



Espace Aventure des Hauts de Vallières

Préambule

Objectifs du CPN Coquelicot dans ce projet

Le CPN Coquelicot souhaite concevoir, mettre en place et animer, un espace de jeu et d'activités libres, en immersion dans la nature, gratuit et d'accès libre, à destination des enfants et habitants du quartier des Hauts-de-Vallières à Metz. Cet espace sera le premier Terrain d'Aventures à rouvrir en Lorraine depuis la fermeture de celui de Metz-Borny en 1982.

L'association a choisi de nommer ce terrain d'aventures « Espace d'Aventures » afin de l'inscrire pleinement dans son projet pédagogique qui s'articule selon différents « Espaces ».

Mission de Raoudis Samba !

Raoudis Samba ! est missionné par le CPN Coquelicot pour l'assister dans la création de l'Espace d'Aventures pour une première expérimentation d'une semaine en avril et de quatre semaines en juillet-août 2023.

Son objectif est d'assister et d'accompagner le CPN Coquelicot dans cette expérimentation de manière à ce qu'une pérennisation du dispositif soit possible si cela est souhaité par l'association.

Charte des Terrains d'Aventures

L'accompagnement par Raoudis Samba ! de la création de l'Espace d'Aventures des Hauts-de-Vallières se réalise en adoptant pleinement l'esprit, les principes et les intentions de la Charte des Terrains d'Aventures (voir ci-dessous et annexe 1).



Qu'est-ce qu'un terrain d'aventures ? *(extrait de la Charte des Terrains d'Aventures Novembre 2022)*

Les terrains d'aventures peuvent être aujourd'hui définis comme des dispositifs socioculturels ancrés sur un espace bien défini, librement accessible et gratuit. Espaces dédiés aux enfants, les terrains d'aventures peuvent toutefois accueillir les adultes. Les enjeux pédagogiques passent par l'activité et le jeu libre, la découverte autonome, ou encore la libre manipulation des éléments et outils disponibles, etc.

PRINCIPES CLÉS

Si chaque territoire présente un contexte et des enjeux différents, un socle de principes communs " terrain d'aventures " existe cependant et permet de cadrer la pratique. Il s'agit des 3 libertés, nommées par Perry Else de l'International Play Association en 2009 :

Le libre accès

Dans une optique d'accueil inconditionnel, chaque personne, quel que soit son âge, sa classe sociale, son genre, ses origines, sa couleur de peau, ou sa validité, peut aller et venir. Aucune inscription préalable n'est nécessaire. Il ne s'agit pas d'un mode de garde et l'équipe ne peut contraindre les usager-es à rester sur le site. Seuls des horaires d'ouvertures et de fermetures sont indiqués pour informer de la présence ou non de l'équipe du terrain d'aventures.

La gratuité

La gratuité est une condition primordiale des terrains d'aventures : elle garantit l'accès à des espaces d'émancipation individuel et collectif pour toutes et tous.

La libre activité, le jeu libre

Les activités ou les jeux pratiqués ne sont pas conditionnés à un programme. Ces dernier-es sont libres et de nombreux facteurs contribuent à la mise en œuvre de ce troisième principe (posture des membres d'une équipe, capacité d'observation, de proposition, de médiation, etc.).

INTENTIONS

Les intentions spatiales

Un terrain d'aventures s'inscrit dans un territoire et s'articule avec son environnement. Il tient ainsi compte des contraintes existantes et à venir. Les terrains d'aventures agissent sur l'espace public et sont réfléchis comme des espaces de rencontre et d'échange. Contrairement aux espaces de jeux normés, les aménagements des terrains d'aventures sont souples et peuvent se transformer en fonction des usages. Les animateur-rices enrichissent l'environnement du terrain d'aventures, sans présupposer des usages. Ainsi, ces dernier-es participent à laisser libre cours au jeu libre et à la prise de risque subjective, nécessaires au développement de l'individu.

Les intentions temporelles

Les terrains d'aventures doivent s'ancrer durablement dans les quartiers, soit par une ouverture à l'année, soit par une récurrence des ouvertures année après année. Le développement de relations de qualité entre l'équipe éducative et la population d'un quartier dépend en effet de l'inscription du projet sur le temps long et fait l'objet d'un travail avant, pendant et après l'ouverture effective du terrain d'aventures.

Les intentions symboliques

L'objectif n'est pas de valoriser l'image d'un quartier populaire ou d'un territoire, mais bien de proposer un dispositif socioculturel innovant en association avec les habitant-es (et en premier lieu les enfants). Il agit en direction des populations les plus éloignées des espaces de loisirs et de vacances. Fondés sur leurs principes clés, les terrains d'aventures agissent concrètement à ce que chaque enfant, chaque personne, ait le droit de pouvoir jouer, rire, expérimenter, essayer, prendre des risques, etc.

Espace Aventure des Hauts de Vallières

Bilan des 6 premiers jours d'ouverture, 25-29 avril et 19 mai 2023

Chiffres clefs

- 90 enfants ont participé du 25 au 29 avril et le 19 mai 2023
- plus de 200 visites peuvent être estimées
- 3 à 5 animatrices et animateurs étaient présents en permanence
- 79 enfants ont décidé de suivre les « entraînements outils » : 44 garçons (56%) et 35 filles (44 %) de 3 à 15 ans, 68% de ces enfants avaient de 5 à 10 ans, l'âge moyen des enfants entraînés était de 8,3 ans.
- 20 jeux et activités spontanées distinctes ont pu être observés
- Ces activités couvrent 11 des 16 types de jeux répertoriés par les spécialistes britanniques du playwork

90 enfants au moins, accompagnés d'adultes pour les plus jeunes, sont passés sur le terrain, pour un total de **plus de 200 visites**, enfants et adultes confondus, sur 6 jours.

3 à 5 animatrices et animateurs du CPN étaient présents pendant les heures d'ouverture (14h-18h en avril, 10h-17h le 19 mai). Leur mission était d'accompagner l'émergence des activités libres, d'entraîner à l'usage des outils et ensuite de se limiter aux seules interventions nécessaires (sécurité, aide, organisation). L'observation fine des jeux permet une évaluation du niveau de risque et sa mise en balance avec les bénéfices constatés pour les enfants. Si le niveau de risque reste faible et que les bénéfices émotionnels, physiques, intellectuels, créatifs ou collectifs sont présents, l'adulte évite d'intervenir. Ce style d'animation est directement inspiré du playwork et s'appuie sur les réflexions développées lors de la formation spécifique suivie en mars à Angers avec les CEMEA Pays de la Loire.

79 enfants ont décidé de suivre les "entraînements outils" pour pouvoir emprunter scies, marteaux, visseuses, perceuses et tenailles pour les utiliser à leur guise, dans le respect du matériel et des êtres vivants. Les prénoms et âges collectés à cette occasion indiquent que **43 garçons et 36 filles de 3 à 15 ans** se sont entraînés et que **68% des enfants avaient entre 5 et 10 ans**, pour un **âge moyen de 8,3 ans**.

20 jeux et activités ludiques spontanées distinctes ont pu être observés : explorer le terrain, observer la nature, grimper aux arbres, escalader les constructions existantes, sauter sans répit depuis la cabane des chèvres, se balancer et aussi balancer les autres sur une grande balançoire, s'installer un hamac, s'y reposer ou y jouer, utiliser le démonte-palette et des outils pour construire des cabanes ou des objets en bois, peindre les tables, les structures, les objets et les cabanes, creuser la terre, jouer avec de la boue et de l'eau, apprendre à bricoler à un enfant plus jeune, alimenter le feu dans le brasero, y faire cuire un chapatti après en avoir fait la pâte et le manger dans sa cabane, tenir le magasin ou le bar à sirop, crier à plein poumons, et enfin ne rien faire, une activité tout à fait la bienvenue sur un terrain d'aventures.

Pour un espace ludique destiné aux enfants, la variété des possibilités de jeu est un critère de qualité important. On peut donc le dire : **le potentiel ludique de l'Espace d'aventure du CPN sur les mois d'avril et de mai est déjà très élevé**, mais pourrait encore être enrichi.



Bricoler entre enfants et se transmettre l'usage d'une perceuse sans fil, Aventure des Hauts de Vallières



L'évaluation permanente des risques et des bénéfices détermine le choix fait par l'adulte d'intervenir ou non



La découverte libre des éléments naturels est un aspect fondamental de l'Espace Aventure



Un espace de repos aménagé par les enfants, avec ou sans aide adulte



L'Espace Aventure à d'emblée fonctionné comme un véritable espace collectif



Hors-sol comme il se doit à Metz, le feu a fait son apparition sur les deux derniers jours de test.



Les structures existantes présentent une grosse attractivité ludique, notamment car elles peuvent être peintes.



Faire sa cabane et y déguster son chapatti juste cuit, c'est ça aussi un terrain d'aventures

Espace Aventure des Hauts de Vallières

Bilan du 2 juillet et des 7 jeudis d'ouverture de l'été 2023

Chiffres clefs

Attention, une bonne part de ces statistiques ne concerne que les enfants ayant décidé de suivre un entraînement aux outils (en bleu)

- 8 journées d'ouverture, le 2 juillet et les jeudis en juillet et août, de 10h à 18h.
- Entre 20 et 30 enfants étaient présents à chaque session, soit entre 160 et 240 visites au total, hors adultes.
- 118 enfants ont suivi les entraînements pour les outils sur ces 8 journées, en plus des enfants ayant déjà eu un entraînement en avril (au total 197 enfants ont bénéficié d'entraînements aux outils depuis le 25 avril 2023)
 - Soit près de 15 entraînements par jour en moyenne, 25 pour la seule journée du 02/07
 - Sur ces 118 enfants nouvellement entraînés en juillet et août :
 - 42 habitaient le quartier de Metz Vallières (QPV et autres rues)
 - Soit 35% d'enfants habitants le quartier (seulement, car la plupart des enfants usagers de l'espace et habitant le quartier ont suivi l'entraînement en avril)
 - 22 résidaient dans 9 des 10 autres quartiers de Metz (sauf Sablon)
 - Soit 54% de Messins
 - 14 sont venus de 8 autres communes de l'Eurométropole de Metz
 - Soit 66% d'habitants de l'Eurométropole
 - 13 habitaient dans 10 communes de Moselle
 - 4 résidaient en région parisienne
 - 3 résidaient ailleurs en France, (Meurthe et Moselle, Nord)
 - 2 résidaient à l'étranger (Irlande, Suisse)
 - 18 n'ont pas précisé leur lieu de résidence
 - 65 étaient des garçons (55%), 53 étaient des filles (45%)
 - Soit des proportions quasi identiques à celles d'avril
 - Ces entraînements ont été suivis par des enfants de 2 ans ½ à 14 ans :
 - 65% des enfants avaient de 5 à 9 ans, 87% de 5 à 12 ans, l'âge moyen étant 8 ans, les filles étant en moyenne légèrement plus jeunes (7,5 ans),
 - Soit un âge moyen un peu plus bas que celui d'avril (8,3 ans)
- 17 nouveaux jeux ou activités spontanées, choisies et menées par les enfants, ont été observés sur le terrain, en plus de ceux et celles observés en avril et mai.

Paroles d'animatrices (Anne et Elise, le 29 août 2023)

Impression générale

C'était génial !

Les enfants avaient hâte de revenir, ils venaient de plus en plus tôt

Nouveautés par rapport aux premières sessions du printemps

Scène installée le dernier jour entre quelques arbres

Beaucoup d'animateurs : au minimum 4 salariés + des stagiaires

De gros bénéfices pour la médiation vers les ados

L'EA a fait rattraper un retard de 2 ans : on est ensemble dans le même endroit, dehors, ils viennent demander des outils, de l'aide, d'autres ados sont venus, et des pré-ados aussi, qu'on ne connaissait que de vue.

Contraintes logistiques et temporelles

Beaucoup de temps nécessaire pour s'installer, aller chercher de l'eau, accrocher les balançoires.

Les ados ont voulu venir aider à l'ouverture, il faudrait qu'on soit posé quand les gens arrivent.

Pas eu le temps de lancer certaines activités, par manque de temps. Mais des couronnes de carotte sauvage ont été faites !

Pas de problème de ne pas avoir de toilettes sur le site.

Activité cabanes

Un sujet important : la visite du cabane des autres, la modification des cabanes des autres, les intrusions

Bien d'avoir eu le bois de récupération, palettes utiles pour les murs de cabanes, Trois cabanes, plus une cabane des animés : le « cabinet de voyance ». Pas beaucoup de destruction de cabanes, sauf celles en branches avec des draps.

Clôture

La clôture a une utilité pour limiter les modifications sur les cabanes en dehors des heures d'ouverture. Des mamans de petits enfants sont rassurées de savoir qu'il y a une clôture.

Gestion des conflits et des émotions

Nécessiter de rappeler les règles du terrain souvent mais les conflits se sont réglés assez rapidement en autonomie.

Pas de dispute sur le matériel

Question des insultes, gros mots : pas facile à gérer. Poser le cadre d'un espace non violent à l'avenir ?

Expression des émotions de rage d'un enfant qui trouve injuste la liberté octroyée de pénétrer dans des cabanes, d'écrire des gros mots ... mais il a trouvé une solution en changeant sa fenêtre.

Implication des enfants dans la gestion

Badges métiers à mettre en place ? Difficile sur 1 jour par semaine.

Halima, 9 ans, a fait passer des permis à un plus grand, elle était là de 9h jusqu'à la fin du rangement, vers 20h.

Peut-être que faire un conseil serait un plus, pour faire sortir les jeunes de leur cabane.

Evaluation des niveaux de risque

Beaucoup de saut sur les matelas (pas sortis 1 fois), c'était par vagues, parfois ils allaient tous là, problème récurrent d'enfants qui poussent les autres.

Des échelles ont été prises pour monter sur les toits

Accident avec les hamacs qui ont été balancés et retournés.

Balançoire : souvent des hurlements, question d'une intervention ou pas, décision en fonction du type de cris, le fait d'entendre « arrête ! » est un signe qu'il faut se rapprocher.

Usage de la peinture

À une fois viré à n'importe-quoi, dans les cabanes, avec de la peinture dans les cheveux, Anne l'a mal vécu, « c'était trop ». Question des limites du jeu : est-ce que tout le monde s'amuse dans une cabane où tout le monde se lance de la peinture ?

Les parents dans l'espace aventure

Les parents ont fait des cabanes puis on fait d'autres choses, se sont posés pour certains.

Cas de parents ou grands-parents qui ont « déposé » des enfants : un discours particulier a dû être délivré pour faire comprendre le principe que l'EA n'est pas un mode de garde (à des gens arrivés avec une mauvaise info).

Il y a eu une mamie qui s'est posée dans un hamac sans s'occuper de son enfant, une famille avec un projet de support à chat, dont les membres ont bricolé ensemble, c'est positif mais aussi avec une réserve aussi parfois des grands-parents étaient trop dans une logique d'activité productiviste : tu es là, tu dois passer les entraînements et faire ton bricolage.

Mixité sociale

Mélange réel de public, entre les enfants des villas et ceux du QPV, plus des familles de Fameck, qui avaient découvert cela à pâques, pas trop intrusifs en tant qu'adultes.

Ils serait important de trouver une solution pour que les demandes d'outils de la part d'adultes soient moins pressantes, comment ? Les faire se détendre.

Pas de gens adultes sans enfants venus.

Gestion des groupes

Venus le matin, très « permis->construction », ce qui n'était pas gênant pour une animatrice, questionnant pour l'autre.

Des classes entières sont venues en juin en dehors des jours d'ouverture comme espace d'animation, enfants lâchés dans le terrain sans outils mais avec des cordes, utilisation des planches, modifications possible de cabanes : quel avenir ?

Groupe : discours tenu en amont : « si vous voulez venir, vous prévenez, pas plus de 10 enfants, avec un anim qui les gère dans l'esprit du terrain ». Résultat : il n'y a pas eu de groupe pendant l'été. Quelques groupes pendant les animations estivales du CPN qui sont venus sur le terrain, qui sert d'espace « jocker ».

Et la suite ?

Volonté d'ouvrir pendant les vacances d'automne sur la deuxième semaine

Elise aimerait ouvrir une fois par semaine toute l'année.

L'espace aventure va entrer dans la discussion de préparation de l'année d'après : quelle ouverture, quels usages, ... Il faut avoir les animateurs, formés et motivés pour s'occuper de l'EA.

Voir : Vidéo faite par Elise, article RL « Quartier d'été »

Espace Aventure des Hauts de Vallières

Typologie des jeux et activités spontanées observées dans l'espace aventure, d'avril à août 2023

En se basant sur les travaux de Bob Hughes (*Evolutionary Playwork*, Bob Hughes, 2012), les 37 jeux observés entrent dans au moins **13 des 16 types de jeux répertoriés** par les praticiens du playwork. C'est un très bon résultat pour cet espace où très peu d'aménagement spécifiques au jeu ont été réalisés.

d'après « *Evolutionary Playwork* » (Bob Hughes, 2012) / *Play Types Toolkit* (Play Scotland, 2017) / *Play types* (Play Wales, 2017)

En partenariat avec Jouer pour Vivre / www.jouerpourvivre.org

Jeux avec mon corps

Jeux Locomoteurs

Je bouge dans toutes les dimensions

- se balancer sur une balançoire ou un hamac
- escalader les constructions existantes
- tirer des copains dans une caisse avec une corde

Jeux de chahuts & batailles

Je crée des contacts physiques

- balancer les autres sur une balançoire ou un hamac
- pousser les autres au dessus du matelas

Jeux avec le monde physique environnant

Jeux de manipulation

Je joue avec les objets, avec mes mains, mes yeux

- installer un hamac
- faire de la pâte à chappattis
- cuisine et patouille avec des feuilles de l'eau,
- utiliser le démonte-palette et des outils pour construire des cabanes ou des objets en bois

Jeux d'exploration et de réflexion

Je découvre le monde physique qui m'entoure

- explorer le terrain, observer la nature
- soulever la plaque du « village des vers de terre » et observer les p'tites (et plus grosses) bêtes
- admirer le soleil dans les feuilles des arbres

Jeux de maîtrise des éléments

Je maîtrise les forces de la nature

- creuser une piscine, creuser la terre
- jouer avec de la boue et de l'eau
- alimenter le feu dans le brasero
- faire cuire un chappatti sur le feu

Jeux de créativité

Je laisse mon intuition et mon plaisir piloter pour créer

- peindre les murs de sa cabane, peindre les structures en bois, les objets, les tables,, créer de nouvelles couleurs
- fabriquer les décorations des cabanes avec du bois et des fleurs

Jeux pour faire société

Jeux d'imitation et de rôle

J'explore les rôles des grands

- faire la vaisselle (laver les gobelets du bar à sirops)
- apprendre à bricoler à un autre enfant
- tenir le magasin ou le bar à sirop
- manger dans sa cabane

Jeux sociaux

Je teste les interactions sociales

- se disputer, se réconcilier
- trouver des solutions aux problèmes
- négocier
- chercher une solution,

Jeux de sociodrame

Je rejoue des scènes de la vie quotidienne

- démolir
- se donner un défi avec le panier de basket : « si je le mets, vous êtes tous moches » ou « si je le mets, je lave mon verre »

Jeux de communication

Je m'exprime de toutes les manières

- crier à plein poumons
- écrire sur les murs, peindre des panneaux

Jeux de drame et grands évènement

Je rejoue des évènements forts devant mes amis

Non répertorié dans les observations de terrain

Jeux pour explorer qui je suis

Jeux d'imagination (faire semblant)

Je rends visible une activité mentale

- Imaginer une déviation afin de ne plus passer par le chemin où « la piscine » a été créée
- ne rien faire en apparence
- se reposer dans un hamac

Jeux d'abstraction & symboles

J'utilise des objets pour représenter quelque chose

- faire un faux feu en bois dans une cabane et le peindre en rouge

Jeux profond

Je me confronte à des risques et j'affronte mes peurs

- grimper aux arbres, escalader
- sauter dans le vide depuis la cabane des chèvres

Jeux de Magie

Je crée des situations irréelles et fantastiques

Non répertorié dans les observations de terrain

Jeux récapitulatif

Je mobilise des instincts ancestraux

Non répertorié dans les observations de terrain