Zeitschrift: Habitation : revue trimestrielle de la section romande de l'Association Suisse pour l'Habitat

Herausgeber: Société de communication de l'habitat social

Band: 47 (1974)

Heft: 6

Artikel: Places de jeux d'aventure

Autor: Habbich, Claudius / Möller, Pit

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-127639

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Siehe Rechtliche Hinweise.

Conditions d'utilisation

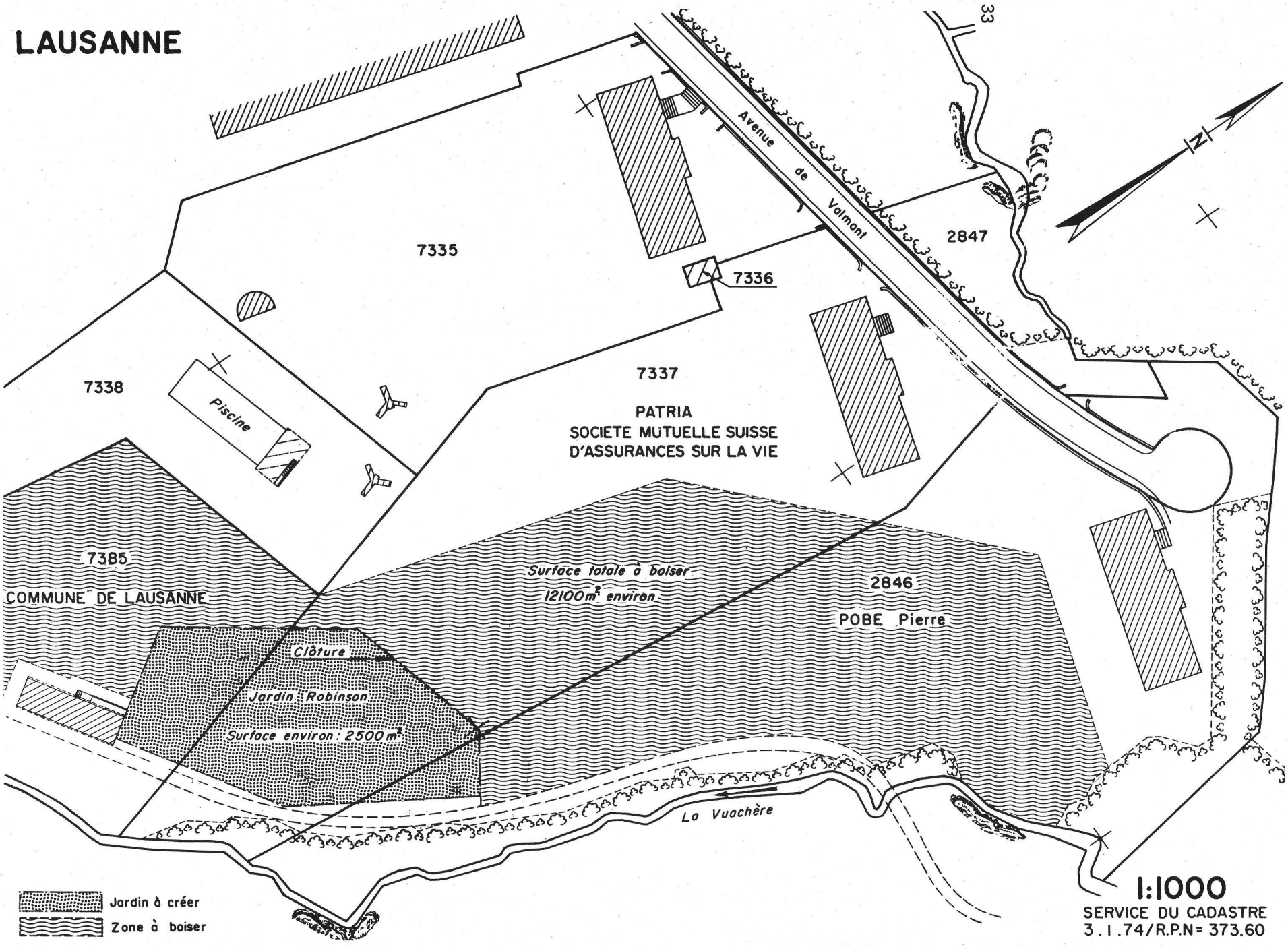
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. Voir Informations légales.

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. See Legal notice.

Download PDF: 17.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch


LAUSANNE
33
Avenue de Valmont
N
7335
7336
2847
7337
PATRIA
SOCIETE MUTUELLE SUISSE
D'ASSURANCES SUR LA VIE
7338
Piscine
7385
COMMUNE DE LAUSANNE
Surface totale à boiser
12100m² environ
2846
POBE Pierre
Clôture
Jardin Robinson
Surface environ : 2500m²
La Vuachère
Jardin à créer
Zone à boiser
1:1000
SERVICE DU CADASTRE
3.1.74/R.P.N= 373.60

Places de jeux d'aventure

Début de conceptions en République fédérale d'Allemagne

Les places de jeux d'aventure sont une institution relativement récente en République fédérale d'Allemagne et à Berlin-Ouest, dans le domaine de l'éducation des enfants et des adolescents. Le premier terrain de cet espèce en Allemagne a été ouvert en 1967 au Märkisches Viertel de Berlin. La suggestion fut faite par des assistants d'un service social anglais qui se trouvaient en séjour à Berlin pour un échange d'informations. La situation effective de la jeunesse dans ce quartier, alors en construction – aucune des institutions sociales n'était en place malgré la proportion élevée d'enfants et d'adolescents par rapport au nombre total d'habitants – donnait l'occasion d'appliquer ici les expériences acquises dans une réalisation couronnée de succès à l'étranger. Malgré de sérieuses résistances de la part des habitants d'un certain âge, et en dépit des difficultés qu'il y avait à faire admettre au public la nécessité de cet aménagement, le premier terrain a été accueilli avec beaucoup de satisfaction par les enfants et les parents.

Les demandes d'informations émanant de groupes intéressés, adressées aux promoteurs, ainsi que les contacts auxquels ces derniers devaient se prêter, devinrent si nombreux pendant les années 1970 et 1971 que les collaborateurs du terrain de jeux sont aujourd'hui encore à peine en mesure d'assumer leur activité.

C'est pourquoi, en 1971 et 1972, trois séances de travail furent organisées avec des initiatives pour des places de jeux d'aventure afin de traiter des questions et problèmes spécifiques relatifs à des terrains se trouvant sous contrôle pédagogique. Ces séances aboutirent à la formation du groupe de travail «Place de jeux d'aventure» et à la création d'un Bureau central d'informations (Bureau de Berlin) et du Syndicat des promoteurs de places de jeux d'aventure de Berlin.

A la fin de l'année 1972, on comptait plus de 100 groupes en République fédérale et à Berlin-Ouest qui étudiaient des places de jeux d'aventure et 25 projets étaient en chantier.

But visé

La fonction des places de jeux d'aventure découle des conditions de vie actuelles imposées aux enfants et adolescents par leur entourage. Nous savons tous que, dans notre société, les possibilités de jouer sont limitées par le manque de place; outre l'animosité que suscitent le jeu et la jeunesse, on constate une tendance à tenir en laisse les jeunes et à leur prescrire ce qui se fait et ne se fait pas.

Les terrains de jeux conventionnels, aussi modernes et luxueux soient-ils, n'apportent aucun remède à cette situation. Ce sont des «réserves» d'enfants, dans lesquelles ces derniers n'osent pas jouer comme ils l'entendent. Les jouets et autres engins de jeux peuvent être utilisés ou détruits, mais non créés ou transformés. S'ils sont transformés tout de même, les adultes interviennent. Leurs opinions et préjugés sont souvent dénoncés par les répliques d'enfants insolents. «Il est strictement interdit aux enfants de jouer dans la cour, les vestibules et les escaliers ainsi que de se tenir devant la porte d'entrée.» – «Place de jeux pour enfants: Réservée aux enfants de moins de 12 ans. Jeux interdits de 13 h. à 15 h. et dès 19 h. Les parents sont rendus attentifs à leurs devoirs de surveillance. Le Conseil municipal.»

On fait perdre aux enfants le goût du charme, du mystère et de l'inconnu, le sens du danger, de la possibilité même de la transformation. Il ressort d'enquêtes sur l'occupation des places ou terrains de jeux conventionnels, aménagés pour les enfants, que ces installations n'étaient, de loin, pas utilisées dans la mesure espérée ou même pas utilisées du tout. Les restrictions au jeu imposées par l'aménagement, la diversification insuffisante des activités proposées, l'impossibilité du contact avec la nature et les matériaux tels que le bois, le sable et l'eau, le feu, le carton, etc., et le fait d'être surveillés par des adultes (parents ou personnes étrangères) aboutissent au refus de ces «réserves», surtout par les enfants plus âgés (en âge de scolarité). En réalité les enfants jouent là où les adultes travaillent!

Chantiers, garages, cours de maisons, terrains vagues, fabriques, etc. sont intéressants, non pas parce que les enfants ne disposent pas d'autre possibilité pour jouer ou que ces possibilités sont insuffisantes, mais parce que de tels lieux voient la confrontation avec le milieu, avec des dangers, avec le train-train quotidien des adultes; c'est la réalité, dans laquelle les enfants vivent, dont ils font l'apprentissage.

La pédagogie des places de jeux d'aventure a pour tâche de rendre perceptible la situation sociale de l'enfant en lui offrant des matériels et des activités qui lui sont destinés et qui permettent l'observation et l'étude de son comportement social.

Les places de jeux d'aventure ne doivent pas être des espaces libres. S'ils doivent être considérés comme une institution pédagogique facilitant le travail «libre» de l'enfance, il faut que la jeunesse

puisse y affronter son environnement avec l'intention d'intervenir de façon active et consciente pour le façonner. Les conflits qui peuvent en découler ne doivent pas être évités, masqués ou étouffés, mais au contraire surmontés par la recherche de solutions. Ces terrains doivent aussi contribuer à rendre la génération montante capable de réagir avec sensibilité aux événements survenant dans leur entourage, de méditer sur les évolutions et, par conséquent, d'encourager un comportement qui permette d'agir en toute connaissance de cause et après réflexion, soit comme individu isolé, soit en groupe.

L'enfance a besoin d'autres apports pédagogiques outre les institutions sociales conventionnelles, pour que puissent être élaborées des alternatives qui contribueront à la transformation des conditions de la vie. Les places de jeux d'aventure constituent une tranche de la vie des enfants, durant laquelle rien ne doit être prescrit. C'est pourquoi les animateurs ne sont pas des surveillants ou des individus, dont l'activité s'épuise à distribuer des outils, à donner des instructions sur la manutention ou à intervenir en cas de conflits. Ils sont des conseillers et des amis des enfants, auxquels ils ne doivent pas s'imposer. Ils se comportent, au gré des situations, de façon réservée, en faisant des suggestions, etc. «Les enfants sont des hommes qui se trouvent dans une phase de développement dont dépend dans une mesure décisive leur comportement ultérieur à l'égard de leur prochain et des situations auxquelles ils devront faire face. Cette socialisation n'est pas encore accomplie.

» Il s'agit de mettre à la disposition des enfants un terrain d'exercice dans lequel ils sont libres, s'ils le désirent. Les jeunes ne doivent, cependant, en aucun cas être livrés à eux-mêmes. C'est pourquoi, si des enfants le tiennent pour indispensable (ils le font plus souvent qu'on le croit de prime abord), des personnes de confiance sont à leur disposition pour leur faire découvrir des alternatives de comportement, grâce à leur expérience pratique et à leur formation théorique.» (*Places de Jeux d'Aventure.* Livre de poche Rowohlt 1973.)

Les animateurs doivent laisser cette marge à l'acquisition d'expériences par les enfants, afin de pouvoir discuter avec eux des problèmes et vicissitudes de la vie.

Fonction des animateurs

1. Ce sont des êtres avec qui les enfants s'identifient. Ils doivent en être conscients dans toutes leurs actions et dans les situations les plus diverses.
2. Ils doivent être en mesure de résoudre les alternatives de comportements, et cela non pas au moyen de jugements émis à l'occasion d'une conversation, mais essentiellement en recourant aux expériences.
3. Ils doivent recueillir et assimiler le plus d'informations possible sur les enfants et leur arrière-plan social pour tenir compte de ces données dans les attitudes qu'ils prendront à l'égard de certains de ces enfants.
4. Ils ne doivent pas dominer, mais laisser les enfants jouer librement. D'autre part, les enfants ne sauraient être laissés à eux-mêmes.
5. Leur présence doit être assurée pour une longue durée. Les enfants doivent pouvoir compter sur l'assistance des animateurs. Ces derniers sont des personnages importants, dispensateurs d'aide et assistance.
6. Ils veillent à l'observation de règles qui peuvent avoir été établies au cours d'une assemblée. Du respect de ces règles dépendent parfois l'existence du terrain de jeu et la cohabitation harmonieuse de plusieurs individus (but: auto-administration collective).
7. Ils servent de médiateurs à l'occasion de conflits avec le public ou avec des parents pour sauvegarder l'existence du terrain de jeux et pour que les intérêts des enfants soient respectés mieux encore que précédemment. Les animateurs sont, en fin de compte, les représentants des enfants.

Le *matériel disponible* qui est varié doit exister en quantité suffisante pour que les activités qui lui sont liées ne paraissent pas être une fin en soi, mais au contraire représentent des intermédiaires par lesquels les relations sociales sont mises en évidence. Les structures sociales et les conflits qui en découlent fournissent l'occasion aux animateurs d'aborder les situations et problèmes, d'aider à les rendre clairs et perceptibles, de contribuer à leur solution, par le truchement d'activités dirigées. Ainsi se constitue le processus d'apprentissage aussi bien chez les enfants que chez les animateurs.

L'emploi de matériels et d'activités à des fins pédagogiques dirigées ne doit pas restreindre l'intérêt que portent les enfants au jeu. A cette fin, il est nécessaire que la structure et l'équipement d'une place de jeux d'aventure ne soient pas immuables. Au contraire, la configuration du terrain et le matériel doivent offrir aux enfants toute latitude de transposer leurs conceptions dans des faits. Les places de jeux d'aventure doivent être un champ social peu structuré, qu'il est loisible de transformer et de réorganiser en permanence.

Prenons, par exemple, la construction d'une cabane.
1. Choix et organisation d'un milieu particulier.
2. Création d'un centre de décisions au sein du projet.
3. La cabane offre protection et sécurité (obscurité).
4. Le besoin d'activité s'y concrétise. Le projet permettra à chacun une identification surtout si l'on prévoit une réalisation à long terme.
5. Transformations continuelles des bâtiments et différenciations sont possibles.
6. L'aide de tiers est ainsi nécessaire: coopération technique et sociale.
7. Les problèmes et conflits s'élevant au cours de la construction (par ex.: revendications asociales de possession et de propriété) trouveront leur solution grâce au concours des animateurs.
8. En construisant et démolissant alternativement la cabane, en aplanissant et rebâtissant, le terrain est continuellement restructuré. De nouvelles possibilités de jeux s'offrent, de nouvelles impulsions se font jour. La transformation fait partie du jeu.

Le travail, dans un climat de socialisation, exige une attention particulière, car il y a une quantité de facteurs qui agissent sur la place de jeu et contribuent à son succès. Un terrain pour jeux spontanés ne doit pas être exploité comme un ghetto ou le refuge des libertés, car son utilisation provoque, à coup sûr, des réactions de la part du voisinage et du public, réactions qui pourront compromettre son existence. Une place de jeux d'aventure rencontre de la résistance et de l'opposition, car les personnes âgées sont sensibles au bruit qui est considéré comme particulièrement gênant.

Il faudra trouver les arguments pour agir sur l'opinion. C'est pourquoi, il ne suffit pas que les habitants du quartier – en particulier les futurs riverains du terrain de jeux – des institutions, organisations et groupements d'intérêts soient informés des détails du projet envisagé. Encore faut-il que des discussions sur le rôle des enfants dans notre milieu et sur l'importance pédagogique d'une telle action provoquent des débats d'opinions sur les problèmes de la société.

Selon les conditions et circonstances du moment, des articles et des rapports seront publiés dans la presse quotidienne et locale, des invitations à participer à des séances d'informations (avec diapositives et films) seront lancées par tracts, distribution de documentation à domicile et affiches. Des visites personnelles aux riverains et des prises de contact avec des institutions, institutrices d'écoles maternelles et autres personnes actives dans le secteur social peuvent aussi constituer une partie du travail de l'opinion.

L'action sur les parents ne doit pas se limiter à des contacts lâches ou à des réunions pour la forme (soirées d'informations). Elle devrait tendre à éveiller l'intérêt des adultes sur ce qui se passe dans le terrain de jeux. Cet intérêt peut être éveillé par des contacts personnels, des discussions sur des événements et problèmes d'actualité.

L'effet positif et négatif et le rayonnement d'un tel projet sur d'autres initiatives dépendent aussi essentiellement du rapport qui existe avec l'entourage. Celui qui réussit à obtenir un soutien actif ou passif du terrain de jeux et qui sait donner à cet appui une qualité durable pourra, dans les moments critiques, avoir recours à ce potentiel de sympathie.

Les groupements à toucher pour influencer l'opinion sont:

les personnes concernées (enfants, parents, initiateurs de terrains de jeux, groupements de parents et d'enfants, associations de citoyens, groupements de quartiers) car elles sont défavorisées par la pénurie de possibilités de jouer,

les pédagogues (instituteurs, éducateurs, instituteurs d'école maternelle, assistants sociaux, professeurs, ouvriers communaux...) parce qu'ils sont les experts qui, dans des domaines différents, se situent au deuxième stade de l'instruction,

les architectes (planificateurs, sociologues, architectes paysagistes, fabricants de matériels de jeux...) parce qu'ils sont coresponsables de la situation actuelle et qu'ils doivent faire un effort s'ils veulent satisfaire les espoirs des couches de population concernées,

les autorités (administrations municipales, autorités régionales et fédérales par leurs départements compétents) parce qu'elles sont les plus fortes dispensatrices de subsides et qu'elles ont jusqu'à présent négligé les devoirs de leurs charges,

les sociétés immobilières et les entrepreneurs parce qu'ils ne construisent pas encore *pour* les locataires,

les politiciens parce qu'ils revendiquent la représentation et la défense des intérêts des gens concernés,

les associations (associations d'enfants et de jeunesse, associations de bien public) *et paroisses* parce qu'elles sont les agents potentiels de tels terrains de jeux,

les agents de diffusion (institutions de formation des adultes, universités populaires, la presse, radio et télévision...) parce qu'ils informent et influencent les opinions, les attitudes et les décisions.

Claudius Habbich / Pit Möller
dans «Werk», janvier 1974.