

ESPACES DE JEU POUR ENFANTS

# Aménagement de parc Les incontournables

Pour aménager un parc qui convient aux besoins de tous et toutes, le projet Espaces a identifié quelques incontournables. Il s'agit d'éléments constitutifs sans lesquels le parc ne pourrait attirer une population variée de tous âges et de toutes conditions, à la recherche d'expériences de loisir saines et satisfaisantes dans le contexte le plus favorable possible. On parle entre autres de sentiers, de délimitations, de zones d'ombrage, du relief, de la signalétique, des surfaces sur lesquelles on pratique certaines activités et d'une approche qui consiste à partager le parc en « zones ». Conçue initialement pour les enfants, cette approche peut être étendue à l'ensemble des usagers du parc.

## PRINCIPES DE CONCEPTION

Pour exploiter le plein potentiel de l'espace disponible tout en proposant un agencement optimal et harmonieux des aménagements, la conception d'un parc ne saurait s'improviser. On prendra notamment en compte les caractéristiques du terrain, ainsi que l'accessibilité et la sécurité. Il faut également prendre en considération la vocation du parc, les éléments déjà construits, les éléments naturels et environnementaux ainsi que la fonctionnalité du site.

On consultera la fiche *La conception* pour avoir une meilleure idée de ces principes, mais il importe de souligner que, eu égard aux incontournables dont il est question dans la présente fiche, le concepteur doit savoir que chaque composante de l'espace, quel que soit l'endroit du parc, aura une influence sur les comportements de ses usagers. La configuration du lieu, son relief, les équipements proposés détermineront notamment les activités qu'ils choisiront et les possibilités d'interactions.

La conception doit aussi viser à offrir un parc accessible universellement. L'accessibilité est qualifiée d'universelle lorsqu'il est possible pour n'importe quelle personne de pratiquer, d'échanger de façon équivalente, mais dans les faits elle exige souvent des mesures spécifiques pour permettre cela. Pour en savoir plus, voir la fiche *Accessibilité*.

On consultera également avec profit la fiche *PL-1 Le professionnel de l'aménagement* ainsi que la section 2.1, intitulée « Analyse des composantes de la cour » en pages 24, 25 et 26 du *Guide pour la réalisation d'un projet d'aménagement d'une cour d'école primaire, « Aménager la cour, un travail d'équipe! »* produit par le Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.

## LES SENTIERS

Les sentiers font partie intégrante des parcs. Ils permettent de se déplacer à l'intérieur du parc, y compris dans et entre les espaces de jeu. Ils doivent donner le goût de fréquenter le parc, de s'y promener, d'y jouer ou d'y pratiquer divers loisirs.

Des recherches ont montré que les sentiers attirent particulièrement les enfants et les familles, et qu'ils peuvent augmenter la fréquentation et la durée de vie des espaces naturels. Ce sont aussi des aménagements qui favorisent le jeu et l'activité physique. On peut même parler d'aménagements intergénérationnels qui favorisent les interactions.

Selon le guide Nature Play and Learning Places, « les sentiers sont le réseau sanguin d'un espace, faisant circuler le flux d'énergie humaine (...). Les enfants se déplacent comme ils veulent à moins qu'une barrière ne les oblige à changer de direction. Dans un espace boisé sans garde-fous protecteurs, les enfants vont courir partout et piétiner le revêtement de sol et les plantes fragiles jusqu'au dénuement le plus complet. Mais si on a aménagé des sentiers et canalisé les déplacements en quelque sorte, l'impact environnemental sera réduit au minimum. (...) Les sentiers servent aussi de voies d'accès aux équipements dans une aire de jeu et d'apprentissage. Une conception inclusive répondra également aux besoins des familles avec des enfants en poussette. »

Les sentiers principaux doivent être accessibles universellement. Ils seront aussi assez larges pour permettre à des poussettes et à des fauteuils roulants de s'y croiser. Il est important de veiller à ce qu'ils soient bien entretenus, sans débris ni trous.

Nous verrons plus loin le modèle de découpage du parc en zones. Mentionnons ici que les sentiers relient les zones. Les sentiers principaux devraient partir de l'entrée du parc (ou de la zone d'accueil) et permettre de se rendre dans chacune des autres zones. Des sentiers secondaires ou tertiaires devraient permettre de traverser les zones, de se rendre d'un équipement à un autre ou d'un aménagement à un autre. Ces sentiers devraient être davantage que de simples voies de circulation, offrant des possibilités de jeux, d'observations et d'interactions.

Pour en savoir plus long, voir la fiche [Sentiers pour tous](#) et le guide [Aménagement de sentiers](#).

## LES DÉLIMITATIONS

Chaque espace dans un parc devrait être délimité clairement et bien identifié. Les délimitations rendront le parc plus sécuritaire, tout en servant de repères. Elles permettront aussi de mieux protéger l'environnement naturel.

Les délimitations peuvent prendre plusieurs formes selon les fonctions des espaces. Il est souhaitable de privilégier des éléments naturels, comme des arbustes disposés en haie ou des murets de pierre, mais des barrières ou des clôtures (ajourées, de préférence) peuvent être indispensables pour des raisons de sécurité. Les structures métalliques ne doivent quand même pas être rebutantes, donnant l'impression que les lieux sont peu accueillants ou difficilement accessibles.

## L'OMBRE

Offrir des zones d'ombre améliore l'expérience des usagers, qui pourront s'y réfugier à toute heure du jour durant les chaudes journées d'été. On peut créer de telles zones en augmentant simplement la présence des arbres et le couvert végétal, mais aussi en aménageant des structures couvertes à des endroits ciblés comme les zones de repos ou les aires de jeu. Ce type d'installation a aussi l'avantage de protéger les usagers des intempéries et de favoriser la fréquentation du parc même par temps gris. Pour en savoir plus, voir [Aménager des zones d'ombre dans les parcs](#).

## **LE RELIEF**

Un parc au relief varié est plus attirant qu'un terrain plat. Des dénivellations incitent davantage les enfants à jouer et à explorer, tandis que les activités physiques pratiquées en terrain accidenté, quels que soient l'âge et la condition du pratiquant, sont généralement plus exigeantes. Les différences de niveau et les pentes ont pour effet de stimuler le corps et de développer la souplesse. Elles permettent notamment aux enfants de rouler, ramper, glisser et travailler leur équilibre. En hiver, les pentes invitent tout naturellement à glisser, une activité fort agréable en famille. Un relief varié offre aussi des points d'observation depuis lesquels on peut regarder « plus large » et mieux percevoir l'environnement.

## **LA SIGNALÉTIQUE**

La signalétique est très importante à l'entrée du parc, sur les sentiers et à proximité des centres d'intérêt. Elle joue un rôle fondamental dans l'expérience des visiteurs.

Elle permet aux utilisateurs de s'orienter facilement partout dans le parc, de connaître les règlements, d'identifier rapidement les équipements, les services et les bâtiments.

La présentation, le style typographique et les matériaux utilisés doivent se fondre harmonieusement avec l'environnement tout en répondant aux exigences de lisibilité universelle.

## **LES SURFACES**

Les revêtements de sol varieront selon les aménagements et les espaces. Il faut notamment savoir que certains types de surface peuvent accroître la valeur ludique des espaces de jeu et des équipements.

Revêtements naturels : le gazon, les gravillons et la fibre de bois sont autant d'éléments naturels de revêtement qui ont beaucoup d'avantages. Ils permettent de contrôler l'érosion du sol, réduisent l'accumulation d'eau, sont faciles d'entretien et facilitent la gestion des coûts.

Accessibilité universelle : les surfaces doivent être choisies en tenant compte des besoins de déplacement des utilisateurs à mobilité réduite. Des surfaces dures (béton, asphalte, poussières de pierre compactée, caoutchouc coulé sur place, tapis synthétique, etc.) dans certains espaces et pour certaines fonctions auront pour avantage d'accroître le caractère inclusif du parc.

Des surfaces de protection s'imposent sous les équipements d'aire de jeu. Elles servent à prévenir les blessures graves en cas de chute. La norme CSA Z614 fournit des indications détaillées sur ces surfaces. Les espaces de jeu offriront cependant une variété de surfaces, car les surfaces de protection devraient être utilisées uniquement sous et autour des équipements qui le nécessitent.

Dans les espaces fréquentés par les enfants, des couleurs variées et des lignes tracées sur les surfaces peuvent apporter une valeur ajoutée aux jeux que les enfants y pratiquent. Elles offriront des repères visuels et des fonctionnalités multisensorielles.

## **L'ÉCLAIRAGE**

L'éclairage doit être conçu pour permettre de voir et d'être vu, et de profiter du parc en soirée et toute l'année, ce qui favorise une utilisation optimale des espaces. Les sentiers éclairés favorisent la sécurité dans le parc et réduisent les risques de vandalisme ou de comportements indésirables. L'intensité doit être suffisante pour éliminer les zones d'ombre : tout usager devrait pouvoir distinguer une personne jusqu'à 25 mètres.

Les sentiers primaires doivent bénéficier d'un éclairage efficace et sécuritaire. Dans les sentiers secondaires, l'éclairage contribue au sentiment de confiance et de sécurité, mais il n'est pas indispensable dans les sentiers tertiaires. Trop d'éclairage ou un éclairage trop important perturbe d'ailleurs l'environnement naturel du parc et pourrait être source de pollution lumineuse. À ce titre, l'éclairage des terrains sportifs et des aires de jeu est un pensez-y-bien : est-il bien orienté? Gêne-t-il le voisinage? Y a-t-il un risque d'éblouissement pour les pratiquants? Est-il « aux normes », consommant le moins d'énergie possible?

## **LES ESPACES DE RANGEMENT**

Des espaces de rangement devraient être prévus à proximité des espaces où les enfants sont appelés à jouer avec des accessoires, des outils ou d'autres équipements. Ces espaces peuvent prendre plusieurs formes selon les besoins : grands coffres, maisonnette, cabanon, chalet, etc.

## **LES SERVICES PUBLICS**

Les services publics font évidemment partie des incontournables. On parle ici de toilettes, d'égouts, d'eau potable, d'électricité, etc. Suivant la vocation du parc, il pourrait y avoir un ou plus d'un bâtiment de service, plus ou moins équipé. Mais quel qu'il soit, il offrira une accessibilité universelle.

## **L'APPROCHE PAR ZONES**

Dans le premier cadre de référence pour l'aménagement de parcs paru en 2014 (*Tant qu'il y aura des enfants*), le Projet Espaces proposait une approche encore peu connue au Canada : le découpage ou partage du parc en zones. Cette approche s'inspirait des idées du Danois Steen Esbensen, un spécialiste de l'éducation par le jeu, et ne concernait que les enfants. Elle se trouvait particulièrement indiquée pour favoriser leur développement par le jeu libre.

Au fil des années, l'équipe du Projet Espaces s'est rendu compte que le modèle pouvait être élargi et convenir à l'ensemble d'un parc, quels que soient les usagers. L'idée dominante reste le partage en zones, chacune avec une vocation ou une spécificité bien déterminée, dans une perspective de pratique libre, tendance qui n'a cessé de s'accroître au cours des dernières années.

À l'origine, aux fins du développement des enfants, on distinguait sept zones : la zone d'accueil, la zone de création, la zone de sable et d'eau, la zone de jeu calme et de rencontres, la zone de jeu symbolique et dramatique, la zone de jeu physique, enfin la zone jardin et milieux naturels.

L'approche élargie peut fort bien s'en tenir à ces sept zones, avec quelques nuances. Nous proposons ainsi la nomenclature suivante :

- Zone d'accueil
- Zone de création
- Zone de sable et d'eau
- Zone de rencontres et d'activités calmes
- Zone de spectacles et de jeu symbolique
- Zone d'activités physiques
- Zone de milieux naturels et de jardinage

Le partage d'un parc en zones ne saurait s'improviser. Il doit procéder d'une conception qui prend en compte les caractéristiques du terrain, ainsi que l'accessibilité et la sécurité.

L'aménagement des zones peut être très variable. Elles peuvent être regroupées ou non, à proximité l'une de l'autre ou non, de dimensions et de formes très variées. Tout dépend notamment du type de parc, du lieu, de l'espace disponible, de la configuration du terrain et du budget. L'expérience a montré qu'il était possible d'aménager les sept zones même dans les plus petits parcs. Et, suivant les besoins, il n'est pas nécessaire que toutes les zones y soient. L'aménagement des zones doit être bien réfléchi et adapté au site et aux besoins du milieu.

L'aménagement par zones peut ainsi être bénéfique pour tout le monde. Les municipalités ont avantage à utiliser cette approche en pensant à toutes les catégories d'utilisateurs (voir à ce sujet le guide *Des parcs pour tous*). Chaque zone conçue pour le développement des enfants peut ainsi avoir d'autres usages. Par exemple, une zone d'activités physiques prévue pour le jeu libre peut aussi servir à des activités organisées par des groupes d'entraînement privé, des associations sportives ou des écoles. La zone de création peut se transformer en zone d'artisanat ou de bricolage pour des personnes âgées. La zone de spectacles et de jeu symbolique peut accueillir des prestations d'amateurs de tous âges ou servir à l'organisation d'événements destinés au grand public. La zone de rencontres et d'activités calmes peut devenir un lieu de pratique du taï-chi.

Il est cependant important de ne pas dénaturer les zones pour en faire des espaces multifonctionnels ouverts à toutes les pratiques. Le caractère dominant de la zone doit subsister. De là l'impératif de bien caractériser chaque zone et d'en faire connaître sa finalité principale.

## Disposition des zones

- Zone d'accueil : à l'entrée du parc ou de l'espace de jeu
- Zone de rencontres et d'activités calmes : zone assez centrale pour favoriser l'interaction, avec du mobilier urbain adapté, proche du bâtiment de service s'il y en a un

- Zone de sable et d'eau : endroit ultime du jeu libre et polyvalent pour les enfants
- Zone de création : lieu de manipulation, de construction, d'expression de soi au moyen de matériaux
- Zone de spectacles et de jeu symbolique : proche de la zone de rencontres et d'activités calmes, cette zone peut accueillir des spectacles ou du cinéma en plein air, et permet aux plus jeunes de « faire semblant », de faire des jeux de rôles
- Zone d'activités physiques : située dans un espace assez grand, cette zone permet les activités de grande mobilité, de nature physique
- Zone de milieux naturels et de jardinage : près du bâtiment de service et d'un accès à l'eau, offre des aménagements de végétaux comestibles, permet de jardiner

Selon la vocation du parc et son environnement, les zones peuvent se multiplier dans le parc, se chevaucher, être regroupées dans certains cas.

L'aménagement des zones doit être quelque chose bien réfléchi et adapté au site, au besoin du milieu. Certaines zones se marient bien entre elles, d'autres doivent être plus séparé.

## Références

Esbensen, Steen, *The Early Childhood Playground : An Outdoor Classroom*, 1987.

*Nature Play & Learning Places – Creating and managing places where children engage with nature*, Robin C. Moore with Allen Cooper, Natural Learning Initiative, North Carolina State Design, 2014.

*Parkways for play*, un programme conçu en partenariat avec Playcore, Playcore Inc. and Natural Learning Initiative, College of Design, North Carolina State University, 2010

CSA Z614 Équipement d'aires de jeux et revêtements de protection.



## **LA ZONE D'ACCUEIL**

L'entrée principale (qui est aussi la sortie) d'un parc ou d'un espace de jeu est un lieu de va-et-vient où les gens échangent quelques mots et où les parents ou les accompagnateurs peuvent voir interagir les enfants sans être dans le chemin des passants. Cette zone bien aménagée permet notamment aux enfants d'arriver sur les lieux à leur propre rythme. Elle doit être accueillante, les messages qui y sont affichés doivent être positifs et mettre à l'aise ceux qui s'y présentent. Cette zone peut empiéter légèrement sur les autres zones.

### **Fonctions**

- Pour accueillir tous les utilisateurs, l'accessibilité est essentielle, notamment pour les enfants de tous âges (y compris en poussette ou à vélo) et les accompagnateurs avec un handicap.
- La zone d'accueil est un espace de transition entre la rue, le stationnement et l'espace de jeu.
- Une entrée clairement définie et délimitée oriente les utilisateurs et leur présente le site. Elle permet d'avoir un regard sur l'ensemble des lieux.
- Une entrée est un point de référence, qui peut refléter les saisons.
- La zone d'accueil permet aux gens de se réunir, se parler, s'asseoir ou se reposer.
- C'est aussi un lieu d'affichage des informations communautaires.

### **Conception**

- La zone d'accueil est la première impression, la vitrine du parc. Il est important de l'aménager avec soin afin de donner envie d'aller dans l'ensemble du parc. Elle doit être visible depuis la rue et l'intérieur du parc.
- Éléments naturels : la zone d'accueil offrira un paysage agréable et diversifié, avec des arbres pour l'ombrage, ainsi que d'autres végétaux. Cette naturalisation invite les passants à entrer.
- Accessibilité : la zone d'accueil doit être parfaitement accessible, au sens où la ou les voies qui y mènent sont sécuritaires, bien délimitées et bien dégagées (dépourvues d'obstacles). Les voies d'accès permettront de relier à la zone d'accueil l'arrêt d'autobus, le stationnement et les installations sanitaires, et, s'il y a lieu, d'autres aires dans le parc (pique-nique ou terrain de sport, par exemple).
- Accès universel : la zone d'accueil doit également offrir un accès sécuritaire aux familles avec enfants, aux personnes handicapées et aux aînés. Si l'accès n'est pas de plain-pied ou qu'il y a des obstacles, on aménagera une rampe ou on pratiquera un abaissement de trottoir (bateau), le cas échéant.
- Outre l'entrée pour les usagers, il est important de prévoir une zone d'accès véhiculaire sous clef destinée à l'entretien et aux véhicules d'urgence (de 2,5 à 3 mètres de large).
- Il est avisé d'offrir un accès à l'eau potable à proximité.

## Composantes

### Affichage et signalisation

On affichera le nom du site à l'entrée, avec quelques détails et des règles d'utilisation, de protection de l'environnement et de comportement. L'affichage à l'accueil comprend généralement un plan du site avec la signification des symboles utilisés dans la signalisation. Des signaux peuvent immédiatement aider les gens à se situer et à s'orienter.

### Arche ou élément sculptural

Structure séduisante qui donne le ton pour l'espace de jeu.

### Bornes

Elles empêchent les véhicules automobiles d'entrer et peuvent faire office de bancs. Elles devraient être très visibles aussi bien la nuit que le jour. On les espacera d'un minimum de 92 cm pour permettre le passage d'un fauteuil roulant ou d'une poussette. Si on veut s'en servir comme bancs, elles auront une profondeur minimum de 30 cm et une hauteur variant de 45 à 60 cm. Les bornes doivent être de couleur contrastante avec le sol et devraient être éclairées la nuit pour réduire au minimum le risque qu'une personne s'y heurte en marchant.

### Support à vélos

Essentiel dans une perspective d'accessibilité. Encourage le transport actif.

### Bancs

Mobilier qui permet aux enfants et à leurs accompagnateurs de se réunir, bavarder et se reposer. Le nombre et la taille des bancs doivent être déterminés en fonction de l'achalandage. Les bancs doivent aussi permettre d'accommoder des fauteuils roulants et des poussettes.

### Poubelles

Elles contribuent grandement à la propreté des lieux. La présence de poubelles dès l'entrée invite les utilisateurs à garder l'endroit propre et à faire preuve de civisme.

## LA ZONE DE CRÉATION

**La zone de création est une zone d'activités qui peut aider les enfants à développer leur capacité de manipulation et leur imagination. Les enfants peuvent y apporter des jouets ou se servir d'éléments à leur disposition pour des activités créatrices comme la construction, le bricolage, le dessin et la musique. Les jeux de création peuvent se faire avec des éléments trouvés sur place, apportés de la maison ou fournis par les accompagnateurs.**

### Création et développement de l'enfant

- Manipuler des objets dans l'environnement est un aspect fondamental du développement de l'enfant.
- Les enfants construisent et inventent davantage pour avoir du plaisir que pour fabriquer des produits finis.
- Les objets libres servent aussi de matériaux pour le jeu social, le jeu imaginatif et le jeu dramatique. Ils facilitent le développement des capacités de manipulation et l'interaction dans un groupe, ils initient à la résolution de problèmes, ils favorisent l'autonomie et l'expression verbale.



Cette zone peut inciter à la création d'autres usagers que les enfants. On peut penser à aménager un espace de création collective, muni de divers accessoires ou équipements, par exemple un mur de graffiti ou divers matériaux libres. Et pourquoi ce lieu ne pourrait-il être agrémenté par des œuvres d'art se mariant avec la nature? On pense au « land art », qui peut contribuer à la « signature » du parc tout en inspirant ceux et celles qui le fréquentent.

**Note** : *L'aménagement d'une zone de création dans un parc public peut sembler inusité pour un service municipal, mais c'est hautement souhaitable. Il serait bon que, dans sa politique des parcs et des espaces de jeu (ou de ce qui en tient lieu), la municipalité reconnaisse l'importance du jeu avec des matériaux libres. La zone de création peut être utilisable librement ou en groupe organisé.*

## Conception

La zone de création doit être conçue de façon à permettre aux passants ou autres usagers de l'endroit d'observer des travaux de construction « désordonnés ». Une bonne visibilité doit être assurée.

Les matériaux mis à disposition des usagers en libre accès, si c'est le cas, doivent être résistants. Leur circulation exige cependant un certain contrôle, qui ne va pas de soi et requiert des ressources. Il est suggéré de prévoir un endroit sécurisé pour les ranger, à l'abri des intempéries et du vandalisme. Ce peut être un coffre, un cabanon ou même un coin dans un plus grand bâtiment comme un chalet.

**Note** : *On comprendra que le rangement peut se trouver à l'extérieur de la zone proprement dite, mais il faudrait que ce soit quand même à proximité. L'accès doit être parfaitement sécuritaire.*

La zone de création peut se trouver à proximité de la zone de spectacles et de jeu symbolique de manière à ce que les usagers aient accès à une scène ou à une petite tribune.

## Composantes

Pour les enfants, la zone de création devrait offrir une gamme d'éléments fixes et d'éléments mobiles incluant :

### Objets libres trouvés sur place

Les enfants inventent d'innombrables usages pour les petits objets comme bâtons, cailloux, rondins, roches, parties de plantes, insectes ou sable.

### Équipements fixes

Le mobilier sur le site, les structures et les surfaces du sol, ainsi que les murs ou un tableau constituent avec les objets libres les bases pour le jeu. Par exemple, l'asphalte peut servir à dessiner à la craie, une surface plane gazonnée permettra de construire toutes sortes de choses, un mur peut être réservé aux graffitis.

Autres éléments pouvant être mis à disposition :

### Matériaux divers recyclés, récupérés ou fabriqués

Boîtes, caisses, cubes en bois ou en plastique, pneus, couvertures, la liste est infinie. En créant leur propre environnement, les enfants vont jouer des scènes de la vie, exprimer leurs besoins, explorer des solutions, comprendre les lieux, développer leurs compétences environnementales. Les enfants savent transformer des matériaux de construction comme des planches, des objets tridimensionnels ou des tissus en paysage imaginaire. Les jouets roulants sont autant de moyens de transport de matériaux.

### **Systèmes de construction géants**

Ils se composent d'une famille d'éléments de jeu mobiles que les enfants peuvent utiliser séparément ou ensemble dans des configurations sans fin. Ils peuvent créer un espace de jeu dynamique et passionnant où ils peuvent activement s'amuser, explorer et apprendre. Ces systèmes sont conçus et vendus spécifiquement pour un usage spécifique à cette zone.

## **LA ZONE DE RENCONTRES ET D'ACTIVITÉS CALMES**

Il s'agit d'une zone de détente, invitant à des jeux ou d'autres activités tranquilles, où l'on peut se réunir et nouer des liens. Elle permet aux petits comme aux grands de faire des activités de concentration, de rêvasser ou de socialiser. Cette zone peut être munie de tables, de bancs, d'équipement berçant ou de toute autre structure invitante pour échanger et bavarder.

### **Fonctions**

- Cette zone doit être confortable et inciter au calme.
- Pour développer des compétences sociales et des relations coopératives, les enfants ont besoin de lieux de réunion. Les adolescents et les aînés ont également besoin de tels lieux pour bavarder ou faire de nouvelles rencontres. Ces lieux doivent être conçus pour que différentes personnes puissent pratiquer différents types d'activités tranquilles à répétition.
- On peut aménager des coins plus intimes offrant la possibilité de s'isoler pour passer du temps avec un ou deux amis.
- De plus grands espaces faciliteront les rassemblements ou les activités en groupe.
- Si ce sont principalement des enfants qui s'y retrouvent, les adultes qui les accompagnent ou même les passants doivent pouvoir s'asseoir sur des bancs pour les observer.
- Cette zone est également un espace pour les activités à faible mobilité.

### **Conception**

- Prévoir la répartition du mobilier (voir ci-dessous) et l'aménagement d'espaces de socialisation.
- Prévoir des emplacements de grand et petit rassemblement. Les emplacements de grand rassemblement devraient pouvoir accueillir de grands groupes et se trouver aux croisements des chemins principaux et aux entrées. Les espaces destinés à de plus petits groupes devraient être localisés à distance des aires de grand rassemblement.
- La zone devrait être proche des blocs sanitaires s'il y en a. Ces derniers devraient être clairement visibles et facilement accessibles depuis cette zone.
- Prévoir des endroits ombragés sous les arbres.
- L'aménagement paysager pourrait comprendre des bûches ou des rondins, des roches plates, des billots ou d'autres éléments naturels sur lesquels on peut s'asseoir.

## **Composantes**

### **Tables**

Où l'on peut s'asseoir pour manger, jouer, observer ou bavarder. Les tables pour jouer devraient être plus larges que des tables de pique-nique et présenter des surfaces lisses avec coins arrondis. Pourquoi ne pas installer aussi des tables à damier ou autres tables de jeu destinées aux adolescents et aux adultes? Les aînés aiment bien jouer aux échecs ou aux dames en plein air, et les enfants peuvent fort bien s'y initier. Les tables devraient être accessibles aux enfants et adultes ayant un handicap. Elles devraient être installées sur des surfaces dures, stables et antidérapantes, avec des espaces de circulation suffisants, à côté d'un sentier accessible. On devrait aussi retrouver dans cette zone des tables plus petites à hauteur d'enfant.

### **Bancs**

Pour observer, s'asseoir, bavarder. Toutes sortes de bancs possibles : bancs mobiles que les gens peuvent déplacer à leur convenance, bancs avec dossiers et accoudoirs, bancs de différentes configurations pour s'asseoir seul ou à plusieurs.

### **Fontaines**

Doivent être entièrement accessibles aux petits enfants et aux personnes de tous âges ayant un handicap.

### **Poubelles et bacs de recyclage**

Dispersés dans toute la zone et en nombre suffisant; visibles à proximité des endroits où l'on mange.

### **Couvert d'ombre et abri**

Une structure couverte est nécessaire pour se protéger du soleil, se rafraîchir par temps chaud ou se réfugier en cas d'intempérie. L'abri de type « gazebo » (gloriette, pergola ou kiosque) est important pour les tout-petits; c'est l'endroit idéal pour les déposer sur le sol hors de leur poussette en étant assuré qu'ils restent à l'ombre dans un lieu protégé.

### **Aire de feu et barbecue**

Endroit désigné où l'on peut cuisiner sur grill ou barbecue. Ce service favorise l'utilisation du parc en tant que lieu de vie. Le feu est un élément qui attire beaucoup les enfants. Ils peuvent apprendre à s'en servir dans des conditions contrôlées et sous surveillance, et ainsi satisfaire leur curiosité naturelle. Le feu ne devrait être autorisé que dans des dispositifs de confinement spécifiés et appropriés tels que les sites réservés, les poêles et les barbecues. Le site doit être conforme à la réglementation municipale. La municipalité doit d'ailleurs adopter des lignes directrices encadrant l'utilisation de ce site. Toute activité de loisir impliquant du feu exige la surveillance constante d'un adulte. [Voir l'énoncé A.3.6 (annexe A) dans la norme CSA-Z614 sur les équipements d'aires de jeu et revêtements de protection.]

## **LA ZONE DE SPECTACLES ET DE JEU SYMBOLIQUE**

**Le but principal de cette zone est de multiplier les possibilités d'activités d'expression dramatique ou de jeux symboliques : prestations musicales ou théâtrales, numéros d'humour, jeux de rôles, improvisation, jeux associatifs ou coopératifs, etc. Cette zone peut aussi servir à présenter des événements destinés au grand public. d'équipement berçant ou de toute autre structure invitante pour échanger et bavarder.**

### **Fonctions**

- Chez les enfants, le jeu symbolique et dramatique est un outil puissant de développement : non seulement il favorise la communication et la mise en œuvre des habiletés sociales, mais il contribue à l'équilibre émotif des enfants et influence leur croissance cognitive.
- Les activités d'expression sont par ailleurs bénéfiques à tout âge : elles permettent à quiconque de montrer ses talents et de se valoriser, elles transmettent des éléments culturels, elles peuvent avoir une dimension sociale si les prestations sont collectives (théâtre, impro, orchestre, etc.).
- Même si les enfants font des activités d'expression dans d'autres zones, par exemple des constructions dans la zone de sable et d'eau ou des acrobaties dans les structures de jeu, il convient de leur réserver des endroits ou des équipements où l'expression peut se marier plus nettement à la créativité, comme des maisonnettes, une scène ou un théâtre de marionnettes.
- Cette zone peut servir quotidiennement aux usagers pour des jeux dramatiques ou des improvisations, mais aussi occasionnellement pour des fêtes ou des événements spéciaux.

### **Conception**

- Les équipements de scène devraient être placés à l'écart de la circulation, des distractions sonores et visuelles.
- La topographie du site permet souvent d'aménager une ou plusieurs scènes et de fournir une variété de possibilités pour s'asseoir.
- S'assurer de la proximité des toilettes et des fontaines publiques lorsqu'il y en a.
- Prévoir un rangement pour le matériel de jeu.
- Prévoir des places assises sous les arbres pour assurer une protection contre le soleil.
- Les espaces de jeu situés près des centres de loisirs, des maisons de jeunes ou des sites de camp de jour devraient offrir une zone favorisant le jeu symbolique et dramatique (voire un aménagement pouvant servir de scène ou un amphithéâtre).
- Favoriser l'accessibilité des lieux aux personnes ayant un handicap, autant les estrades ou la place de l'auditoire que la zone de jeu ou d'expression proprement dite.

## Composantes

### Éléments de jeu symbolique

Ce sont des éléments essentiels pour les plus jeunes. Par exemple, un bateau, une maisonnette, un train, un comptoir de commerçant, un camion de pompier, un château ou un théâtre de marionnettes vont stimuler l'imagination. Les enfants créeront des personnages. Cet aménagement peut être complété par de petits accessoires.

### Scène ou endroit pour les représentations

Cette infrastructure permet des productions de groupe, des présentations individuelles et des réunions communautaires. Cette scène doit être accessible, elle peut être très petite ou très grande, surélevée ou non, faite d'une grande diversité de matériaux, et peut être munie de divers équipements ou accessoires de mise en scène : rideau, éclairage, amplification sonore, coulisses, tableau de fond, etc.).

### Amphithéâtre

Peut être tout simplement une butte de gazon, avec des bancs au besoin, qui donne sur un espace plat.

### Structures complémentaires

Divers aménagements favorables à l'expression et à la créativité peuvent apparaître dans cette zone, lui conférant même une touche plus esthétique; une terrasse ou un kiosque, par exemple. Le kiosque a aussi l'avantage de pouvoir servir d'abri.

### Cercles de rassemblement

Des souches d'arbre, des roches ou des bancs peuvent délimiter un périmètre pouvant accueillir de grands groupes.

## LA ZONE DE SABLE ET D'EAU

**Cette zone bien caractéristique des parcs municipaux s'adresse prioritairement aux enfants, bien entendu. Dans un parc riverain, elle peut toutefois s'intégrer à une plage publique ouverte à toute la population. Comme son nom l'indique, elle offre du sable et de l'eau dont l'objectif devrait être de susciter des jeux stimulants qui contribuent au développement cognitif ou créatif des enfants. Il s'agira d'activités calmantes. Un espace suffisamment grand favorisera les activités en groupe tout en permettant à l'enfant qui veut jouer seul de le faire. Le bac à sable est un élément essentiel du jeu extérieur, un point focal dans tout espace de jeu.**

## Fonctions

- Le sable est l'élément naturel le plus populaire des jeux d'enfants, c'est un matériau doux et malléable. L'enfant peut y dessiner, y creuser, y tracer des chemins, l'entasser, le transporter, le tamiser, le transvaser et s'en servir pour construire toutes sortes de structures.
- Combiné avec de l'eau, le sable offre encore plus de possibilités pour le jeu créatif et imaginatif.
- Le sable offre un bon potentiel pour les jeux « parallèles », c'est-à-dire où les enfants jouent côte à côte, mais pas ensemble. Des comportements de coopération et d'interaction sociale peuvent résulter de ces jeux.

## Conception

- La surface totale doit être proportionnelle à l'ensemble de l'aire de jeu; une aire de sable minimale totale de 6 à 7 m<sup>2</sup> (65 à 75 pi<sup>2</sup>) serait souhaitable.
- Le bac à sable doit être suffisamment grand pour que plusieurs groupes d'enfants puissent y jouer sans se nuire. Si on prévoit un grand nombre d'enfants d'âges différents, l'aire de sable sera divisée en plusieurs sections. Prévoir une variété de places pour des activités individuelles ou en petits groupes.
- Prévoir un espace de rangement pour les outils, les accessoires et les jeux à proximité.
- Les fontaines d'eau potable doivent être à bonne distance des bacs à sable pour empêcher que les enfants ne les bouchent avec du sable.
- Des arbres à proximité peuvent favoriser le jeu imaginatif en fournissant des éléments pour la construction ou le transport de l'eau. Ils procureront également de l'ombre aux enfants.
- L'aire de sable doit être séparée et éloignée de la zone d'activités physiques.
- Le périmètre de jeu dans le sable doit être délimité ou entouré par une clôture basse de manière à empêcher les enfants à proximité de déranger ceux qui jouent dans le sable ou de courir à travers leurs créations. De petites barrières assurent une sécurité psychologique.
- Accès universel : il est important de penser à donner accès au bac à sable aux enfants ayant des limitations physiques. Les bacs surélevés avec dégagement vertical de 60 à 70 cm (24 à 27,5 po) sous la table et horizontal de 15 cm (6 po) conviennent aux enfants en fauteuil roulant.
- Les bacs à sable devraient être conçus avec un tablier d'au moins 91 cm (3 pi) de largeur avec une pente de 2 % à 3 % vers la fosse pour permettre au sable d'y retourner. Si on utilise du béton, on devra prévoir un tablier d'un minimum de 45 cm (18 po) autour du bac à sable de tous les côtés pour pouvoir balayer le sable vers la fosse.
- Le bac à sable devrait être doté de rebords plats ou de tablettes. Si la paroi du bac à sable sert de bordure, elle devrait mesurer au moins 85 mm (3,34 po) de largeur. L'installation d'un rebord à la périphérie du bac pour empêcher le sable de déborder est souhaitable.
- Le périmètre du bac à sable doit être à niveau. Un bon système de drainage est indispensable.

## Composantes

### Bac à sable ou aire de sable

- L'espace réservé au sable n'a pas besoin d'avoir la forme d'un carré. On peut lui donner un aspect plus naturel avec des formes courbes.
- La conception doit prendre en considération le microclimat local, avec une attention particulière à l'exposition au soleil, à la protection du vent et au drainage du site.
- La profondeur du sable dans les grandes zones de sable devrait être de 3 à 4 pieds. L'épaisseur de sable devrait être suffisante pour permettre à l'enfant de faire des trous profonds sans toutefois affecter les fondations et le drainage du terrain.
- Spécifications sur le sable :
  - Dosage équilibré des dimensions des particules allant de sable grossier (pas plus de 1,5 mm) à très fin
  - Se compresse bien lorsqu'il est humide
  - Bien lavé, propre, exempt de saletés, argile, de limon, d'oxyde de fer ou de tout autre contaminant.



### **Surfaces de jeu surélevées**

- Des tables de sable, des étagères ou des roches fournissent une surface solide pour les jouets de sable et rendent les aires de sable accessibles à tous les enfants.
- Il peut être pratique d'en installer au centre du bac à sable pour encourager les enfants à jouer au centre, ce qui diminue les pertes de sable.

### **Sources d'eau**

- L'eau est essentielle pour les jeux de sable.
- Des sources d'eau telles que pompe à eau ou eau ruisselante, actionnées par les enfants, sont de bonnes idées.

### **Bancs**

- Prévoir des bancs en bordure du bac à sable.

### **Entretien**

- Le sable dans les parcs et les espaces de jeu n'a pas toujours bonne réputation. Les avantages l'emportent toutefois largement sur les inconvénients si on respecte les normes, si on assure un entretien adéquat et si on utilise le sable à bon escient.
- Il est souhaitable que la municipalité ou le gestionnaire des parcs et des espaces de jeu s'appuie sur une politique qui favorise l'aménagement de bacs à sable à des fins pédagogiques et ludiques.
- La pluie, l'air et le soleil nettoient le sable naturellement. Quelques heures de soleil, de préférence le matin ou en fin d'après-midi, aident à garder le sable propre. Ne pas utiliser de couvercle étanche, car des moisissures se développeront. Le sable ne se nettoie que s'il est en contact direct avec de la terre.
- Le sable devrait être retourné, ratissé et tamisé régulièrement. Cela permet d'assurer la propreté et de maintenir la qualité du sable, et d'éloigner les guêpes de sable.
- Les propriétaires de chien devraient être informés que les chiens sont interdits dans cette zone. Pour empêcher que les chiens ou les chats viennent s'en servir durant la nuit, il est possible de recouvrir le bac à sable d'un filet en mailles fines. Ce filet empêche également les feuilles mortes de pénétrer dans le sable.
- Pour empêcher le sable de se répandre un peu partout aux alentours et de causer des chutes, il est recommandé que les accès aux aires de sable soient limités à des bandes pavées ou recouvertes de gravier fin. On peut aussi installer des grilles sur lesquelles les usagers pourront se nettoyer ou se secouer les pieds.

## **LA ZONE DE MILIEUX NATURELS ET DE JARDINAGE**

L'ensemble d'un parc offre généralement un environnement naturel qui permet aux gens d'être en contact avec des éléments naturels tels qu'arbres, arbustes, fleurs et petits animaux sauvages. Il convient toutefois d'aménager en plus une zone spécifique comportant des végétaux. Les enfants ainsi que tous les autres usagers du parc pourront s'y familiariser avec la texture, les couleurs et les odeurs de divers éléments naturels, explorer les lieux et y faire leurs propres découvertes. Le jardin est un attrait captivant pour les enfants, qui vont découvrir d'où viennent certains aliments qu'ils consomment et apprendre le nom de plantes qu'ils ne connaissent pas.

### **Fonctions**

- Les jardins et les milieux naturels stimulent l'exploration et la découverte.
- Ils permettent d'avoir un contact avec la nature.
- Le jardinage est un bon moyen de développer les interactions sociales et la collaboration.
- Le jardin aide à comprendre le cycle de vie des végétaux.
- Les jardins et les milieux naturels permettent de développer tous les sens.
- Les jardins sont un lieu intergénérationnel.

### **Conception**

Pour limiter l'entretien et assurer la sécurité :

- choisir des végétaux en fonction de la zone de rusticité;
  - planter des arbres et arbustes, ainsi que des plantes résistantes (au piétinement, aux insectes, aux maladies et aux intempéries);
  - favoriser de préférence des vivaces pour assurer la pérennité et limiter les coûts de main-d'œuvre;
  - éviter les plantes toxiques ou pouvant causer des blessures (plantes épineuses).
- La fréquence d'entretien de la zone jardin dépend de la végétation. Il peut être nécessaire d'assurer un entretien quotidien durant la belle saison. Il est donc important, au moment de la conception, de prévoir l'entretien que requerront les végétaux choisis.
- Ne pas hésiter à utiliser des éléments naturels en guise de mobilier (roches, troncs).
- Prévoir l'aménagement de zones humides et de cours d'eau.

### **Composantes**

#### **Végétation diversifiée**

Indigène de préférence, susceptible d'attirer oiseaux, paillons et petits mammifères. particulière à l'exposition au soleil, à la protection du vent et au drainage du site.

#### **Potager**

Au sol ou en bacs surélevés, accessible par des sentiers clairement délimités.

- Plusieurs sections thématiques peuvent être proposées : légumes par pays, par couleur, par type; petits fruits; plantes aromatiques et médicinales; fleurs comestibles; éléments à sentir, goûter, toucher, regarder...
- Les bacs peuvent prendre plusieurs formes, le bois reste le meilleur matériau.
- Accès aux personnes en fauteuil roulant : une table de jardinage doit être à une hauteur de 61 cm (24 po) pour leur permettre de s'approcher.
- Bacs de compostage.
- Rangement : pour les outils, les pots, les sacs de terre, les engrais, etc.
- Une ou plusieurs sorties d'eau.
- Contenants pour capter et recycler les eaux de pluie.

#### **Tables et bancs**

À proximité ou dans la zone même.

En complément, voir *Naturalisation des espaces de jeu*.

Les arbres et arbustes fruitiers sur les terrains municipaux : avantages, défis et solutions;  
[https://www.fsheq.com/Uploads/fleurons\\_trousse/Fleurons\\_Trousse\\_03.pdf](https://www.fsheq.com/Uploads/fleurons_trousse/Fleurons_Trousse_03.pdf)

## **LA ZONE D'ACTIVITÉS PHYSIQUES**

La zone d'activités physiques est une zone de jeux actifs et de sports. Dans une perspective de « parcs pour tous », elle peut inclure des terrains sportifs, aménagés pour la pratique de disciplines bien précises ou d'autres équipements spécialisés, mais il importe que des espaces soient réservés à la pratique d'activités physiques libres et de jeux spontanés. Par le jeu actif, l'enfant développe sa confiance en ses habiletés physiques et prend conscience de ses capacités et limites. La zone peut être composée d'une aire de jeu proprement dite (avec structures de jeu) et de grands espaces ouverts (plaine de jeu), et offrir des variations de niveau pour susciter des défis moteurs.

### **Fonctions**

- Cette zone stimule le développement de la motricité globale des enfants et encourage une variété de mouvements.
- Elle permet d'incorporer une gamme complète d'éléments de stimulation tactile, auditive et visuelle.
- C'est un espace pour des jeux de coopération ou d'équipe.
- Des variations de niveau offrent un espace tridimensionnel qui stimule les habiletés d'orientation spatiale.
- C'est aussi un espace d'interaction sociale.
- La zone d'activités physiques peut enfin être utile pour les événements communautaires et les festivals.

## Conception

- La zone d'activités physiques peut être composée de nombreux éléments : aire de jeu, plaine de jeu, sentiers, etc.
- Prévoir, pour l'espace multiactivités, un couvert d'ombre, des toilettes, des fontaines, des poubelles, des bancs et du stationnement.
- Les surfaces de jeu doivent être bien drainées pour faciliter l'entretien et rendre le jeu agréable.
- Des unités de remisage devraient être accessibles à proximité. Les équipements de jeu devraient être rangés non loin des espaces d'utilisation.
- La topographie représente le relief ou les dénivellations du terrain. Elle procure un espace tridimensionnel. Les dénivellations naturelles devraient être conservées quand on aménage le terrain. La topographie peut aussi intégrer des équipements de jeu fabriqués, des sentiers et d'autres équipements de jeu sans rampes spéciales ni systèmes de transfert pour l'accès.
- Assurer la sécurité est une partie importante de la conception, tout particulièrement pour les jeux d'eau : la profondeur de l'eau, l'accès à l'eau et la configuration des bassins doivent être soigneusement évalués. L'eau doit être potable dans tout espace de jeu. Les jeux d'eau doivent offrir des surfaces résistantes, être bien drainés et se trouver dans des endroits ensoleillés, à l'abri du vent.

## Composantes

### Aire de jeu

L'aire de jeu est un lieu de développement et de plaisir, qui doit être adapté à chaque type d'utilisateur. Une aire de jeu doit être considérée comme faisant partie d'un environnement de jeu polyvalent. Les équipements de jeu seront conçus pour offrir aux enfants des défis physiques et mentaux avec un maximum de sécurité. L'aire de jeu comprend des équipements de jeu adaptés à différentes capacités physiques correspondant aux diverses tranches d'âge. Voir à ce sujet le [Guide d'achat des équipements de jeu](#).

### Plaine de jeu

La plaine de jeu correspond à un espace gazonné multiactivités ou se présente comme un terrain de sport (soccer, football, rugby) permettant aux utilisateurs de courir, de faire des jeux de balle ou des jeux coopératifs, ou encore de se réunir.

### Piste de luge ou butte

Une piste de luge ou une butte est essentielle si on souhaite offrir un parc quatre-saisons. Cette butte permettra de glisser en hiver, mais en été, c'est aussi une composante importante. Elle favorisera la pratique d'activités à différentes intensités comme s'asseoir, rouler, glisser, courir, ramper, se cacher, chercher ou construire.

### Sentiers

Les sentiers sont aussi une composante de parc quatre-saisons. Bien qu'il y en ait dans tout le parc, on doit les considérer plus spécifiquement à des fins d'activités physiques de grande motricité. Les sentiers sont associés à des niveaux élevés d'activité physique. Ce sont aussi des espaces plus structurés avec des voies fonctionnelles, donc accessibles aux personnes ayant un handicap.

**Surfaces dures**

Les surfaces dures permettent de pratiquer des activités de course, de faire des jeux de balle, des jeux coopératifs ou d'opposition. On peut aussi y installer des patinoires pour l'hiver. Par ailleurs, des espaces moins structurés recouverts de terre dure sont nécessaires pour le vélo, la planche à roulettes, le patin ou d'autres jeux informels.

**Murs de balle**

Les murs de balle tels les murs extérieurs de bâtiments ou des murs autonomes avec des surfaces courbées pour susciter un intérêt supplémentaire permettent de pratiquer des activités de lancer ou de frappe.

**Jeux d'eau et équipements aquatiques**

Les équipements aquatiques tels les jeux d'eau, les piscines et les plages font aussi partie de la zone d'activités physiques. Les jeux d'eau et les environnements aquatiques sont fortement appréciés des enfants. Par son caractère multisensoriel, l'eau attire les enfants dans l'espace de jeu : ils ne ratent jamais l'occasion d'en profiter.