



## ESPACES DE JEU POUR ENFANTS

# Lexique

Voici quelques définitions de termes ou d'expressions que l'on retrouve dans cette section. Il est possible que ces définitions s'écartent de celles qu'on trouve dans les dictionnaires courants. Elles sont présentées pour éviter toute ambiguïté ou confusion dans l'usage de ces termes, ainsi que pour favoriser l'adoption d'un langage commun en matière de parcs et d'espaces de jeu.

<b>Accessibilité</b>	Caractère de ce qui est accessible. L'accessibilité s'articule selon une condition, la disponibilité, et cinq dimensions : temporelle, spatiale, économique, culturelle et sociale.
<b>Accessibilité universelle</b>	Concept d'aménagement qui prône la réalisation d'environnements sans obstacles, tels que des bâtiments, des lieux, des équipements ou des objets. Il s'agit d'aménager un monde dans lequel toute la population, incluant les personnes ayant des incapacités, pourra vivre en toute liberté et en sécurité. Toutes les déficiences sont considérées, de même que les situations d'incapacité temporaire <sup>1</sup> .
<b>Accessoire de jeu</b>	Objet ou élément mobile servant à un jeu; ex. : balle, ballon, raquette, filet, quille... Plus spécifiquement, on parlera de « matériel de jeu libre » dans le cadre du jeu libre.
<b>Aire de jeu</b>	Partie d'un espace dotée d'un ou de plusieurs équipements ou structures de jeu destinés aux enfants.
<b>Groupes d'âge</b>	Aux fins du projet Espaces, la population des 0 à 12 ans a été partagée en quatre groupes d'âge : <ul style="list-style-type: none"><li>• Tout-petits : 0 à 2 ans</li><li>• Petite enfance : 2 à 5 ans</li><li>• Enfance : 5 à 9 ans</li><li>• Préadolescents : 9 à 12 ans</li></ul> À noter que les seuils dans ces catégories se chevauchent parce que le développement ne se fait pas également pour tous les enfants.
<b>Composante de jeu</b>	Élément d'équipement d'aire de jeu conçu à des fins spécifiques. Ex. : barrière, siège de balançoire, échelle à grimper.

<sup>1</sup> Selon AlterGo : <http://www.altergo.net/activites/accessibilite/adaptation.html>

<b>Équipement d'aire de jeu</b>	Structure de jeu ancrée au sol ou offrant une stabilité naturelle (non destiné à être déplacée) qui est utilisée dans les aires de jeu des écoles, des parcs, des services de garde, des instituts, des immeubles d'habitation, des lieux de villégiature privés, des parcs de loisirs, des restaurants et d'autres lieux publics.
<b>Espace de jeu</b>	Périmètre de libre accès en plein air conçu et aménagé pour le jeu libre, avec ou sans équipements d'aire de jeu. L'espace de jeu est sécuritaire et attrayant, permettant de jouer librement.
<b>Jeu dirigé</b>	Activité ludique organisée, comportant des règles et supervisée ou arbitrée par un ou des non-participants.
<b>Jeu libre</b>	Activité choisie librement et spontanément pour avoir du plaisir et s'amuser, seul ou avec d'autres. Si elle est pratiquée en groupe, celui-ci peut se donner des règles, mais il n'y a pas d'autorité pour les faire respecter. Le jeu libre présente généralement de l'imprévu, du hasard et du risque, circonscrits dans des limites de temps et d'espace.
<b>Module de jeu</b>	Locution utilisée fréquemment pour désigner une structure de jeu. On utilisera « structure de jeu » de préférence à « module de jeu ».
<b>Naturalisation</b>	Aménagement d'un espace en vue de permettre aux jeunes d'entrer en contact avec la nature et de manipuler des éléments naturels à des fins de jeu ou d'apprentissage.
<b>Norme CAN/CSA Z614</b>	Ensemble d'exigences techniques et de principes fixés par l'Association canadienne de normalisation (CSA) s'appliquant à la conception, la construction, l'installation, l'entretien et la vérification des aires de jeu et équipements d'aires de jeu destinés aux enfants.
<b>Parc</b>	Espace vert public contenant des infrastructures permettant la pratique de différents types d'activités, libres ou organisées. Un parc a généralement pour but d'offrir des espaces naturels et récréatifs aux populations avoisinantes et aux visiteurs.
<b>Sécurité</b>	État où les dangers et les conditions pouvant provoquer des dommages d'ordre physique, psychologique ou matériel sont contrôlés de manière à préserver la santé et le bien-être des individus et de la communauté <sup>2</sup> .
<b>Sentier</b>	Dans un parc, voie de circulation en transport actif permettant de passer aisément d'une aire à une autre ou d'une zone à une autre.

<sup>2</sup> Source : Centre collaborateur OMS du Québec pour la promotion de la sécurité et la prévention des traumatismes, Réseau de santé publique et ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec, 1998. Voir [http://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/DepliantOMS\\_F.pdf](http://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/DepliantOMS_F.pdf).

<b>Structure de jeu</b>	Construction autonome constituée d'au moins une composante et de sa charpente. Une structure de jeu peut être combinée ou fonctionnelle.
<b>Structure de jeu combinée</b>	Ensemble de deux équipements de jeu ou plus reliés pour créer une seule unité qui permet plus d'une activité. Ex. : un appareil à grimper combiné à une glissoire et à une échelle horizontale.
<b>Structure de jeu fonctionnelle</b>	Structure de jeu dont les différentes parties constituent une seule unité même si les parties ne sont pas physiquement reliées.
<b>Transport actif</b>	Toute forme de transport où l'énergie est fournie par l'être humain : marche, bicyclette, fauteuil roulant non motorisé, patins à roues alignées ou planche à roulettes, raquettes, skis <sup>3</sup> .
<b>Zone</b>	Partie bien délimitée à l'intérieur d'une aire de jeu ou d'un espace de jeu ayant une fonction spécifique. Voir <i>L'approche par zones</i> .

<sup>3</sup> D'après la définition de l'Agence de la santé publique du Canada : <http://www.phac-aspc.gc.ca/hp-ps/hl-mvs/pa-ap/at-ta-fra.php>.