

AMÉNAGEMENTS DURABLES

DÉVELOPPER LES AIRES DE JEUX

Recommandations et références
sur les espaces ludiques

Pays de Saint-Omer

POURQUOI CE GUIDE ?

Pendant des siècles, les enfants disposaient de grands terrains de jeux offerts par leur environnement proche. Pour les enfants de campagne, les prairies, forêts et berges étaient les lieux de récréation et d'aventure. Les enfants en ville disposaient eux des terrains vagues ou des parcs, encore laissés à l'usage libre.

Aujourd'hui, les aires de jeux sont standardisées, limitées par des horaires fixes, des grilles et des règlements (normes de sécurité, jeux autorisés uniquement pour certains âges, etc.). Les équipements sont généralement peu propices à l'épanouissement des enfants : au contraire, ils les ennuient rapidement. Quand un enfant atteint les limites techniques du jeu, il en sera rapidement lassé ou bien va tenter de les dépasser en détournant les règles, ce qui va rendre le jeu inadapté et dangereux.

La conception des aires de jeux est souvent le résultat d'une addition de contraintes qui s'imposent à tous les acteurs impliqués, et aboutit en fin de démarche à un résultat déconnecté des besoins des usagers. Le choix de la localisation se fait souvent par défaut, tandis que le choix des jeux, des matériaux et du mobilier répond lui-même

à de nombreuses contraintes : coûts, marchés publics, offre standardisée, réglementation. Peu d'études sont faites sur et avec les usagers potentiels pour identifier leurs attentes et besoins.

Comment penser les espaces de jeux en association avec ces réflexions ? Comment donner plus de place aux usagers dans la conception en amont des espaces de jeux, afin d'assurer une meilleure appropriation et une gestion facilitée ? Comment laisser plus libre cours à l'imagination, tout en composant avec les obligations réglementaires et les contraintes budgétaires ?

Dans un même temps, de nombreux projets d'aménagement continuent d'être pensés et créés avec les thématiques de l'habitat, du foncier et souvent des aménagements paysagers. L'intégration paysagère des projets

types stationnements, franges urbaines ou encore lotissements sont des enjeux actuels. Il est alors indispensable d'intégrer ce même questionnement pour les espaces ludiques.

Comment mieux s'adapter au contexte paysager et patrimonial ? Comment assurer la cohérence entre les projets ? Quel est le mobilier, les équipements sur le site et comment sont-ils intégrés au projet ?

Afin de répondre à ces sujets, l'AUD a accumulé un nombre de références d'espaces ludiques qu'elle partage à travers ce guide. Celui-ci propose de revenir sur les différentes étapes de conception et réalisation des espaces ludiques, en allant de la phase de concertation à la gestion de ceux-ci.



→ Terrain de jeux à Zürich (1955).



→ Aire de jeux grillagée, réservée aux 2-10 ans, à Audruicq.



→ Texte de Richard Pereira de Moura installé à proximité du « terrain d'aventures » utilisé pour le CLEA à Mametz (juin 2021).

SOMMAIRE

POURQUOI CE GUIDE ?	2
----------------------------------	----------

LES GRANDES ÉTAPES POUR DÉVELOPPER UNE AIRE DE JEUX	4
--	----------

Le cheminement : De la réflexion à la gestion	4
---	---

1. Identifier les usagers, leurs pratiques actuelles et leurs besoins	6
---	---

2. Définir et organiser les usages souhaités	10
--	----

3. Identifier l'espace et sa localisation	13
---	----

4. Prendre en compte les temporalités	22
---	----

5. Concevoir le site	23
----------------------------	----

6. Gérer le site	25
------------------------	----

DES EXEMPLES INSPIRANTS	26
--------------------------------------	-----------

Le parc du Thabor (Rennes)	26
----------------------------------	----

Le parc Hendrik Baelskaai (Ostende - Belgique)	28
--	----

Le parc de la Garonne et ses multiples aires de jeux (Toulouse)	29
---	----

LES GRANDES ÉTAPES POUR DÉVELOPPER UNE AIRE DE JEUX

LE CHEMINEMENT : DE LA RÉFLEXION À LA GESTION

Avant de se lancer dans la réalisation d'un projet d'espace de jeux, il est intéressant de procéder en plusieurs étapes, qui induisent chacune un certain nombre de questionnements, dans lesquels les équipes pluridisciplinaires de l'AUD pourront vous accompagner.

1

IDENTIFIER LES USAGERS, LEURS PRATIQUES ACTUELLES ET LEURS BESOINS

- Identifier qui est à l'origine de la demande / du souhait de création d'un espace de jeux
- Réfléchir aux différentes catégories d'usagers, avec à chaque fois un double prisme âge et genre :
 - Les joueur-ses
 - Les non-joueur-ses
 - Les accompagnateur-rices : qui jouent avec, ou non
- Recueillir les pratiques et les besoins des usagers actuels / futurs en organisant une concertation avec les publics concernés.

Pour cela, différentes options sont possibles comme par exemple : des ateliers avec les usagers, des questionnaires en ligne, des animations (exemple : CLEA à Mametz), ...

- Identifier parmi les usagers / futurs usagers des potentiels gestionnaires et/ou animateurs du site (ex : associations, école, etc.).



Qui peut vous aider à l'Agence ?

Chargé-e d'études participation

2

DÉFINIR ET ORGANISER LES USAGES SOUHAITÉS

- Définir les usages souhaités dans le projet :
 - Biodiversité / accès à la nature
 - Pédagogique
 - Détente
 - Lecture
 - Ludique
 - Etc.
- Penser la mixité des usages dans l'espace et leur coordination



Qui peut vous aider à l'Agence ?

Chargé-es d'études projets urbains, architectes, paysagistes

3

IDENTIFIER L'ESPACE ET SA LOCALISATION

- Où implanter le projet sur ma commune ?
- Identifier l'espace : en lien avec son contexte et l'intégration paysagère
- Identifier sa localisation au regard de différents critères tels que : la disponibilité du terrain, son accessibilité, la possibilité d'autonomie de l'enfant pour accéder au site.
- Imbriquer son projet dans un contexte plus large : quels équipements sont déjà disponibles dans les communes alentours ? Sont-ils accessibles par les différentes catégories d'usagers ?



Qui peut vous aider à l'Agence ?

Chargé-es d'études projets urbains, mobilité, architectes, paysagistes

4

PRENDRE EN COMPTE LES TEMPORALITÉS

→ Penser la mixité d'usages dans le temps :

- Usages quotidiens / exceptionnels : Permettre une articulation entre les usages du quotidien (ex : usage scolaire) et ceux exceptionnels / dans l'année (ex : tournoi de pétanque) grâce à la modularité
- Jour / nuit : prendre en compte les différents moments de la journée
- Été / hiver : prendre en compte les saisons et les différents niveaux de confort associés
- La durée de jeu



Qui peut vous aider à l'Agence ?

Chargé-es d'études projets urbains, architectes, paysagistes

5

CONCEVOIR LE SITE

- Choisir des aménagements répondant aux usagers et aux usages souhaités
- Prendre en compte le contexte architectural et paysager dans lequel s'inscrit le projet pour une bonne intégration
- Prendre en compte le changement climatique notamment par les questions de :
 - Îlots de chaleur
 - Désimperméabilisation / prise en compte de l'eau
 - Matériaux utilisés : biosourcés, recyclables

Ces facteurs pourraient notamment permettre d'aller mobiliser de nouveaux types de subventions (Agence de l'Eau, lien avec la biodiversité, etc.).



Qui peut vous aider à l'Agence ?

Chargé-es d'études projets urbains, ingénierie financière, architectes, paysagistes

6

GÉRER LE SITE

→ Assurer la gestion et maintenance du site :

- Penser à la gestion et maintenance « minimum » à prévoir (entretien et obligations réglementaires)
- Préciser qui est responsable de la gestion et la maintenance
- Possibilité de penser un espace peu cher en réalisation et/ou réversible pour pouvoir le renouveler selon les générations

→ Animer l'espace :

- Importance de faire vivre le lieu, animer le site, etc. (ex : événement annuel).
- Impliquer les associations (à mettre dans le tour de table de la concertation)

→ Observation et évaluation du site

NB : Les questions de gestion et d'animation sont à penser dès le départ du projet, lors de la phase conception, afin d'anticiper les coûts et acteurs à mobiliser une fois l'espace de jeux devenu réalité, et d'assurer la durabilité et l'évolution du site.

1. IDENTIFIER LES USAGERS, LEURS PRATIQUES ACTUELLES ET LEURS BESOINS

1.1. Exemple : la journée CLEA à MAMETZ

Dans le cadre d'une action du CLEA (Contrat Local d'Éducation Artistique) de la CAPSO menée en 2021 par l'AUD, avec le géographe Richard Pereira de Moura, il a été proposé à plusieurs classes de l'école de Mametz de laisser libre cours à leur créativité pendant une journée. L'objectif était alors de créer leur terrain de jeux rêvé à partir de caquettes de récupération, de ficelles et de ciseaux.

Les enfants ont été surpris de la proposition faite de devoir choisir leurs jeux et se débrouiller avec « les moyens du bord », mais elle a été très appréciée.

Le processus de construction et déconstruction devient ainsi autant un jeu que le produit fini. C'est une idée développée dans les années 1930 au Danemark, par le paysagiste Carl Theodor Sorensen, de penser ces espaces qui permettaient de laisser libre cours à l'inventivité et la créativité. L'idée avait ensuite été reprise par la paysagiste Lady Allen of Hutwood à la fin des années 1940, après avoir constaté que, pendant la guerre, les enfants préféraient jouer sur des friches que sur les aires de jeux prévues pour eux. C'est ainsi que se sont développés ces *junk*

playgrounds, ou *adventure playgrounds*. L'objectif de ces espaces est d'aider à développer la créativité et l'autonomie des enfants, de leur permettre d'adapter le lieu en fonction de leurs propres envies, et d'encourager la prise de risque afin de responsabiliser progressivement les jeunes joueurs et qu'ils apprennent à connaître et dépasser leurs limites.

Avec le CLEA, la démarche a permis de définir des usages que les enfants pouvaient attendre du futur espace ludique et intergénérationnel : fabuler, grimper, glisser, se réunir, se cacher...

RETOUR EN IMAGES



→ Création d'un groupe d'élèves
- But de football.

📍 Mametz



→ The Land Adventure Playgroud : jouer librement avec des matériaux de récupération, sous la supervision d'un animateur.

📍 Wrexham, Pays de Galles



→ La Cabane.

📍 Mametz



→ Le Toboggan.

📍 Mametz



→ La Tour à grimper.

📍 Mametz

1.2. Exemple : Conseil municipal des jeunes et professeurs à QUELMES

La commune de Quelmes dispose, à l'arrière de sa mairie et à proximité d'un site d'urbanisation future, d'un espace de 2 300 m² aujourd'hui très peu approprié par les habitants. Elle a sollicité l'AUD pour travailler à l'aménagement de cet espace.

Afin d'adapter au mieux les propositions aux usagers et futurs usagers du site, et garantir une bonne appropriation du projet, il a été décidé avec la municipalité d'associer différents acteurs :

- Les adolescents, via le Conseil Municipal des Jeunes récemment élu, qui avait émis le souhait d'avoir un city-stade dans la commune,

- L'école, via l'équipe enseignante, qui utilise déjà parfois le site et pourrait profiter des futurs aménagements en complément de la cour.

Des ateliers ont été organisés avec chacun de ces publics, afin de réaliser le diagnostic des pratiques actuelles sur et en dehors du site en matière de loisirs et de sport, et d'identifier les attentes pour le futur aménagement, à partir de plans 3D du site et d'images de référence.

De cette concertation est fortement ressorti le souhait d'un double usage sportif et de détente, partagé par les adolescents et l'équipe enseignante.

Concernant l'usage sportif, il a été suggéré que cela ne se traduise pas forcément par la réalisation d'un city-stade, puisque la concertation avait permis de relever qu'il existe deux autres city-stades à proximité, notamment celui de Zudausques, déjà utilisé par les jeunes du village et connecté au centre de Quelmes par une liaison douce identifiée dans le PLUi de la CCPL.

Des alternatives permettent notamment de conserver cet aspect sportif mais avec une meilleure intégration paysagère et une prise en compte plus forte des différents publics en termes d'âge et de genre.

RETOUR EN IMAGES



→ Atelier avec le Conseil Municipal des Jeunes.

📍 Quelmes



→ Plan 3D utilisé pour la concertation avec l'équipe enseignante.

📍 Quelmes



→ Les espaces de grimpe.

📍 Guangzhou, Chine



→ Le mur de sport.

📍 Melbourne, Australie



→ Activités artistiques.

1.3. Exemple : une rénovation de cours d'école à SAINT-OMER

Depuis quelques années, l'AUD accompagne la ville de Saint-Omer, dans le cadre d'Action Coeur de Ville, notamment dans la stratégie de rénovation d'une cour d'école par an. Enrichissant chaque année le projet des enseignements des expériences précédentes, en 2022 la ville et l'AUD ont mené une large démarche de concertation sur le projet regroupant

la rénovation de la cour de l'école Condorcet et des espaces publics de proximité attenants à la Maison de Quartier Laënnec.

Après une première phase d'observation des usages, notamment sur la cour d'école, de nombreuses rencontres ont été menées sur une phase de 2 à 3 semaines : chaque classe, les professeurs,

les parents d'élèves, le centre socio-culturel, les adultes et les enfants de la maison de quartier, le conseil de quartier, des structures spécialisées, etc.

La démarche a permis d'échanger sur les usages et les souhaits de chacun.

RETOUR EN IMAGES



Qui concerter ?



Les enfants de l'école



Les professeurs



Les parents d'élèves



Emautis (enfants TED*)
*troubles envahissants du développement



L'harmonie municipale



Le SSEFS - Jules Catoire



Le Centre Socio-Culturel



Les adultes de la
Maison de Quartier Laënnec



Les enfants de la
Maison de Quartier Laënnec



Le Conseil de Quartier



→ Observer les usages sur site : courir, grimper, se regrouper, fabuler... Le seul muret sert d'assise, d'escalade, de limite, etc.

📍 École Condorcet, Saint-Omer



→ Prendre un café, dialoguer et prendre connaissance des souhaits et enjeux avec les parents sur les temps d'attente des enfants.

📍 École Condorcet, Saint-Omer



→ Concerter avec des outils adaptés à tous les publics. Connaître les habitudes, les envies, les rêves des élèves.

📍 École Condorcet, Saint-Omer



→ Concerter et travailler avec les usagers de la maison de quartier, ici les adultes mais aussi les enfants.

📍 École Condorcet, Saint-Omer

1.4. Exemple : des aires de jeux comme support d'émergence de comités de quartier à LONGUENESSE

Dans le cadre de l'élaboration de ce guide, l'AUD a saisi l'occasion du projet de la commune de Longuenesse d'aménager une dizaine d'aires de jeux sur l'ensemble de la commune pour définir une méthodologie.

La volonté initiale de la commune est d'offrir des aires de proximité au sein de chaque quartier, avec un traitement

égalitaire. Parallèlement, la commune définit des périmètres de quartier pour construire des instances de concertation.

Sur la base de ce découpage, les propositions d'aménagement ont cherché à décliner les mêmes fonctions ludiques en s'adaptant à chaque quartier ayant une ambiance et des caractéristiques propres (historiques, naturelles,

résidentielles). Suite à la présentation en conseil municipal, il est apparu que ce projet, associant les notions d'identité et de proximité au sein des quartiers, était un sujet pertinent pour amorcer les Comités de Quartier. Prévu d'ici fin 2022, l'objectif sera de valider avec les habitants les sites d'implantation et d'échanger sur les grandes intentions et leurs déclinaisons au sein du quartier.

RETOUR EN IMAGES



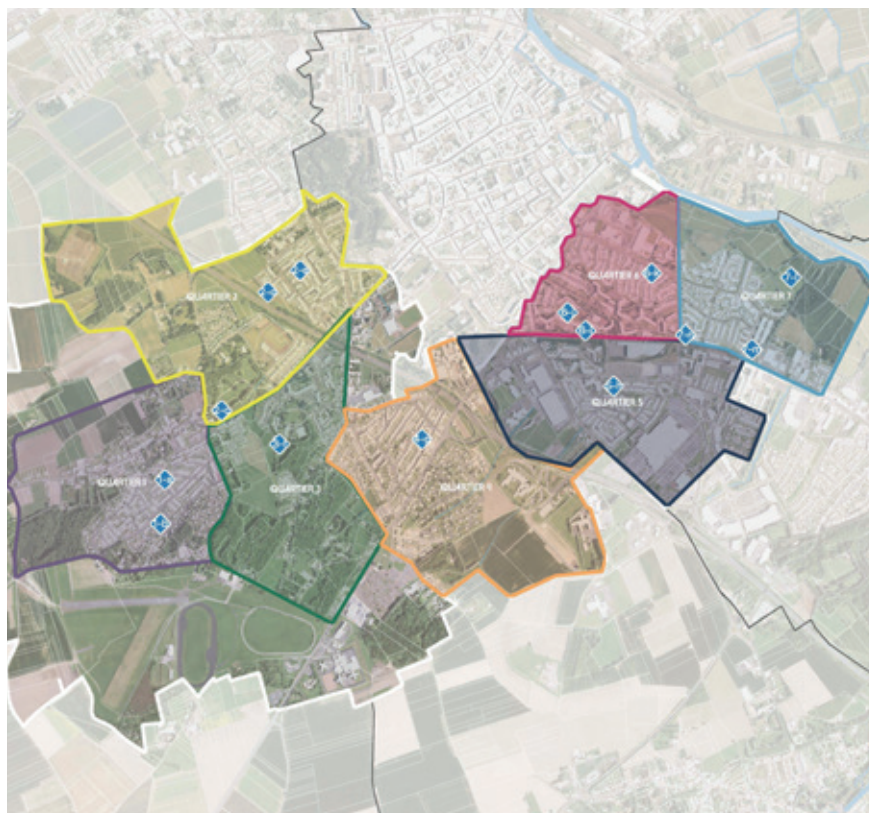
→ Visite de terrain avec les élus et techniciens de la ville pour observer les caractéristiques des sites.

📍 Avenue Léon Blum, Longuenesse



→ S'inspirer des formes et coloris existantes. Proposer des espaces ludiques en lien avec le contexte.

📍 Quartier des « écrivains », Longuenesse



→ Périmètre des 7 quartiers (avec les sites d'étude) et futurs comités de quartier : s'inspirer des particularités et des contextes variés (tissus résidentiels, urbains, boisés). L'aménagement des espaces ludiques peut s'inspirer des formes, des couleurs, ou encore des thématiques associées aux noms des rues.

2. DÉFINIR ET ORGANISER LES USAGES SOUHAITÉS

QUELLES SONT LES FONCTIONALITÉS À DÉVELOPPER SUR UN ESPACE LUDIQUE ?

→ **Favoriser l'autonomie des enfants** : il s'agit de développer la motricité (équilibre, manipulation, ...), de faire l'apprentissage du danger et surmonter ses peurs, expérimenter, développer son imaginaire ;

→ **Créer du lien social** : les aires sont généralement des sites où se croisent différentes générations et qui permettent de créer de la convivialité et de la mixité sociale ;

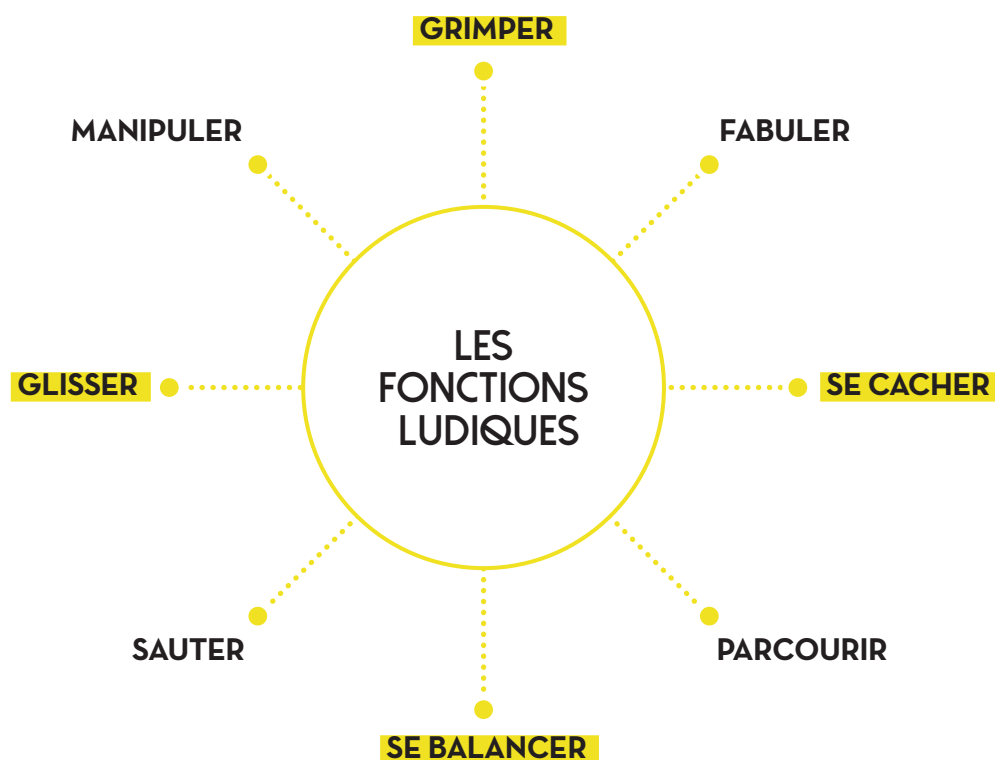
→ **Lutter contre la sédentarité** : par l'attractivité qu'ils génèrent, les espaces ludiques encouragent à sortir de chez soi, à mettre en activité son corps pour se défouler et libérer l'énergie physique ou pour se ressourcer ;

→ **Découvrir son environnement** : le rapport à la ville ou à la nature s'y développe, de même que l'éveil des sens peut y être stimulé ;

Il est ainsi important de penser l'inclusion de tous les publics dès le départ, que ce soit du point de vue du confort des jeunes et des adultes (usager ou accompagnateur), d'espaces non genrés que de l'accessibilité au site et à ses modules (inclusion motrice, mentale et sensorielle).

Par ailleurs, les espaces ludiques peuvent reprendre différentes fonctions ludiques et se traduire dans l'espace par des formes variées. La décomposition d'un module classique pouvant se retrouver dans les jardins des particuliers permet de faire apparaître les quatre grandes

fonctions généralement attendues : grimper, se balancer, glisser, se cacher. Si la forme que ces quatre fonctions peuvent prendre dans ce type de module est très répandue, il est intéressant de rechercher sur les aires de jeux des formes qui puissent être diversifiées.



FONCTIONS PRINCIPALES



©ProUrba

SE CACHER

Les formes peuvent être variées : cabanes en bois, cabanes de saules tressés, tunnels, interstices de modules existants.



©ProUrba - Proludic



SE BALANCER

Développer la motricité, des modules adaptés aux petits et aux personnes âgées.



GRIMPER

Varier les formes, les hauteurs, s'appuyer sur des reliefs existants, imaginer des nouvelles formes de grimpe.



GLISSER

Une variété de modules et de formes, adapter les modules aux plus grands.



©Proludic



Les différentes démarches de concertation menées démontrent généralement la recherche de ces fonctions ludiques. Ainsi, si les quatre fonctions évoquées précédemment se retrouvent dans les constructions des élèves de Mametz ayant participé au CLEA, ils ont également manifesté un intérêt pour d'autres : manipuler, à travers l'activité, fabuler, à travers des écritaux devant les cabanes, parcourir, à travers un labyrinthe, et sauter.

Il est intéressant de noter que dans ces démarches, certaines formes sont régulièrement évoquées.

Ainsi, la cabane est un module à la fois demandé par les plus petits pour imiter les situations domestiques et par les adolescents pour disposer d'un lieu où se réunir et discuter. De différentes formes, elles doivent être pensées avec des aménagements intérieurs, qui reflètent un double souhait et besoin des enfants :

- avoir des espaces intimes : à l'abri des regards, impression de « cocon »,
- avoir des espaces conviviaux : où ils peuvent se retrouver et accueillir.

L'aspect relationnel ne doit ainsi pas être négligé dans les aménagements ludiques (se cacher, être vu, être ensemble, interagir, dialoguer, ...).

Le labyrinthe est une forme également récurrente auprès des jeunes, qui remplit à la fois les fonctions parcourir et se cacher selon sa déclinaison spatiale. Il s'adapte à différents âges et met au défi, incite à l'aventure.

AUTRES FONCTIONS



FABULER

→ Laisser place à l'imagination.



MANIPULER

→ Jouer avec les matières (sable, eau, bois).
📍 Jardin des Plantes, Nantes



PARCOURIR

→ Parcourir, grimper, éviter le sol.
📍 Mametz



SAUTER

→ Sauter, développer la motricité.
📍 Farebersviller

3. IDENTIFIER L'ESPACE ET SA LOCALISATION

OÙ IMPLANTER LE PROJET SUR MA COMMUNE ?

→ **Identifier l'espace** : En lien avec son contexte et l'intégration paysagère, il s'agit d'abord de repérer les caractéristiques existantes et identitaires du site, du quartier et de la commune qui agiront à la fois comme sources d'inspiration et conditions de réalisation. Parmi ces caractéristiques, il est possible de faire écho au patrimoine bâti proche, par exemple reprendre les codes d'un château, au patrimoine naturel, par exemple rappeler la présence de l'eau par la création d'un univers aquatique, la toponymie des rues, par exemple faire le lien avec les grandes réalisations de personnages historiques, ou encore au relief, par exemple intervenir sur les murs d'enceinte ou jouer avec les talus.

→ **Identifier les qualités architecturales et urbaines du site** : Que ce soient les matériaux prédominants, les teintes et couleurs existantes sur le site, les éléments bâtis et historiques ou encore l'histoire du site, l'ensemble de ces éléments pourra être mis à profit pour élaborer l'espace de jeux voire créer une mise en récit.

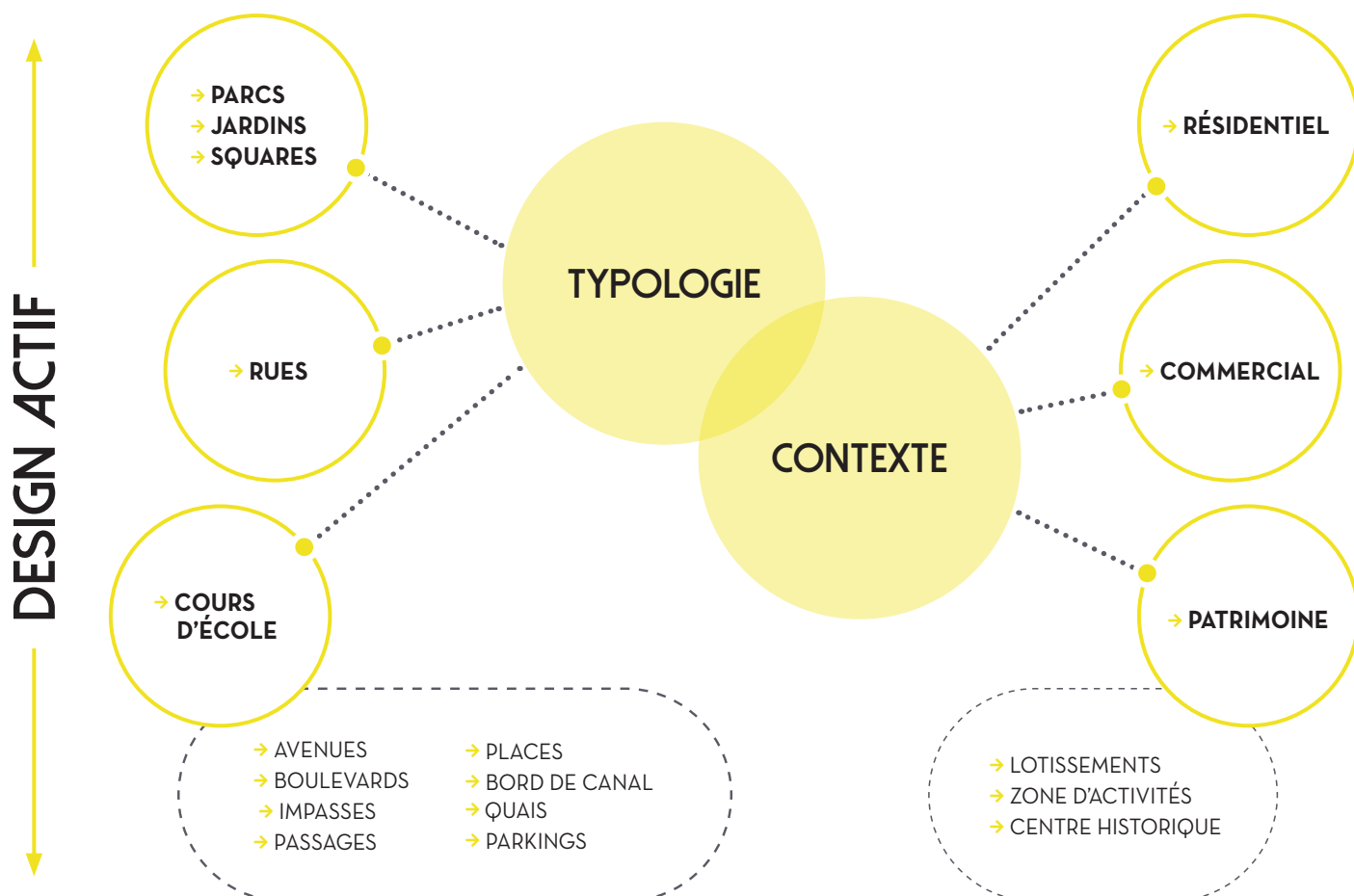
→ **Une situation à proximité des services, équipements et logements.**

→ **Identifier sa localisation au regard de différents critères tels que** : la disponibilité du terrain et son accessibilité sont des critères importants dans le choix d'un site ludique. La proximité de transports en commun, de pistes cyclables ou autres voies de mobilités

douces permettant une accessibilité aisée favorisent l'autonomie de l'enfant. L'espace doit également être pensé pour tous (poussettes, personnes âgées, personnes malvoyantes).

→ **Imbriquer son projet dans un contexte plus large** : L'existence d'équipements similaires dans les communes alentours, accessibles par les différentes catégories d'utilisateurs, doit influencer sur la nature de l'espace ludique à créer, afin de chercher les complémentarités.

→ **Ouverture sur l'extérieur** : Les limites de l'espace de jeux doivent être questionnées : nécessité de fermer ou non le site, limites naturelles (végétation, relief), clôtures de différents types, etc.



EXEMPLES



→ Espace ludique adapté à la typologie d'un parking.

📍 Parking FrederiksbergDK, MASU planning



→ Le relief est utilisé pour insérer les modules de sport le long des berges. Ceux-ci ne sont pas visibles depuis la rue et permettent de préserver les vues sur l'eau.

📍 Île de Nantes, Bord de Loire



→ Adaptation d'une aire de jeux au contexte inondable du quartier. Création d'espaces ludiques pouvant servir de bassin de stockage des eaux pluviales.

📍 Watersquare Benthemplein, Pays Bas



→ Penser les espaces ludiques au sein des quartiers résidentiels.

📍 Quartier de la clé des champs, Wittes



→ Aire de jeux en lien avec le contexte portuaire de la ville : poissons, bateaux, vague, bleu.

📍 Place F. Mitterrand, Boulogne-sur-Mer



→ Espace ludique du quotidien reprenant une identité «grande échelle» via le matériau et le coloris utilisés.

📍 Square de Gorsse, Toulouse

3.1. Les parcs, jardins publics & squares

La configuration des parcs et le choix des détails techniques peuvent être propices aux jeux dès la réflexion et conception de ceux-ci.

La variété des formes et des échelles du jardin permet de laisser libre cours à l'imagination. Des grandes allées pour courir, des bosquets et plantations pour se cacher, des sentiers pour partir à l'aventure, des grands espaces enherbés pour installer des structures en bois, des esplanades de théâtre, des noues pour

manipuler l'eau ou encore des espaces de biodiversité et de nature pour observer, découvrir, éveiller les sens...

Le relief et les formes utilisées dans un parc peuvent également être sources de jeux : la topographie d'un site permettant l'installation de toboggans, de grande pente pour grimper, rouler, trébucher...

Le choix des végétaux, leurs textures, leurs couleurs ou encore leurs fruits peuvent être sources de jeux et favoriser

l'esprit de découverte via l'éveil des 5 sens (structures végétales cabanes - Samare de l'érable ou « l'hélicoptère »).

Le choix des matériaux et le calepinage (la façon de disposer et créer des motifs avec les matériaux) peut également favoriser et inciter aux jeux : dalles en pas japonais pour sauter, couleurs et textures de pavés variées pour éveiller les sens...

EXEMPLES



→ Des grandes allées, esplanades avec de larges perspectives sont sources de jeux (courir, vélo, skate, etc.).

📍 Jardin des enfants à Annecy



→ Des sentiers secondaires pour l'installation de circuits vélos, se cacher, créer des sentiers d'aventures.

📍 Parc de la forêt Bourghail à Pessac



→ Des détails techniques, à petite échelle, comme la façon de disposer les matériaux au sol peuvent être sources de jeu.



→ S'inspirer du relief existant pour créer des espaces de jeux.



→ Un espace délaissé en commune rurale, réapproprié pour l'installation d'un espace de jeux en bois. La gestion différenciée des abords offre une ambiance « aventure » et favorise la biodiversité.

📍 Terrain d'aventure du Clos Coutard Saumur (49)

3.2. Les cours d'école

Les cours d'école peuvent être le lieu idéal d'implantation de modules de jeux notamment si la commune ne dispose pas d'espace approprié pour accueillir son projet.

Utilisées en semaine par les enfants de l'école, ces cours peuvent devenir un lieu de jeux pour tous le week-end, à l'instar de certaines cours d'école à Paris ouvertes le week-end pour permettre aux habitant-es d'en profiter.

Ces projets de jeux peuvent soutenir une démarche plus globale de réaménagement et de désimperméabilisation de la cour d'école.

La couleur est une demande des enfants qui revient fréquemment, pour stimuler la vue et favoriser les activités : sauter, grimper, développer la motricité. La couleur peut se retrouver au sol comme sur les murs, ou via le choix des mobiliers (neufs et anciens).

De nombreuses activités physiques sont réalisées dans les cours, mais peu d'espaces sont aménagés et pensés pour les activités plus calme et/ou favorisant la créativité. Des coins lectures et des espaces d'expressions scéniques ou artistiques peuvent être proposés.

Les différentes références ci-contre démontrent la diversité des modules qu'il est possible d'installer au sein d'une cour d'école (transposables dans n'importe quel autre lieu).

EXEMPLES



©Ville de Paris

→ Développer le lien avec l'eau par des installations ludiques, un circuit d'eau.

📍 École Kuss, Paris 13^e



©Ville de Paris

→ Une simple corde et des troncs de bois permettent de transformer ce mur en un mur d'agilité.

📍 École Emeriau, Paris



©Ville de Paris

→ Des cabanes en bois : une installation peu lourde et prisée par les enfants.

📍 Cour oasis École Maryse Hilsz, Paris 20^e



©Ville de Paris

→ Offrir une structure complète de jeux, végétale et sans imperméabilisation des sols.

📍 Cour oasis École Maryse Hilsz, Paris 20^e



©APC

→ Un réaménagement de cour d'école qui mêle jeux, expression, sports, et sensibilisation à la biodiversité.

📍 Cour d'école Les Riblettes, Paris 20^e



©APC

→ Ce mur d'escalade, outre son aspect ludique, permet d'apporter de la couleur et mettre en valeur ce mur.

📍 Cour d'école Les Riblettes, Paris 20^e

3.3. La rue

Les jeux dans la rue peuvent être amenés tout d'abord à travers le design actif qui consiste à aménager l'espace public et les bâtiments afin d'inciter l'activité physique, de manière libre et spontanée, pour tous. Cet outil est intéressant car il permet de viser un large public (âge, genre, etc.) et participe à d'autres objectifs que le simple aspect ludique.

Consistant essentiellement en l'apport de fresques, dessins, peinture au sol ou modules légers, il permet de s'insérer

dans un cadre existant et de mêler plusieurs usages.

La part de piétonnisation des rues est importante. En effet, cet élément permet aux usagers de s'approprier l'espace en sécurité.

Cette piétonnisation peut être permanente ou temporaire, l'importance étant notamment de bien la signaler ainsi que l'usage ludique de la rue.

Une démarche nationale existe en France nommée «Rue aux enfants, rue pour tous» qui consiste à la fermeture temporaire ou durable d'une rue à la circulation motorisée pour que les habitants, notamment les enfants, puissent se l'approprier et y jouer en toute sécurité. Des appels à projets existent pour que des porteurs (collectivités locales, centres sociaux, associations, conseils de quartier ou autres instances de concertation, etc.) soient accompagnés dans cette démarche par des groupes d'appui régionaux.

EXEMPLES



©Jean Baptiste Gurliat

→ Les murs peuvent être support de jeu comme ce parcours d'escalade.

📍 Berges de la Seine, Paris



© romani-in-strasbourg

→ Du design actif dans la rue piétonne.

📍 Rue du Jeu des enfants, Strasbourg



©Roadworth

→ Les espaces de stationnement peuvent aussi être investis, de façon pérenne ou temporaire.



©Pauavelo

→ Réalisation d'une journée « Rue aux enfants, rue pour tous » à Pau.



©Ville de Chenove

→ Une appropriation de la rue par des habitants de tous les âges pour jouer dans le cadre d'une journée « Rue aux enfants, rue pour tous ».

3.4. Le design actif

Les espaces publics sont des espaces accessibles à tous, ils peuvent être support pour soutenir les activités physiques et favoriser les modes de vies physiquement actifs.

Le design actif permet de penser les espaces publics avec des éléments ludiques qui encouragent à bouger, sauter, courir, tomber. Il est généralement déployé dans les espaces investis par les piétons.

Autour des aires de jeux, ces éléments peuvent enrichir le projet via le mobilier, la peinture au sol, des parcours éphémères.

Les références illustrent du mobilier réalisé dans le cadre de la biennale internationale de design de Saint-Étienne avec la thématique « le design ludique, récréatif et sportif ».

Autre exemple inspirant, « la ligne verte » de Nantes est un parcours au sol, qui relie chaque quartier et permet de faire

découvrir certains points et attraits de la commune.

Dans le même esprit, la commune de Mulhouse a mis en place un itinéraire piéton nommé « le fil rouge ». Les éléments existants sur l'itinéraire sont teintés de rouge (clôtures, plots au sol, éléments architecturaux, passages piétons).

EXEMPLES



→ Esquisse pour « bancs d'essai » à la biennale internationale de design Saint-Etienne.



→ Esquisse pour « bancs d'essai » à la biennale internationale de design Saint-Etienne.



→ Le parcours, le choix des couleurs et la valorisation d'éléments du quotidien, permettent de sublimer l'identité et de créer une dynamique.

📍 La ligne verte de Nantes



→ Tuteurs, pas japonais, clous, potelets, pots, ganivelles, mâts, végétations, ... sont autant de supports à exploiter pour apporter une ambiance cohérente et ludique.

📍 Mulhouse



→ Marquage au sol incitant au parcours, à courir, à sauter. Les couleurs peuvent faire référence à des coloris existants sur le site (plantations, bati, sol).

3.5. Le contexte résidentiel

Dans un contexte résidentiel dense avec de nombreux flux, les espaces publics sont plébiscités pour leurs espaces de respiration et de détente. Le jeu peut être amené en cœur de quartier sur des espaces publics existants : squares, placettes, rues, permettant d'amener de nouveaux usages sur ces espaces.

Les espaces de jeux peuvent être anticipés en amont des réflexions de création d'habitat pour amener à connaître le site et avoir de nouveaux

usages avant l'installation des habitants.

Les espaces ludiques pourront s'adapter au contexte résidentiel, qu'il soit pavillonnaire ou collectif en prenant en compte la densité de population, le nombre d'enfants présents, les espaces existants alloués au jeu.

Le jeu peut également être imaginé sur des espaces dits contraignants : rue étroite, espaces délaissés, nuisance sonore d'une autoroute ou voie ferrée.

Les espaces d'interstices peuvent être également appropriés pour installer des espaces ludiques et dynamiser un site peu investi par les habitants. Par exemple, les espaces verts peu larges, les bandes enherbées, les liaisons douces entre les quartiers.

Par le jeu, ces contraintes peuvent être transformées en atouts pour le quartier et permettre de renforcer la dynamique de celui-ci en visant un public de tous âges.

EXEMPLES



→ Jouer avec l'é étroitesse d'une rue résidentielle.

📍 Paris



Penser les espaces ludiques au sein des quartiers résidentiels, anticiper les espaces de jeu en même temps que les réflexions sur l'habitat.

📍 Spider-parc, Sainghin-en-Weppes



→ Des espaces résiduels dans les lotissements peuvent être transformés en espace ludique par l'apport d'un ou deux modules.

📍 Haarlem, Pays-Bas



→ Requalification ludique d'une parcelle en cœur résidentiel. Création de jeux, prise d'escalade, végétalisation.

📍 Square Maria Montessori, La Courneuve



→ Prendre en compte les formes urbaines alentours : Cabane urbaine.

📍 Lormont (33)



→ Espace délaissé en cœur de quartier résidentiel, réhabilité avec l'implantation d'un skatepark.

📍 Bruxelles

3.6. Le contexte commercial

Le jeu a toute sa place dans un contexte commercial. Les centres commerciaux ont adapté cette stratégie depuis longue date, afin d'offrir à leurs clients un lieu de convivialité et de bien-être.

Dans les centres-villes commerçants, il est donc important d'apporter ce service pour attirer les familles. Le jeu est alors facteur d'attractivité de ces lieux en apportant de nouveaux usages et gérer l'attente sur les espaces publics. Le jeu permet d'amener une nouvelle

animation, intéressante également pour les secteurs de bars et de restauration.

Les lieux commerciaux sont des espaces intéressants pour insérer du jeu, d'une part du fait du trafic que les commerces génèrent, amenant l'ensemble de la population à se rendre sur ces lieux. Les jeux peuvent donc cibler un large spectre de personnes comme se focaliser sur une tranche d'âge en particulier.

L'insertion du jeu dans les espaces commerciaux peut être rendue possible par l'installation de structures dédiées, le design actif, la piétonnisation du lieu, etc.

EXEMPLES



→ Aire de jeux insérée dans les espaces publics d'un centre commercial.



→ Module de jeu unique dans une rue commerçante.

📍 The Queen's Walk - Londres



→ Module éphémère : un espace de rencontre et une rue apaisée, propice aux commerçants.

📍 Rue des Hauts-Pavés, Nantes



→ Un espace de jeux au sein d'une sculpture en bois dans une rue commerçante.

📍 Le « Dragon des Mers », Saint Nazaire



→ Transformation d'une rue par la piétonnisation, mise en couleur et intervention artistique : les enfants jouent au milieu de la chaussée.

📍 Rue du Jeu des Enfants, Strasbourg

3.7. Le patrimoine bâti et naturel

Il est important de prendre en compte le patrimoine bâti et naturel dans lequel s'implantera le projet de jeux afin que ce dernier puisse s'y intégrer au mieux.

Pour cela, il est possible de s'inspirer de détails emblématiques du contexte pour l'insérer au projet.

Par exemple, en s'inspirant du nom des rues et d'adapter le choix des modules à la thématique. Un site près d'une gare pourra se référer à la thématique ferroviaire par exemple, et un site au bord de l'eau pourra s'inspirer de l'univers aquatique.

Les exemples ci-dessous montrent comment, malgré parfois des contextes «marqués», les structures ludiques peuvent totalement y trouver leur place en prenant des codes de ce contexte.

EXEMPLES



→ Prendre en compte les formes urbaines alentours.

📍 Torup, Danemark



→ Espace de jeux sur un châssis de wagon de marchandises stationné sur une des trois voies encore présentes sur le site.

📍 Friche Belle de Mai, Marseille



→ Toboggan sur rempart : accord pour occuper ce côté du monument sur une période donnée.

📍 «Paysage Glissé» - Château des Ducs, Nantes



→ Espace de jeu en bord de mer : une intégration dans son contexte réussie avec notamment l'utilisation du sable comme revêtement de sol pour les structures et le rappel aux bouées de mouillage à travers les boules oranges qui structurent cet espace.

📍 Front de mer, Calais



4. PRENDRE EN COMPTE LES TEMPORALITÉS

Renouvellement, recyclage, utilisation temporaire

COMMENT INCLURE LES DIFFÉRENTES TEMPORALITÉS DANS UN ESPACE LUDIQUE ?

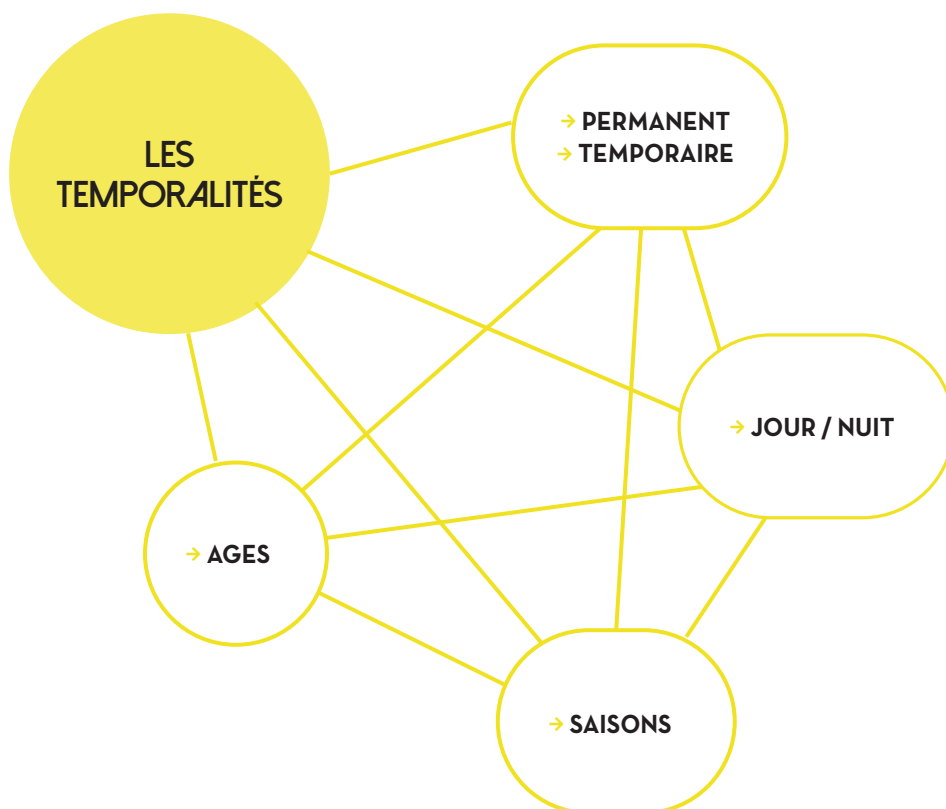
→ **Penser la mixité d'usages dans le temps** : les aires de jeux peuvent être des espaces multi-usages, dédiés à un ou des publics ciblés. Il s'agit de penser l'articulation entre les usages du quotidien (ex : usage scolaire) et ceux exceptionnels dans l'année grâce à la modularité (ex : tournoi de pétanque, foire, etc.).

→ **Penser à tous les publics et tous les âges** : il faut varier les espaces de jeux, les formes, et adapter les modules à tous les âges. Il s'agit de penser aux accessibilités et aux assises nécessaires pour le confort de toutes et tous (ex : proposer des assises autour d'un city stade, des prises wifi).

→ **Penser à la durée des jeux** : certains espaces ludiques appellent l'installation de jeux permettant à plusieurs enfants de s'amuser sur une durée assez longue (parc, cour d'école : grands modules, nombreux, variés) tandis que d'autres pourront se contenter de quelques modules plus modestes (lieux de passage).

→ **Penser les usages éphémères et les ambiances** : il s'agit de jouer avec les saisons, penser le lien avec la gestion des espaces, créer des repères visuels qui évoluent (ex : penser la végétation avec les saisons - coloris d'automne, odeurs du printemps, créer des labyrinthes naturels, des jeux d'eau au printemps).

→ **Penser les différents moments de la journée** : ils vont influencer sur l'ensoleillement, le besoin d'ombre, les affluences en sortie d'école. L'accessibilité la nuit. Il s'agit de prendre en compte la météo (pluie, soleil, neige) et l'anticiper en adaptant mobilier et équipements (ex : fontaine à eau, préau, bancs, matériaux, éclairage nocturne, accès/portique).



EXEMPLES



→ Penser les modules avec la météo.
📍 Jardin Mosaic, Houplin-Ancoisne



→ « Embarquement III » : des structures de jeux ludiques et roulantes, pouvant être déplacées selon les saisons et événements.

5. CONCEVOIR LE SITE

5.1. L'adaptation au changement climatique

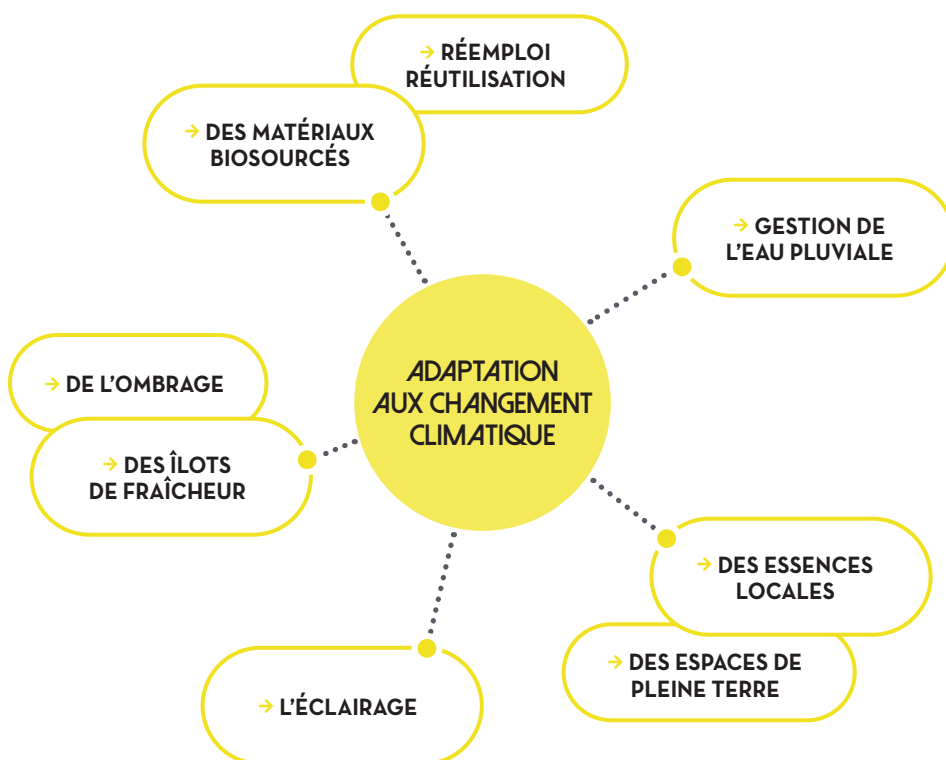
COMMENT PRENDRE EN COMPTE LE CHANGEMENT CLIMATIQUE ET ADAPTER LES ESPACES LUDIQUES ?

→ **Prendre en compte le changement climatique** : il faut l'anticiper et y penser en amont des aménagements, en ayant une réflexion sur la localisation, les matériaux, l'impact que l'espace ludique peut engendrer. Est-ce le bon endroit ? Comment limiter l'imperméabilisation des sols ? Quels impacts sur la faune et la flore ?

→ **Répondre aux enjeux climatiques en pensant aux matériaux** : anticiper dans le cahier des charges l'ambition de matériaux bas carbone, des matériaux biosourcés. Dans un souci d'économie circulaire, les communes peuvent également recycler et réutiliser des éléments existants comme des déchets verts (copeaux, branchages, troncs d'arbres).

→ **Répondre aux enjeux climatiques en favorisant l'infiltration et le stockage des eaux de pluie** : Le parcours de l'eau pluviale peut être réfléchi en même temps que l'espace ludique. Il peut être intégré comme un élément de jeu et de sensibilisation. Exemple : un fil d'eau visible sur l'espace, la possibilité de toucher et sauter dans l'eau ou encore actionner un robinet, une vanne, un moulin.

La prise en compte de l'ensemble de ces facteurs ouvre parfois la possibilité à des co-financements.



EXEMPLES



©Studio Kathlijn de Booij

→ Penser la récupération des eaux pluviales comme un élément de jeu.

📍 Pays-Bas



→ Penser aux îlots de fraîcheur en proposant des espaces ludiques ombragés.

📍 Jardin des Plantes, Nantes

5.2. L'approche sensorielle

COMMENT DÉVELOPPER LES 5 SENS DE FAÇON LUDIQUE ?

→ **Concevoir les espaces ludiques en pensant aux 5 sens** : proposer des espaces qui éveillent les sens, favorisent le développement et l'apprentissage en stimulant les capacités à voir, entendre, toucher, goûter, sentir.

► **Le toucher** : en favorisant le contact avec la matière, en variant les textures, en favorisant les jeux de manipulation avec le sable, l'eau, la végétation.

► **L'odorat** : en proposant une palette végétale adaptée qui stimule les odeurs.

► **La vue** : en créant des espaces colorés, dynamiques, en variant les volumes, les formes.

► **Le goût** : en proposant des espaces gourmands, avec des essences fruitières, des vergers, des massifs de petits fruitiers.

► **L'ouïe** : en créant des sonorités, des jeux de bruit, en favorisant des modules de jeux interactifs, en adaptant la palette végétale (graminées, plantes souples).

EXEMPLES



→ Écouter les sonorités d'un espace, jouer avec les sons et les ambiances musicales.



→ Toucher, jouer avec des textures et des matières variées.



→ Goûter, tester les saveurs.



→ Écouter, manipuler l'eau.



→ Explorer les 5 sens avec un parcours pieds nus. L'exemple du parcours sensoriel «Vanupieds», un parcours de 1 km qui propose une variété de textures à travers plusieurs thématiques (nature, industrie, agriculture).

📍 Prés du Hem, Armentière



6. GÉRER LE SITE

Réutilisation, gestion

→ **Assurer la gestion et maintenance du site** : penser à la gestion et la maintenance « minimum » à prévoir en amont de l'aménagement (entretien et obligations réglementaires).

→ **Préciser qui est responsable de la gestion et la maintenance** : possibilité de penser un espace peu cher en réalisation et/ou réversible pour pouvoir le renouveler selon les générations. Penser à réutiliser des matériaux : troncs d'arbres pour créer des assises, branches ou haies sèches pour créer des limites, copeaux pour le paillage des massifs ou le sol des modules de jeux.

→ **Penser à favoriser la biodiversité** : penser au choix des matériaux, à adapter la gestion (gestion différenciée, fauchage tardif), favoriser les espaces de biodiversité, les petits aménagements pour la biodiversité (tas de bois, nichoir, hôtels à insectes).

→ **Animer l'espace, l'importance de faire vivre le lieu** : les habitants peuvent être consultés dès le démarrage des réflexions (dans le tour de table de la concertation) ou via des animations sur le site (par exemple des événements annuels, via l'implication des associations).

→ **Ces questions de gestion et d'animation sont à penser dès le départ du projet, lors de la phase de conception, afin d'anticiper les coûts et les acteurs à mobiliser une fois l'espace de jeux devenu réalité. Cela permettra d'assurer la durabilité du site et son évolution.**

→ **Observer et évaluer le site.**

PRENDRE EN COMPTE LA RÉGLEMENTATION

Chaque module a une surface d'impact. La surface d'impact est définie selon la nature du module et la nature du sol. **Le Calcul de la surface d'impact dépend de la Hauteur de chute libre (HCL) du module** : C'est obligatoire si la HCL est supérieure à 60 cm et sur les zones sur lesquelles les enfants sont susceptibles de tomber.

- Un rayon de 1,50m si la HCL est comprise entre 0,6 et 1,50m;
- Un rayon de $2/3 \text{ HCL} + 0,50\text{m}$ si la HCL est supérieure à 1,50m.

Les différents types de sols ;

- **les sols amortissants dits coulés** : des supports rigides avec une surface amortissante: fragments de pneumatiques recyclés: EPDM, TPV, SBR
- **Les sols amortissants dits fluents** : Sables graviers, copeaux, écorces, gravillons roulés séchés. La quantité et l'épaisseur dépendent de la HCL :
 - pas de sol amortissant si la HCL est inférieure à 1m (espace enherbé)
 - 30 cm si la HCL est inférieure ou égale à 2m
 - 40 cm si la HCL est comprise entre 2m et 3m

EXEMPLES



→ Le labyrinthe végétal, un espace ludique facile à entretenir.

📍 Wambrechies



→ Penser au sol amortissant et l'adapter en fonction du contexte.

📍 Jardin Japonais, Toulouse



→ Des espaces ludiques et parcours pieds nus créés à partir de « déchets verts » : troncs d'arbres, branches, copeaux bois.

📍 Prés du Hem, Armentières



DES EXEMPLES INSPIRANTS

LE PARC DU THABOR (RENNES)

1. Les modules

Cet espace de jeux ouvert, en cœur de parc, regroupe des jeux pour tous les âges dont nombre d'entre eux n'opèrent pas de distinction, et répondent à plusieurs types d'activités : glisser, grimper, se balancer, etc.



→ Se balancer



→ Glisser



→ Se cacher

2. La matérialité

Le matériau dominant dans la conception des jeux est le bois, afin de s'intégrer au mieux à l'environnement paysager du parc.

On retrouve aussi le bois au sol, sous forme de copeaux. Le revêtement en copeaux de bois présente plusieurs avantages : aspect naturel, coût abordable et bonne capacité d'amortissement, adapté pour les jeux hauts ; mais il nécessite cependant un entretien régulier.



→ Grimper / se balancer



→ Le revêtement en copeaux de bois

3. Les limites et les assises

Les assises de l'aire de jeux du parc du Thabor sont traitées discrètement au travers de murets bas qui bordent les différents sous-espaces, et permettent également de garder l'espace de jeux ouvert sur le reste du parc.

Le même principe se retrouve dans d'autres lieux rennais comme le parc Oberthür où l'aire de jeux n'est pas close. Au sein du quartier de la Courrouze, l'aire de jeux est marquée par des changements de matérialité et un muret bas qui complète les assises qu'on retrouve par ailleurs.



→ Parc du Thabor



→ Parc Oberthür



→ Quartier de la Courrouze

4. Les particularités



On retrouve à nouveau le bois comme base du jeu dans une autre partie du parc du Thabor, cette fois du bois « brut », un tronc creusé sur lequel on peut grimper et dans lequel on peut se réfugier, comme on l'aurait fait quand l'arbre était encore debout.

LE PARC HENDRIK BAELSKAAI (OSTENDE - BELGIQUE)

1. Les modules

Situé dans la zone portuaire d'Ostende, à deux pas d'une plage, cet espace de jeux au cœur d'une zone de renouvellement urbain encore en chantier, se déploie autour du thème de la mer et des bateaux. Cet univers marin recèle un fort potentiel pour fabuler, inventer des histoires, développer l'imaginaire.

Au-delà de cet aspect, cet espace regroupe un grand nombre de fonctions ludiques : grimper, se balancer et jouer avec l'équilibre, parcourir, glisser...



→ Grimper / parcourir



→ Grimper / parcourir

Les jeux sont utilisables par des enfants de tous âges et les accompagnateur·rices adultes.



→ Grimper / fabuler

2. La matérialité

Le revêtement utilisé ici est un gazon naturel épais, une option parmi les moins chères, écologique et avec un aspect naturel, mais qui nécessite un entretien régulier. Ce revêtement amortit uniquement les chutes de faible hauteur, ce qui est adapté aux jeux dans le cas présent.



→ Glisser / fabuler



→ Se balancer / fabuler

LE PARC DE LA GARONNE ET SES MULTIPLES AIRES DE JEUX (TOULOUSE)

→ **L'objectif du grand parc de la Garonne : tourner la ville sur le fleuve.** Dans ce cadre, de nombreuses aires de jeux ponctuent l'espace public, le long de la Garonne et dans le centre-ville. Toutes ces aires de jeux se situent à moins d'un quart d'heure à pied les unes des autres, créant une offre de proximité pour les habitants.

Les grands principes repris dans quasi toutes les aires de jeux sont une veille sur :

- La mixité des usages et âges
- Une intégration avec le patrimoine local (naturel, historique)
- Une intégration des matériaux et des équipements

- Une offre d'équipements spécifiques : fontaines à eau, toilettes publiques,
- Du mobilier : assises, bancs, tables de piques-niques, poubelles.
- Des limites intégrées : jeux de dénivelé, haies, noues, mise en retrait avec le végétal.

I. Les modules



→ **Le parc de la Daurade (ci-dessus) :** une aire de jeux en bord de Garonne qui fait directement référence au passé historique lié à la navigation du secteur : des modules en forme de bateaux, tonneaux, poissons. Des blocs de pierres de 45cm de hauteur forment la limite avec les plantations et permettent d'inscrire des assises.

→ **Le port Viguerie (à droite) :** un imposant module de grimpe, d'équilibre et de glisse se déploie à l'abri de l'épais mur-digue anti-crue, et reprend ses courbes qui suivent la morphologie du fleuve.



→ **L'île du Ramier** : Une référence à l'eau et aux moulins hydrauliques situés à proximité qui se matérialise via les modules, où l'on retrouve un grand nombre de fonctions ludiques, à commencer par fabuler, mais aussi grimper, parcourir, se cacher, glisser...



2. L'inspiration du contexte historique : la matérialité

→ **L'île du Ramier** : Cette même référence à l'eau et aux moulins hydrauliques situés à proximité se matérialise également via le sol : un coloris bleu et gris en forme de vague incite à fabuler.



3. Les limites et les assises



→ **Le port Viguerie (à gauche)** : Une haie basse permet de créer une limite entre la rue et l'aire de jeux. Elle est ainsi sécurisée pour les usagers, offre une ambiance apaisante et s'insère dans son environnement.

→ **L'île du Ramier (à droite)** : L'aire de jeux est mise en retrait avec la rue grâce aux assises, une légère bande plantée de couvre-sol puis par une ganivelle.



→ **La place Olivier** : sur cette place piétonne qui jouxte une rue passante à sens unique, seule la matérialité du sol marque la limite de l'aire de jeux, qui s'intègre au milieu des terrasses de bars et restaurants.



→ **Le parc de la Daurade** : des blocs de pierres de 45cm de hauteur forment la limite avec les plantations et permettent d'inscrire des assises.

4. Les aménités

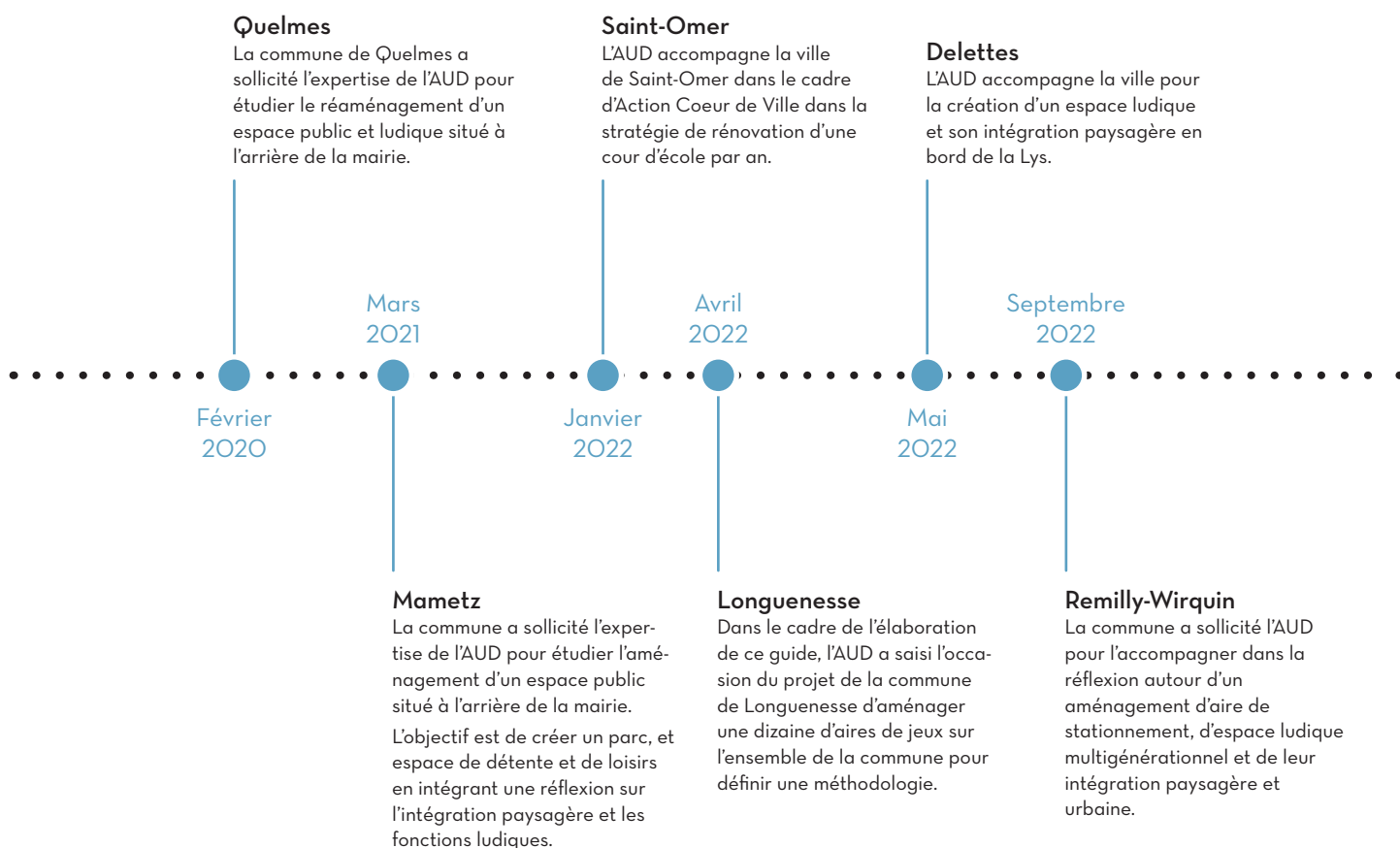
→ **Le port Viguerie** : Les détails qui participent à la qualité de l'aménagement sont multiples, par exemple via l'installation d'équipements (fontaine à eau, sanitaire, mobiliers, bancs) et leur intégration.



POUR ALLER PLUS LOIN : PENSEZ À L'AGENCE

Dans le cas où vous vous questionnez sur l'aménagement d'un espace ludique seul ou intégré à un projet plus vaste (aire de jeux, cours d'école, parc, ...), n'hésitez pas à solliciter l'Agence : nous saurons vous accompagner de façon à correspondre au maximum à vos besoins ainsi qu'à ceux de vos (futurs) usagers.

CHRONOLOGIE DES ÉTUDES ESPACES LUDIQUES



REMERCIEMENTS

Sont particulièrement remerciées pour leur collaboration sur cette publication, Anaïs Baudoin, Lauriane Conflans et Morgane Gay.

Photographies ©AUD sauf mention contraire

L'Agence est un lieu d'échange et de travail collaboratif en matière d'urbanisme et de développement du Pays de Saint-Omer et de la Flandre Intérieure.

Elle travaille au service des élus et de ses membres en s'appuyant sur une équipe pluridisciplinaire alliant expertises de connaissance de projet et de prospective territoriale. Elle est la seule Agence de France à intégrer un Pays d'art et d'histoire.



Centre Administratif Saint-Louis
Rue Saint-Sépulcre - CS90128
62503 SAINT-OMER CEDEX

TÉL : 03.21.38.01.62
WWW.AUD-STOMER.FR
f AUD-StOmer