

# Jouons à Bruxelles !

**Cécile Duvivier**,  
licenciée en  
communications  
sociales, chargée  
de projet, service  
Développement  
et Participation,  
division Espaces  
Verts, Bruxelles  
Environnement.

.....  
*Des jeux pour toute une région et des  
enfants plein la ville... Voilà un rêve  
qu'il est doux d'imaginer, voilà le défi  
que nous voulons relever !*  
.....

La ludicité est une composante essentielle de la qualité de vie en ville. Elle participe au développement psychomoteur, physique et social des enfants comme des adultes. C'est pourquoi Bruxelles Environnement, en tant qu'organisme public a mené en 2009 une évaluation quantitative et qualitative des aires de jeux et de sport en Région bruxelloise. L'institut qui gère actuellement 55 aires de jeux et terrains de sport répartis sur 38 espaces verts a souhaité disposer de données pertinentes et d'analyses spécifiques en vue de confronter la situation globale de l'offre et les besoins réels sur le territoire bruxellois. Au total, plus de 300 aires de jeux, régionales et communales ont été recensées. Les zones de carence, dès lors prioritaires en terme d'intervention ont pu être clairement identifiées. Elles se rassemblent dans les quartiers les plus pauvres de Bruxelles où, de façon générale, ni l'aménagement de l'espace public, ni celui de l'espace privé ne sont actuellement en mesure de répondre à l'importante demande en espaces de jeux. D'autre part, il existe un manque d'espaces adaptés pour accueillir les familles, les enfants souffrant d'un handicap, et les enfants plus âgés (10-12 ans).

D'un point de vue qualitatif, des observations de terrain et rencontres organisées dans plusieurs écoles de Bruxelles pour recueillir le point de vue des enfants ont permis de compléter nos connaissances.

De manière générale, les enfants préfèrent toujours la qualité et la simplicité d'un espace permettant des jeux variés à l'offre pléthorique de modules de jeux concentrés sur une aire classique. Il y a lieu de diversifier les types de plaines de jeux (aventure, nature, sport, thématique...) et viser une meilleure complémentarité. Soulignons aussi l'importance finalement très relative des équipements. Les enfants indiquent que - même pour des zones de jeux formelles - l'espace entre les équipements est important. « On joue surtout entre les différents équipements », disent-ils.

Au niveau de l'implantation d'espaces de jeux, il s'agit de ne pas raisonner uniquement en termes d'aires de jeux, mais aussi d'augmenter la ludicité de l'espace public. Il faut prévoir des

Mots clefs : enfance, promotion de la santé, environnement, participation, qualité de la vie, villes et santé.

“L'article a fait l'objet d'une première publication dans la revue Enfants d'Europe N°19 : « Jouer en plein air » (nov. 2010), disponible sur [www.lefuret.org](http://www.lefuret.org)”



La santé de l'enfant,  
approche multidimensionnelle

éléments informels qui stimulent le jeu dans le paysage naturel ou urbain ou à l'inverse intégrer des caractéristiques du paysage (arbre, pente, relief...) dans la zone de jeux formels. Lorsque c'est possible, évitons de clôturer les aires de jeux afin d'augmenter leur rayonnement et de permettre une meilleure intégration de ceux-ci dans leur contexte général.

Avant tout aménagement, il est intéressant d'évaluer les zones à haute valeur ou potentiel ludique (relief du terrain, éléments naturels, facilité d'accès, proximité d'écoles, d'associations...). Une carte d'intensité ludique peut être établie à cet effet et devenir un outil précieux d'aide à la planification et à l'implantation d'une aire de jeux.

A un niveau plus politique, la stratégie globale de redéploiement des aires de jeux développée par Bruxelles Environnement s'inscrit comme l'une des priorités du Gouvernement actuel qui doit faire face à un véritable défi démographique en Région bruxelloise : rajeunissement de la population, pression croissante exercée sur l'espace public et les espaces verts... Les plaines de jeux sont considérées comme un véritable enjeu de la ville de demain.

Cette stratégie vise la mise en place d'un véritable 'maillage jeux' à Bruxelles. Cela fait référence à l'intégration des différents niveaux de rayonnement ludique (rue, quartier, commune et Région) et l'amélioration des connections entre les plaines de jeux formelles (équipements) et les espaces de jeux informels (parcs, squares...). Plusieurs grands principes et lignes de conduite sont présentés dans le cadre de cette stratégie comme par exemple :

- Agir prioritairement sur les zones de carence identifiées ;
- Fédérer les acteurs et articuler le 'maillage jeux' autour des quatre niveaux de rayonnement identifiés (niveau de la rue, niveau du quartier, niveau de la commune et niveau régional) ;
- Diversifier l'offre et augmenter l'inventivité et l'originalité des aires de jeux ;
- Stimuler la création des espaces de jeux informels et la mise en place des éléments qui stimulent le jeu dans l'espace public ;

- Intégrer la participation des enfants et futurs usagers dans l'aménagement des espaces publics ;
- Augmenter l'offre pour les publics peu ou pas représentés dans l'offre actuelle (préadolescentes, enfant ayant un handicap...).

Concrètement, de nouvelles plaines de jeux innovantes, originales et faisant appel à un processus participatif ont été inaugurées ces dernières années par Bruxelles Environnement dont, parmi ses réalisations, citons notamment :

- La plaine de jeux *Georges Henri* située dans la zone sud de Bruxelles qui a fait appel à la participation des enfants du quartier et à un architecte. Originalité, diversité et aventure sont au rendez-vous pour cette plaine de jeux unique en son genre.
- Située sur un site historique et bordée par trois quartiers sociologiquement différents, la plaine de jeux de la *Porte de Hal* offre aux enfants du rêve et de l'aventure avec son gigantesque château et son village médiéval entouré de sable blanc.
- A la suite d'un concours d'idées lancé auprès d'étudiants en art et architecture, puis à l'intervention de professionnels de la construction, le *Square des Ursulines* a pris forme. Inauguré en 2006, il accueille aujourd'hui skateboards, rollers et BMX pour le plus grand plaisir des piétons en quête de divertissement.

D'autres réalisations et projets représentatifs de la démarche et de la réflexion autour du 'Maillage jeux' sont en cours.

- Le *Parc de Laeken* est identifié comme un des sites pouvant accueillir un espace récréatif d'ampleur régionale. Le projet en cours met notamment en pratique le concept d'espace très ouvert. Bruxelles Environnement prévoit d'augmenter l'offre et les possibilités ludiques en développant notamment le concept de 'plage verte' (Jeux d'eau et fontaine, transats, zones de jeux, tables à pique-nique, kiosques et structure horeca,...).
- Le *Parc Roi Baudouin*, en pleine rénovation a permis de tester l'utilisation de ce nouvel outil qu'est la 'carte d'intensité ludique'.

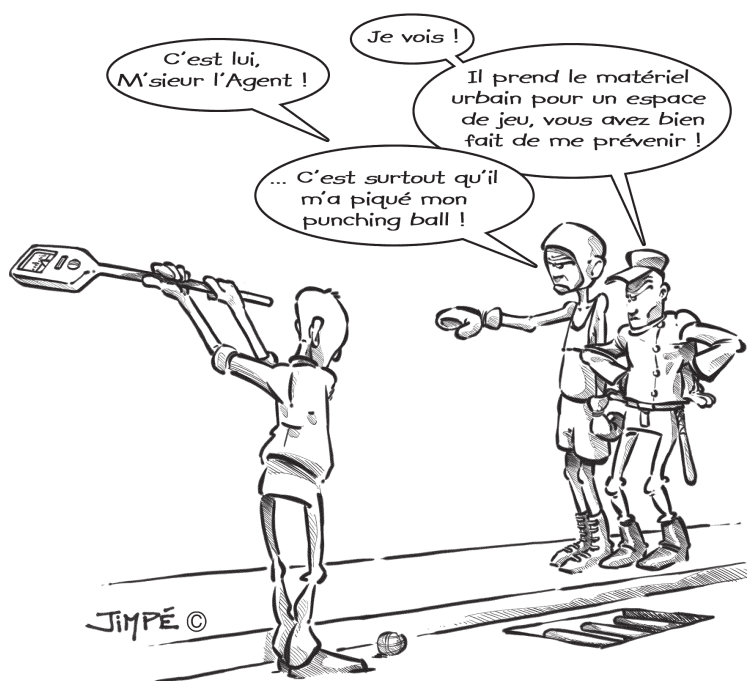
- Les écoles à proximité et enfants pratiquant le parc et ses plaines de jeux ont contribué à cette analyse de terrain. Cela a permis d'identifier les zones de jeux informels (terrain dans les sous-bois pour les BMX, sculpture dans le parc comme lieu de rassemblement des jeunes...) et de les intégrer aux lignes directrices pour un remaniement des aires de jeux dans le parc.
- *Le Parc Bonnevie* : au cœur du vieux Molenbeek, un quartier densément peuplé de l'ouest de Bruxelles, une toute nouvelle plaine de jeux a pris forme. Imaginée par les enfants du quartier, impliqués dès le début dans la conception de ce nouvel espace et supervisée par le bureau d'architecte Suède36 et Buurthuis Bonnevie, la plaine de jeux du Parc Bonnevie est représentative de la démarche de participation menée par Bruxelles Environnement. Le résultat est spectaculaire : un univers coloré, dynamique et original dans un parc vivant.
- Parmi les aménagements réalisés très récemment par Bruxelles-Environnement, citons encore la plaine de jeu du *Parc Seny* perchée sur sa colline, celle du *Rouge-Cloître* entre nature et aventure, celle de la

*Promenade SNCB* qui cible les plus petits avec une zone de sable et des jeux d'eau, ou encore celle du *Pavillon chinois* à Laeken, une plaine de jeu réalisée tout en bambou.

- Lorsque que les espaces verts viennent à manquer, et notamment dans les quartiers les plus denses de Bruxelles, il faut alors inventer de nouvelles façons d'amener le jeu dans l'espace public. C'est ainsi que deux projets pilotes ont vu le jour : la *Grotte du Yéti*, une structure mobile originale qui suscite l'imaginaire des enfants et qui peut être installée dans un environnement urbain (square, place, rue fermée à la circulation...). Et *Le mur infernal*, une animation de rue qui consiste à foncer avec une planche à roulettes dans un grand mur construit avec des caisses en carton.

Signalons également que Bruxelles-Environnement, avec la collaboration du bureau L'Escaut, finalise cette année deux publications sur les aménagements d'aires de jeux et terrains de skate. Celles-ci sont destinées à soutenir les maîtres d'ouvrages, concepteurs, administrations et tout autre acteur impliqué dans l'aménagement de l'espace public. Sans prétendre à l'exhaustivité, ces deux études lancent une série de pistes pour repenser la ludicité en ville. Quelle que soit l'option, nous vous apportons les suggestions qui vous aideront à transformer votre projet en un rêve d'enfant.

Car, comme le disait Friedrich Nietzsche : « Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer ».



Contact : [cduvivier@environnement.irisnet.be](mailto:cduvivier@environnement.irisnet.be) 0032 563 41 74  
La carte interactive sur les aires de jeux à Bruxelles est désormais accessible sur le site : [www.villedurable.be](http://www.villedurable.be)