



**BULLETIN
D'INFORMATION**
Numéro 13 • Automne 2015
Sommaire :

- Le point sur le projet ➤ Coup d'œil sur deux projets-pilotes
 ➤ Prochaines étapes

LE POINT SUR LE PROJET

Le projet Espaces a maintenant son propre site internet, accessible à <http://projetespaces.com>. On y retrouve notamment le *Cadre de référence sur les parcs et autres espaces publics de jeu libre*, intitulé *Tant qu'il y aura des enfants*. Ce document a été élaboré par l'Alliance québécoise du loisir public, en partenariat avec Québec en Forme et une quinzaine de collaborateurs. On peut accéder rapidement non seulement au document de base, mais aussi aux fiches qui l'accompagnent. Ces fiches permettent d'approfondir les éléments du document de base et d'améliorer les pratiques en matière de gestion des parcs et des espaces de jeu. Elles sont regroupées en trois sections : *Savoir*, *Savoir-faire* et *Outils pratiques*.

À la 16^e Conférence annuelle du loisir municipal à Gatineau, le 8 octobre, nous avons animé un atelier interactif sur le projet Espaces. Nous avons expérimenté ainsi une nouvelle formule qui permet aux participants de mieux comprendre les objectifs du projet à partir de leur propre expérience comme enfants, comme adultes et comme

professionnels. Les points de vue et observations variés que nous recueillons vont nous permettre d'enrichir les outils que nous avons mis au point (notamment les fiches du *Cadre de référence*) ou qui sont en développement (comme les formations).

Veillez noter que le Bulletin du projet Espaces, qui était mensuel (sauf l'été) depuis ses débuts en février 2014, devient trimestriel : un numéro paraîtra chaque saison. Pour ce numéro automnal, nous nous attardons aux projets-pilotes, et tout particulièrement à deux d'entre eux : le parc Beauvallon à Trois-Rivières et le parc municipal à Deschambault-Grondines. Rappelons que huit projets-pilotes sont en cours dans le cadre du projet Espaces. Ces projets permettent de vérifier le bien-fondé des principes et des orientations du projet Espaces, de tester les outils que nous produisons et, à partir des observations sur le terrain et des commentaires des gestionnaires, de perfectionner ces outils.



COUP D'ŒIL SUR DEUX PROJETS-PILOTES

L'équipe du projet *Espaces* a donné des formations dans tous les milieux des projets-pilotes. Ces formations s'adressaient aux élus de la municipalité, à l'équipe interservices de professionnels et aux cols bleus (voir le Bulletin de mars 2015 : http://www.projetespaces.com/uploads/B10_Mars2015_projet-pilotes.pdf).

À partir de ces formations, chacune des équipes de projet-pilote a pu pousser sa réflexion en fonction du contexte, des travaux en cours et des besoins particuliers. Dans les cas de Deschambault-Grondines et de Trois-Rivières, l'équipe *Espaces* a été amenée à assurer un accompagnement individuel pour des éléments spécifiques, notamment les types d'aménagement et d'équipements susceptibles de mieux répondre aux besoins des enfants ciblés.

Les deux milieux ont travaillé en comité interservices, incluant un professionnel en loisir et un professionnel en aménagement paysager et travaux publics. Les sessions de formation et activités de sensibilisation auprès de tous les intervenants du milieu avaient pour objectif de leur faire adopter une vision commune à partir de valeurs et de conditions de succès mentionnées dans le *Cadre de référence*.

Après les formations, la première étape dans les deux milieux consistait à identifier les besoins à partir du contexte local et à s'appuyer sur des documents de référence municipaux tels que la politique familiale dans

le cas de Deschambault-Grondines et le plan directeur dans le cas de Trois-Rivières.

La deuxième étape, la phase de conception, a débuté par l'élaboration d'un plan-concept à partir de l'approche par zones (voir http://projetespaces.com/uploads/AQLP_CadreReferenceParc_14Sept2015.pdf, page 22). On a répertorié les éléments existants en tenant compte de l'environnement naturel, de la topographie du site, de l'utilisation actuelle des lieux et des besoins des utilisateurs. (Voir la fiche « Concevoir un parc », http://www.projetespaces.com/fiches_details.asp?id=113.)

Déoulant du plan-concept, le plan final précisait les équipements et aménagements à intégrer en fonction des besoins identifiés. L'équipe *Espaces* a fait office de conseiller pour le choix des équipements de jeu en fonction des besoins et des stades de développement de l'enfant (voir la fiche « Besoins et développement de l'enfant dans les espaces de jeu », http://projetespaces.com/fiches_details.asp?id=80).

Ce travail a permis de passer à la troisième étape, la réalisation. Il s'agissait de procéder à l'achat des équipements de jeu, aux travaux de génie civil, à l'aménagement paysager, à l'installation du mobilier urbain et, finalement, à l'installation des équipements de jeu.

Voici plus en détail les caractéristiques des deux projets.

LE PARC BEAUVALLON À TROIS-RIVIÈRES

CONTEXTE

Le Domaine Beauvallon est un nouveau quartier situé dans le secteur ouest, de la ville de Trois-Rivières. Celui-ci est en développement depuis 2011. Il s'agit d'un lotissement domiciliaire de 1,6 million de pieds carrés qui abrite des habitations unifamiliales et jumelées, ainsi que des immeubles locatifs. Quand ce nouveau quartier a commencé à se développer, la contribution pour fins de parc (voir la fiche à ce sujet, http://projetespaces.com/fiches_details.asp?id=94) a permis à la municipalité d'aménager un parc de voisinage visant à favoriser la vie de quartier et à offrir aux enfants un espace de jeu. Ce parc est situé sur la rue des Cavaliers, qui ne débouche sur aucune autre artère. Ainsi, la circulation s'y trouve réduite aux déplacements des résidents, lesquels s'entendent pour dire qu'il s'agit d'un quartier des plus sécuritaires, surtout pour les enfants.

Vue d'ensemble du parc. Photo : Adèle Antonioli



CONCEPT ET AMÉNAGEMENT DU PARC

Le parc Beauvallon est aménagé dans une forêt. Son concepteur a veillé à ne pas dénaturer les lieux. Il fallait sélectionner les arbres (essences nobles et diversifiés), préserver autant d'éléments naturels que possible, tout en offrant des espaces de jeu et de services pour l'ensemble de la clientèle.

On trouve dans ce parc différentes zones distinctes :



Sentiers du parc. Photo : Alain Gagnon

- un sentier asphalté sinueux qui donne le goût de se promener dans le parc, d'y jouer, d'y pédaler et même de faire des courses entre amis;
- un milieu gazonné incluant des zones tout à fait naturelles qui invitent à l'exploration et à la découverte; un espace de jeu gazonné qui permettra aux utilisateurs de courir, de faire des jeux de balle ou des jeux coopératifs, ou encore de se réunir.
- des arbustes fruitiers et des arbres odorants (voir la fiche «la Zone jardin et milieux naturels» du Cadre de référence, http://projetespaces.com/fiches_details.asp?id=105);
- du mobilier urbain sécuritaire et adapté avec une table accessible en fauteuil roulant (voir la fiche «Zone de jeu calme et de rencontres» du Cadre de référence, http://projetespaces.com/fiches_details.asp?id=108);
- un muret décoratif pouvant servir de scène de théâtre, ouvert à l'imaginaire des enfants.
- une zone de jeu de sable et jeu symbolique adaptée aux 2-5 ans composée d'un carré de sable et d'une maisonnette de jeux offre des possibilités d'interactions
- une structure de jeu fonctionnelle adaptée aux 5-12, elle permet aux enfants d'escalader, de grimper et de se suspendre.
- une autre structure de jeu, en forme de nid d'abeille, permet de grimper, de se réunir, de socialiser et même de ramper pour les plus jeunes.
- deux balançoires multiutilisateurs, qui favorisent la socialisation et la coopération.



Maisonnette dans carré de sable. Photo : Lucie Plourde



Balançoires multiutilisateurs. Photo : Alain Gagnon

Le cahier de charges pour l'achat des équipements de jeu exigeait que les fournisseurs tiennent compte de l'environnement naturel : « Le quartier est constitué de jumelés et de maisons unifamiliales neuves et modernes. Le parc est situé près d'une voie ferrée et le quartier possède un historique en lien avec l'élevage des chevaux. L'environnement du parc est très boisé et le lieu dans lequel les espaces de jeu seront implantés est une forêt. Afin de ne pas dénaturer cet espace, les éléments qui y seront implantés doivent être en harmonie avec cet environnement de par leur couleur, leur forme, leur texture, et une thématique en lien avec la nature (bois, pierre, terre, végétation, etc.) doit être utilisée. Un pointage sera attribué sur cet aspect. »

RESSOURCES MISES EN ŒUVRE

Trois services municipaux impliqués (nombre de personnes) :

- Culture, loisirs et vie communautaire (2)
- Approvisionnement (1)
- Travaux publics et génie (2)

Nombre de rencontres avec l'équipe Espaces : 2

Budget : 165 000 \$

Source de financement externe : Contribution pour fins de parc

Période de déroulement : Début : septembre 2014

Fin : juin 2015

LE PARC MUNICIPAL À DESCHAMBAULT-GRONDINES

CONTEXTE

Situé dans le secteur Deschambault, ce parc municipal est équipé d'un bâtiment communautaire (avec foyer des jeunes, salle de psychomotricité et cuisine), de jeux d'eau, de terrains de pétanque, de courts de tennis, d'un terrain de volley-ball de plage et d'un terrain de baseball. Une école primaire avoisinante offre des structures de jeu pour les 5-12 ans.

PROJET DE RÉAMÉNAGEMENT

Le projet est de réaménager ce parc afin qu'il réponde mieux aux besoins des utilisateurs. La municipalité a constaté qu'il y avait très peu de jeux pour les 0-5 ans. Le milieu accueille beaucoup de jeunes familles; une trentaine d'enfants sont notamment inscrits à l'activité mini gym. Les besoins des plus jeunes sont manifestes.

La municipalité a décidé, sur recommandation de l'équipe Espaces, d'adopter l'approche par zones décrite dans le *Cadre de référence* (voir http://projetespaces.com/uploads/AQLP_CadreReferenceParc_14Sept2015.pdf, page 5).

Elle a adopté un plan d'action prévoyant de réaménager le parc en plusieurs phases. La phase 1, qui vient de s'achever, visait à aménager un espace de jeu pour les 0-5 ans proche du bâtiment de service et des jeux d'eau. L'équipe municipale s'est basée sur les éléments existants pour faire le plan d'aménagement.

PHASE 1 : L'espace de jeu pour les 0-5 ans

- On s'est servi de la haie pour offrir aux enfants la possibilité de ramper et de marcher à quatre pattes. On a creusé un tunnel à cette fin dans la haie. On a aussi construit une passerelle en treillis pour faire le lien entre la zone de sable et celle des jeux en rondins de bois. Enfin, une plateforme a été érigée autour de l'arbre.
- Des tests d'impact sur le gazon ont été faits afin de préserver cet élément naturel. L'objectif était d'intégrer des petites structures de jeu sans dénaturer l'espace vert. Il fallait répondre à la question : « Est-il possible d'utiliser une surface gazonnée dans la zone de protection d'un équipement de jeu? » Sylvie Melsbach, de l'équipe *Espaces*, a présenté un rapport technique en réponse à la question posée.
- Un carré de sable a été installé, car c'est souvent l'équipement le plus populaire des jeux d'enfant. Les jeux dans le sable contribuent au développement cognitif et créatif des enfants (voir la fiche « La zone de sable et d'eau » du *Cadre de référence*, http://projetespaces.com/fiches_details.asp?id=104).



Vue d'ensemble de l'espace de jeu 0-5 ans*. Photo : Patrick Bouillé



Bac à sable. Photo : Patrick Bouillé



* Vue d'ensemble de l'espace de jeu 0-5 ans (petits équipements de jeu, haie, tunnel et passerelle ainsi que la plateforme de bois qui entoure l'arbre et mini-hamacs berçants).

- Quelques équipements de jeu ont été ajoutés : les « petits pas » (pods en anglais, qui reproduisent des souches émergeant du sol et forment un parcours) et les tunnels permettent de ramper, de se tenir en équilibre ou de s'accrocher. Ils se prêtent aussi à toutes sortes de jeux imaginaires et symboliques.
- À la place des balançoires traditionnelles qu'on retrouve déjà dans la cour de l'école et qui ne répondent pas vraiment aux besoins des plus petits, on a installé des « mini-hamacs » qui leur permettent de se bercer.



Tunnel. Photo : Patrick Bouillé



Mini-hamacs en cours d'installation Photo : P. Bouillé



Camion de pompier situé à l'entrée du parc, proche des jeux d'eau. Photo : P. Bouillé

- Un camion de pompier sur ressorts est visible dès l'entrée. Il invite les enfants à laisser libre cours à leur imagination et à créer des personnages (voir la fiche « La zone de jeu symbolique et dramatique » du *Cadre de référence*, http://projetespaces.com/fiches_details.asp?id=106)

PHASE 2 :

La phase 2 va consister à réaménager la zone de jeu calme et de rencontres, à aménager une zone d'accueil, une zone jardin communautaire et une zone de création, et à créer des liens entre les différentes zones par des sentiers.

Le Service des loisirs a conclu une entente avec la bibliothèque pour installer une boîte de livres dans le mini gym durant l'hiver, boîte qui devrait se retrouver dans le parc au retour des beaux jours. Il va aussi installer une boîte à jouets dans le parc l'an prochain.

RESSOURCES MISES EN ŒUVRE

Deux services municipaux impliqués (nombre de personnes) :

- Loisirs (1)
- Travaux publics (1)

Autres ressources humaines :

- 1 consultant en aménagement
- Élus (conseiller chargé de la politique familiale et conseiller chargé des loisirs)

Nombre de rencontres avec l'équipe *Espaces* : 2

Budget :

- Phase 1 : 35 000\$ (incluant main-d'œuvre, aménagement paysager et équipements de jeu)
- Phase 2 : environ 30 000 \$, financé par une subvention du Pacte rural (environ 20 000 \$) et par la municipalité (environ 10 000\$)

Période de déroulement :

Début : septembre 2014

Fin de la première phase : septembre 2015

Fin de la seconde phase : octobre 2016

PROCHAINES ÉTAPES

Nous travaillerons avec les réseaux régionaux pour mieux sensibiliser les divers milieux visés et être en mesure d'offrir un accompagnement à ceux qui le souhaitent.

Par ailleurs, nous sommes à concevoir des contenus de formation spécifiques pour répondre à des besoins particuliers qui ont été identifiés au cours des derniers mois. Formations en développement pour 2016-2017 :

- Responsabilités du propriétaire et gestion d'une aire de jeu et des terrains sportifs
- Bouger c'est nature!!
- Le processus de gestion des parcs
- La conception des espaces de jeu
- Le processus participatif et ses outils pour les parcs et espaces de jeu publics
- Les équipements de jeu dans les parcs : quoi et comment les choisir?

Nous allons aussi mettre l'accent sur la pérennité du projet *Espaces* en nous engageant notamment dans un processus systématique de transfert des connaissances. La diffusion du *Cadre de référence* reste primordiale à cet égard.

Consultez le nouveau site du projet *Espaces* : www.projetespaces.com.

