

Les critères de qualité d'une aire de jeux – issus du « Manuel de sécurité des aires de jeux » du SPF Economie

L'aménagement d'un espace de jeux ne s'improvise pas. Les espaces récréatifs étant considérés comme des aires de jeux, ils doivent pouvoir répondre à la législation en vigueur réglementé par la Direction Service et Qualité du Service Public Fédéral (SPF) Economie. Ces lieux doivent être des lieux où les risques encourus pendant le jeu sont acceptables c'est-à-dire susceptibles d'occasionner des lésions légères, non permanentes, comme des égratignures, des bosses, des échardes, des contusions ou des fractures simples.

Dans leur « Guide pratique à l'intention des exploitants », le SPF Economie insiste sur l'importance de la qualité de l'aire de jeux dont les critères ne se limitent pas seulement à celui de la sécurité. Il invite les commanditaires et les concepteurs à développer une vision pédagogique bien réfléchi où le bien-être et les opportunités de développement des enfants occupent une place centrale. La base d'un espace de jeu de qualité, c'est de jouer et d'avoir des possibilités de jeu : « Une aire de jeux sans risques n'existe pas et ce serait sans doute ennuyeux ». La législation reconnaît donc l'importance du « droit aux bleus », proposant même un plaidoyer pour une éducation au risque. Ainsi, peut-on lire, les enfants apprennent bien plus rapidement à évaluer les dangers s'ils peuvent les rencontrer en situation de jeu dans un environnement d'apprentissage stimulant, plein de défis et contrôlé.

Ci-dessous, vous retrouverez les critères de qualité d'une aire de jeux que l'on retrouve dans le « Manuel de sécurité des aires de jeux »¹ du SPF Economie, couplés à des exemples d'aménagements nature qui y répondent.

Critères de qualité d'une aire de jeux	Exemples d'aménagements qui peuvent y répondre
Permet différentes formes de jeux : <ul style="list-style-type: none">- Jeu social : <i>forme de jeu où le contact entre les enfants est essentiel. L'accent est surtout mis sur le fait d'être ensemble.</i>- Jeu réceptif : <i>forme de jeu qui se caractérise par un repos physique relatif. Les enfants écoutent, regardent, font appel à leurs sens.</i>- Jeu autour de l'imagination : <i>forme de jeu créative où les enfants jouent à « faire comme si ».</i>- Jeu de construction : <i>forme de jeu créative où les enfants apportent</i>	Des cabanes en saule vivant, une malle avec des matériaux de construction accessibles aux enfants (corde de différents calibres, bouts de bois, planches, ciseaux, drap, rondins, carrelages,...), un « restaurant » à boue (une cuisine équipée avec du matériel de récup' et des tables ou tourets et chaises pour accueillir les « clients »), un tronc d'arbre couché à terre pour faire un espace de grimpe, un espace avec du matériel récupéré tels que des casseroles ou des bidons et pouvant être utilisés comme des instruments de musique, une malle avec des éléments de

¹ Document publié par le Service Fédéral de l'Economie et qui a pour objectif de clarifier le cadre légal pour les exploitants d'aires de jeux (et donc des cours de récréations) ainsi que d'exposer leurs considérations sur la qualité de celles-ci

<p><i>des modifications à leur environnement. Les enfants assemblent, empilent, emboitent, aménagent, ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Jeu défi : forme de jeu où les enfants testent leurs limites et essayent de les dépasser. Les enfants expérimentent et développent des stratégies.</i> - <i>Jeu répétitif : forme de jeu qui consiste à répéter un mouvement pour le plaisir de bouger.</i> - <i>Jeu avec des règles : forme de jeu où l'on suit des règles et où il y a généralement un/des gagnant(s) et un/des perdant(s).</i> 	<p>costumes (chapeaux, jupes, colliers, cannes, draps, ...), une petite scène entre deux arbres et des rondins pour un public, des tables avec des damiers peints dessus et des jetons à disposition, des jeux d'adresse tels que des anneaux à lancer ou le molki, une malle avec du matériel d'exploration (loupes, boîtes-loupes, filets à papillons, calepins, boîtes blanches, pastel, pinceaux, outils pour gratter le sol, ...), ...</p>
<p>Présente un ensemble cohérent de zones différenciées soit sur l'âge, soit sur les formes de jeux soit une combinaison des deux (avec un effet « barrière » si nécessaire).</p>	<p>Délimitation de la zone de foot par des plantations dense (comme une haie) pour marquer la différence avec la zone de jeux de construction présente juste à côté, parterres de plantes vivaces protégée par une clôture basse qui permet de distinguer la zone de grimpe de la zone des cabanes, la cabane de saule avec ses deux ouvertures qui permet soit de connecter des zones soit de montrer la délimitation entre plusieurs espaces, ...</p>
<p>Offre davantage de possibilités de jeux en présentant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des différences de niveaux - Des différences de surfaces 	<p>Pentes, bosses, talus, labyrinthe, petites marches, passerelles, tronc et rondins pouvant être escaladés, ...</p> <p>Herbes hautes, herbes tondues, dolomie, copeaux de bois, empierrement, rondins, graviers, sable, pierres plates, ...</p>
<p>Instaure une ambiance intime, amicale, tranquille où l'enfant peut y trouver son coin à lui et s'y sentir à l'aise, en sécurité.</p>	<p>Cabane en saule, canapé forestier, bosquet, banc installé sous un arbre, ...</p>
<p>Permet de partir à l'aventure, où l'enfant va vivre quelque chose. L'aire de jeu présente des choses qui frappent l'imagination, des possibilités de se cacher, de l'imprévisible et une impression de « danger ».</p>	<p>Des coins et des recoins formés par les plantations qui structurent les différents espaces, des bosquets, les plantations qui évoluent selon les saisons, un tunnel en saule, des délimitations naturelles qui invitent à la balade, un pré de fauche dans lequel on a tondu un parcours, des sentiers avec des matériaux naturels différents sur lesquels on peut marcher pieds nus, un arbre sur lequel on peut grimper, une butte</p>

	de jeux avec des sentiers étroits et des pentes, ...
Fournit des matériaux à utiliser librement ² pour amener une dynamique de co-création des espaces : l'offre de jeu n'est pas prête à l'emploi mais donne la possibilité aux utilisateurs de continuer à ajouter « leur » apport.	Mise à disposition d'ustensiles de cuisines, bouts de bois, corde, draps, loupes, tuyaux, morceaux de planches, des éléments de la nature que l'on peut cueillir ou ramasser, ...

Pour plus d'informations, référez-vous aux documents [Sécurité des espaces naturels de jeu d'aventure | SPF Economie \(fgov.be\)](#) et [Manuel Sécurité des aires de jeux | SPF Economie \(fgov.be\)](#).

² La Théorie des matériaux libres (Theory of loose parts) : Dans n'importe quel environnement, le degré d'inventivité et de créativité aussi bien que la possibilité de découverte sont directement proportionnels au nombre et à la sorte de variables qui s'y trouvent.