



STRATEGIE POUR UN REDEPLOIEMENT DES AIRES LUDIQUES ET SPORTIVES EN REGION DE BRUXELLES-CAPITALE

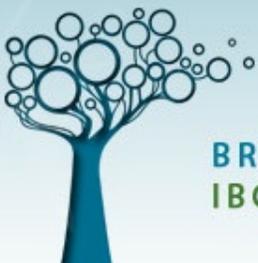
Renaud Tondeur, Premier Ingénieur
Cécile Duvivier, Chef de Projet



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

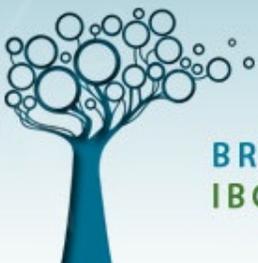
Contexte

- Espace de jeux public et place de l'enfant dans la ville = priorité gouvernementale
- Age d'amortissement des infrastructures ludiques et sportives de Bruxelles-Environnement (B.E)
- Volonté d'une stratégie de réaménagement des zones récréatives basée sur état des lieux complet et intégrant les sites gérés par les communes



Contexte

- L'étude s'est concentrée sur les aires de jeux (et de sports) **publiques et formelles.**



1. ETAT DES LIEUX

Inventaire de l'offre en RBC et système d'information géographique (SIG)

2. DIAGNOSTIC

Identification des zones de carences
Étude qualitative

3. STRATEGIE ET MISE EN OEUVRE

Principes généraux et recommandations
Lignes de force pour une stratégie globale d'implantations des aires de jeux en RBC



1. ETAT DES LIEUX



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

1. État des lieux : Inventaire

En Région de Bruxelles Capitale :

270 aires de jeux

170 aires de sports

321 aires ludiques et sportives au total

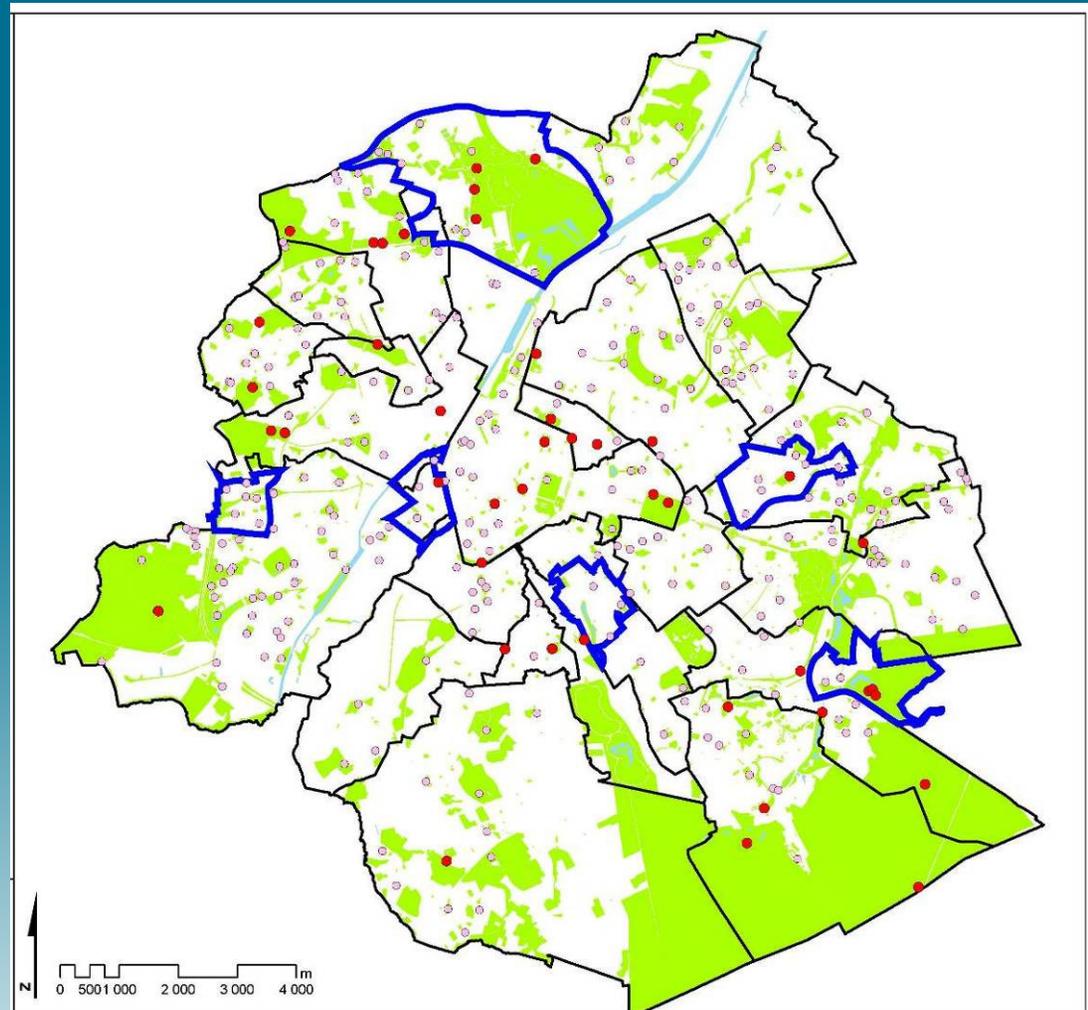


1. État des lieux : Inventaire

→ 321 aires ludiques et sportives en RBC.

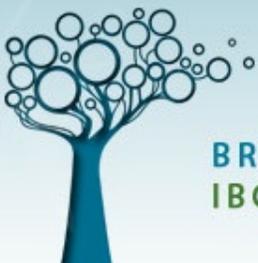


- Aires IBGE (41)
- Aires communales (280)



1. État des lieux : Inventaire

- Influence nette des politiques communales → déséquilibre du point de vue régional.
- En seconde couronne, tendance à séparer les espaces jeux / sports
- Aucun pôle récréatif de niveau régional en RBC



2. DIAGNOSTIC



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

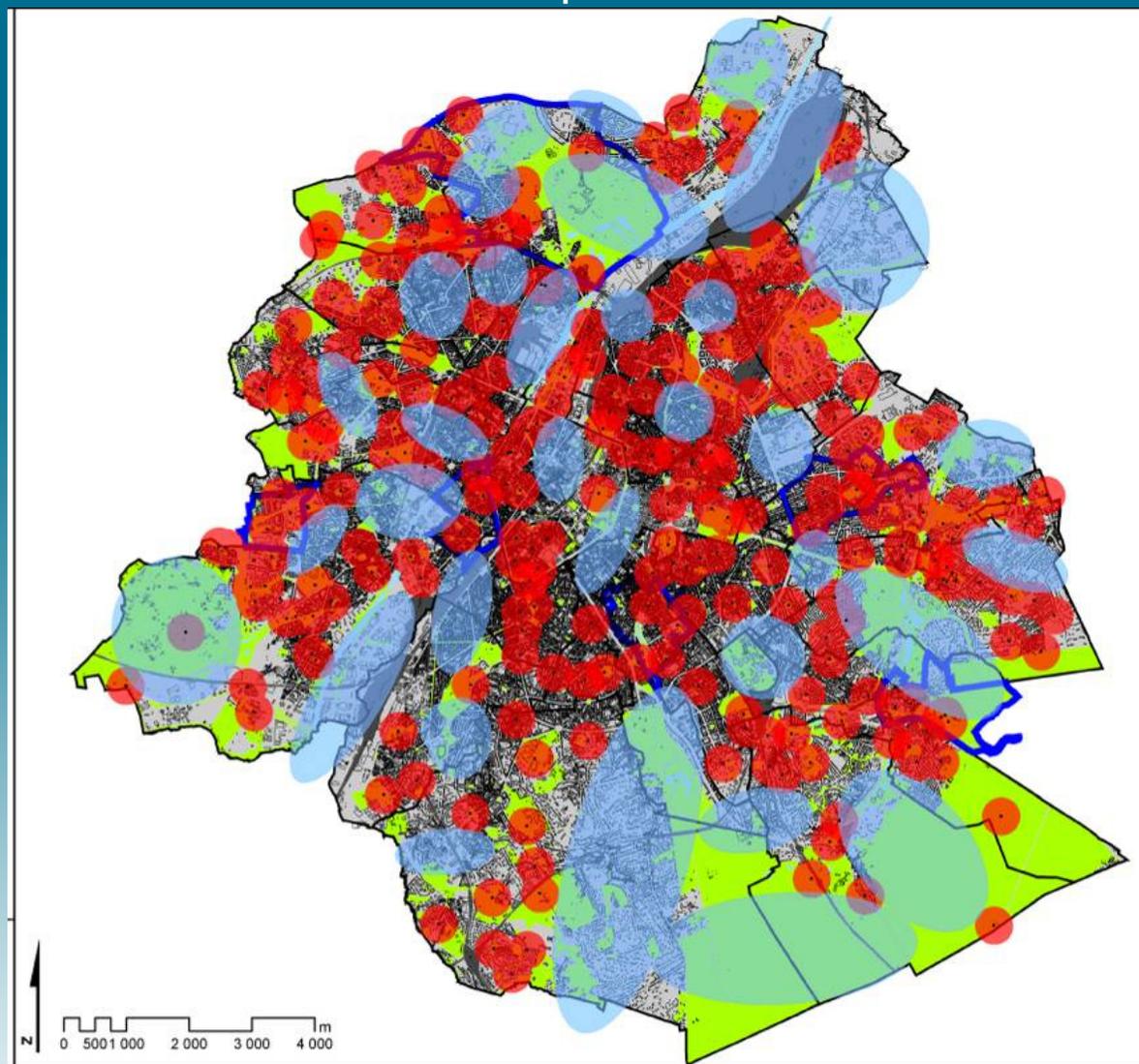
2. Diagnostic : Exploitation du SIG

Identification des priorités d'intervention

Un rayon de 300m autour des **aires de jeux** met en évidence les zones de carence au niveau local

Une première approche met en évidence **34 zones non équipées**

Certaines seront écartées des zones d'interventions potentielles



2. Diagnostic : Exploitation du SIG

SUR LES 34 ZONES DE CARENCE...

9 sont exclues en raison d'une densité de population quasi nulle

15 constituent le « ventre mou »

11 sont prioritaires en regard de leurs caractéristiques socio-économiques

Dans les autres zones, l'amélioration des espaces existants ne doit pas être omise.

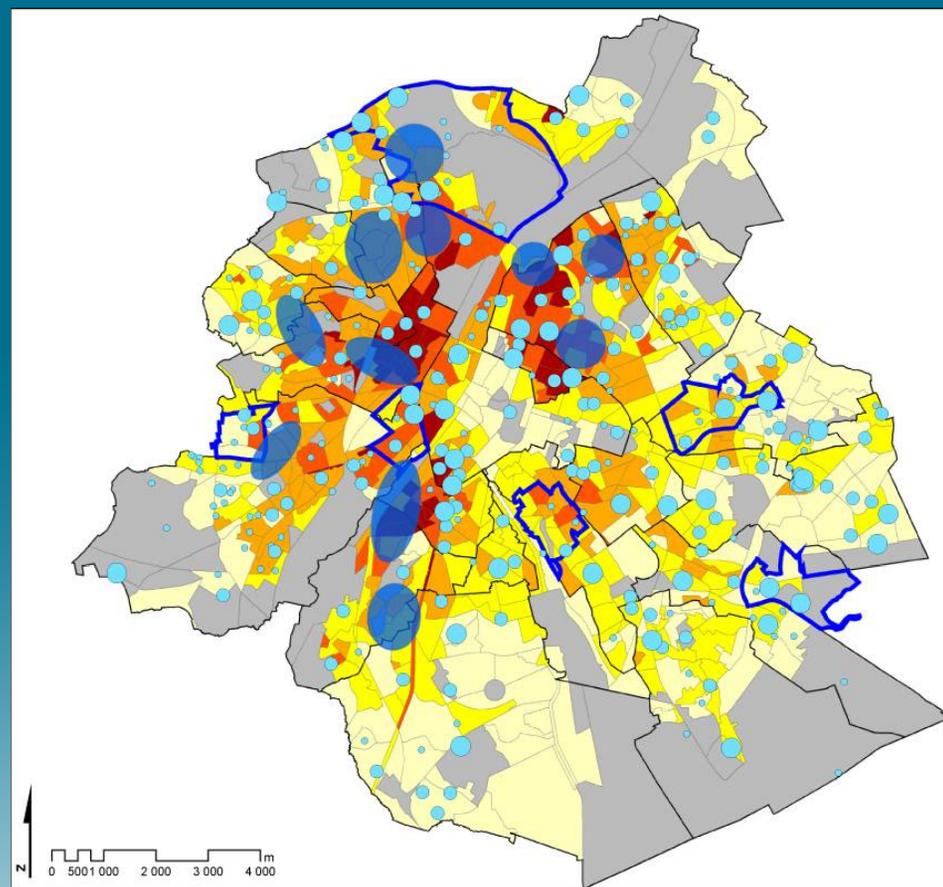


2. Diagnostic : Exploitation du SIG

Restent **11 zones** prioritaires, parmi lesquelles on peut encore distinguer :

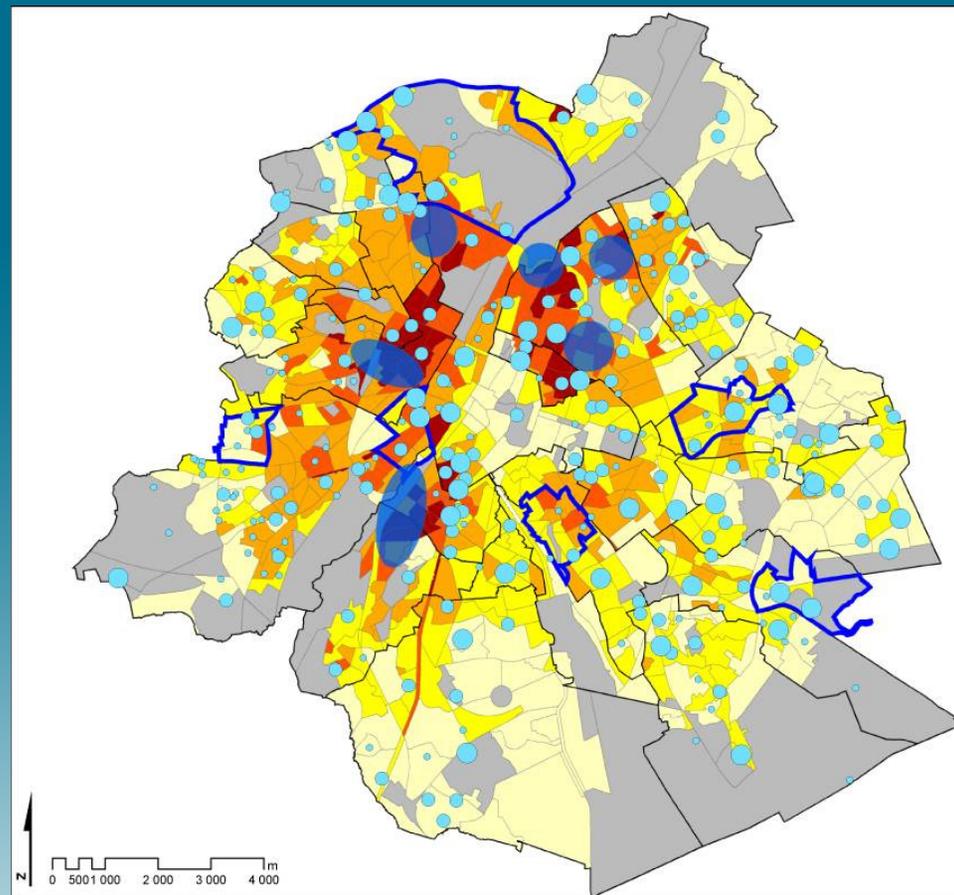
5 zones de priorité 2
(Valeurs modérées)

6 zones de priorité 1
(valeurs extrêmes)



2. Diagnostic : Exploitation du SIG

6 zones de priorité 1
(valeurs extrêmes)



2. Diagnostic : Exploitation du SIG - Étude qualitative



2. Diagnostic : Étude qualitative

ETUDE QUALITATIVE :

Sondage auprès des usagers

Niveau de satisfaction des usagers par rapport aux aires de jeux (enquête sur terrain, travail dans les écoles,...)

Analyse de l'adéquation avec leur environnement socio urbanistique



2. Diagnostic : Étude qualitative

ETUDE QUALITATIVE: Fiche qualitative pour chaque aire de jeux

Définition de critères qualitatifs et établissement d'une fiche

Encodage dans base de données GIS



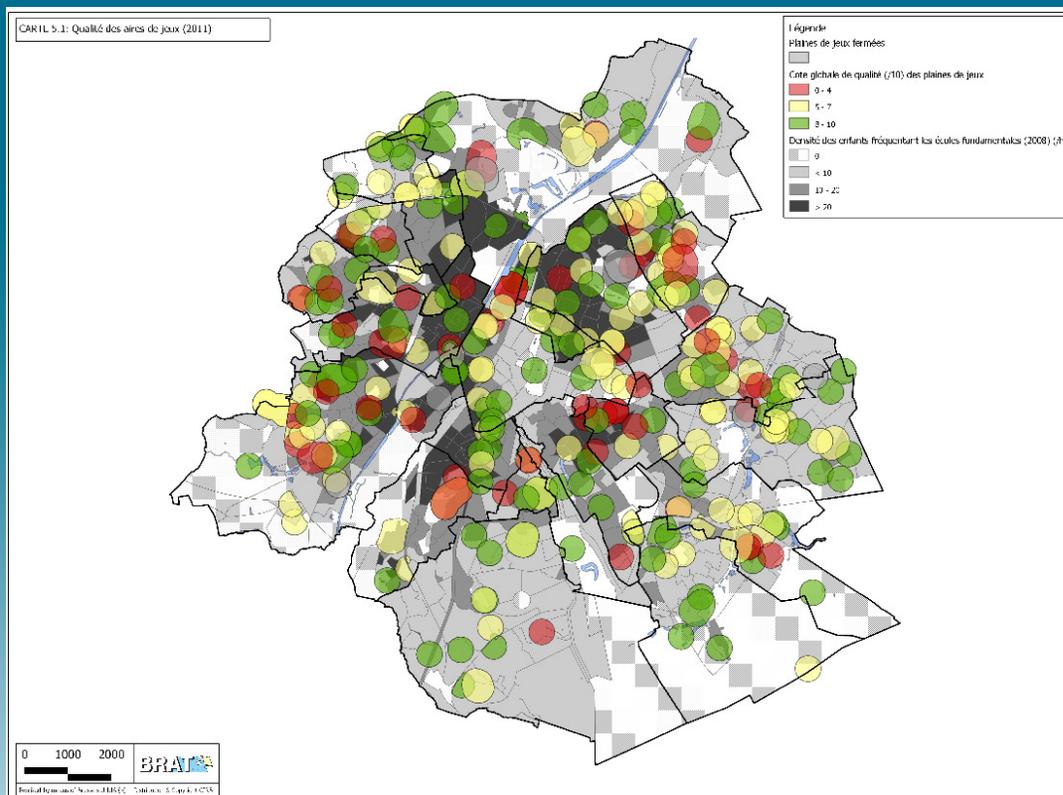
III. Ludicité	
Aire de jeux dans un espace vert	oui / non
Description (maté. ...)	
Caractère vert de l'aire de jeux	non / un peu / beaucoup
Description (pelouse, ...)	
Limité autre usage destinée aux différentes tranches d'âge : ouvert / barrière psychologique / séparation	oui / non
Incitation au jeu en groupe	oui / non
Possibilités de jeux liés aux structures	oui / non
Se balancer :	oui / non
Glisser :	oui / non
Tourner :	oui / non
Crier (bar à sable, ...)	oui / non
Imaginer	oui / non
Autre :	oui / non
Possibilités de jeux hors structures	oui / non
Courir :	oui / non
Rouler en vélo	oui / non
Se rassembler :	oui / non
Changer :	oui / non
Autre :	oui / non
Originalité de la piste	oui / non
Thématique ludique :	oui / non
Éléments originaux (jeu original, plan d'eau, animaux, intégration du paysage dans l'espace de jeux, création d'un relief particulier, couleurs, forme, matériaux, ...)	oui / non
Autres (jeux conçus spécialement pour les 0-3 ans, les filles, PME, ...)	oui / non
Ludicité :	oui / non

- / 0 / +



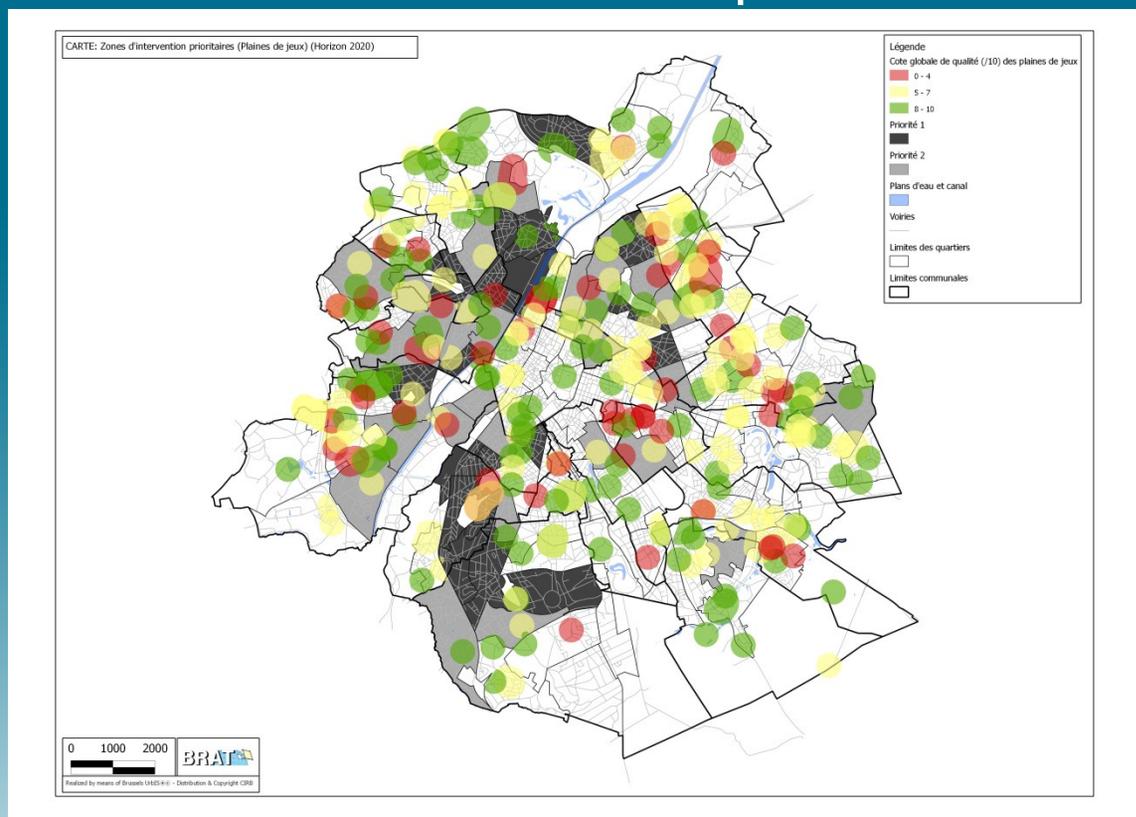
2. Diagnostic : Étude qualitative

Analyse des carences qualitatives



2. Diagnostic : Étude quantitative et qualitative

Zones d'interventions prioritaires



3. STRATEGIE ET MISE EN OEUVRE



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

a) Dans les espaces verts

Augmenter la valeur ludique des espaces verts en intégrant des facteurs informels

Ex: Jardin du Fleuriste



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

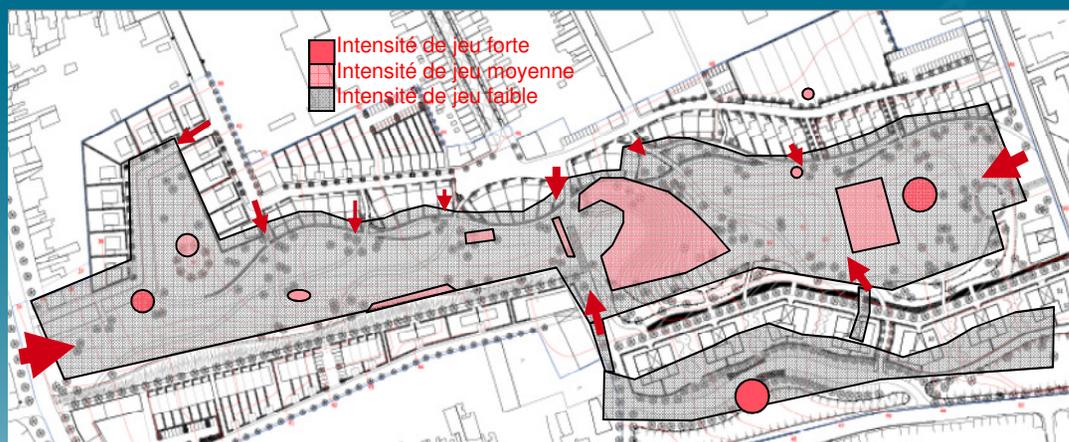
- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

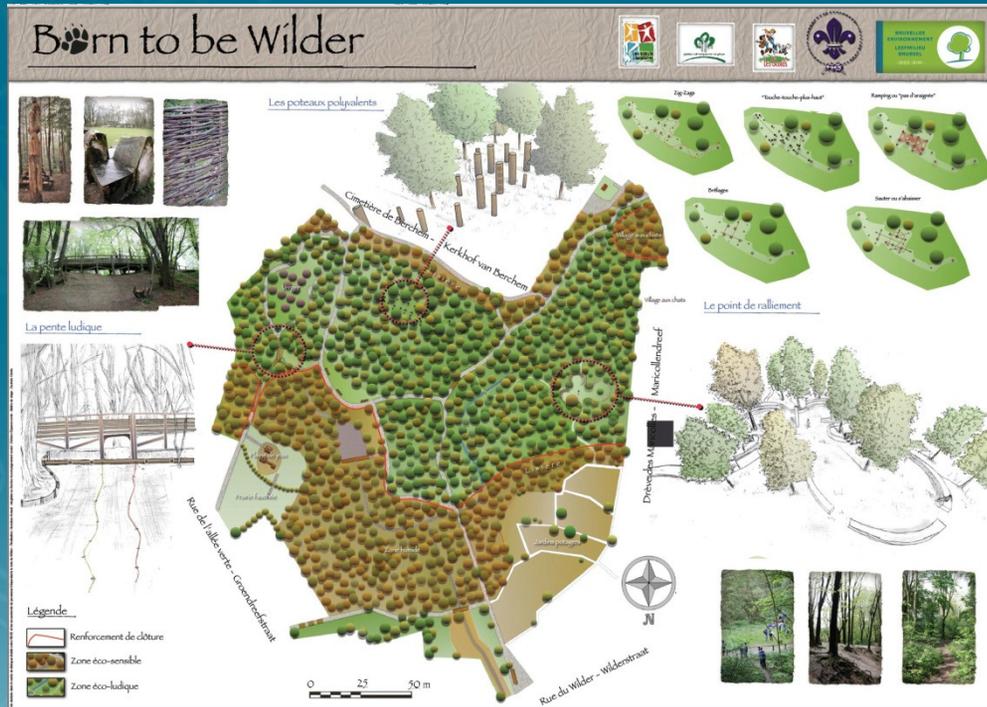
PARTICIPATION

a) Dans les espaces verts

Établir une carte d'intensité ludique

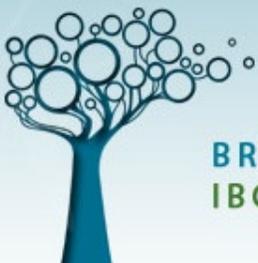


Born to be Wilder



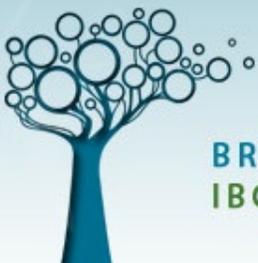
BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

Woludic Parc



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

If life is a game, nature should be my playground...



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

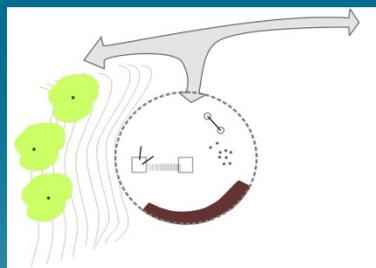
- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

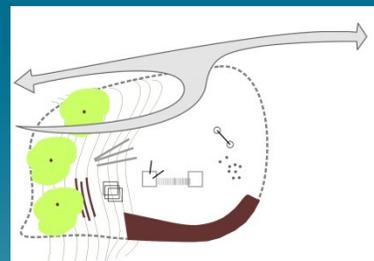
PARTICIPATION

a) Dans les espaces verts

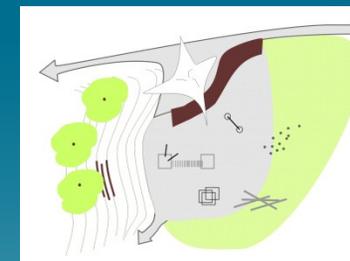
Élargir et décloisonner l'espace de jeux



Une définition étroite d'une clôture



Une définition large d'une clôture



Ne pas prévoir de clôture



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

a) Dans les espaces verts

Intégration paysagère de l'aire de jeux



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

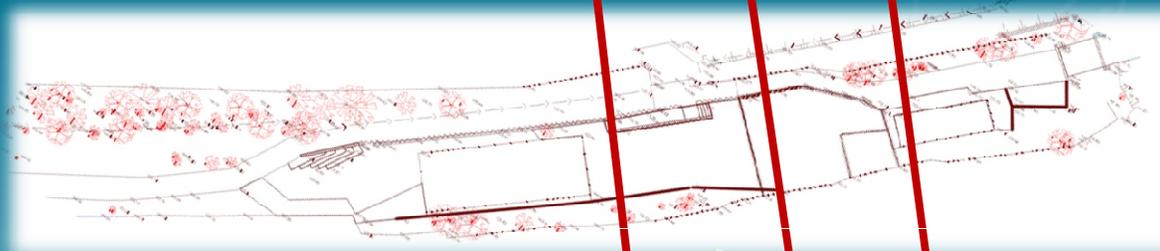
AMENAGEMENT

PARTICIPATION

a) Dans les espaces verts

Ex: renouvellement de la plaine de jeux Woluwé

Espace fragmenté
Intervention désorganisé
Jeux catalogue



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

a) Dans les espaces verts

- Étude de l'espace dans son ensemble
- Clôtures naturelles entre les tranches d'âges
- Politique d'Intégration paysagère
- Création d'un cadre agréable et de qualité



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

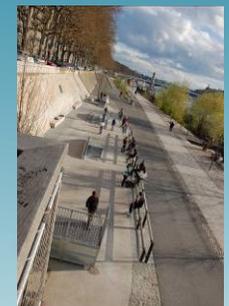
AMENAGEMENT

PARTICIPATION

b) Dans les structures urbaines

Stimuler l'aménagement d'espaces publics 'ludiques'

Ex: les Berges du Rhône à Lyon



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

b) Dans les structures urbaines

Intégrer la dynamique urbaine et les interactions entre enfants et adultes dans les aménagements

Ex: Place Flagey



2. Stratégie: Principes généraux

IMPLANTATION

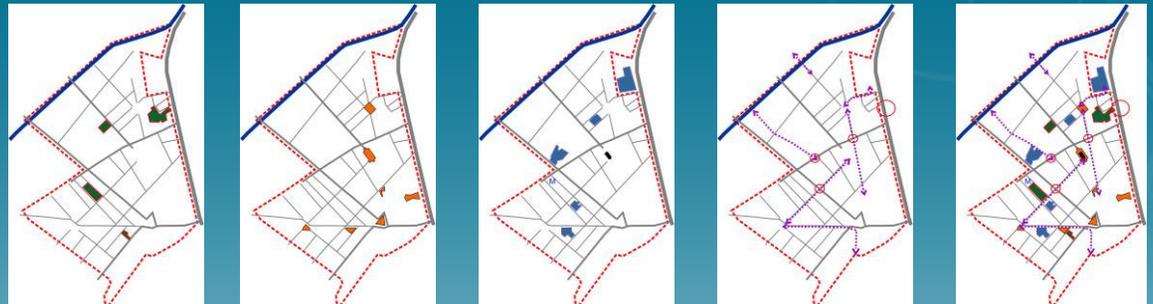
- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

b) Dans les structures urbaines

Rédiger une carte de maillage jeux par secteur/quartier via les contrats de quartier



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

b) Dans les structures urbaines

Connecter les zones de jeux formelles et informelles (Maillage jeux)



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

b) Dans les structures urbaines

Développer des appropriations ludiques alternatives dans l'espace public

- Installer des infrastructures temporaires dans friches et terrains vagues
- Augmenter la surface de l'espace de jeu en travaillant sur hauteur (ex: Bonnevie)
- Occupation 'happening' des espaces délaissés
- Fermer les rues à la circulation (ex: speelstraat à Anvers)
- ...



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

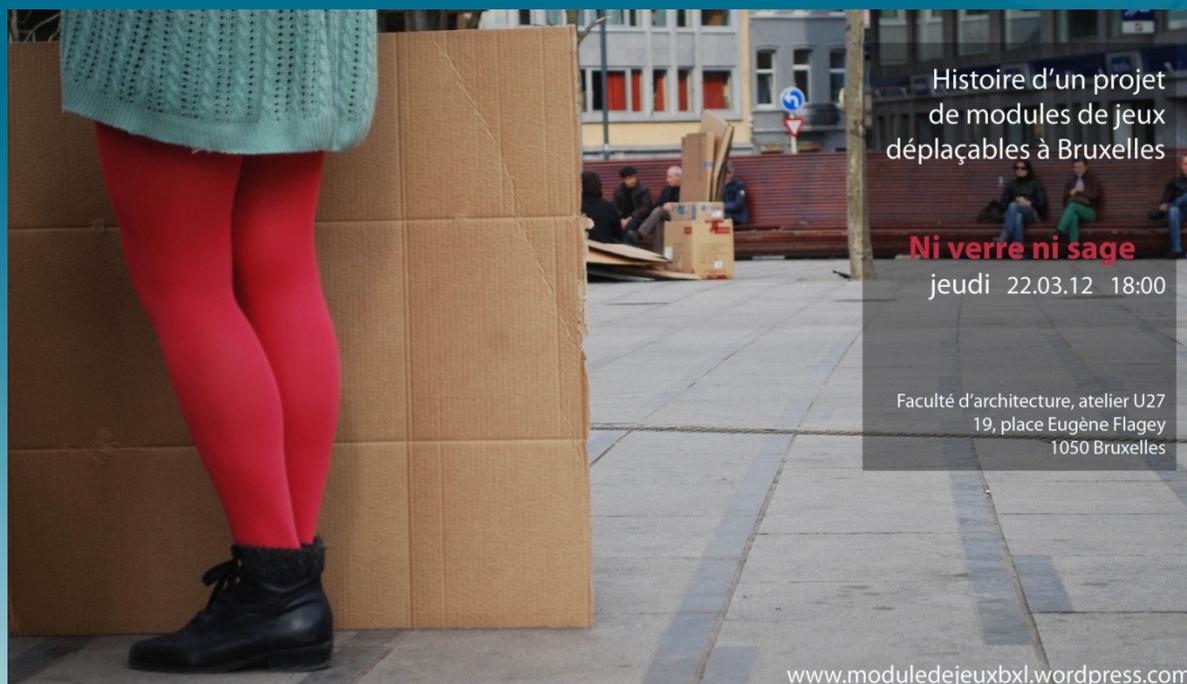
- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

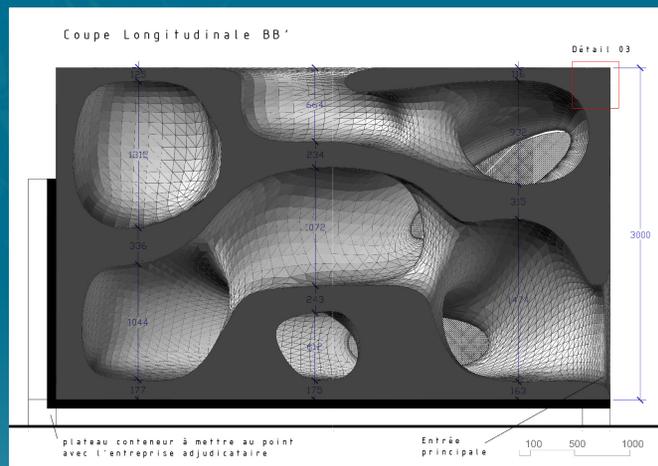
PARTICIPATION

b) Dans les structures urbaines

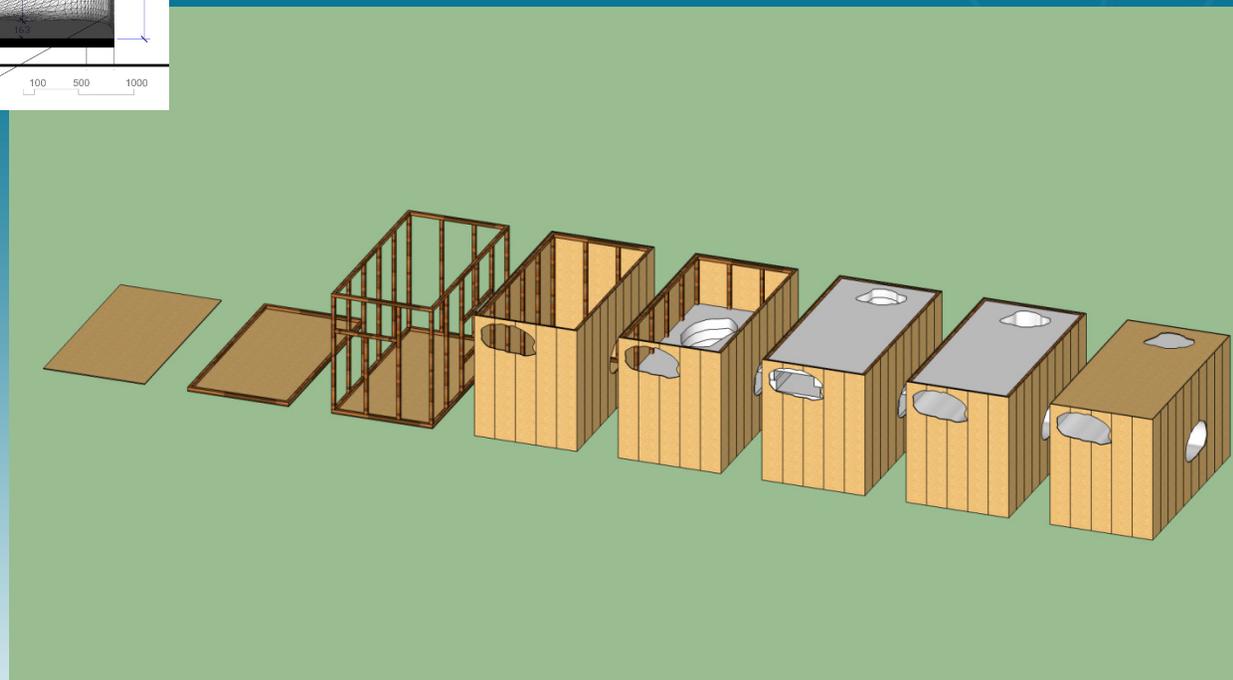
Projets 'alternatifs' en cours



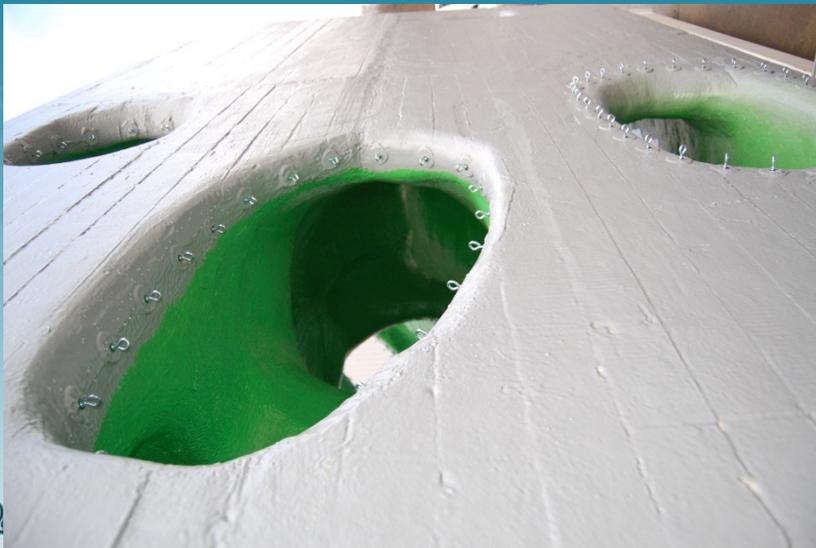
3. Stratégie : Principes généraux



LA GROTTTE DU YETI



3. Stratégie : Principes généraux



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

3. Stratégie : Principes généraux

LE MUR INFERNAL



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Attention supplémentaire :

aux filles

aux enfants ayant un handicap

aux plus petits (0-3 ans)

à l'intergénérationnel



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Diversifier l'offre et typologie d'aires de jeux

Offre actuelle peu variée > balancer, tourner, glisser

Type 'aire de jeux paysagère'

Ex: Jardin du Fleuriste



Type 'aire de jeux naturelle et d'aventure'

Ex: bois du Wilder



Type 'terrains de sports récréatifs'

Ex: Parc de Laeken



Type 'terrain Skate/bike'

Ex: Ursulines



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Principes d'aménagements sur 4 niveaux :

au niveau de la région au niveau de la commune au niveau du quartier au niveau de la rue



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

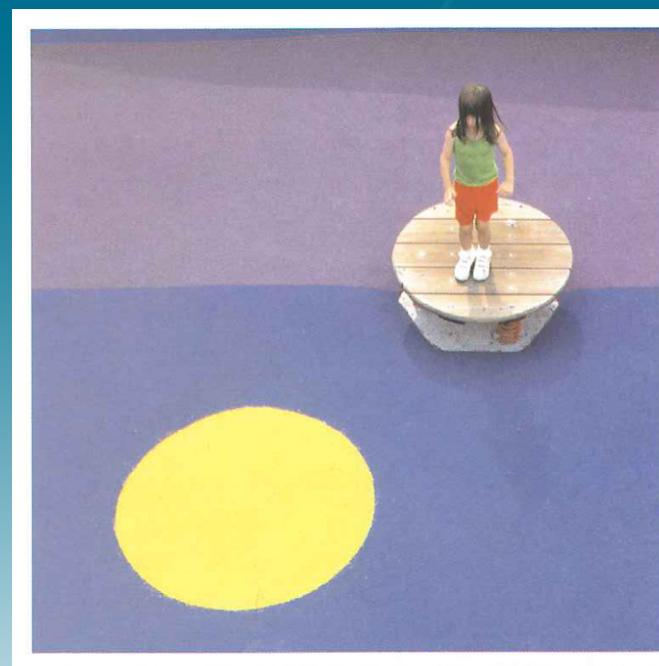
AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Place à l'imagination

Forme abstraite, espace indéfini, sculpture ludique, landmark...



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

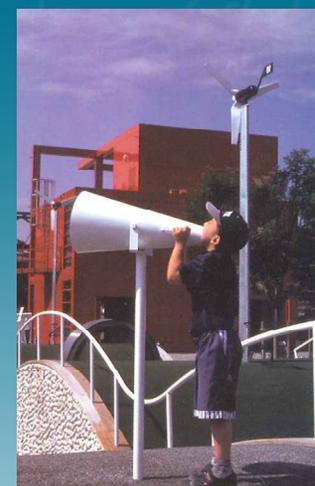
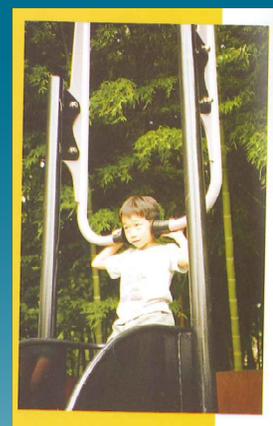
AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Approche sensorielle

Faire du bruit, écouter
Regarder, voir, observer
Toucher les textures
Respirer, sentir



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Jeux d'eau

Intégrer l'eau dans l'espace public et dans les aires de jeux



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Le sable et la terre

Creuser, sculpter, malaxer, mélanger, remplir, vider, transvaser, faire de la miche popote et se salir...



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

AMENAGEMENT

Vade-Mecum aires de jeux

Vade-Mecum Skate-parc et sport à Roulettes



3. Stratégie : Principes généraux

IMPLANTATION

- a) Dans les espaces verts
- b) Dans les structures urbaines

AMENAGEMENT

PARTICIPATION

PARTICIPATION

Approche participative = un plus

Ex: Rosée, Bonnevie, Ursulines, Wilder...



Animation et gestion

Ex: Gaucheret, Rosée, Bonnevie, Porte de Hal,...

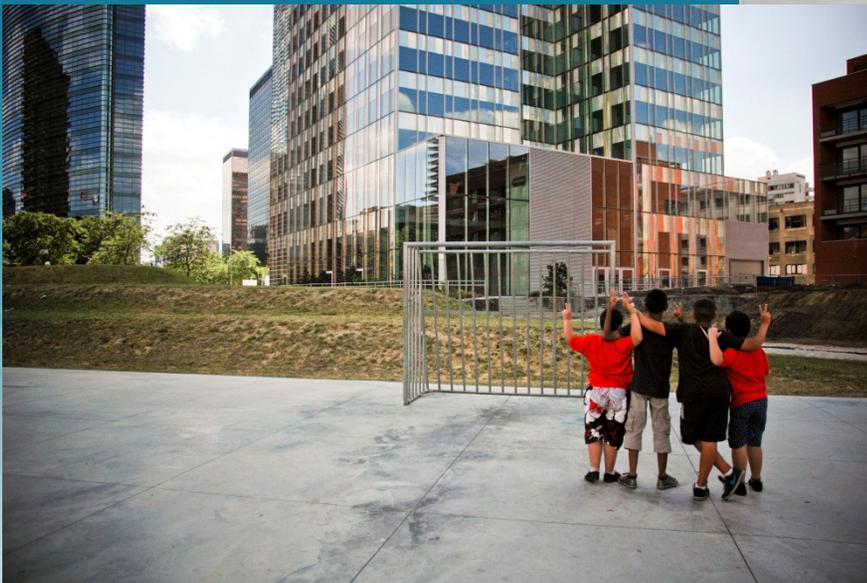


GEORGES-HENRI



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

ESPACE GAUCHERET



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

SQUARE DES URSULINES



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

PORTE DE HAL



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

BONNEVIE



BRUXELLES ENVIRONNEMENT LEEFMILIEU BRUSSEL
IBGE - BIM

3. Stratégie : Lignes de forces / PRDD

OBJECTIF QUANTITATIF

OBJECTIF SPATIAL

OBJECTIF QUALITATIF

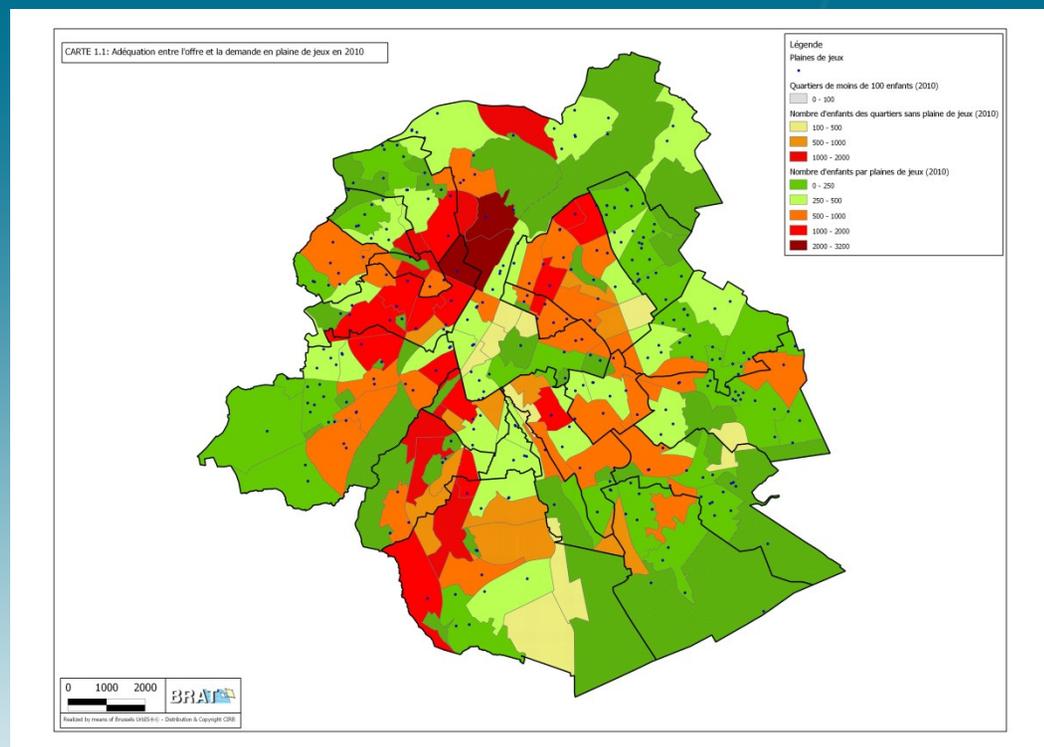
AXE POLITIQUE

PLANIFICATION ET
MESURES
REGLEMENTAIRES

ZONES PRIORITAIRES

Horizon 2020 > croissance de la population

- Présence d'une plaine de jeu de qualité pour 500 enfants
- Présence d'une infrastructure adaptée aux adolescents pour 500 enfants



3. Stratégie : Lignes de forces / PRDD

OBJECTIF QUANTITATIF

- Accessibilité et proximité > rayon max 300 m/enfants et 500 m/adolescents

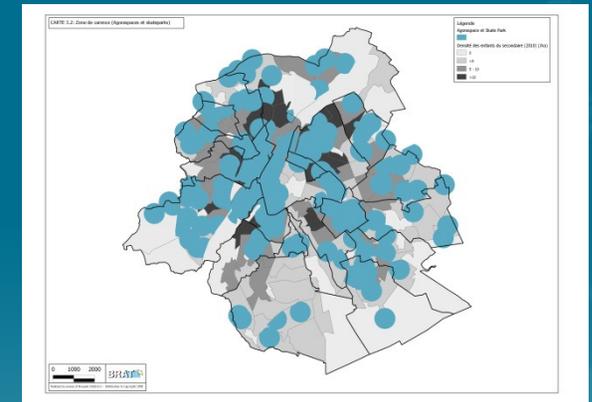
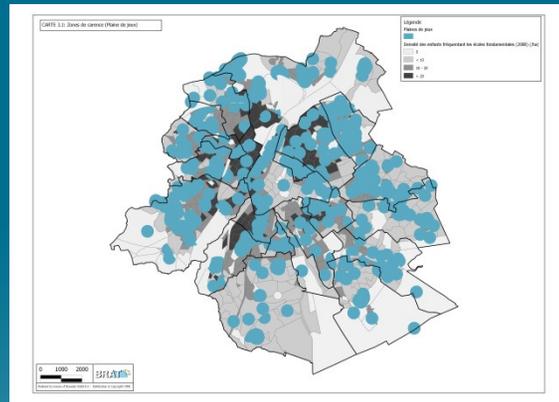
OBJECTIF SPATIAL

OBJECTIF QUALITATIF

AXE POLITIQUE

PLANIFICATION ET
MESURES
REGLEMENTAIRES

ZONES PRIORITAIRES



- Rayonnement > rue, quartier, communal ou supra-communal, régional



3. Stratégie : Lignes de forces / PRDD

OBJECTIF QUANTITATIF

- Définir et garantir des normes qualitatives

OBJECTIF SPATIAL

- Faire évoluer structurellement la qualité des aires de jeux

OBJECTIF QUALITATIF

AXE POLITIQUE

PLANIFICATION ET
MESURES
REGLEMENTAIRES

ZONES PRIORITAIRES



3. Stratégie : Lignes de forces / PRDD

OBJECTIF QUANTITATIF

OBJECTIF SPATIAL

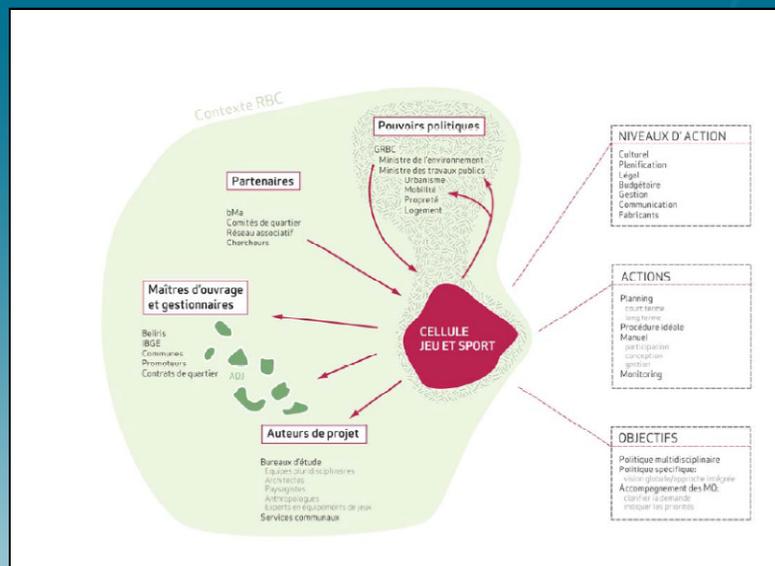
OBJECTIF QUALITATIF

AXE POLITIQUE

PLANIFICATION ET
MESURES
REGLEMENTAIRES

ZONES PRIORITAIRES

- Mener une politique intégrée
- Créer une instance centralisée



3. Stratégie : Lignes de forces / PRDD

OBJECTIF QUANTITATIF

OBJECTIF SPATIAL

OBJECTIF QUALITATIF

AXE POLITIQUE

PLANIFICATION ET
MESURES
REGLEMENTAIRES

ZONES PRIORITAIRES

- Intégrer la notion de ludicité dans les outils de planification (ex : PRAS)



3. Stratégie : Lignes de forces / PRDD

OBJECTIF QUANTITATIF

- Identifier et agir sur les zones de carences

OBJECTIF SPATIAL

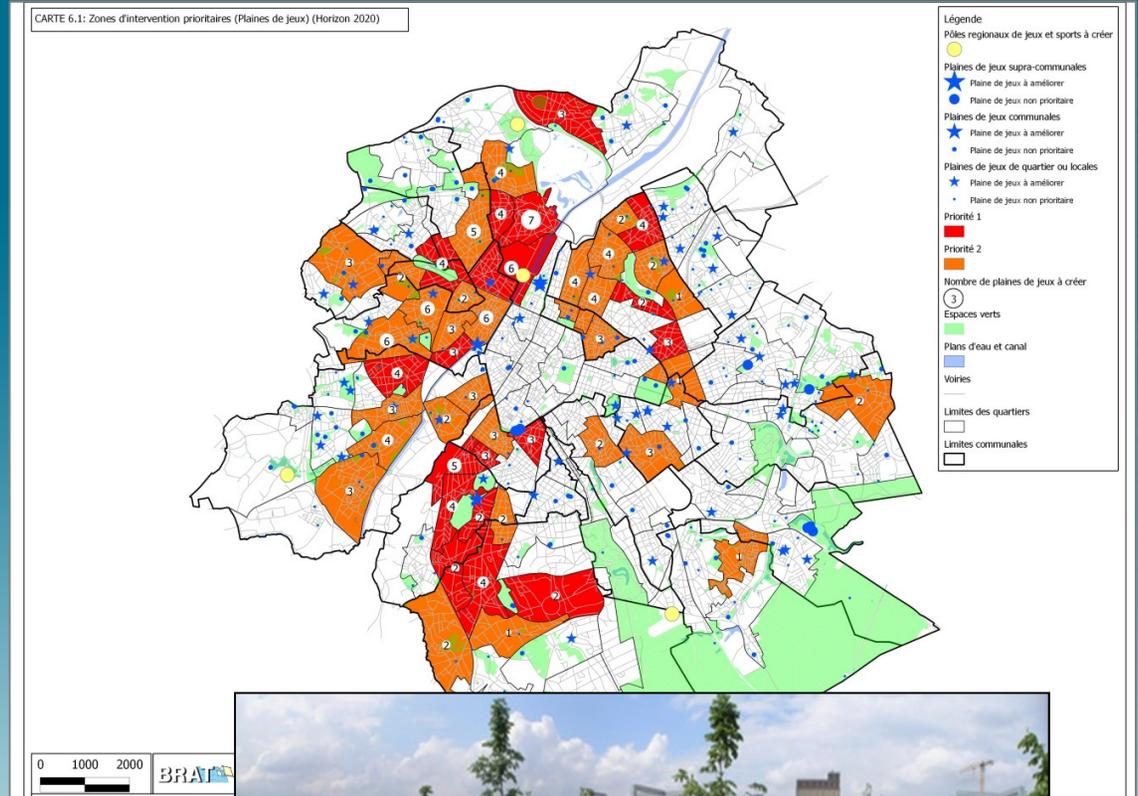
- Créer des pôles régionaux

OBJECTIF QUALITATIF

AXE POLITIQUE

PLANIFICATION ET
MESURES
REGLEMENTAIRES

ZONES PRIORITAIRES





l'équipe...!



IBGE

Renaud Tondeur

rto@ibgebim.be

Cécile Duvivier

cdu@ibgebim.be

Andrea Urbina

aur@ibgebim.be

BRAT

Milène Deneubourg

mdn@ibgebim.be

Anne Cornet

brat@skynet.be

