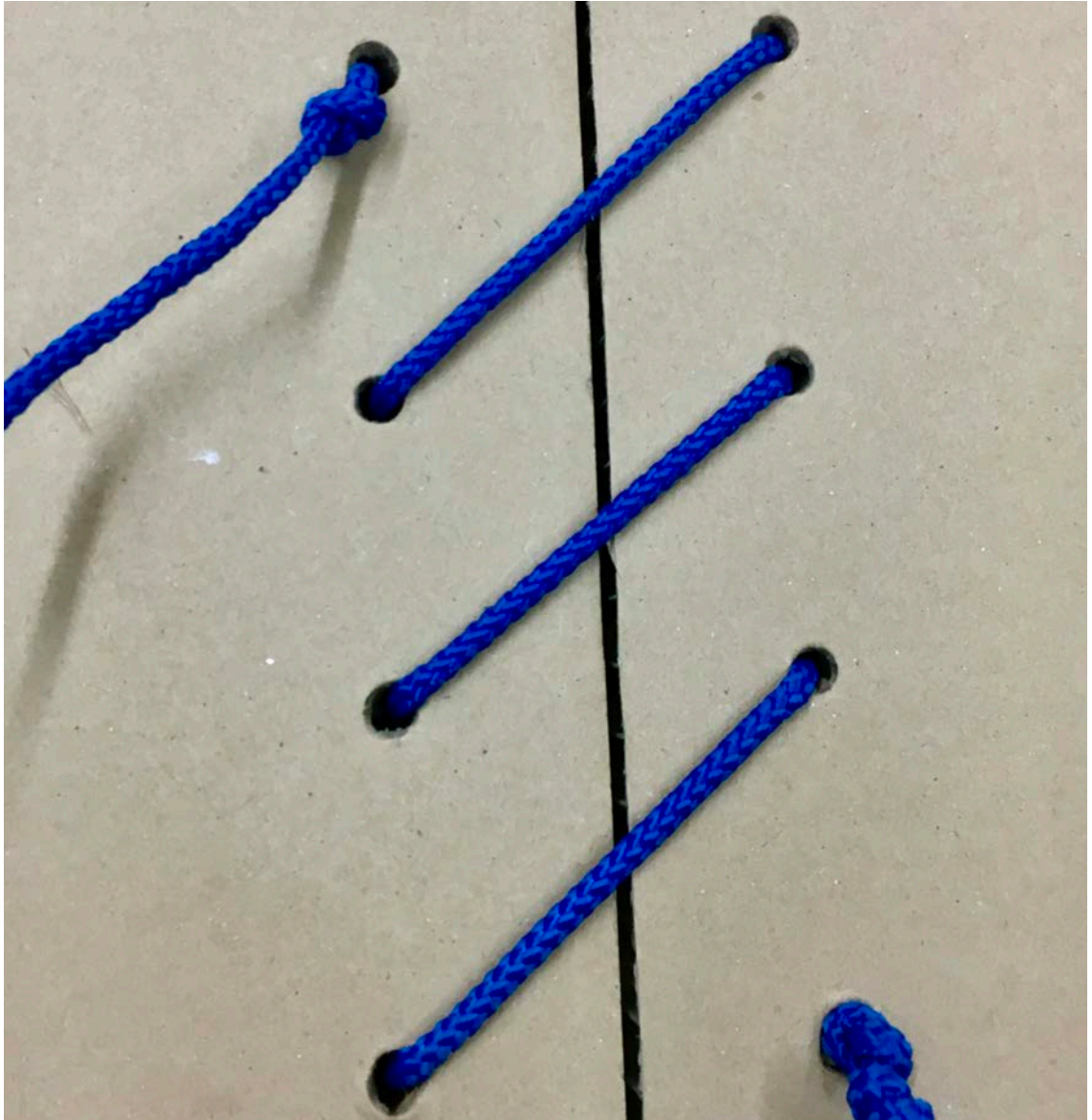
## CARTON + CORDES

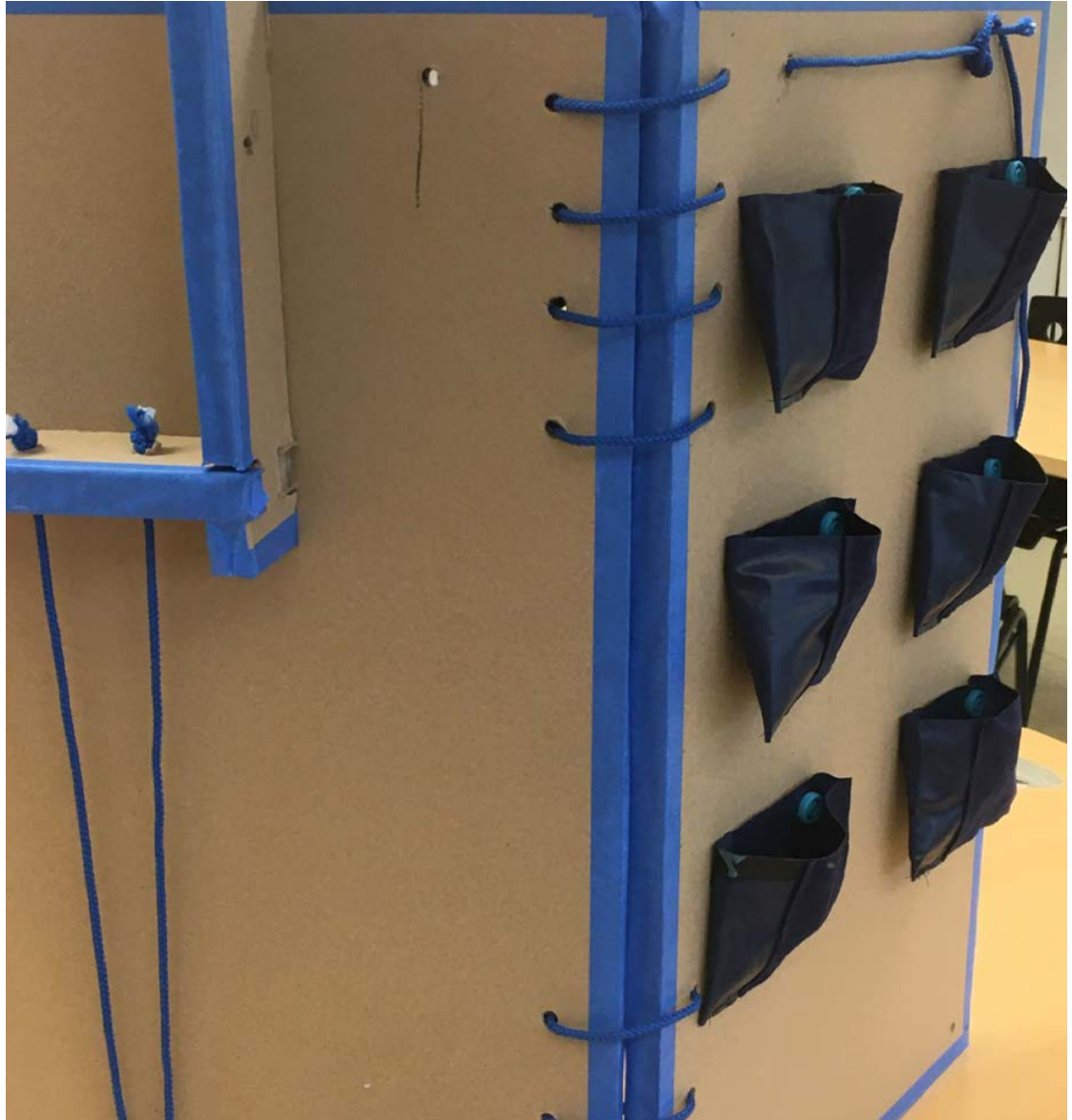
Experimentations de liens entre plusieurs planches de cartons à l'aide de cordes et de tissus. Le résultat est concluant car il permet d'assembler et de défaire facilement. La présence de cordes permet une multifonction d'acrochage et de liens. J'ai choisi cette technique pour la fabrication de mon outil de récolte.









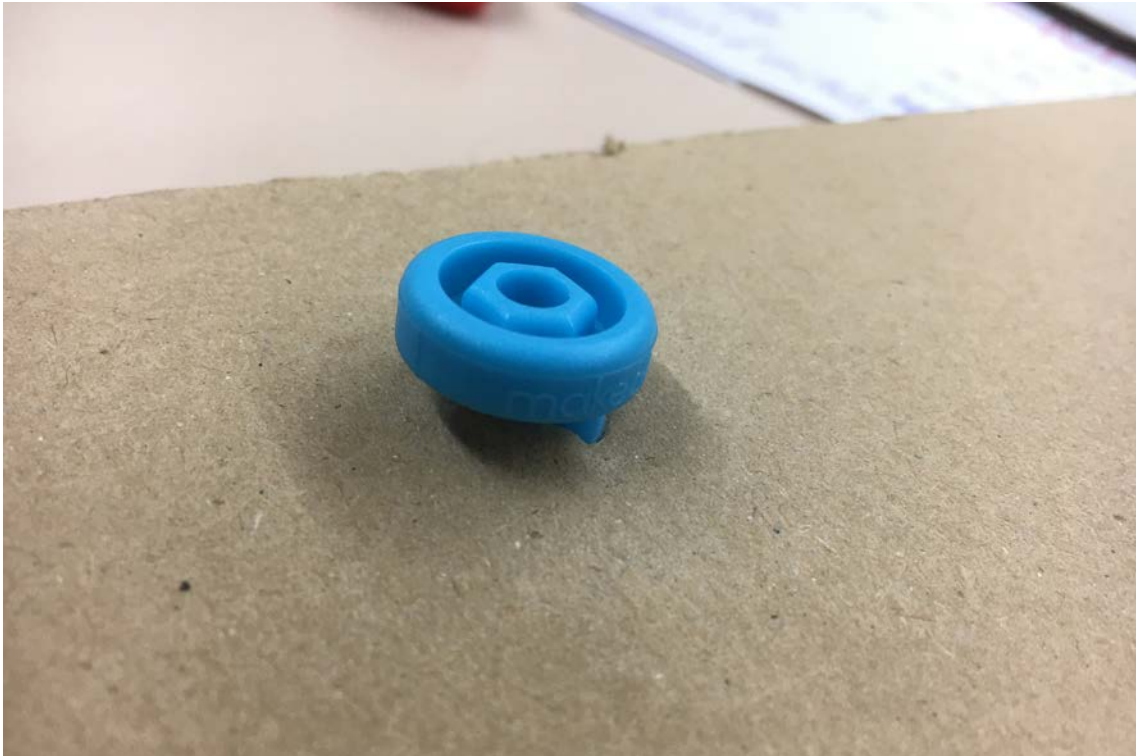


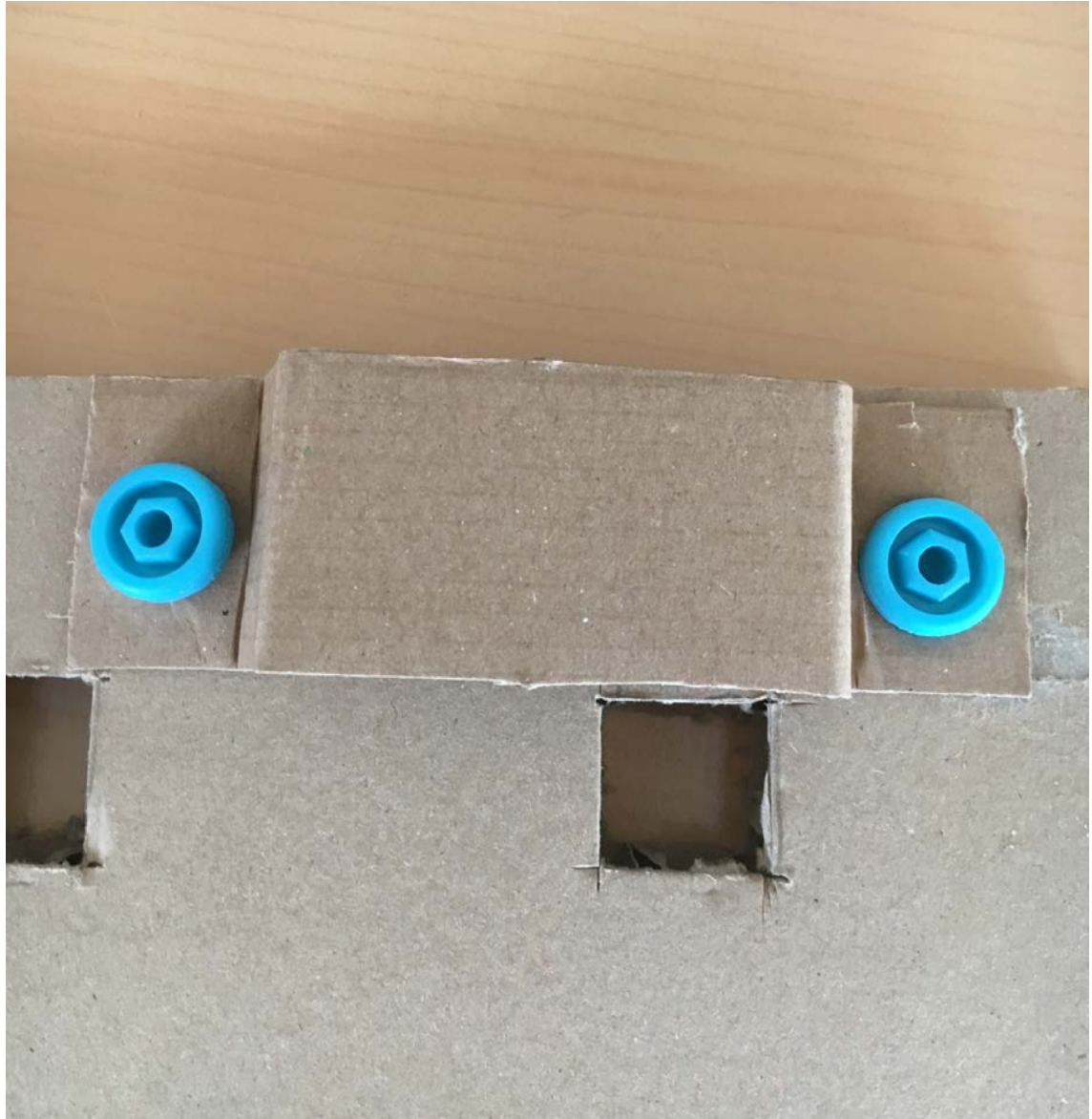
# VISSER

## CARTON + VIS MAKEDO

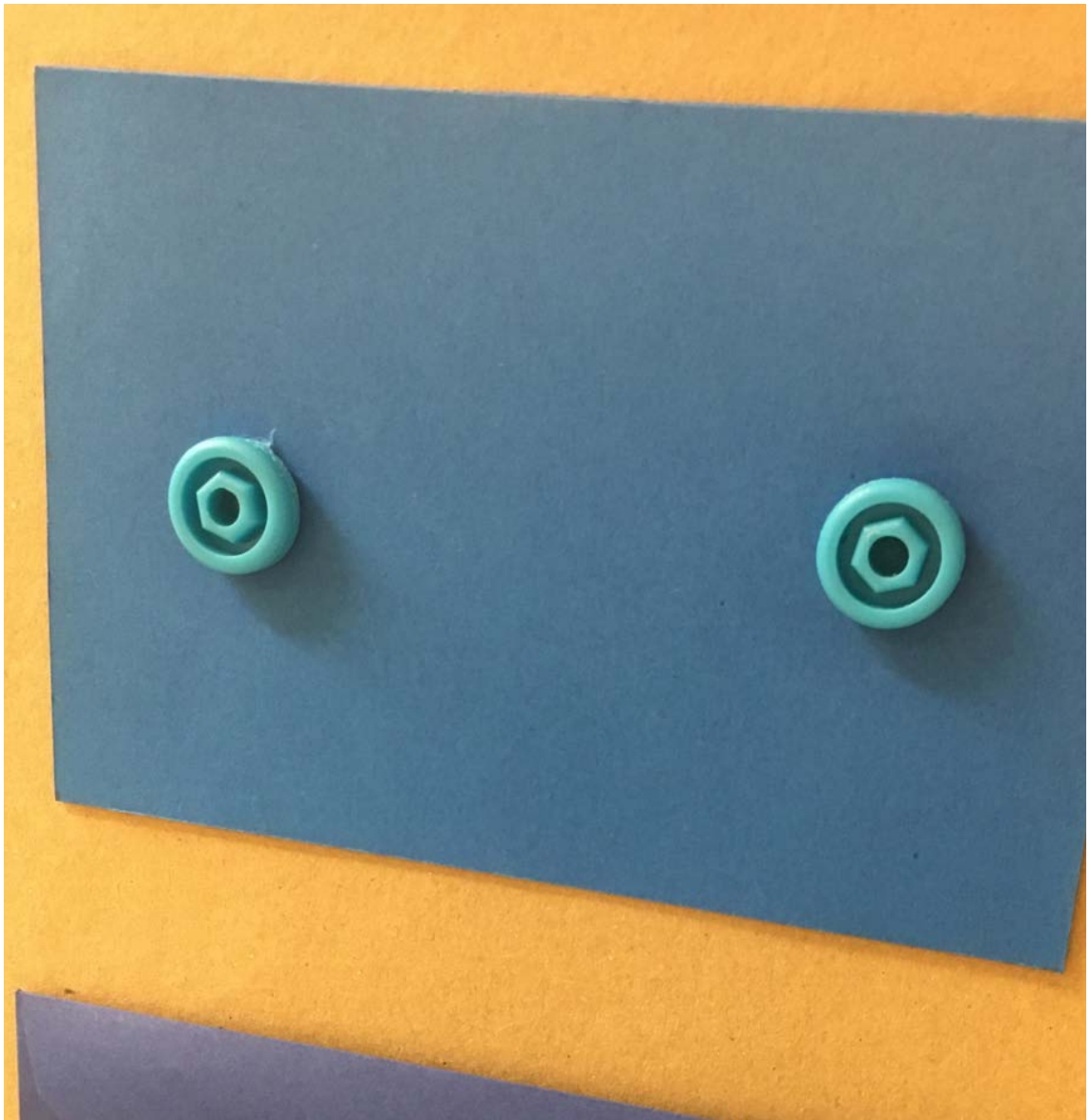
Utilisation des vis Makedo pour assembler des éléments sur du carton. Les vis sont aisément vissable et dévissable, et à la portée des enfants. Elles ont pu me servir afin d'accrocher des éléments à mon outil de récolte. Cet aspect accessible à l'enfant me paraît essentiel dans la création de modules, ceux ci doivent être aisément appropriable par le jeune public.

Makedo est un système d'outils accessible à destination des enfants, pour réaliser des constructions en cartons. Site web : <https://www.make.do/>









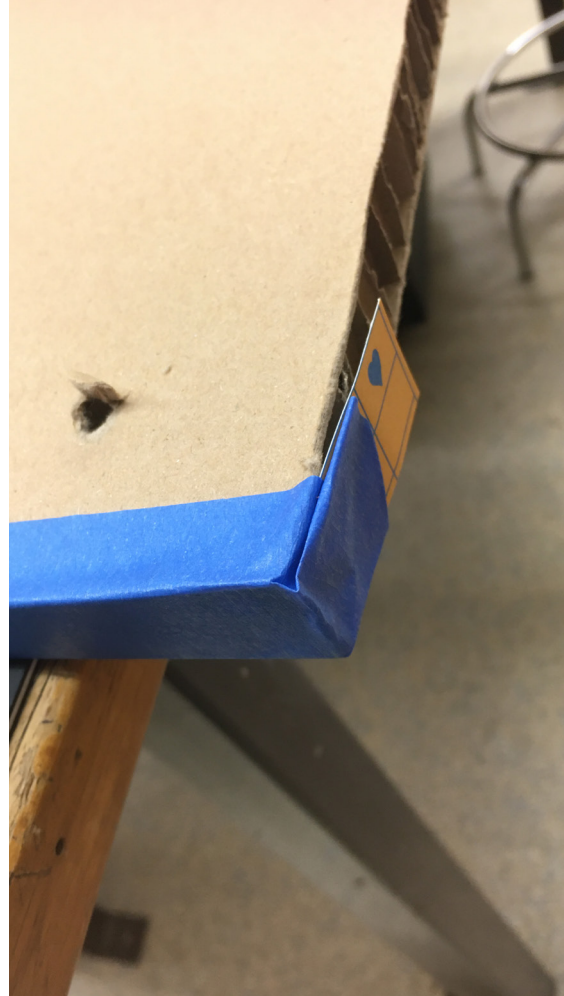
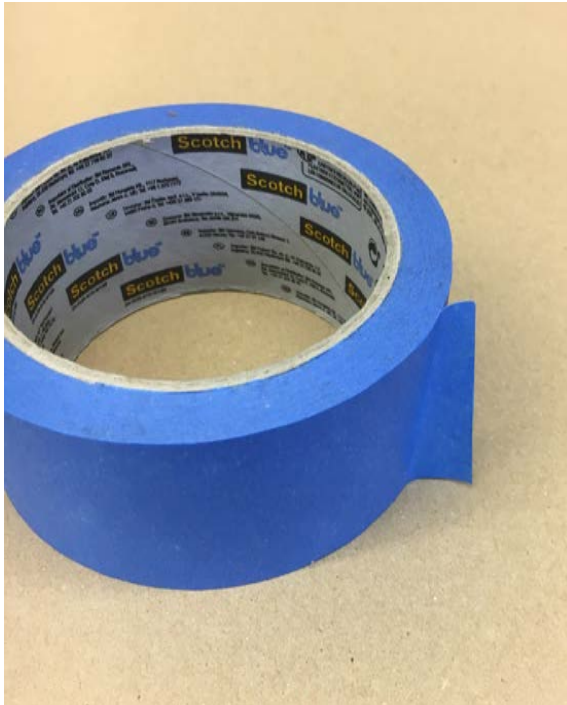




# CACHER

## CARTON + SCOTCH BLEU

Masquage de la tranche du carton alvéolaire pour un aspect de rendu plus propre. Le carton a beau être aisément modulable, ce n'est pas un matériau naturellement attirant à l'oeil, du à sa couleur souvent terne. Tout en cachant les dessous du carton, l'apport de scotch coloré permet d'attirer l'oeil et de créer un rappel d'identité graphique. J'ai rencontré des difficultés quant à la propreté du masquage, le scotch faisait parfois ressortir les reliefs du carton ce qui créait un effet sale et inachevé.







**ATELIER**  
**OUTILLÉ**



**Le but de mon atelier outillé est de comprendre comment l'enfant utilise et s'approprie le mobilier urbain à travers l'utilisation d'objets et la possibilité de construire dans l'espace public.**

# FABRICATION

## ASPECT

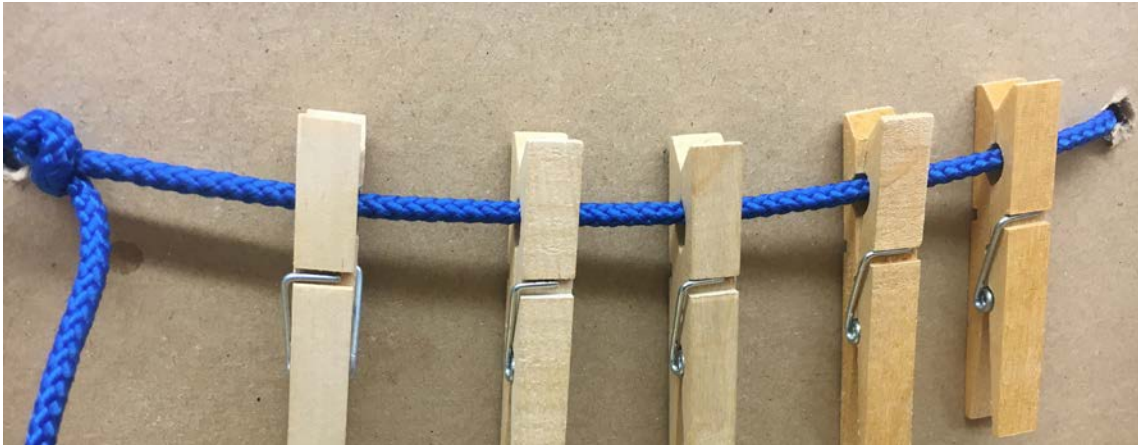
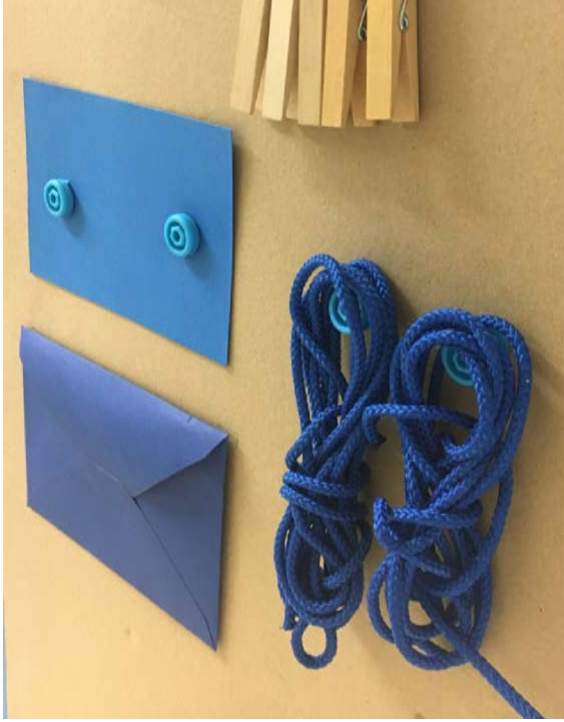
Mon outil prend la forme d'un paravent sur lequel sont rangés des matériaux de fabrication tels que des cubes en bois, des élastiques, ou encore des bandes de tissus... Et différents jouets de petite taille tels que des billes, des figurines ou encore une petite voiture. La présence de la couleur bleu à répétition permet de faire comprendre que chaque outils fait parti du dispositif et de lui donner une unité graphique.

## MATÉRIEL

Suite à mes différentes expériences j'ai choisi de le réaliser en carton alvéolaire, les deux planches de carton sont reliées par une corde qui permet de fermer le dispositif et fait office de support d'accrochage pour des pinces. J'ai utilisé des bandes de matelas gonflables afin de réaliser les pochettes de rangement et des vis Makedo afin de les accrocher au carton.



*Jeux récupérés à Emmaüs*











# SCÉNARIO

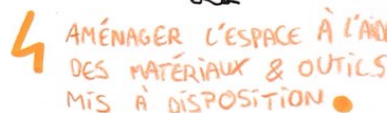
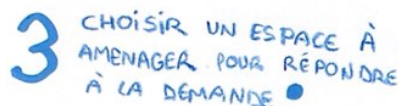
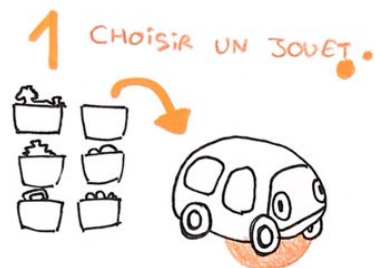
Le scénario d'usage se découpe en plusieurs étapes :

**1** Premièrement le choix du jouet, cette étape permet une première approche du dispositif par l'enfant qui vient choisir lui même un jouet et le prendre dans ses mains. Ce que les enfants peuvent craindre à première vue et que les parents défendent c'est le fait de toucher à des objets qui ne leur appartiennent pas. Cette étape permet de faire comprendre que le dispositif est utilisable et qu'on peut prendre les éléments qui y sont disposés.

**2** La deuxième étape est le piochage de la demande. Les petites cartes demandes ont chacune une bulle avec une phrase telles que : « je veux une maison » ou bien « je veux escalader quelque-chose ». Celles-ci sont formulées comme une demande du jouet lui même ce qui le personifie. Elles permettent de donner un axe, une contrainte de fabrication à l'enfant. Il faut qu'il construise pour le besoin de l'objet.

**3** La troisième étape est le choix d'un ou plusieurs espaces dans lesquels l'action peut prendre place (exemple : un arbre ou un immeuble pour l'escalade). Cette étape nécessite au départ d'être orientée par le designer pour que l'enfant cherche tout autour de lui.

**4** La quatrième étape consiste à aménager ce lieu et à fabriquer autour afin de compléter la demande quant au besoin du jouet (exemple : accrocher une corde à l'arbre pour en faire une corde d'escalade, ou encore accrocher des pinces aux branches pour en faire des prises...



# TEST.

**LIEU :** Aire de jeu de la place des orphelins

**DURÉE :** 1h15 (à cause du froid et du peu de personnes présente) 15h15 - 16h30.

**PARTICIPANTS :** Ma camarade Fjolla et moi, les enfants de l'aire de jeu

**DOCUMENTATION :** Nous avons documenté l'atelier avec des photos de l'enfant entrain de jouer et fabriquer. Nous avons fait état du déroulé avec prises de notes.

## SITUATION :

Il fait froid, au début personne n'est sur l'aire de jeu, puis un papa et sa fille franco-allemands arrivent. Après discussion avec le papa, il a invité sa fille à venir essayer l'atelier jeu.

La jeune fille s'appelle Michelle (âge 7-8 ans). Elle a d'abord observé le dispositif et écouté attentivement, au début timide sur la demande posée. Elle s'est très vite appropriée le jeu par la suite, puis au fur et à mesure que je lui donnais des indications et des possibilités, elle arrivait à s'en créer de nouvelles. Par exemple, elle savait exactement ce qu'elle avait envie d'utiliser comme outils pour faire glisser son cheval sur le toboggan ou faire une cabane à la voiture, et n'hésitais pas à tester différentes techniques de fabrication. Nous avons pu observer qu'elle a utilisé des éléments du mobilier urbain présent dans l'aire de jeu autant des

structures de jeu que du mobilier non dédié au jeu tels qu'une barrière ou un banc. Elle s'est approprié des espaces et les a transformés pour en modifier la fonction,

La place de l'adulte : le père accompagne sa fille vers la création et est tout aussi attentif à ce qu'elle fait sans jouer à sa place, mais semble tout autant impliqué !

J'ai pu constater que l'autonomie de Michelle s'est développée au fur et à mesure qu'elle a compris la routine de l'activité. Prendre un jouet, piocher une carte, fabriquer qqch. Sur le dernier objet elle a fabriqué la cabane tranquillement dans son coin alors que son père l'aidait lors des premiers objets. Son père aussi se rendant compte qu'elle s'en sortait bien, s'est naturellement retiré au bout d'un moment pour discuter avec ma camarade.

Michelle s'est aussi permis d'utiliser le mobilier urbain au bout d'un certains temps, se rendant compte que l'exercice le voulait, si le crocodile du début avait une maison en cube de bois construit autour de rien, la voiture quant à elle avait un banc aménagé pour cabane.

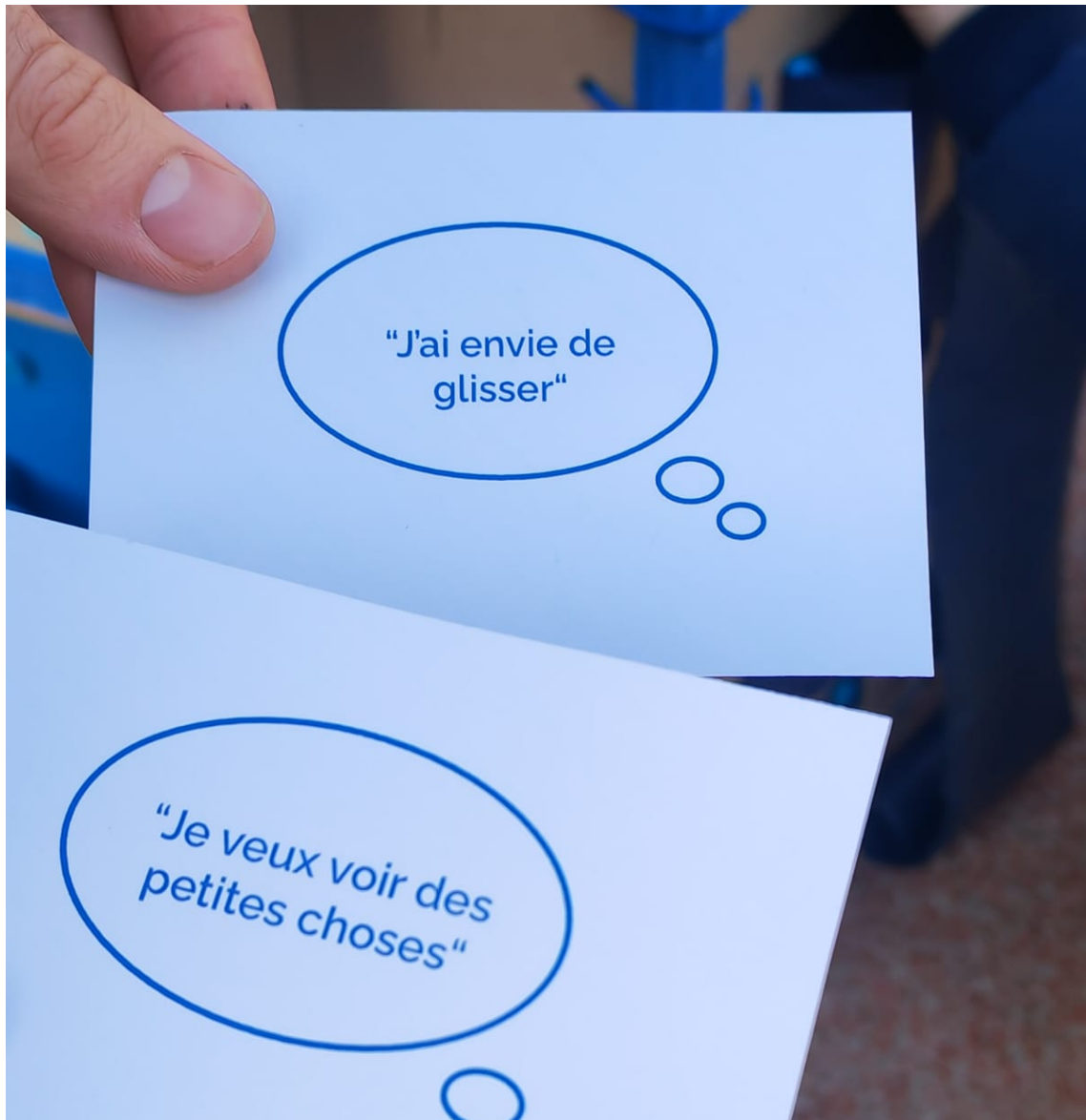
Les accessoires et objets en libre service dans l'espace attire le regard et la curiosité des enfants, une petite fille de 1-2 ans est allée vers le dispositif naturellement alors que personne n'y étais et à commencer à toucher des objets. Ce sont ses parents qui sont venus lui dire que ce n'était pas à elle.







*Piochage de carte*









*La maison du crocodile pour  
observer ses petits cailloux*

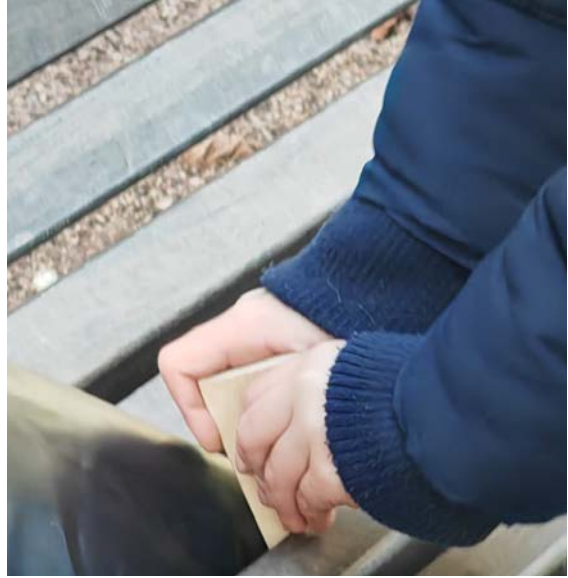








*Je lui propose d'utiliser une  
bande de tissu pour faire un  
toboggan au cheval*



*Fabrication du toboggan,  
Michelle a essayé plusieurs  
manières d'accrocher la  
bande à la barrière*





*La voiture veut une cabane*



*Le banc devient un support  
pour la cabane, bandes  
de tissus et cubes en bois  
viennent l'agrémenter*





## POSTURE DU DESIGNER

En tant que designer, mon but était de proposer des outils facilement accessible et appropriables par l'enfant, afin que celui-ci se sente libre de les utiliser comme il l'entend. Mon rôle au début de l'atelier est d'être présent afin de présenter le dispositif, mais celui-ci peut ensuite être laissé tout seul et les enfants peuvent l'utiliser comme bon leur semble. Je souhaitais expérimenter les conséquences de la présence d'objets dans l'espace public et la manière dont ceux-ci prennent place et permettent à son utilisateur de prendre place par la même occasion.

Cet atelier m'a montré qu'il est possible d'utiliser le mobilier urbain et de transformer sa fonction grâce à des objets médiateurs à travers lesquels l'enfant peut jouir d'une liberté de jeu et exprimer son imagination. Cet atelier m'a aussi fait comprendre que la présence d'objet/jouets dans l'espace public a une dimension extraordinaire et génère par conséquent de la curiosité chez l'adulte ou l'enfant qui passe dans la rue. Si ces objets sont en plus utilisables, il est possible d'allier la curiosité à la liberté de se saisir de l'espace urbain et viser peut-être une réappropriation de la ville par la présence d'éléments/ modules utilisables et extraordinaires.



**ENTRETIEN**  
**SOCIOLOGIQUE**





# MICKAËL LABBÉ

## ENTRETIEN

Mickaël Labbé, maître de conférence en philosophie de l'art et professeur de philosophie à l'université de Strasbourg. Il a écrit un livre intitulé : "Reprendre place contre l'architecture du mépris" qui est le livre sur lequel je m'appuie au cours de l'échange.

**Juste avant pour ressituer, j'aimerais bien savoir les études que tu as pu faire ou le parcours, le métier, qu'est ce qui t'a amené jusque ici actuellement à la faculté de philosophie ?**

J'ai fait des études classique de philo, à l'université, les concours de profs, l'agrégation, j'ai enseigné un peu en lycée, après j'ai fait doctorat sur Le Corbusier, et après j'ai postulé comme maître de conférences. C'est vrai que j'ai un Parcours très classique de Philosophie. Je suis maître conférencier depuis 6 ans. Et prof de philo depuis que j'ai 23 ans donc depuis 16 ans.

**Quand est ce que tu as commencé à t'intéresser à l'archi et à la ville ?**

Pendant mes études, j'étais entouré de pleins d'amis qui faisaient école d'archi, souvent l'anecdote c'est : j'allais boire un coup chez des potes ils étaient en charrette<sup>1</sup>, quand j'en avais marre de tenir l'arbre le temps qu'il colle, j'allais à la bibliothèque et je suis tombé sur des bouquins d'archi-

ture. Je sentais que je m'intéressais de plus en plus à la philo de l'art et l'esthétique et de plus en plus je m'intéressais à l'archi.

C'est vers le master, master 2 que je me suis résolu à me dire que les deux m'intéressaient vraiment, on va essayer de les faire se croiser. Au début c'était très architecture, esthétique architecturale et la question de la ville elle est venue un peu plus tardivement, ça peut permettre de rejouer quelque chose qui m'a paru comme complètement central dans sa dimension politique et éthique de l'architecture.

**Ton livre ne parle pas forcément du jeu dans la ville à la base, mais à quel moment tu as fais ce lien entre ville et jeu ?**

Un certain nombre des références que j'utilise, que ce soit Lefebvre<sup>2</sup> ou des auteurs proches de Lefebvre, sont tous des gens qui vont critiquer la manière dont l'urbanisme moderne va traiter les espaces urbains,

<sup>1</sup> l'expression «être en charrette» signifie être en retard, pressé, souvent par le rendu d'un projet.

et voudrait réinventer un autre rapport au monde urbain, aux espaces, aux environnements. Ils en sont tous revenus à mettre au centre la question du ludique. [...]

On peut faire une différence entre la question stricte de ce type de programme qui est le jeu, les aires de jeu, l'outil de l'espace, et la question du jeu comme une sorte de mode d'être, de mode de rapport, ce qu'on peut appeler le ludique. Pour des gens comme Lefebvre par exemple il peut y avoir, il devrait y avoir du ludique bien ailleurs que dans des espaces de jeux dédiés.

Ça c'est théorique, et ensuite je cherchais des exemples architecturaux, qui s'adressaient aux habitants en reconnaissant leur pluralité, le fait qu'ils aient le droit de participer réellement, pas simplement aux décisions, mais du fait que leurs usages participent réellement à définir des espaces et à les rendre vivants. De gens qui vont vraiment se mettre à hauteur des usagers très particuliers que sont les enfants et qui vont avoir vraiment un soucis de faire pour eux.


D'ailleurs à ce niveau là, j'ai cru comprendre que tu mettais en avant principalement deux choses qui étaient intéressantes dans le travail de Van Eyck, premièrement « l'entre

deux », tu parlais de l'entre-deux dans le sens laisser une petite place, un interstice. Tu parlais aussi de la multifonctionnalité, j'ai cru comprendre que c'était les deux points principaux que tu mettais en avant.


Ouais les deux vont ensemble, c'est à dire que moi ce que j'aime bien dans son idée, c'est qu'il aménage des espaces qui sont des propositions, souvent dans les aires de jeux on a une tendance d'une part très sécuritaire, ça c'est un philosophe qui s'appelle Thierry Paquot qui disait que c'est des parking grillagés, des parkings à enfants.

Mais voilà ce que j'ai bien aimé, y a un côté un peu indéterminé un peu indéfini, qui fait que ça va vraiment laisser de la place, ça va laisser du jeu comme dans une porte pour que l'imagination des enfants s'en empare et pour que y ai pas à la fois ce truc très sécuritaire limitatif et très stéréotypé : là tu peux escalader, là tu peux .. on sait que ce qui est sans doute le plus plaisant dans le jeu c'est de détourner tout ça. De se l'approprier quoi. Ce que j'aimais bien avec ces modules parfois très simple, juste une barre, tu sais pas forcément ce que tu va en faire, c'est que y a une modularité très grande, et en même

*<sup>2</sup> Henri Lefebvre est un philosophe et sociologue français, il a notamment écrit le livre "Le droit à la ville"; 1968*



*“Reconstruire, réaménager des villes, et  
avoir le soucis de faire quelque chose  
pour les enfants. C’est réussi parce qu’il y  
a une éthique derrière”*



temps c'est complètement vague et indéterminé, c'est tellement une proposition à se l'approprier et à s'en emparer que c'est ça cette multifonctionnalité que je trouve vraiment intéressante, et là il s'est vraiment mis à hauteur d'enfant, dans l'idée que c'est à eux de se l'approprier, il faut qu'il y ai de la place pour leurs imagination, plutôt que de prédéterminer des routes toutes tracées, uniques, supposées être ce qui convient à des enfants du point de vue de l'aménageur adulte. (...) Le fait aussi qu'il y ai toujours une forme d'ouverture, c'est justement pas complètement grillagées etc. Et ça se retrouve dans des espaces, des interstices urbains, un peu étrange. C'est vraiment une belle proposition, il en a désigné plus de 200, c'était un programme assez massif. Reconstruire, réaménager des villes, et avoir le soucis de faire qqch pour les enfants. C'est réussi parce qu'il y a une éthique derrière.

On pourrait sans doute essayer d'imaginer des choses pas que pour les enfants peut-être, du jeu au sens où on va pas forcément jouer ou jouer à des jeux mais avoir des espaces qu'on peut s'approprier, une forme d'ouverture à l'imagination là où encore une fois c'est très monofonctionnel, on a des usages qui devienne très stéréotypés. Place d'Austerlitz récemment, y a deux vieilles dames qui ont ramenés des tables et des chaises pliantes, qui les ont foutus au milieu de la place avec leur Thermos à café, une manière de dire : "on veut-être là on a le droit mais on est pas obligé de payer 15 balles le café", y a quelque chose de ludique dans le sens où on arrête la consommation, la circulation et on est là et on fait quelque chose qui nous plaît

### **On reprend place quoi, on s'approprie l'espace**

Voilà c'est ça. Ce que Lefebvre appelait ludique c'est beaucoup ça c'est des possibilités de ren-

contre, des moments où on est improductif, on est pas entrain de consommer de produire on a juste le plaisir d'être là, seul ou en groupe. La possibilité de rencontre de simultanéité que peuvent permettre les villes sont souvent, dans le modèle de planification moderniste, complètement oubliés

**Marc Breviglieri, parlait d'une «Ville garantie », et disait qu'aujourd'hui il y a beaucoup de dispositif ludique qui sont fait sous le prisme de cette ville garantie. Et qui empêche la multifonction, la place ou alors qui laisse croire à l'utilisateur qu'il a un libre arbitre alors que pas du tout, et aujourd'hui on tend plus vers une ville garantie et on offre des espaces pseudo ludique au lieu de vraiment tendre vers une ville ludique qu'on peut s'approprier.**

On sait bien que les milieux urbains peuvent offrir des possibilités, évidemment il faut des garanties pour s'y sentir bien il faut aussi se sentir en sécurité, etc. (...) En plus il y a souvent du ludique dans le sens juste fun mais il faut souvent payer pour avoir ce fun. Mais en même temps ce qu'on aime bien c'est ce que disait les surréaliste, situationniste, c'est l'imprévu, c'est l'ouverture, se laisser entrainer par quelque'un dans une soirée et pas savoir où on va finir, c'est aussi ça les espaces urbains, y a des possibles. Ce sont des expériences intéressantes, qui peuvent être reproduite sans doute dans des aires de jeu pour les enfants, eux mêmes ne se privent pas de le faire, ce qui va le plus les intéresser c'est d'imaginer un jeu où ils vont prendre des copeaux de bois remplir leur poches et ils vont aller construire un truc plus loin.

**Est ce qu'il y a une exemple d'espace de jeu qui t'a marqué ? Positivement comme négativement.**

Ce que je trouve dommage c'est le côté très sté-



réotypé des propositions, quand tu es parent à l'échelle d'une ville comme Strasbourg tu sais bien qu'à tel endroit y a ça, et tu es prêt à faire une demi heure de vélo pour aller au parc ou faire un truc un peu spécial, donc retrouver toujours les même types de structures, parfois avec des matériaux complètement dégueulasse, ce qui me marque négativement alors que les usagers vont vraiment rechercher des particularités.

Y avait un truc assez récent derrière la Laiterie, un City stade avec un toboggan vraiment cool, c'est aussi à destination de tout un public, pas vraiment le plus favorisé de la ville, y a plein de types d'enfants qui y vont. Y a un truc à Neudorf, c'est une petite aire de jeu pour le coup complètement grillagée et tout, mais y avais pas mal d'arbre et de verdure, derrière la rue de Sélestat. Tu sens qu'il y a des enfants qui descendent des barres d'immeubles, qui restent la journée, y a une bonne capacité de mixer les âges, c'est un point important aussi, souvent les trucs sont pour petit. Ça pourrait être pas mal là aussi de juste pas se dire qu'ils auront une influence négative les uns sur les autres, notamment ceux qui sont les grands oubliés de la ville c'est les ados, quand on voit un groupe d'ados, on se dit qu'ils zonent, ils vont faire des conneries, mais ils vont où ils font quoi ? C'est quand même un public qui seraient intéressant sans que ça soit infantilisant pour eux. Mais d'avoir des lieux !

**À part les city stade et les skate park y a rien quoi**

C'est lié à l'argent quand même, si tu va à des endroits avec des choses que tu aimerais mais que tu peux pas te payer... Ça donne quand même des idées, des lieux où c'est accepté et encouragé, qu'ils puissent se retrouver. On voit pas assez ça. Dans l'âge de l'enfance, c'est ceux à destination

desquels il y a le moins de choses.

**Est ce que tu te souviens toi de à quoi tu jouais quand tu étais enfant ?**

Alors là je vais faire à nouveau le vieux con, j'avais participé à un truc, une discussion "Strasbourg ville des enfants", et on était tous à être pris dans cette contradiction : moi j'ai deux enfants mais faudrait me passer sur le corps pour que je les laisse vraiment tout seul, ça commence, parce qu'il y a un désir d'émancipation. Mais moi même en primaire même si c'était dans une petite ville, on prenait nos vélos avec des copains et on allait partout, on jouait à pleins de trucs, beaucoup de sports, d'aventure à droite à gauche avec des rollers etc.

***"C'est là tout le paradoxe, y a beaucoup moins d'insécurité et de problème et c'est à ce moment là que les enfants sont le moins libre d'aller et venir"***

Le côté passionnant c'est de faire que ce soit un terrain de jeu mais aussi un terrain d'apprentissage, ça te fait grandir, tu te retrouve confronté à des trucs où il faut être un peu plus responsable, je faisais des conneries aussi dans le coin... Même du côté des parents on est complètement dans des contradictions, c'est Francesco Tonucci

qui a écrit tout un super livre là dessus, qui voudrait vraiment militer pour qu'on laisse beaucoup plus les enfants libres, parce qu'en même temps nos villes n'ont jamais été aussi sûre, c'est là tout le paradoxe, y a beaucoup moins d'insécurité et de problème et c'est à ce moment là que les enfants sont le moins libre d'aller et venir.

**Moins d'insécurité par rapport à avant ?**

Ouais je pense, même dans les aménagement de circulation, ça s'appuie sur des études et des statistiques, les villes sont plus sûre qu'il y a 20-30 ans

**Et toi en tant que parents, ou en observant les parents, qu'est ce que tu pense qui freine justement pour laisser les enfants jouer dans la ville et**

**dans les aires de jeu ?**

Je pense que c'est un truc assez massif d'inconscient sécuritaire, au centre de la société, on voit pleins de domaines à quel point ça devient ..

**C'est ancré quoi**

Ouais au delà des bonnes volontés qu'on peut avoir, je pense qu'encore une fois dans le design des aires de jeu voire avec tout les gens qui sont engagés dans des aménagements avec qui j'ai discuté, ils me disent souvent qu'ils en peuvent plus de se dire que la première chose à laquelle ils doivent penser c'est les problèmes de sécurité, ça limite beaucoup les possibles.

**En tant qu'adulte ça t'arrive de jouer dans la ville ?**

Souvent ça m'arrive avec les enfants oui, c'est vrai que c'est un contexte qui peut être intéressant, souvent c'est guidé, chaperonné par les parents, donc ça semble moins complexe, trouver des bons endroits pour le faire c'est pas toujours évident au delà des simples aires de jeu aménagées en tant que telle. Trouver un mur où tu peux jouer au ballon, ce que je trouve assez sympa c'est quand les enfants peuvent crayonner au sol, c'est intéressant de voir jouer une activité sportive qui est aussi un type de jeu.

**Tu dis une autre phrase : « dans Playgrounds la ville se rêve comme un immense terrain de jeu », est ce que ce serait pour toi un idéal que la ville soit un immense terrain de jeu, est ce que la ville**

**doit être un terrain de jeu ou est ce que le jeu doit être possible dans la ville partout ?**

Je pense que là dans l'oeuvre de Van Eyck il montre que c'est possible de faire autrement, au delà du fait de jouer au sens strict, le principe d'ouverture, d'appropriation, les gens s'approprient des lieux en faisant, des choses inédites. Ce que je trouvais pas mal c'est au niveau du tribunal, ils ont refait le parvis du tribunal, tout cet espace a été réinvestis par les enfants je trouve ça génial, il paraît qu'il y a beaucoup de gens qui se plaignent. Y a ce côté pied de nez, l'instance, l'institution, et les enfants à la sortie de l'école, mais au fond ça me réjouit qu'ils puissent investir le truc et que si je dois m'arrêter parce que y a un ballon qui passe c'est pas dramatique.

C'est un exemple absolument non voulu d'aménagement, c'est pas du tout fait pour les enfants mais y a un côté un peu sécurisant, la circulation est pas directement ici, et ils se sont réapproprié le lieu, c'est à eux quoi, et puis de manière très légitime leur jeu prime sur le fait que tu passe. Je n'ai pas à l'idée de transformer la ville en un immense terrain de jeu, mais ça permet de rêver de ça au sens d'étendre les possibilités.

# STÉPHANE BERTRAND

## ENTRETIEN

<sup>1</sup> Les CÉMÉA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active) sont un mouvement de personnes engagées dans des pratiques autour des valeurs et des principes de l'Éducation Nouvelle, de l'Éducation populaire et des méthodes d'éducation active, pour transformer les milieux et les institutions par la mise en action des individus.

Stéphane Bertrand, est Directeur national adjoint des CÉMÉA<sup>1</sup> France, formateur et enseignant en éducation spécialisée. Il a participé au renouveau des terrains d'aventures en France depuis 2012.

**Premièrement je serais intéressé de connaître ton parcours ? Comment es-tu arrivé jusqu'aux Ceméa ? Peut être les études que tu as faites, ce qui t'a intéressé là dedans, etc.**

Je suis un gamin de l'éducation populaire. Et donc je suis de l'ouest de la France dans les pays et Pays de Loire et du Sud, Maine et Loire. Je le précise parce que dans les villes dans les Pays de la Loire, tu as des liens. Les dynamiques d'engagement sont très fortes sur l'ensemble des causes, sur l'ensemble des courants d'éducation populaire. Et moi en étant du Sud, Maine et Loire Nord Vendée, j'ai plutôt grandi dans des territoires qui sont conservateurs. À portée de canon du Puy du Fou et de Philippe de Villiers, je pourrais le dire comme ça. Et donc mon premier espace d'éducation populaire, ça a été chez les Scouts de France avec la particularité de vivre en milieu rural plutôt populaire.

J'ai grandi, mes 20 premières années en partant camper toutes les trois semaines en tant que gamins, puis en tant qu'animateur. Et d'ailleurs à ce moment là, je ne parlais pas du tout d'éducation populaire, c'était pas du tout notre vocabulaire. On faisait de l'animation, on faisait du scoutisme. Puis je me suis professionnalisé dans l'animation avec des premiers postes d'animateur jeunesse du côté d'Angers. Et qu'est ce qui a été vraiment mon démarrage professionnel ? Un emploi jeune sur la ville de Saint-Nazaire. Donc j'arrive dans un quartier très populaire politique de la ville, ce qui n'était pas du tout mon milieu d'origine. Et j'y vais, apprendre mon métier d'animateur pro à cet endroit là et c'est grand. C'est dans ce cadre là que je vais faire la rencontre des Ceméa en faisant mon BTP. Donc ça va être les Ceméa qui vont être mon organisme de formation. Donc je vais jouer, je vais travailler sur cette maison de quartier. Un petit quartier en

politique de la ville, en grande précarité sur tout un tas de choses et je vais continuer à rester en lien. Du coup, je vais quitter le scoutisme et je vais rester en lien avec les Ceméa où je retrouve quelque chose. Un espace d'éducation active, de réflexion sur les pratiques pédagogiques en éducation nouvelle, donc un espace qui permet de continuer à réfléchir sur des pratiques éducatives de manière militante.

Et à ce moment là, avec les médias, on est en train de travailler. Les Ceméa sont en train de travailler à tenter un dispositif expérimental pour créer les premiers ateliers relais et en créer un sur Saint-Nazaire. Le projet est retenu par l'inspection académique. Et donc là, finalement, ça va être la première fois que je vais être recruté par les Ceméa pour devenir animateur sur cet atelier. Donc là, on est en 2005 je vais être permanent de 2005 à 2009, ce qui va m'amener à aussi devenir formateur. Finalement je quitte les Ceméa en tant que salarié pour devenir enseignant en ITEP (Institut thérapeutique, éducatif et pédagogique). Et je continue à faire partie des Ceméa comme militant. On est là en parallèle sur toute cette période là. Je commence aussi à m'engager politiquement sur les questions d'écologie. Finalement je quitte mon travail ITEP pour redevenir permanent des Ceméa pour piloter le BPJEPS Loisir tout public qui se déroule sur Saint-Nazaire. Ce qui va m'amener en 2013-2014 à créer, le BEP, le BPJEPS Education à un BPJEPS spécialisé en éducation à l'Environnement et Développement durable. Entre mon

engagement écologique et mon engagement à une éducation au dehors, ça amenait tout un tas de choses. Et donc voilà, 2014 Lancement du BEP, ce qui fait que 2012-2022. Ouais c'est ça. Je suis permanent des permanents des Ceméa Pays de la Loire. À fond sur de la formation pro sur l'éducation et en étant référent sur tout ce qui est éducation en dehors, éducation à l'environnement, développement durable, etc. Au bout de dix ans je me dis que j'en ai fait un peu le tour. Et puis en fait, quelques mois après, je suis rattrapée par par l'association nationale SDIS. Et donc je démarre en 2022, une mission nationale Transition écologique pour le réseau national de CÉMÉA.

### **Quand est ce que tu as commencé à t'intéresser aux terrains d'aventure ?**

Au début des années 2000 donc quand je travaille sur la maison de quartier, j'ai ma pratique scout qui titille peu et pour autant qui semble pas très endémique avec le quartier. Et en fait je commence à mettre en place une manière d'intervenir moitié animation de rue, moitié animation jeunesse. Le mercredi après-midi, je pars me balader avec, paire de ciseaux pelote de ficelle pour aller faire des cabanes en pied d'immeuble avec les mômes que je croise. J'ai un support qui me permet d'aller à la rencontre des mômes pour leur montrer à faire des cabanes propres et écologiquement responsable plutôt que de foutre des caddies dans les buissons, je leur montre à faire

des noeuds, des constructions. Et puis ça me permet de faire de me faire une chouette cartographie des espaces de jeux libres des mômes sur le quartier. En me baladant comme ça, ça me fournit aussi un prétexte pour aller rencontrer les habitants. Donc je me balade avec tout un tas de flyer de l'actualité de la maison de quartier, puis ça me permet de faire de l'animation de rue quoi.

**Est ce que tu as rencontré des problèmes vis à vis de ça? Par exemple des enfants qui pouvaient pas t'accompagner parce que leurs parents à côté voulaient pas ou des problèmes vis à vis de la ville directement?**

La maison de quartier, accueillait la permanence de l'élu de quartier. Qui pour moi a été une rencontre importante parce que c'était une élue écolo. Au début des années 2000, il y en avait quand même pas beaucoup. Elle m'a fait passer le cap de l'engagement politique, la préoccupation écologique pour moi intellectuellement, elle se construit fin des années 90, début des années 2000 dans ce que je suis. Et donc ça dépasse la question de l'éducation dehors. Je découvre avec les Ceméa que peut exister une éducation relative à l'environnement parce qu'ils avaient un groupe rando. Donc cette convergence là entre les préoccupations écologiques et puis le fait que je change de territoire de vie, tu vois, tu réévalue tes propres engagements et c'est ça qui m'autorise à avoir un engagement politique à l'époque, chez les Verts. Donc je vais être animateur territorial des Verts. Je vais être élu local aussi. Et la rencontre avec cet élu écolo qui faisait ses permanences dans la maison de quartier, ça a été une rencontre un peu décisive dans ce parcours là. Et ça fait que quand je propose de faire ce type d'animation, c'est complètement suivi. En plus, ça, c'est une activité qui coûte que dalle, qui rentre en lien d'une manière ou d'une autre avec le avec le projet social de la maison de quartier. Ça me permet de faire du

repérage. Donc l'élu de quartier, ça l'intéresse de pouvoir faire ça.

**J'ai entendu beaucoup parler des terrains d'aventure, comme des lieux un peu prédéfinis dans certaines villes ou dans certains endroits. Là, ce que tu faisais, ça avait pas l'air d'être justement fixé à un certain lieu.**

Non non itinérant dans le quartier. A cette époque là, je n'avais jamais entendu parler de terrains d'aventure. Et aux Ceméa non plus. Ce qui va amener les Ceméa Pays de la Loire à relancer une réflexion sur les terrains d'aventure c'est que les Ceméa avaient un groupe rando qui était très centré sur les pratiques d'activités au dehors, etc. Et en fait, ce qui va jouer, c'est la rencontre des terrains d'aventure à Hambourg. Donc des militants militantes, des stagiaires vont voir les terrains d'aventure à Hambourg fin des années 2000, début des années 2010. Et c'est ça qui va redonner un peu d'envie et d'imaginaire autour des terrains d'aventure au sein des Ceméa Pays de la Loire. Au début, c'est plutôt le groupe rando qui s'en inspire où en 2008 2009, ils mettent en place une rencontre européenne sur notre week end rando autour de la construction de cabanes. Mais on est sur quelque chose qui est encore très en forêt. Et en parallèle, au début des années 2010, on a aussi un groupe activité manuel qui lui va travailler sur les objets de récup, les palettes, les bidons, comment les détourner, comment on fait du mobilier, des choses comme ça.

**Et toi tu as pu faire partie de ces expérimentations ?**

Ça va se faire avec un stagiaire du BPJEPS qui était intéressé pour tenter un mini terrain d'aventure sur sa structure durant l'été. Et ce qu'on goupilles, c'est que moi, à ce moment là, je suis en train de préparer le futur BPJEPS DD ce qui commence à me



faire nouer aussi des relations avec la LPO, la Ligue de protection des oiseaux. Et à être petit à petit identifié comme personne référente des Ceméa Pays de la Loire sur les questions d'éducation. Au nom des Ceméa, je vais l'accompagner lui, à mettre en œuvre le terrain d'aventure sur sa structure et à accompagner l'équipe à l'équipe de l'animation à le mettre en place. Et en septembre 2012, justement, la LPO fait son son gros festival national en septembre à côté de Saint-Nazaire. Et là, ils me sollicitent en disant est ce que les Ceméa, ça vous irait de proposer un espace? Du coup, on va proposer un terrain d'aventure, notre premier sur l'espace public.

Finalement on se rend compte que ça a un peu de mal à prendre. Les parents sont hyper emballés, ils se mobilisent pour récupérer des palettes sur leur lieu de travail. Par contre on a une équipe d'animation qui a pas une grosse pratique de cabane, les mômes on se rend compte qu'ils ont pas eux non plus de pratique de cabane, donc ils savent pas par quel bout commencer à jouer cette histoire. Et ce qui a débloqué, c'est que finalement, y a un moment, il y a des scouts marins qui sont passés sur l'espace et eux ils savaient faire des nœuds, des machins, donc ils ont lancé des choses. Et c'est là qu'on se rend compte que finalement il y a besoin d'une acculturation par les pairs. Et on a une première surprise ou un malentendu. Ce qui est intéressant, c'est qu'on se rend compte dans notre logique terrain d'aventure, ça s'adressait plutôt à des CM1-CM2 et qu'en fait ce sont plutôt des maternelles qui se sont inscrits. Dans la présentation qu'on avait fait, en tout cas, ça les inspirait plutôt du côté parcours de motricité. Là je me dis bon bah du coup on va être quand même être sur des besoins spécifiques de la petite enfance. Donc on fait vraiment l'animation finalement, des animations scolaires tournées vers la petite enfance, mais à bricoler, des cabanes, bouger des palettes.

***“Les terrains d'aventure, Non, ce n'est pas de l'accrobranche !”***


On avait prévu du stock de craies. C'est rigolo, on se rend compte que les mômes, ils ont d'abord besoin de passer à la craie leur palette avant d'aller le bricoler ou de faire quoique ce soit. Le groupe Activités manuelles avait travaillé une panoplie bois pour faire des ateliers bois un peu itinérant pour qu'on embarque tout ça. Donc là on vit une super expérience, on est assez fier de nous parce qu'il y

avait un autre truc d'animation qui était prévu pour les enfants, qui était à côté, qui correspondait vraiment à des pratiques d'animation qui n'étaient pas du tout les nôtres. Et en fait, ils sont plutôt déserts. Le terrain d'aventure devient un peu finalement l'espace de pique nique des familles pendant le festival. Et donc on a des mômes qui se mettent à pique niquer sur sur quelque plateforme de palettes.


On va avoir un bon alignement de planètes sur. Sur Angers. Où on a un petit réseau militant, qui pratique bien le groupe rando et qui est intéressé sur les questions de terrain d'aventure. Un militant de Ceméa qui prend la direction du centre socioculturel de Jacques Tati. Et du coup il va proposer la création d'un terrain d'aventure à Belle Beille. On ne savait pas trop de quoi on parlait quand on parlait de terrain d'aventure. Le terme aventure, il pouvait aussi et aussi bien évoquer parc aventure. En tout cas, le côté on fabrique par soi même était pas forcément d'une évidence.

**Et aujourd'hui, comment tu décrirais un terrain d'aventure ? C'est quoi pour toi ? En quelques phrases.**

Un terrain d'aventure c'est un endroit qui est identifié. Ça n'a rien à voir avec la pratique de l'animation brute. C'est un espace qui est identifié comme étant consacré aux jeux libres des enfants sur l'espace public. Et qui va se matérialiser comme avant



*“un terrain d’aventure pour nous, c’est un espace dédié aux jeux libres des enfants. Sur l’espace public, accessible donc gratuit, et sous l’anonymat.”*



tout, un espace en construction permanente. C'est la définition d'usage que je lui donnerais.

Maintenant, on est en train de travailler sur une charte des terrains d'aventure justement pour distinguer de tout un tas de récupération marchande, un terrain d'aventure pour nous donc, c'est un espace dédié aux jeux libres des enfants. Sur l'espace public, accessible et donc gratuit, et sous l'anonymat. Il n'y a pas d'inscription préalable. Parce que sinon ça devient un centre de loisirs d'extérieur. Et en le faisant poser sur ces principes là, on garantit son accessibilité. C'est accessible à tout le monde. Le fait que ce soit sur l'espace public, ça vient jouer quelque chose dans sa dynamique propre, ça veut dire qu'il n'est pas privatisé par un groupe ou par une communauté, quelle qu'elle soit. On n'est pas sûr de l'activité dirigée, on n'est pas sûr de l'activité animée par les animateurs.

Les animateurs sont là pour encadrer en quelque sorte.

En fait, on sait plus trop ce que ça veut dire "encadré". Et c'est là où la dynamique des terrains d'aventure, elle est intéressante. C'est à dire qu'elle vient requestionner la fonction d'animation et la fonction d'éducation. Et donc maintenant, on va travailler à accompagner les animateurs, à être dans des situations d'observation. On va travailler sur l'aménagement du milieu. Comment il permet l'activité libre. Mais on va pas en faire un espace d'ateliers, ça va être un espace de jeu libre des enfants.

### **Qu'est ce qui vous intéressait dans les terrains d'aventure que vous n'aviez peut être pas encore dans toutes les actions des Ceméa?**

Il nous a intéressé sur la question d'une éducation en dehors de proximité. Il nous a intéressé dans la question de la dynamique que ça amène, dans une éducation dehors, sur la question du jeu libre par exemple. En tout cas, je vais parler pour moi, ce qui m'avait frappé dans l'expérience qu'on fait à

la Birdfer, c'est justement l'observation de ce qui se passe. On s'était évertué à expliquer aux parents qui accompagnaient que quand ils amenaient leurs enfants. En fait, ils ne nous amenaient pas leur enfant.

Y a une responsabilité dans cet espace là, ils vont pouvoir bricoler des cabanes. Nous on a amené une panoplie bois pour mettre à disposition des outils. Et une pratique qui a intéressé c'est la question de ce « permis outil » qu'on faisait passer. C'était comment finalement? Comment rapidement on met à disposition des outils à des enfants qu'on ne connaît pas? En tout cas, pour moi, c'était C'était une question intéressante en tant qu'animateur et en fait c'est toute toute une éducation et la prise de risque. Et c'était cette éducation à la prise de risques dans un espace de proximité. En tout cas, ça, ça donnait tout un tas d'enjeux qui étaient hyper chouettes. En expliquant aux parents qu'en fait, sur un terrain d'aventure, on ne peut pas être spectateur mais que tout le monde est acteur. Et donc on leur disait, on les invitait à rentrer eux aussi en activité. Et ce qui m'avait amusé, c'est les degrés d'implication, on a proposé à des adultes de se dire finalement prenez du temps pour aller fabriquer des cabanes là où vous arrivez avec vos mômes. Et donc la cellule familiale se mettait ensemble à bricoler quelque chose. Mais les degrés d'attention sont pas les mêmes. Et si les mômes portaient circuler, jouer ailleurs, les adultes restaient un peu plus longtemps à leurs bricolages. Et du coup, ça désynchronisait les circulations. La cellule familiale arrivait composée et se mettait ensemble à tester le terrain d'aventure. Mais d'un seul coup, le plus jeune partait faire du tong, du ponçage puis les adultes continuaient à vouloir bricoler une échelle. Et finalement étais rejoints par d'autres mômes et finalement se retrouvait à reprendre une classe d'adultes dans un espace public, donc à être en vigilance d'enfant qui n'étaient plus les leurs, qui n'étaient pas les leurs et d'ailleurs qu'ils ne connaissaient pas. Hé hé! Cette

désynchronisation des temps m'avait vraiment marquée. Et ça c'est là que la dimension hautement sociale m'est vraiment apparue.

**Tu parles d'éducation à la prise de risque. Avec les recherches que j'ai pu faire sur les aires de jeux qui se font aujourd'hui, il y a de plus en plus une attention à la sécurité, mais en fait presque obsessive qui fait que les parents, forcément, n'ont pas envie qu'il arrive quelque chose à leurs enfants. Et en fait, le risque est de plus en plus enlevé alors que Roger Caillois dit que le risque, c'est une des dynamiques les plus importantes du jeu. Le fait de justement se lancer dans quelque chose, de ne pas être sûr du résultat et que le risque soit présent mais que ses conséquences ne puissent pas être dramatiques. Et j'ai cru retrouver ça dans les terrains d'aventure**

C'est toute la distinction que l'on fait entre le danger, la prise de risque, la prise de risque est nécessaire à l'éducation. Et ce qui nous a servi là dans le temps de déploiement des terrains d'aventure, c'est les polices d'assurance. C'est à dire que la pratique des terrains d'aventure a disparue courant des années 80 en France sur des questions d'utilisation des quartiers. On est dans les périodes où il y a moins de terrains vagues parce qu'on est plus dans des périodes de grandes constructions d'ensemble, de choses comme ça. On confond prise de risque et mise en danger. Et dans ce que tu nommes sur les aires de jeux ce que j'avais pu observer, c'est que les aires de jeux. Il y a eu toute une période où elle se renouvelaient de plus en plus régulièrement parce qu'on n'arrêtait pas de changer les normes de sécurité. Et en fait, pour moi, ça a été aussi un marché construit par les équipementiers. C'est à dire qu'une aire de jeux, pour moi c'était inentendable qu'elle soit périmée au bout de trois ans, parce que c'était plus des bons revêtements, parce que les normes de sécurité avaient changé. Mais c'est pas possible qu'on

change des règles de sécurité sur les aires de jeux tous les deux ou trois ans. C'est pas entendable en terme d'équipement et d'investissement pour les collectivités. On est rentré dans une logique complètement inflationniste d'équipements dont les normes étaient renouvelées tous les deux ans, ça à quel sens à part enrichir des sociétés ?

**Encore une fois, on fait du jeu quelque chose de business.**

Et des jeux qui sont très limités dans leurs usages. Parce que. Parce qu'en fait, un toboggan. C'est difficile de l'utiliser autrement pour glisser. Même ces jeux d'extérieur sont entrés dans une codification qui ne permet pas l'expérimentation. Alors que là, sur le terrain d'aventure, bah t'arrives, tu mets des matériaux à disposition, des palettes, des corps, des machins, des choses et puis bah on va voir ce qu'il en sort.

**Est ce que t'as pu remarquer ou vous avez pu remarquer des dynamiques qui revenaient ? Par exemple, est ce que les enfants s'orientaient plus vers la construction de cabanes? Est ce qu'il y en avait qui faisaient des ajustements, qui reprenaient des toboggans, des balançoires, des jeux qu'ils connaissaient pour les fabriquer eux mêmes? Est ce qu'il y avait des des choses qui revenaient plus régulièrement que d'autres?**

Alors là, je suis en train de penser au groupe de pilotage grande aventure qu'on a eu. On aurait tous une réponse différente. Si moi je construis ma réponse sur les terrains d'aventure que j'ai vécu, Ce qui fait qu'aujourd'hui, voilà, si Damien a une mission nationale sur les terrains d'aventure, c'est parce qu'il y. On en accompagne à peu près une soixantaine en France.

Qu'est ce qu'on observe en terme de jeu? ça va différer selon les terrains d'aventure, je pense. Sur-

tout, est ce que les équipes de l'animation vont vous y amener? En tout cas, ce qui en fait une base? C'est quand même très général. C'est la question de la construction.

Tu reviens alors avec des défis selon selon les terrains d'aventure ou les cabanes.

Ce que je trouve aussi intéressant dans cette logique de terrain d'aventure, c'est que ça remet de l'éducation au dehors, dans des espaces où on ne pensait pas forcément que ce serait possible d'en faire. L'éducation au dehors, souvent on la projette dans des espaces de forêt de pleine nature. Mais les écoles en milieu urbain, on peut aussi aller en faire dans des espaces verts de proximité.

Et donc dans les pratiques, vraiment la construction, ça va être de la construction de cabanes avec des défis tels que : est ce que c'est la plus haute ? Est ce que c'est la plus grande ? Qu'est ce qui se récupère ? Les adultes du quartier vont aussi s'y mettre pour bricoler pour tout ça, ça va aussi générer tout un tas de choses. Ça va être la construction de la cabane où on peut prendre le frais alors qu'il fait hyper chaud. Un été, quelque chose que j'avais observé qui était très chouette sur Saint-Nazaire, c'était qu'il y avait un grand miroirs à bascule sur chevalet qui n'avait plus de miroir, mais il y avait le cadre et il y avait quelqu'un qui savait faire, qui avait démarré à le transformer en métier à tisser. Comme on avait de la laine, et ben au final, il y a eu tout un tas de monde qui a pu se mettre à faire du tissage à la laine sur ce cadre. Et à la fin de la journée, tout le monde savait comment on faisait du tissage de laine alors que 2 h avant ils ne savaient pas.

Mais si je pense à Claire qui elle est référente sur les terrains d'aventure en Ile de France. Elle va être très sensible à l'observation de la patouille. Des mômes qui du coup vont jouer avec l'eau qui vont passer des heures à donner le bain à des poupees dans des bassines et à faire de la mixture,

### ***“La pratique des terrains d'aventure a disparue courant des années 80 en France sur des questions d'utilisation des quartiers”***

observer des vers de terre, des choses comme ça. En tout cas, moi, moi, c'est pas des choses que j'ai vu sur les terrains d'aventure que j'ai pu faire.

Je pense à Thomas qui était référent des terrains d'aventure en région Centre. Lui cet été, c'est poser des questions sur la place des jeunes enfants sur les terrains d'aventure. Et là, Damien me racontait sur un terrain d'aventure en Maine et Loire où le terrain d'aventure est aussi devenu un lieu de social.

À Montpellier sur les terrains d'aventure, il va y avoir du jeu symbolique, il va y avoir de la peinture, mais toujours avec des éléments autour du bricolage.

J'avais vu des archives de l'INA où il y avait un terrain d'aventure dans un quartier de Strasbourg, mais il me semble qu'il n'y est plus.

Ces derniers temps, une des tendances qui nous inquiètent parce que les terrains d'aventure ont le vent en poupe. C'est de se dire (et c'est pour ça qu'il y a eu ce travail autour de la charte) comment on les fait pas rentrer dans une logique marchande? Parce que justement il y a tout un tas d'acteurs différents qui sont intéressés par la question des terrains d'aventure. Mais mais est ce qu'on est vraiment tous en train de parler de la même chose?

**Même le nom, J'avais déjà vu des aires de jeux qui étaient appelés en quelque sorte terrains d'aventure parce qu'il y avait une cabane déjà construite.**

Et là on a vu sur Nantes. Un privé mette en place un terrain d'aventure. Alors c'est quelqu'un qui est issu du scoutisme et en fait ça devient un terrain privé, comme un centre de formation au bushcraft. Tu viens payer ta participation sur un espace dédié où tu vas apprendre à vivre, à faire de la construction extérieure. C'est pas tout à fait la même chose. Tu disais que ça a le vent en poupe en ce mo-



ment, est ce qu'on observe de plus en plus de terrain d'aventure en ce moment en France ou pas? Parce que j'ai cru comprendre qu'il y avait aussi des question de normes et de sécurité qui empêchaient beaucoup de municipalités d'accepter aussi ce genre de choses.

Ben c'est là que nous on fait notre travail de réseau d'éducation populaire. Depuis trois ans, le nombre de terrains d'aventure que les Ceméa accompagnent doublent tous les étés. Aujourd'hui, quasi toutes les antennes régionales des Ceméa portent ou sont en train d'expérimenter au moins un terrain d'aventure. Cet été, on était à une soixantaine de terrains d'aventure.

**Et c'est toujours, c'est toujours des terrains éphémères sur quelques jours ? Il y en a quelques uns qui deviennent permanents ou qui durent plusieurs mois maintenant. Et ils font comment? Est ce qu'ils sont ouverts toute la semaine?**

Bah, ça va être très variable selon le terrain. Ceux qui se pérennise maintenant peuvent fonctionner. Villiers le Bel, on doit être sur un terrain d'aventure qui fonctionne huit mois maintenant.

Et là on est vraiment dans une phase où on cherche à structurer nationalement. Les Ceméa ont pris une place d'un peu de tête de pont sur cette question là pour amener dans notre dynamique à la fois. Pour situer, nous on est mouvement d'éducation populaire, mouvement d'éducation,

nouvelle vie et qui agit d'abord par la formation. Donc c'est aussi un organisme de formation. Et c'est par la formation qu'on agit là dessus. Et quelque chose qui a pu faire longtemps débat au sein de notre réseau, c'est est ce que nous sommes directement organisateurs? Au moment où les colonies de vacances se développaient, nous on s'est situé comme

***“À un moment on va aller jouer en ville, on va aller courir dans un champ, on va aller courir dans la rue...des jeux qu'on peut jouer en centre de loisirs, on va les jouer sur l'espace public.”***

espace de formation aux animateurs, mais on s'est jamais situé comme organisateur de colonie de vacances donc. Mais de fait, les terrains d'aventure sont venus croisés cette réflexion aussi aux Ceméa de finalement se dire mais en fait, il faut qu'on développe des terrains d'application.

Pour qu'on soit nous même organisateurs.

Pas forcément organisateurs de masse de fonctions, mais en tout cas être organisateur. Et c'est pour ça qu'on utilise le terme terrain d'application. Ça pourrait être aussi des terrains d'expérimentation. Et c'est ce qui nous permet de continuer à faire de la recherche en éducation, de la recherche action ou de l'action recherche.

Donc si ta question de travail c'est autour du jeu dans la ville. En tout cas, ce que moi je pense trouver c'est une proximité dans la dynamique qu'on a pu avoir en ces murs, on s'est aussi donné un espace. En tout cas, les thématiques de la Loire ont été aussi un espace pour notre réseau militant pour se former à jouer et à faire du jeu traditionnel en ville. Et ça, ça, je me dis, ça vient aussi colorer le rapport à l'espace public. Et cette manière de se former à jouer en ville. Quand je rejoins les Ceméa en tant que militant, c'était le démarrage d'un groupe jeune. Et ce groupe jeu se retrouvait dans un parc en centre ville de Nantes. Pour faire. Ce qu'on appelle les jeux traditionnels du Sagamore du jouet à la baguette, mais compris avec le corps. Quand le porteur de la baguette saute dans le tram, ça devient plus compliqué de jouer. À un

moment on va aller jouer en ville, on va aller courir dans un champ, on va aller courir dans la rue, des jeux qu'on peut jouer en centre de loisirs, mais on va les jouer sur l'espace public.

Et n'importe qui peut venir jouer avec nous.

Alors ça, c'est plus ou moins fait. Parce que c'est quand même pas si naturel que ça. On peut pas al-

ler rencontrer des inconnus en ville, et leur dire « joue avec nous ».

Autre chose en terme de mise à disposition d'équipement pour le public :

L'année dernière, il y avait les Rencontres internationales du Dehors à Poitiers. Et voilà. Du coup, nous, on est venu y proposer un terrain d'aventure éphémère. Avec les organisateurs, on se bataillait en disant "non mais en fait on veut pas ranger le

***"Malgré toi, un stock de palettes, s'il est rangé, il te renvoie qu'il n'est pas là pour toi"***

stock de palettes". On veut juste qu'il soit efficace, soit là, que les mômes sentent qu'il est accessible et qu'en fait s'il est trop bien rangé, ils prendront pas. Malgré toi, un stock de palettes, s'il est rangé, il te renvoie qu'il n'est pas là pour toi. C'est comme des chaises en fait. C'est comme une pile de chaises rangées.



**BIBLIO**  
**.GRAPHIE**

## ARTICLES

**Gilles Brougère; "Espace de jeu et espace public";** article de revue issu de la revue "Architecture et comportement"; p.165-176; Paris; 1991 : <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633815v1/document>

**Sonia Curnier; "Programmer le jeu dans l'espace public";** article de revue sur le site "Métropolitiques"; p.1-6; Paris; 2014 : <https://metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>

**Thierry Paquot ; "Les enfants dans la villes";** Article de revue issu de la revue Diversité; 2005 : <https://www.ruedelavenir.com/wp-content/uploads/2018/08/Paquot-Enfant-et-ville.pdf>

**Ferdinand Cazalis; "Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010";** Article de revue disponible sur le site "JefKlak" (journal en ligne); 2018 : <https://www.jefklak.org/le-gouvernement-des-playgrounds/>

**Gilles Raveneau; "Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?";** article issu d'un colloque sur les terrains d'aventure; Paris; 2014

**Rémi Bailly; "Le jeu dans l'oeuvre de D.w.Winnicott";** *Enfances & Psy* (no15), pages 41 à 45, 2001 : <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41.htm>

**Vincent Romagny ; "L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles";** article de la revue "Marges". Revue d'art contemporain; Numéro 24; 2017 : [https://journals.openedition.org/marges/1264#xd\\_co\\_f=MjYwY2ZhM2Q0NTNiMDAyMwNjYzE2NzMoMjkwNTY3NDk=-](https://journals.openedition.org/marges/1264#xd_co_f=MjYwY2ZhM2Q0NTNiMDAyMwNjYzE2NzMoMjkwNTY3NDk=-)

**Vincent Romagny; "Kodomo No Kuni Enfance et aires de jeux au Japon";** Dossier de presse; Londe; Page.3-4; 2018 : [https://tram-idf.fr/site/wp-content/uploads/2017/11/DP\\_Kodomo-No-Kuni-livret.pdf](https://tram-idf.fr/site/wp-content/uploads/2017/11/DP_Kodomo-No-Kuni-livret.pdf)

## LIVRES

**Mickaël Labbé; "Reprendre place, contre l'architecture du mépris";** livre; éditions Payot & Rivages; Paris; 2019

**Collectif CEMEA Pays de la Loire; "Terrains d'aventure, enfants bâtisseurs, enfants bâtisseuses";** livre; Édition cafard; 2020;

## EMISSIONS

**Elsa Mourgues; "L'aire de jeu, entre phénomène social et artistique";** France culture; 2021 : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/l-aire-de-jeu-entre-phenomene-social-et-artistique-4537690>

## DOCUMENTAIRE

**Erin Davis; "The Land";** Documentaire sur vimeo; 2015; <https://vimeo.com/erinjd>

## ÉCRITS DE RECHERCHES

**Julian Hallen Eriksen; "WONDERGROUND, An exploration of alternative playgrounds";** thèse; 2020;

**Johanna Raimbault; "Aire de jeux urbaines, traitement de la limite des aires de jeux d'enfants et interactions avec l'espace public";** mémoire;





# MERCI

À mes professeurs pour le titre de mon mémoire (j'hésite encore avec Jouets, jouer, ville :)  
À J.C. Gross pour la relecture de mes différents écrits.

À M. Slaghuis & D. Buteau pour l'aide à la mise page et au façonnage.

À M.Labbé, S.Bertrand et F.Wack pour les échanges qui m'ont grandement inspirés

À L'association de la rue du jeu des enfants et à S.Égéa pour leur confiance.

À Michelle qui m'a sauvée mon atelier outillé

À mes 5 camarades qui m'ont soutenues et aidées tout le long du mémoire.

Enfin à tout ceux qui m'ont soutenus et grâce à qui ce mémoire a pu voir le jour.