

UNE VISION 360° du jeu

SUSCITER ET DIVERSIFIER LE JEU DANS L'ESPACE PUBLIC

Une fiche du Centre d'écologie urbaine
et de Metalude

ISBN : 978-2-924108-91-8

Le jeu est un droit reconnu par la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies ; il est primordial au bien-être et à l'épanouissement de tous les enfants. À travers le jeu, les enfants peuvent exercer leur droit de s'exprimer librement. De plus, la Convention précise que les enfants en situation de handicap ont le droit de prendre part activement à la vie de la communauté, un droit qui peut être exercé, en partie, par le jeu.

Malgré son importance, plusieurs facteurs ont entraîné le déclin du jeu dans l'espace public et nos façons de le planifier ont peu évolué depuis le milieu du 20^e siècle (Loebach, 2021; Québec en forme, 2013; Société canadienne de pédiatrie, 2024; Venkat, Fox et Summers, 2023). Afin d'y remédier et de développer un territoire propice au jeu pour tous les enfants, **les municipalités peuvent agir sur les possibilités de jeu dans l'espace public et sur la mobilité indépendante des enfants.**

Cette fiche propose aux municipalités de porter un regard attentif à l'expérience ludique des enfants sur leur territoire et de veiller au développement d'un réseau d'espaces complémentaires propices au jeu. Un cahier de travail, sous la forme d'une grille d'analyse, est également présenté à la fin de cette fiche. Ce cahier de travail permet aux municipalités d'amorcer une réflexion sur le jeu dans l'espace public et peut être utilisé dans divers contextes, tels que l'élaboration d'un plan directeur des parcs ou d'une politique familiale, la création d'une programmation publique, ou encore la conception ou l'évaluation d'un espace public.



QU'EST-CE QUE LE JEU ?

Le jeu est la façon dont les enfants se développent au quotidien, tout en étant une nécessité biologique. Par le jeu, les enfants explorent leurs sens, interagissent avec l'environnement physique et social, apprennent à se connaître et viennent à comprendre leur place dans le monde. **Pour les enfants, le jeu est le moteur de leur quotidien** et n'a pas d'objectifs autres que le plaisir (Ferland, 2018, p. 36).

Les adultes emploient souvent des termes spécialisés pour parler de ce qu'on résume ici par le jeu; « le jeu mené par l'enfant », « le jeu actif », « le jeu libre » et « le jeu risqué » en sont des exemples. L'essentiel à retenir, c'est que le choix, l'initiative et la créativité de l'enfant sont au cœur de son jeu (ministère de l'Éducation du Québec, 2023; Naître et grandir, 2021).

Les **bénéfices** du jeu touchent aux sphères cognitive, socioaffective, langagière et motrice du développement des enfants. Le jeu permet aussi la régulation du corps et du système émotionnel. Il est même suggéré qu'un lien existe entre le jeu, la prise de risque, la résilience et le courage de l'enfant et, plus tard, de l'adulte (Gray, 2020, p. 40-41).

Jouer dehors amplifie les bénéfices du jeu. Le jeu à l'extérieur tend à durer plus longtemps, à être plus actif et à être plus imaginatif que le jeu à l'intérieur (Outdoor Play Canada, 2022). Le jeu à l'extérieur est aussi l'occasion d'être en lien avec l'environnement naturel (même dans un contexte urbain et bâti) et avec la société au-delà des noyaux familiaux et scolaires. Des espaces publics à proximité l'un de l'autre permettent d'offrir davantage de choix aux enfants qu'un seul espace, qu'il soit public ou privé.

LE CHOIX AU CŒUR DU JEU

Le jeu est une série de choix et de décisions ludiques qui sont façonnés par les éléments présents dans l'espace et la perception de leur fonction par les enfants. Par exemple, une glissade permet de glisser, mais aussi de grimper et de se cacher; un banc permet de socialiser, mais aussi de se tenir en équilibre et de sauter; une fontaine permet de boire, mais aussi de faire des potions magiques et de s'émerveiller devant le tourbillon d'eau.

Quand un espace rassemble des éléments complémentaires – par exemple, une surface minéralisée pour le jeu avec un ballon ou des arbustes pour la cachette –, les enfants peuvent choisir de profiter d'un de ces éléments ou de les combiner dans leur jeu. Quand des espaces à proximité offrent également différents éléments de jeu – dans leurs ambiances, paysages, mobiliers, équipements, surfaces ou mesures d'accessibilité –, les possibilités et combinaisons de jeu se multiplient à l'infini.

Grâce aux éléments présents dans l'espace public, à l'imaginaire et aux partenaires de jeu, l'enfant peut vivre différentes expériences de jeu.



LES EXPÉRIENCES DE JEU

Les différentes façons de jouer peuvent être regroupées en **trois grandes expériences de jeu**. Ces expériences sont issues d'une synthèse de la littérature entourant les 16 types de jeu (Hughes, 2006) et les 8 types de jeu avec prise de risque (Sandseter et coll., 2019), et du travail de terrain mené par Metalude de consultation auprès d'enfants, d'observation de ceux-ci et de proposition de mesures pour favoriser le jeu des enfants dans l'espace public.

★ Socialiser et créer des mondes

L'imagination invite les enfants à essayer, à se tromper et à créer. On peut habiter des mondes imaginaires avec nos partenaires de jeu ou en solo. La socialisation n'est donc pas uniquement synonyme de création ou d'imagination. La socialisation peut être profondément ancrée dans le réel, comme c'est souvent le cas à l'adolescence.



♥ Explorer son corps et ses possibilités

L'exploration du corps suppose à la fois le jeu actif, la prise de risque et l'exploration par les sens. Chaque corps, chaque cerveau et chaque esprit étant unique, les plaisirs et les limites de chaque personne le sont aussi.

✿ Explorer sa relation avec l'environnement naturel

Explorer sa relation avec l'environnement naturel, c'est rencontrer le vivant – autant le pissenlit sur le trottoir que le lièvre dans le boisé – et trouver du plaisir en fonction de ce qu'offrent les saisons.





COMMENT RÉINTÉGRER LE JEU DANS L'ESPACE PUBLIC ?

Pour contrer le déclin du jeu dans l'espace public, il faut rééquilibrer son utilisation et éviter de circonscrire son accès aux seuls espaces destinés aux enfants.

Dans un monde idéal, les trois grandes expériences de jeu présentées précédemment seraient soutenues et possibles dans tous les espaces publics. Dans ce même monde idéal, les enfants pourraient vivre chacune de ces expériences de différentes manières dans divers espaces de leur quotidien. Par exemple, la socialisation pourrait être soutenue par un kiosque à musique dans le parc

du quartier, par un banc dans la ruelle et par une placette sur la rue commerciale. Les espaces publics se différencieraient ainsi par les éléments qu'ils proposent plutôt que la seule expérience de jeu envisagée.

Le premier pas vers ce monde idéal est de dresser une liste des éléments de jeu actuels ou souhaités dans un espace public et de ceux des espaces voisins. Un tel exercice permet de veiller à la diversité de l'offre ludique et à l'inclusion de tous les enfants du territoire.

PROJETS INSPIRANTS

Ces projets inspirants démontrent l'intérêt d'aborder les espaces publics et leurs espaces voisins par les différentes possibilités de jeu qu'ils offrent ou, dans le cas d'un espace de plusieurs hectares ou d'un grand parc, que ses zones proposent.



POUR EN SAVOIR PLUS

Crédit: Arrondissement de Rosemont-La Petite-Patrie

L'Île aux volcans, une place publique

CONCEPTION: CASTOR ET POLLUX

Une place publique pour enfants, située dans une rue fermée à la circulation et au cœur d'un quartier résidentiel dense.

Avec son carré de sable, ses buttes végétalisées, ses cratères « volcaniques », la surface asphaltée de la rue et les rondins de bois, cet espace offre une panoplie de choix ludiques qui nourrissent l'imaginaire et invitent les enfants au mouvement.

La forme circulaire des cratères soutient la socialisation des personnes adolescentes fréquentant l'école voisine.

Espaces voisins: un centre communautaire avec toilettes, fontaine et cantine; un jardin communautaire; un terrain de jeu

Le terrain de jeu du parc Julie-Hamelin

CONCEPTION: LANDSCAPE STRUCTURES

Un espace inclusif, notamment pour des enfants utilisateurs d'une aide à la mobilité, des enfants avec des besoins complexes de communication ou des enfants avec des particularités sensorielles.

Ce terrain de jeu offre des choix ludiques et des défis à diverses échelles. On y trouve, entre autres, des instruments de percussion, des cachettes, plusieurs types de balançoires (carrousel, à bascule, etc.), des panneaux sensoriels, des jeux d'eau et une grande rampe liant plusieurs modules et invitations ludiques (par exemple, un jeu « recherche et trouve »).

Espaces voisins: une aire de pique-nique avec toilette autonettoyante et fontaine, un terrain de basketball, une ruelle verte, le parc Frédéric-Back, la TOHU Cité des arts et du cirque proposant une programmation culturelle et un service de prêt d'équipements de plein air, y compris un fauteuil tout terrain



POUR EN SAVOIR PLUS

Crédit: Centre d'écologie urbaine



POUR EN SAVOIR PLUS

Crédit: À pas de géant

Le parc Angrignon et la programmation des organismes Les Amis du parc Angrignon, Programmes coyote et À pas de géant

Ce grand parc urbain accessible en métro n'a pas d'espace voisin autre que les rues résidentielles du quartier. Par contre, ses 97 hectares offrent de multiples zones, dont plusieurs boisés et plans d'eau, un jardin communautaire, des modules de jeu, un parc canin ainsi que des infrastructures répondant aux besoins de base.

Des programmations diverses animent les sous-espaces du parc, notamment des activités ponctuelles telles que le Grand Rendez-vous des pompiers, et d'autres, récurrentes et ancrées dans le territoire. Les Amis du parc Angrignon organisent des activités en lien avec la biodiversité, l'historique et l'entretien du parc. Programmes coyote, un organisme s'étant donné comme mission de décoloniser l'éducation relative à l'environnement, et À pas de géant, un centre pour personnes autistes de 4 à 21 ans, offrent des programmes de type « école de la forêt ».

COMMENT L'ACTION MUNICIPALE PEUT-ELLE CONCRÈTEMENT SOUTENIR LE JEU DES ENFANTS DANS L'ESPACE PUBLIC ?

Il n'y a pas de recette universelle, mais la planification d'une diversité de paysages et de choix ludiques, en réseau avec des espaces complémentaires propices au jeu, est une manière prometteuse d'avancer. Pour ce faire, il est nécessaire de vous doter d'une vision globale de votre territoire et des expériences de jeu qui y sont offertes ou qui sont souhaitées.

Nous vous souhaitons de riches découvertes et échanges dans la planification d'un territoire propice au jeu où l'espace public est moteur d'inclusion et de plaisir.

Afin de vous appuyer dans cette démarche, un cahier de travail est mis à la disposition des municipalités. L'objectif de cet outil n'est pas d'établir une hiérarchie des espaces, des expériences de jeu ou des publics, mais bien de veiller à ce que le territoire offre des espaces complémentaires et connectés invitant une multitude d'enfants à jouer de différentes manières.

↓ [Télécharger le cahier de travail](#)

Merci au comité consultatif

- **Géna Casu**, chargée de dossiers - activité physique, Collectif Vital
- **Valérie Ebacher**, urbaniste, conseillère - aménagement et urbanisme, Vivre en Ville
- **Christyne Gauvin**, conseillère pédagogique, Regroupement des CPE de la Montérégie
- **Seiun Thomas Henderson**, directeur de l'innovation et des projets spéciaux, À pas de géant
- **Stéphanie Henry**, architecte-paysagiste et designer, Castor et Pollux
- **Thibaut Huguény**, chargé de projet circonflexe, Sport et loisir de l'île de Montréal
- **Mathieu Point**, professeur au Département des sciences de l'éducation, Université du Québec à Trois-Rivières
- **Brigitte Soucy-Ferret**, agente de mobilisation du réseau MPA, Montréal - Métropole en santé

Voilà plusieurs années que **Metalude**, de par sa mission de réfléchir la sphère publique pour tous les enfants et de l'adapter au jeu, et le **Centre d'écologie urbaine**, de par, entre autres, les projets **Changer les règles du jeu** et **J'identifie, j'agis dans ma communauté**, se penchent sur la place des enfants dans l'espace public. Cette fiche et le cahier de travail sont le fruit d'un travail collaboratif entre ces deux organismes.

Pour en savoir plus et consulter les références mentionnées, [cliquez ici!](#)

