

2013

PLANIFICATION DES PLACES DE JEUX EN VILLE DE GENÈVE

Etat des lieux et perspectives

Genève,
ville sociale et solidaire

www.ville-geneve.ch



TABLE DES MATIERES

RESUME

1. INTRODUCTION.....	1
2. DU CONCEPT DE PLACE DE JEUX A L'ANALYSE SPATIALE	2
2. 1. Problématique	2
2. 2. Méthodologie	3
3. LE CONCEPT DE PLACE DE JEUX.....	4
3. 1. La place de jeux en ville de Genève de 1980 à aujourd'hui	4
3. 2. La sécurité des places de jeux et la norme SN EN 1176	6
3. 4. La place de jeux entre planification et processus de participation	17
4. ANALYSE STATISTIQUE ET SPATIALE	20
4. 1. Analyse du taux d'équipement en fonction de la valeur des objets	21
4. 2. Analyse des places de jeux en fonction de leur taux de couverture	30
4. 3. Analyse des places de jeux en fonction des normes et des âges conseillés	34
4. 4. Les places de jeux et les quartiers précarisés	38
4. 5. Analyse des places de jeux en fonction des surfaces d'espaces publics	40
4. 6. Places de jeux actuelles et supprimées	42
4. 7. Enseignements et limites de l'analyse statistique et spatiale	44
5. CONCLUSION	47
RECOMMANDATIONS POUR UNE PLANIFICATION COHERENTE DES PLACES DE JEUX EN VILLE DE GENÈVE.....	51
BIBLIOGRAPHIE.....	52

RESUME

Le présent rapport porte sur les 99 places de jeux en Ville de Genève recensées en 2012. Il est construit en trois parties :

- 1) le concept de place de jeux et les processus participatifs sont explicités. Les équipements sont analysés en termes qualitatifs.
- 2) L'offre en place de jeux est analysée grâce à des indicateurs quantitatifs. La cartographie met en évidence les déséquilibres de taux d'équipements entre les quartiers de la Ville de Genève.
- 3) Au regard de cet état des lieux, des recommandations sont faites pour améliorer la gestion et le développement futur de ces équipements de proximité.

Les places de jeux en ville de Genève entre développement de l'enfant et lien social

La place de jeux est un espace public spécifique et multidimensionnel. Favoriser le développement cognitif, physique et social de l'enfant est une priorité. L'enfant doit pouvoir se confronter à lui-même et aux autres, en toute liberté, dans un environnement sécurisant et sécurisé. Les places de jeux doivent être pensées et aménagées dans leur ensemble ; être conviviales pour faciliter le lien social dans la cité. Le constat critique que l'on dresse ici a pour objectif de mettre en évidence les points sur lesquels la municipalité devrait travailler.

• Le développement cognitif physique et social de l'enfant (pp. 13 à 16)

Les enfants, en fonction de leur âge et leur sexe ne jouent pas de la même manière. C'est pourquoi les places de jeux devraient dans la mesure du possible offrir une variété la plus large possible de jeux d'exercices, symboliques, de constructions et de règles.¹ Sur cette base, un aménagement en plusieurs zones devrait répondre aux besoins variés des enfants. A contrario, ce que l'on constate ces dernières années est une tendance à privilégier les jeux physiques et notamment sportifs (foot, basket..). La perte de diversité des jeux proposés est en partie due à la focalisation sur les revendications des usagers ainsi que sur les contraintes liées aux normes de sécurité.

• Les normes et la sécurité (pp. 6 à 12)

Au début des années 1980, Monsieur Guy Olivier Segond, Conseiller Administratif a lancé le programme « cent places de jeux » pour Genève. La préoccupation première était d'offrir aux enfants des espaces de jeux sécurisés pour jouer. Les normes (EN SN 1176 et 1177) concernant les équipements de jeux ont quant à elles été introduites au début des années 2000. Cette introduction a eu des implications notamment juridiques et au niveau des autorisations de construire. Les débats autour des aménagements de places de jeux se sont dès lors cristallisés largement sur l'application de ces normes, quitte à occulter les préoccupations liées au développement des enfants et aux liens sociaux.

¹ Les quatre dimensions du jeu selon Piaget

● **La création de lien social (pp. 16 à 18)**

Dans toutes les zones urbaines les espaces publics tendent à se réduire sous la pression démographique et la densification du bâti. De ce fait, ils deviennent d'autant plus sollicités par une multitude d'acteurs aux usages différents. L'action municipale est rendue particulièrement difficile puisqu'elle implique divers intervenants publics et privés. En ville de Genève, les places de jeux de quartier cristallisent parfois l'insatisfaction des différents usagers. Elles doivent donc être pensées dans leur globalité en tant que places publiques conviviales, ouvertes à tous.

La participation au processus d'aménagements (pp. 18 à 20)

L'aménagement des équipements de proximité fait l'objet d'une participation citoyenne. Si ce processus apporte des bénéfices indéniables, il souffre aujourd'hui de lacunes qui contribuent aux déséquilibres spatiaux des taux d'équipement entre les différents quartiers de la ville. La représentativité des acteurs doit être analysée. Les demandes doivent également être traitées au regard des indicateurs établis en planification. Pour les préaux d'écoles, c'est le conseil d'établissement (COET) qui est privilégié pour la concertation, or les enjeux autour d'une place de jeux sortent des prérogatives du COET. Pour les places de jeux situées dans les parcs, les acteurs sont mal identifiés et il n'existe pas de structure privilégiée comme le COET. Les préoccupations des adolescents et des seniors qui sont demandeurs de lieux de rencontre ne sont que trop rarement prises en compte. Les enfants doivent également et impérativement être intégrés au processus. La réflexion sur les aménagements devrait se faire en collaboration encore plus proche avec les autres Services de la Ville concernés (en particulier le SEVE) et avec la population par des processus formalisés.

Les déséquilibres spatiaux en termes d'aménagements (pp. 21 à 45)

Dans ce travail sont présentés des indicateurs que nous avons construits pour mettre en évidence les disparités géographiques dans le taux d'équipement en places de jeux. Ils tiennent compte en particulier de la densité démographique et du bâti, ainsi que des données socio-économiques. Il apparaît que ces disparités sont parfois très importantes et c'est la première fois que nous les mettons en évidence. Les indicateurs principaux que nous avons retenus se rapportent à la valeur des places de jeux et à leur accessibilité. On constate par exemple que 65% des habitants de la ville de Genève ont accès à une place de jeux à moins de 200 mètres de leur domicile. Ils sont 84% dans le secteur Charmilles-Châtelaine mais moins de 45% dans le secteur Florissant-Malagnou.

Construire et appliquer des outils de planification et des processus participatifs efficaces (pp. 46 à 49)

En conclusion, nous pouvons proposer de meilleurs outils de planification et de participation afin que les décisions se prennent de manières moins aléatoires. Les indicateurs nous permettent de prioriser les actions et de remettre les demandes des habitants dans un contexte plus global. Il s'agit d'éviter que la volonté de quelques-uns puisse prendre le dessus sur l'intérêt général.

1. INTRODUCTION

Les places de jeux de la ville de Genève n'ont jusqu'ici pas été étudiées de manière précise, ni dans leur planification, ni dans leur vocation. Tout en reconnaissant l'utilité pour la société genevoise de ces espaces, la connaissance produite à leur sujet reste très limitée.

Ce travail articulé autour de trois grandes sections tente de combler ce manque en dressant un état des lieux de l'offre en places de jeux sur le territoire de la ville de Genève. Il s'agit dans un premier temps d'apporter des arguments théoriques documentés pour définir le concept de place de jeux. Dans un deuxième temps, nous développons des indicateurs quantitatifs permettant des mesures objectives du phénomène. Des cartes thématiques viennent illustrer et mettre en évidence les disparités territoriales. Enfin, nous nous efforçons de dessiner le cadre d'une planification des places de jeux qui puisse contribuer à une meilleure adéquation de l'offre avec les besoins de la population.

Après cette courte introduction, le deuxième chapitre est consacré à la mise en place des bases de l'étude en explicitant la problématique et la méthodologie choisie.

Le troisième chapitre est structuré autour du concept de place de jeux. Le sens que l'on y met influence en effet largement le choix de l'aménagement. Depuis que la Ville de Genève s'est chargée de la question dans les années 1980, le sens du jeu et la place de l'enfant dans l'espace urbain ont évolué. Nous nous intéressons également aux processus actuels d'aménagement de ces espaces et notamment aux processus participatifs.

Le quatrième chapitre fait place à l'analyse statistique et spatiale. Celle-ci, grâce à des indicateurs quantitatifs, fournit un diagnostic précis et représente une base importante pour la mise en place d'une stratégie d'intervention.

C'est de cette stratégie que nous nous proposons de dessiner les contours dans le dernier chapitre de ce travail. Nous mettons ainsi en perspective l'utilisation de nouveaux processus et la construction de nouveaux outils de gestion.

2. DU CONCEPT DE PLACE DE JEUX A L'ANALYSE SPATIALE

Ce travail a pour objectif principal de dresser un état des lieux de l'offre en places de jeux de manière exhaustive. Pour ce faire nous nous attachons à analyser le phénomène à la fois en termes qualitatifs et quantitatifs.

Notre approche consiste à d'abord analyser le concept de place de jeux pour tirer le sens d'un tel territoire en milieu urbain. Dans un deuxième temps, nous analysons les places de jeux sous l'angle statistique et spatial. Ces deux approches permettent de traiter les deux faces d'une même problématique.

2. 1. Problématique

Selon les chiffres de l'Office cantonale de la statistique (OCSTAT), les enfants de 0 à 14 ans qui habitent sur la commune sont 25'415.² Avec la densification constante du bâti, la valeur des espaces publics dans le tissu urbain augmente d'autant. Les places de jeux, en tant qu'espaces publics, revêtent donc une importance particulière au-delà du public cible des enfants. Elles représentent un cadre particulier pour la mixité sociale et intergénérationnelle.

Cette étude porte précisément sur les 99 places de jeux localisées sur le territoire de la Ville de Genève et gérées par le Service des écoles (ci-après ECO).³ Elles se répartissent en proportion équivalente entre les préaux d'écoles et les parcs. La valeur totale des équipements se monte à près de 15 millions de francs. Au sein d'ECO, une équipe de trois personnes a la charge de l'entretien, du renouvellement et du lien avec la population. Son budget annuel de fonctionnement est d'environ 1,5 million de francs.

Contexte

Au milieu des années 2000, la vétusté des installations ainsi que l'introduction de nouvelles normes ont poussé la Ville de Genève à réaménager les places de jeux. Ce processus d'une ampleur importante est toujours en cours actuellement. Celui-ci ne se fait pas toujours de manière coordonnée et les actions sont parfois mal perçues par les habitants. En fait, par manque d'outils, ce réaménagement semble se faire largement sur la base de décisions aléatoires. Pour améliorer la situation, ECO souhaite aujourd'hui dresser un état des lieux de l'offre en place de jeux et analyser les processus de réaménagement. De ce diagnostic, il est envisageable de dessiner les contours d'une véritable stratégie d'intervention.

² Données 2011.

³ Toutes les aires de jeux privées en sont donc exclues ainsi que les places de jeux sur le territoire communal mais gérées par un autre service que le Service des écoles (souvent fermées et surveillées comme dans les crèches et les maisons de quartier).

Questionnement :

➔ **L'offre en place de jeux actuelle répond-elle de manière adéquate aux besoins?**

- Aujourd'hui le réseau de places de jeux est-il bien constitué, est-il équilibré ?
- Les équipements sont-ils adaptés à la structure de la population enfantine, répondent-ils aux besoins des enfants ?
- Les places de jeux contribuent-elles, par leur conception, à la cohésion sociale ?
- Quels sont les outils de planification et sont-ils appropriés ?
- Existe-t-il des processus de participation et sont-ils efficaces ?

Hypothèse :

➔ **L'offre en place de jeux ne répond pas de manière optimale aux besoins de la population car la mise en place de ces équipements se fait de manière trop aléatoire.**

- il existe un déséquilibre spatial du taux d'équipement dans les différents quartiers
- les aménagements proposés ne répondent pas de manière optimum aux besoins des enfants et des familles (redondance ou manque de certains types d'équipements)
- les outils de planification sont inexistantes ou inexploités
- Les processus participatifs sont peu efficaces

2. 2. Méthodologie

La première partie de ce travail est basée sur une analyse qualitative des places de jeux. La littérature abondante sur le sujet permet de mettre en lumière l'évolution du concept lui-même. Dans la deuxième partie, notre approche est basée sur une analyse statistique et spatiale. Cette méthode nous permet notamment d'effectuer des comparaisons dans le temps et l'espace. Les données sur lesquelles sont basées ces analyses proviennent de diverses sources :

- Données concernant l'inventaire des places de jeux → ECO (2012)
- Données démographiques → OCSTAT (2011)
- Données socioéconomiques → SRED, CATIGE (2010)

Une fois les différentes cartes thématiques produites, le travail de diagnostic consiste à croiser les données afin de mettre en évidence non seulement les distributions mais également de pouvoir comparer les besoins avec l'offre actuelle. Il s'agit de mettre en évidence les déséquilibres des taux d'équipement et si possible d'en définir les causes.

3. LE CONCEPT DE PLACE DE JEUX

Alors que beaucoup de municipalités adoptent la terminologie d'« aire de jeux », la Ville de Genève utilise le terme de « place de jeux ». Ces espaces ne sont en effet pas uniquement considérés comme des aires munies d'aménagements ludiques. Ils représentent de véritables lieux de développement pour les enfants et sont également des « places », lieux de rencontre et de vie, facilitant le lien social entre les habitants de la cité.

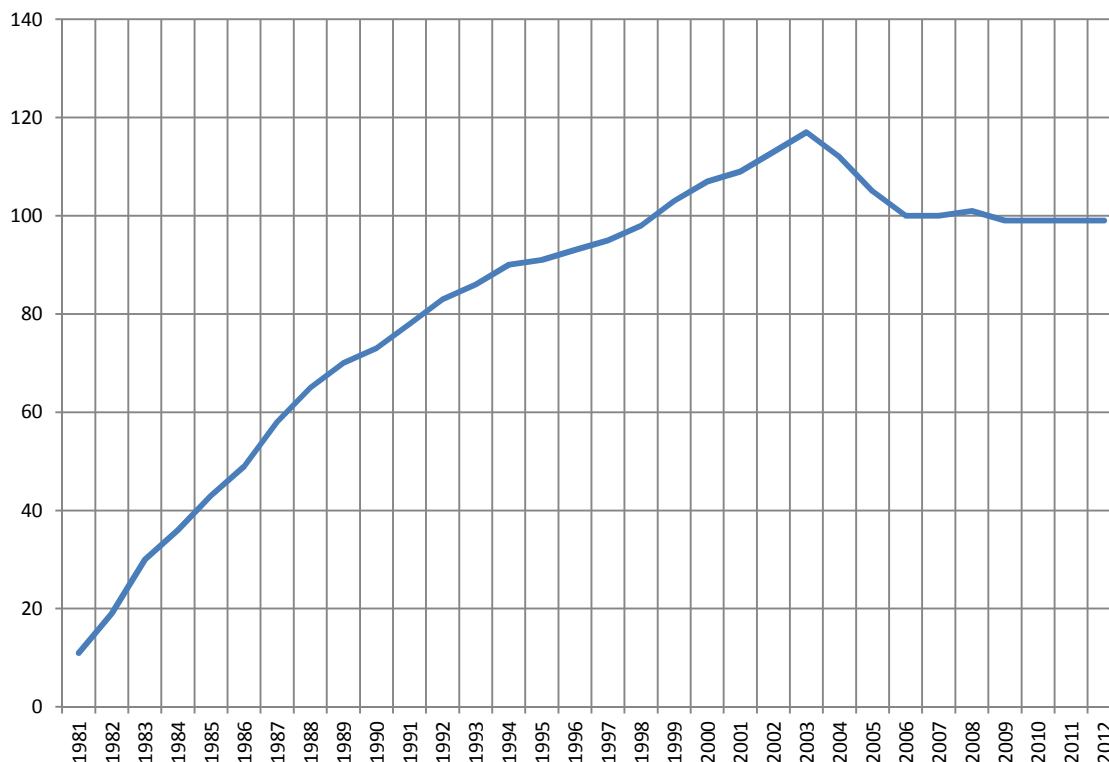
3. 1. La place de jeux en ville de Genève de 1980 à aujourd'hui

L'histoire récente des places de jeux peut s'analyser en trois grandes phases. La première, qui s'étend du début des années 1980 au début des années 2000, est une phase de construction. Du début des années 2000 à 2007, la période est marquée par l'entrée en vigueur de nouvelles normes et par la remise en question de la politique d'extension du parc de jeux sous gestion. A partir de 2007, de grands travaux sont entrepris pour réaménager des places de jeux vétustes. Durant cette phase, qui se poursuit aujourd'hui, de nombreuses installations sont supprimées ou remplacées.

Au début des années 1980, les rares places de jeux situées dans les grands parcs de la ville sont souvent sur-fréquentées et les jeux proposés sont peu diversifiés. Sous l'impulsion de Monsieur Guy-Olivier Segond, Conseiller administratif, une véritable politique publique est élaborée. Il lance, dans ce sens, le programme « cent places de jeux » pour Genève. Une équipe de travail est mise sur pied au sein de l'administration pour conduire ce projet. Entre 1981 et 2003, en moyenne, 5 places de jeux sont construites par année. Le projet prévoit alors la construction de trois types de places de jeux : celles des écoles, celles des parcs et celles situées sur de petits espaces publics nommées « haltes jeux ». A la fin de cette période, la municipalité est en charge de près de 120 places de jeux.

Le 1^{er} janvier 1999, la première norme européenne spécifiquement dédiée aux équipements d'aires de jeux, est adoptée en Suisse et devient la norme suisse SN EN 1176. Dès 2002, le canton de Genève ne délivre d'autorisation de construire que si la demande concerne des engins de jeux normés. Dans le même temps, la Ville de Genève décide d'adapter progressivement les anciennes places de jeux, soit en remplaçant, soit en modifiant, soit en retirant les engins non conformes. En parallèle, un certain nombre de haltes jeux sont supprimées. De 2003 à 2007, leur nombre passe ainsi de 117 à 97, ce qui correspond à une réduction de 17%.

Figure 1 : Evolution du nombre de places de gérée par ECO (1981-2012)



Afin d'assurer un renouvellement important de jeux, en 2007 est attribué un premier crédit extraordinaire. L'objectif est également de réduire le nombre d'objets⁴ sous gestion pour pouvoir mieux contrôler les dépenses d'entretien. Entre 2007 et 2012 le nombre d'engins de jeux passe de 1057 à 888 (-15%). La valeur financière totale passe cependant dans le même temps de 14'748'400 à 15'039'339 (+1.9 %). Pour être conforme aux normes, notamment en termes de sol amortissant, les investissements doivent être plus importants qu'auparavant.

Il est intéressant de noter que durant la période de 2000 à 2012, la population genevoise a augmenté de près de 8% passant de 177'692 à 191'964 habitants. Le nombre d'enfants par place de jeu a donc augmenté ces dernières années. Cette situation est illustrée sur les figures 2 et 3 ci-après, qui mettent en perspective l'évolution du nombre de places de jeux, du nombre d'engins de jeu et l'évolution démographique. Le budget de fonctionnement par lequel est assuré l'entretien, et donc la sécurité, n'évolue que peu. Il n'est donc pas possible d'augmenter le volume d'infrastructures sans se mettre dans une situation difficilement gérable.

⁴ Objets : engins de jeu, mobilier urbain et panneaux d'information

**Figure 2 : Tendances de 2003 à 2012
Ville de Genève**

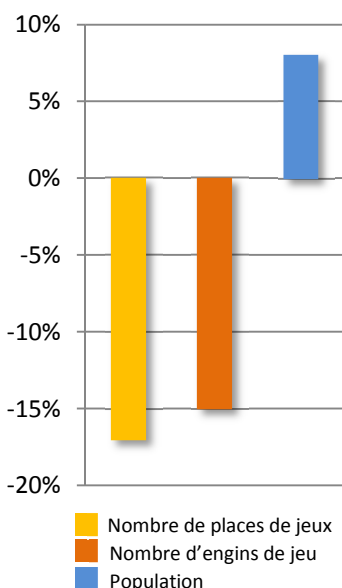
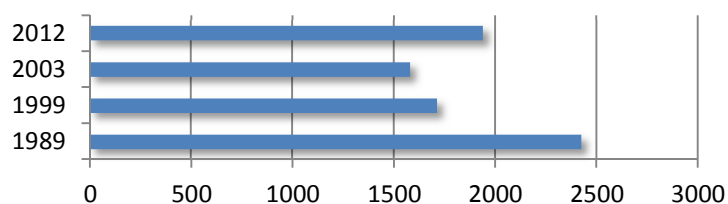


Figure 3 : Nombre d'enfants par place de jeux



3. 2. La sécurité des places de jeux et la norme SN EN 1176

L'adoption par la Suisse de la norme européenne EN 1176 et son application à Genève ont divers implications pour la municipalité, en termes d'aménagements, de sécurité et en termes juridiques.

La norme SN EN 1176

En Suisse, avant 1999, aucune norme particulière ne s'applique aux places de jeux, elles ne sont soumises qu'aux lois sur les constructions. Dès le 1^{er} janvier 1999, la norme européenne EN 1176 est ajoutée au catalogue de normes suisses et devient SN EN 1176. En 2008 deux points supplémentaires sont ajoutés à celle-ci. Le canton de Genève demande son application à tout nouvel équipement de jeux dès 2002 pour délivrer une autorisation de construire.

C'est le Comité Européen de Normalisation (CEN) qui élabore les normes en Europe, dans le but d'harmoniser les différents standards de chaque pays européen. Le CEN est composé des organismes de normalisation de chaque Etat européen, plus quelques Etats affiliés, dont la Suisse. L'association suisse de normalisation (SNV) tient ce rôle dans notre pays. Les principaux objectifs poursuivis par cette association sont principalement économiques. Sur le site Internet de la SNV nous pouvons lire que celle-ci agit « [...] au bénéfice de l'économie et de la société suisses »⁵ Elle met en avant dans sa philosophie le fait que les normes sont élaborées car « [...] elles ouvrent des marchés et fournissent

⁵ <http://www.snv.ch/fr/la-snv/>

les mêmes armes aux petites et grandes entreprises face à la concurrence. »⁶ De même, sur le site Internet de la commission Belge de normalisation nous pouvons également lire que les normes sont des outils d'une politique économique :

- dans le cadre du marché unique de l'UE et de la libre circulation des biens et des services, les normes constituent une référence dans le domaine technique;
- les normes contribuent à une rationalisation des échanges économiques ;
- pour les utilisateurs, et notamment les consommateurs, les normes offrent des garanties et des informations supplémentaires, entre autres dans le domaine de la sécurité;
- pour les entreprises, la participation à la normalisation permet de se positionner stratégiquement lors du développement de produits, services et procédés de production nouveaux et innovateurs.⁷

La sécurité est donc un point de la norme parmi beaucoup d'autres. Pour le CEN, les spécificités de chaque pays représentent des barrières pour la circulation des produits. Les normes européennes servent à l'harmonisation et font tomber ces barrières. Celles-ci représentent avant tout des outils de politique économique. Il nous paraît donc intéressant d'évaluer l'impact de l'application de la norme SN EN 1176 sur la sécurité réelle des places de jeux.

Evaluation de la sécurité sur les places de jeux

« En Suisse, il n'existe aucune statistique des accidents sur les aires de jeux. »⁸ Néanmoins, sur la base d'observations et d'enquêtes faites auprès de pédiatres et services pédiatriques, le Bureau de Prévention des Accidents (BPA) estime le nombre d'accidents survenus sur les places de jeux à 5'000 par année.⁹ Ce chiffre, rapporté à la population du pays, est équivalent à ce que l'on observe aux Etats-Unis ou en Grande Bretagne. Dans les pays anglo-saxons, contrairement à la Suisse, le phénomène est relativement bien documenté. Les différents rapports de la Consumer Product Safety Commission des Etats-Unis et de la Middlesex University de Grande Bretagne, nous permettent d'évaluer la dangerosité réelle des aires de jeux.

Aux Etats-Unis, sur l'année 2012, on estime à 271'475 le nombre de blessés¹⁰ sur les aires de jeux. Parmi eux 246'324 enfants entre 0 et 14 ans. Sur la même période, le nombre total d'enfants blessés lors d'une activité de loisir est estimé à 1'676'037. En d'autres termes 15 % des accidents impliquant les enfants durant les activités de loisir se passent sur les aires de jeux. En Grande Bretagne, sur le total des admissions après des accidents durant les loisirs ou à la maison, environ 2% concernent des accidents survenus sur les places de jeux. D'autres études faites en prenant en compte le temps passé à pratiquer différents loisirs mettent en évidence que les activités à domicile ou la

⁶ <http://www.snv.ch/fr/la-snv/philosophie/>

⁷ <http://www.nbn.be/FR/nbnenbref.html>

⁸ MANFRED ENGEL, *Document technique 2.025 du BPA, Aires de jeux*, p. 10.

⁹ Centers for Disease Control and Prevention

¹⁰ Ce chiffre regroupe les accidents des aires de jeux publiques et privées.

pratique d'un sport comme le football comportent bien plus de risques pour les enfants de se blesser. Sur les places de jeux, les accidents mortels sont eux extrêmement rares et ne concernent environ qu'un cas par an pour 60 millions d'habitants. Dans 80% des cas, ces accidents mortels ont pour cause l'asphyxie par étranglement. Statistiquement, tant aux USA qu'au Canada, nous observons une légère baisse des accidents jusqu'en 2006-2007 puis une légère remontée jusqu'à aujourd'hui.¹¹

Comparativement à d'autres activités de loisir, les chiffres mettent en évidence que les places de jeux peuvent être considérées comme plutôt sûres. Les normes et la technique ne peuvent qu'influencer légèrement le nombre d'accidents, puisqu'ils résultent le plus souvent du comportement de l'enfant. La généralisation des surfaces amortissantes sous les jeux montrent de ce fait ses limites. Si les blessures à la tête peuvent être diminuées légèrement par ce biais, ces surfaces amortissantes n'ont que peu d'impact sur les fractures en général. « surfaces designed to reduce the risk of head injuries may not be effective in dealing with commoner playground injuries (long bone fractures); that children may take more risks in apparently safer environments; and that there may be less supervision in playgrounds with apparently safer surfaces. »¹² La surveillance à tout instant de l'enfant qui s'active sur un engin de jeu constitue donc, de loin, la meilleure façon de prévenir les accidents et surtout les plus graves.

Si la sécurité réelle sur les aires de jeux n'évolue guère, le sentiment d'insécurité augmente quant à lui. La fixation du débat sur ce thème reflète en réalité la baisse de la tolérance au risque dans notre société. Le concept de risque est pourtant essentiel au regard du jeu comme élément constitutif du développement cognitif de l'enfant.

Un équilibre entre le bénéfice du jeu et le risque lié au jeu

Les études anglo-saxonnes mettent en évidence le fait que l'adoption de normes, semble-t-il, n'a que peu d'importance sur la sécurité réelle des enfants. Au-delà du coût engendré par leur application (notamment dû à l'installation de sols synthétiques amortissants), on constate une diminution de la diversité de jeu et l'uniformisation du niveau de risque par l'installation de jeux « catalogue ».

Dans n'importe quelle activité de loisir, le risque existe, est généralement accepté et rend même l'activité en question plus intéressante. L'enfant cherche à découvrir ses limites, à se dépasser, à expérimenter et essayer. Il doit donc pouvoir se confronter à des risques. Il s'agit donc de déterminer quel risque est acceptable au regard du bénéfice que l'on retire de l'activité pratiquée. Apprendre à prendre des risques doit être progressif. Les parents doivent être aux côtés des enfants pour les accompagner dans cet apprentissage. En éliminant la possibilité d'appréhender le risque progressivement, les accidents peuvent dès lors être plus fréquents. Les spécialistes observent notamment que le risque de certaines blessures, comme les fractures du bras, ont en fait augmenté après l'introduction de surfaces plus douces sur les terrains de jeux en Grande-Bretagne et en

¹¹ DAVID J BALL, *Playgrounds – risks, benefits and choices*.

¹² DAVID J BALL, *Playgrounds – risks, benefits and choices*, pp. 34-35

Australie.¹³ Ce paradoxe viendrait du sentiment de sécurité que dégagent tous ces aménagements. « Si les enfants et les parents croient qu'ils sont dans un environnement plus sûr qu'il n'est en réalité, ils vont prendre plus de risques. »¹⁴

La principale difficulté à faire accepter cet équilibre, entre le risque et le bénéfice que l'on tire de l'activité, vient du fait qu'il est très difficile de quantifier ce bénéfice alors que les accidents sont facilement dénombrables. C'est pourquoi il est important que l'on fasse l'effort de rester à l'écoute des professionnels de l'enfance. Avec l'évolution de la société et l'expérience emmagasinée liée à l'utilisation des aires de jeux dans de nombreux pays du monde, Il convient aujourd'hui d'apprécier les risques courus par les enfants et de faire en sorte d'en éliminer les plus graves. A Genève, la norme est appliquée stricto-sensu. A contrario, d'autres communes suisses et d'autres pays européens n'appliquent pas les normes de façon aussi stricte, mais garantissent tout de même un niveau de sécurité à leurs aires de jeux, qu'ils considèrent comme suffisant.

La norme suisse SN 1176 et les aspects juridiques

La norme SN EN 1176 est assimilée à une norme technique. « La norme technique n'est pas une norme juridique. Par conséquent, elle ne possède pas, du moins pas automatiquement, un caractère juridiquement impératif. » Les normes techniques « sont des règles directives ou recommandations visant à résoudre un problème technique dont l'application est en principe facultative. »¹⁵ En résumé, « les normes européennes sur les équipements et sols d'aires de jeux, qui ont été intégrées dans le catalogue des normes suisses en 1999 (SN WN 1176 et 1177) [...] n'ont pas force de loi. »¹⁶

Ce qui est exigé dans la loi c'est un niveau de sécurité suffisant. « les normes ne sont, la plupart du temps, pas obligatoires. [...] La réglementation ne définit pas de directives techniques mais impose une série d'obligations de résultats. Les aires de jeux et les équipements d'aire de jeux doivent atteindre un niveau de sécurité suffisant. »¹⁷ Dès lors, toute la question est de savoir comment prouver – devant les tribunaux en cas d'accident – que tout a été entrepris pour atteindre un niveau de sécurité suffisant. Ici les méthodes divergent considérablement selon les pays et en Suisse selon les cantons.

En Belgique par exemple, « La manière d'arriver à un niveau de risque acceptable est libre »¹⁸ Une procédure¹⁹ a donc été mise en place afin que l'exploitant de la place de jeux puisse définir si le niveau de sécurité est suffisant.

¹³ DAVID J BALL, *Playgrounds – risks, benefits and choices*,

¹⁴ MINISTERE DES AFFAIRES ECONOMIQUES (Belgique), *Manuel sécurité des aires de jeux*, p. 140.

¹⁵ FBT AVOCATS, *Avis de Droit, Ville de Genève, Aires de Jeux*, p. 1.

¹⁶ *Idem*

¹⁷ *Idem*

¹⁸ MINISTERE DES AFFAIRES ECONOMIQUES (Belgique), *Manuel sécurité des aires de jeux*, p. 26.

¹⁹ *Idem*, p. 21.

Cette méthode s'approche de celle préconisée par la municipalité de Zürich par exemple, qui pour s'assurer que le niveau de sécurité suffisant a été atteint, se base sur des recommandations faites par une commission qui évalue les risques.

Encadré 1 : Procédures pour de déterminer le niveau de sécurité des places de jeux en Belgique

Procédure de base :

Liste des dangers ⇒ analyse de risques ⇒ adaptations et mesures ⇒ niveau de sécurité exigé

Procédure alternative :

Correspondance aux normes ⇒ niveau de sécurité exigé

Cette méthodes est plus complète que la seule application de la norme puisqu'elle prend en compte les risques de la place de jeux dans son ensemble et pas seulement ceux liés aux engins de jeux (norme). Elle donne en revanche une marge de manœuvre à l'aménagiste pour se départir quelque peu de la norme dans le cas où le risque est acceptable au regard de la procédure. Dans ce sens, le bureau de prévention des accidents (BPA) a sorti en 2010 une fiche d' « évaluation des risques »²⁰. La pondération se fait suivant les réponses aux quatre questions suivantes :

- S'est-il produit à cet endroit, au cours des 5 dernières années, un accident suivi de blessures nécessitant des soins ?
- Quelles blessures l'accident le plus grave a-t-il causé ?
- Au cas où des accidents se produiraient à cet endroit précis, quelles seraient, en moyenne, leurs conséquences ?
- L'endroit en question est-il fréquenté par des personnes à risque ?

Formellement, si aucune procédure n'est mise en place, il est certain que « les autorités judiciaires ou administratives se baseront [...] sur les normes européennes pour déterminer si les places de jeux répondent aux conditions de sécurité exigées par la loi et pour établir si la Ville de Genève a respecté son devoir de diligence dans le cadre de la construction et de la maintenance des aires de jeux. »²¹

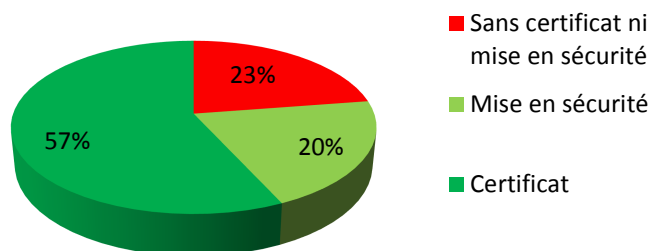
De plus, dans le cas genevois, pour toute nouvelle construction, les engins de jeux doivent être normés pour que le Département de l'urbanisme du canton délivre une autorisation. Pour les anciennes installations, le Bureau Alpes Contrôles S.A. a été mandaté en 2002 pour rendre compte de la situation au niveau de la sécurité sur les places de jeux. Il est apparu que la mise aux normes de l'ensemble des jeux ne pouvait être réalisée sur le budget de fonctionnement de la cellule jeux. Par conséquent, en 2007 a été accordé un budget extraordinaire. Depuis cette date, 574 jeux ont été remplacés ou retirés et 130 ont subi des modifications pour augmenter leur sécurité. En 2012, il reste

²⁰ Annexe 1: BPA, *Liste de contrôle évaluation du risque*.

²¹ FBT AVOCATS, *Avis de Droit, Ville de Genève, Aires de Jeux*, p. 1.

23% d'engins de jeux qui ne sont pas aux normes.²² Sur les 1732 objets sous gestion, les normes de sécurité ne concernent que 633 engins de jeux (les jeux sportifs, les peintures ou le mobilier ne sont pas concernés). Sur ces 633 objets, 143 n'ont pas de certificat et ne sont pas « sécurisés », 130 sont sécurisés et 360 ont un certificat de conformité.

Figure 4 : Part de jeux selon le type de sécurisation septembre 2012



La population urbaine est de plus en plus désireuse de gages de sécurité dans beaucoup de compartiments de la vie et particulièrement en ce qui concerne les enfants. On observe également le fait que certains parents désirent laisser leurs enfants jouer seuls sur des places de jeux qu'ils exigent être sûres. Notons à ce titre, que si les normes n'ont pas force de loi, par contre l'obligation de surveiller ses enfants est bien inscrite dans la loi cantonale genevoise. Alors même que, depuis le début des années 1980, la sécurité a été une des préoccupations majeures, les normes sont venues cristalliser des peurs souvent irrationnelles au regard du danger réel²³ que cours les enfants sur les places de jeux. Celles des parents pour leurs enfants et celles des propriétaires des infrastructures envers les habitants qui pourraient engager des procédures judiciaires en cas d'accident. Les places de jeux se doivent pourtant d'être bien plus que de simples espaces sécurisés. Les aménagements doivent donc résulter d'une réflexion sur le sens et non seulement se faire dans l'optique de la sécurité. En effet, « en regardant les aires de jeux sous le seul angle de la sécurité, on passe à côté du principal. »²⁴ En définitive, la planification de l'aménagement d'une place de jeux devrait être déterminée par une réflexion globale portant à la fois sur le développement de l'enfant, la création de lien social, la sécurité et le coût. Il s'agit donc de ne pas s'enfermer dans une vision sécuritaire et d'appréhender ces espaces publics de façon plus large pour viser des objectifs sociétaux à plus long terme.

²² Cf. Carte thématique 5 pour la répartition géographique de ces jeux.

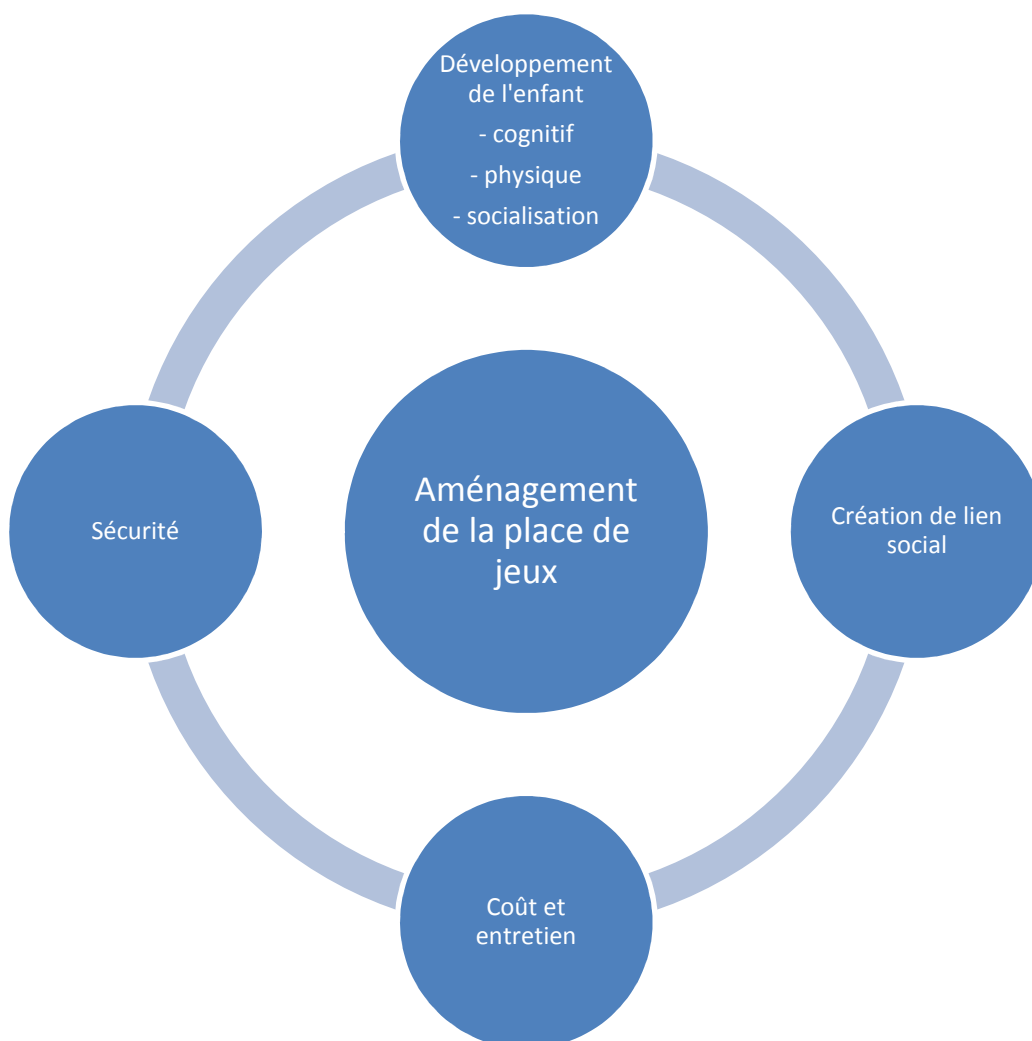
²³ Comme nous l'avons vu plus haut, les études statistiques anglo-saxonnes sur le nombre d'accidents survenu sur les places de jeux, nous permettent d'affirmer que ces espaces sont plus sûrs que la plupart des sports pratiqués par les enfants et des autres équipements de loisirs.

²⁴ MANFRED ENGEL, *Document technique 2.025 du BPA, Aires de jeux*, p. 9.

3. 3. La place de jeux, un espace convivial dédié au développement de l'enfant

La Ville de Genève considère les places de jeux comme des « [...] des lieux de détente et de rencontre pour les familles. Fréquentées par les jeunes comme par les personnes âgées, les places de jeux sont des lieux stratégiques dans la vie des quartiers. Les enfants peuvent y trouver des jeux symboliques, de mouvements et de sable, ainsi que des terrains de sport, ou encore des pataugeoires. »²⁵ Les deux dimensions essentielles du concept sont donc le « jeu » et la « place ».

Figure 5 : Aménagement d'une place de jeux et thèmes de réflexion



²⁵ <http://www.ville-geneve.ch/themes/petite-enfance-jeunesse-loisirs/lieux-loisirs/places-jeux/>

La diversité du jeu

Le jeu est une « activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure »²⁶. Il est essentiel au développement de l'enfant et comporte plusieurs facettes qu'il convient de préciser. Les différentes manières de jouer répondent en partie aux stades de développement cognitif de l'enfant. Jean Piaget en fait la classification suivante :

- Stade sensori-moteur : jeux d'exercices.
- Stade préopérateur ou intuitif : jeux symboliques.
- Stade des opérations concrètes : jeux de construction.
- Stade des opérations formelles : jeux de règles.

Le rythme de développement est différent chez chaque enfant et n'est pas linéaire. Entre les sexes, il existe également des différences significatives dans la manière de jouer. Il existe un type de jeu particulièrement adapté à chacun de ces stades de développement. Le concept de jeu n'est donc pas monolithique. Il est important que les installations qui le facilitent reflètent cette diversité.

Encadré 2 : Un espace conçu pour le jeu est un environnement varié composé de zones naturels, d'espaces libres et d'engins de jeux diversifiés

- engins de dépense et de développement physique et moteur
- jeux d'imagination, de création, d'innovation, de construction
- jeux sociaux, de coopération, de stratégie, de tactique
- jeux réceptifs de rencontre, de discussion, de repos, d'observation
- naturel
- libre

Dans leur développement, les enfants vont chercher à se confronter à eux-mêmes comme aux autres. Les types de jeux doivent permettre aux enfants de se côtoyer, de se confronter, de collaborer de s'entraider etc. Ils doivent donc leur donner la possibilité de vivre des expériences socialisatrices aussi variées que possible.

Dès le milieu des années 2000, la commission jeux de la Ville de Genève était chargée d'une réflexion sur le sens donné à ces lieux et à la place de l'enfant en milieu urbain. Elle a permis de mettre en évidence et de prendre en compte la notion de multi dimensionnalité du jeu. Cette réflexion a cependant été momentanément mise de côté au profit de la mise aux normes et à l'élimination des risques liés à la vétusté des installations.

En réalité, les places de jeux actuelles reflètent peu cette diversité. L'arrivée des normes n'a fait qu'accentuer la tendance à l'industrialisation des éléments de jeux. Les marchands spécialisés dans le domaine proposent, en grande majorité, des produits fabriqués en grande quantité qui répondent aux attentes du plus grand nombre. Il en

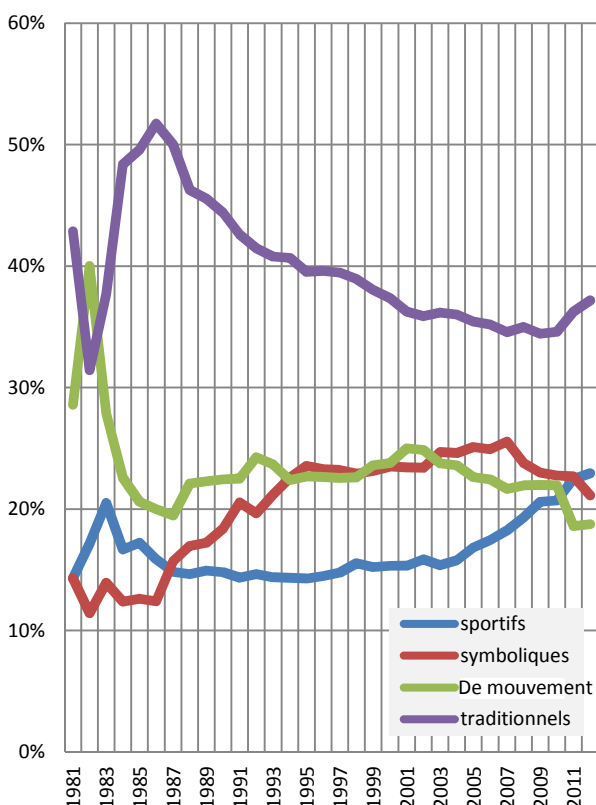
²⁶ *Petit Robert*, 1996.

résulte une similitude des engins de jeu proposés. De plus, ces installations sont difficilement adaptables aux terrains accidentés, les espaces eux-mêmes ont donc tendance à se ressembler fortement. Cela est d'autant plus regrettable que les « aires de jeux [...] équipées d'engins stéréotypés ne laissent aucune place à la créativité ni à l'inventivité des enfants. »²⁷

Cependant des efforts sont faits pour essayer de répondre au mieux aux demandes des habitants en tenant compte des contraintes de normes et liées à l'industrialisation des engins de jeux. Ces dernières années, la dimension « sportive » est privilégiée. Pour mettre en lumière cette évolution nous avons classés les différentes installations présentées à Genève en quatre catégories :

- Jeux sportifs: basket, football, volley ball, ping pong
- Jeux symboliques: ferrociments, cabanes, labyrinthe, jeux à thèmes
- Jeux de mouvement: agrès, parcours d'équilibre, jeux multifonctions, jeux de grimpe
- Jeux traditionnels: carrousels, jeux de glisse, jeux oscillants, balançoires, bacs à sable

Figure 5 : Type de jeux et part dans le total des jeux installés



En 2007, grâce au premier budget extraordinaire, un assainissement des places de jeux est entrepris. A partir de cette date, de nombreux jeux sont démontés. Pour les types de jeux, « symboliques », « physiques » et « traditionnels » le nombre d'installations se réduit de manière conséquente (respectivement : -82, -62 et -35) alors que le type « sportifs » voit son effectif augmenter de 11 unités. Ce type de jeux est aujourd'hui la deuxième catégorie la plus représentée derrière les jeux traditionnels sur les places de jeux de la ville de Genève. La figure 5, ci-contre, montre que la part de « jeux sportifs » dans le total des équipements est passée de 16% en 2004 à 23% en 2012, alors que par exemple la part de « jeux symboliques » est passée dans le même temps de 25% à 21%.

Certaines dimensions du jeu sont quasiment absentes de nos places, comme les installations qui incitent à la création, à l'inventivité, à la collaboration, à la socialisation et aux jeux de groupes. La nature est également souvent totalement absente des places de jeux en milieu urbain. Pourtant, il suffit de se replonger dans sa

²⁷ MANFRED ENGEL, Document technique 2.025 du BPA, Aires de jeux, p. 9

propre enfance ou d'observer des enfants jouer dans la nature pour se rendre compte que celle-ci offre une infinité de possibilités. De plus, « dans l'environnement quotidien, en milieu urbain ou périurbain, les éléments naturels sont chargés d'une forte valeur symbolique. »²⁸ En ville de Genève, beaucoup d'espaces verts sont encore à disposition de la population, mais la possibilité de jouer dans la nature ou de jouer avec des éléments naturels reste limitée. Dans de nombreux cas, les pelouses ou les plantations d'arbustes sont interdites ou inaccessibles aux enfants. Les services en charge de ces territoires n'ont en effet pas les mêmes objectifs. Dans la mesure du possible, les places de jeux devraient donc permettre le contact avec la nature. Le BPA résume ainsi, «la nature est une place de jeux irremplaçable. Lorsqu'elle n'est pas ou plus à disposition, nous devons faire en sorte que les enfants puissent assouvir leur besoin de jouer et faire des expériences dans des espaces aménagés naturellement.»²⁹

Globalement, il convient de relativiser l'impact positif des engins sur le jeu des enfants. Ce n'est en effet qu'une dimension faisant partie d'un tout bien plus large. «Une bonne aire de jeux est donc plus qu'une simple surface avec des jeux. La surface elle-même doit être étudiée.»³⁰ La place de jeux doit être un espace de liberté, un lieu qui doit pouvoir contribuer au développement cognitif, physique et social des enfants à travers un aménagement approprié.

La place de jeux en tant qu'espace public

« La ville se segmente, se fonctionnalise, les espaces de libertés se font rares. Les places de jeux sont pour les enfants des lieux d'épanouissement mais elles sont également des lieux où le lien social est facilité. Elles participent au dynamisme de la cité et à l'animation urbaine. Elles sont des espaces publics de rencontre et de vitalité nécessaire au sein de la ville.»³¹ La société change, la ville se densifie et les espaces publics se réduisent peu à peu. Dans ce contexte, la raréfaction des espaces publics en milieu urbain augmente d'autant plus l'intérêt particulier que la municipalité doit donc accorder aux places de jeux.

« L'espace public est l'ensemble des lieux accessibles, utilisables et perçus par le public. Cette composante de la ville, imprégnée par l'histoire, se décline en espaces minéraux ou verts, en places, rues, parcs, mails, squares, plages, trottoirs et avenues, qui forment un univers riche, prestigieux ou familier. [...] L'espace public est enfin un lieu social, support d'urbanité, où se fédèrent différentes fonctions et différentes catégories de la population. »³² Ce sont donc des territoires dont les fonctions sont multiples. Elles peuvent être résumée de la façon suivante ³³:

- social : « l'aménagement d'espaces collectifs de proximité (espaces de loisir et de détente, aires de jeux, places, squares, zones de rencontre, plantages, etc.) contribue à

²⁸ LILIANE MESSIKA, *Imagin'aires de jeux*, p. 70.

²⁹ MANFRED ENGEL, *Document technique 2.025 du BPA, Aires de jeux*, p. 9

³⁰ *Idem*, p. 143.

³¹ MANFRED ENGEL, *Document technique 2.025 du BPA, Aires de jeux*, p. 9

³² VILLE DE GENEVE, *Plan directeur communal, Genève 2020, Renouvellement d'une ville-centre*, p. 87.

³³ *Ibidem*

l'amélioration de la qualité de vie des habitants et reflète le vécu social. L'appropriation et le partage des espaces publics sont garants de la cohésion sociale et sont porteurs de civilité, de convivialité et de sécurité. La Ville revendique une conception participative pour ces espaces. »³⁴ Dans ce sens, la place de jeux doit avant tout être considérée comme une place où les enfants peuvent jouer aux côtés des adolescents, des adultes et des aînés.

- d'animation : Une ville animée et vivante est une ville qui crée des opportunités notamment par la mise à disposition d'équipements de proximité sur les espaces publics.
- identitaire : A plusieurs échelles, du local à l'international, les espaces publics jouent un rôle identitaire. Les places de jeux aménagées avec justesse peuvent contribuer à marquer fortement l'identité d'un quartier et à encrever positivement son image dans l'imaginaire populaire. Le recours aux objets uniques – comme par exemple les objets en ferrociments construits par des entreprises sociales de Genève - créés spécialement pour le lieu contribue fortement à ce phénomène. Des places de jeux deviennent des « lieux dits » comme par exemple, le parc Village-Suisse, connu des habitants du quartier comme étant le « parc de la baleine » depuis l'installation de ce jeu il y a quelques années.
- structurant : « le réseau des espaces publics accompagne, précède et sous-tend la fabrication et le renouvellement de la ville. Cette armature garantit la pérennité de l'organisation urbaine, en accompagnant ses évolutions ou ses transformations. »³⁵ Car aujourd'hui, « la séparation toujours plus marquée et fréquente des domaines de la vie [...] détruit les structures primitives assurant l'intégration sociale de la génération montante. »³⁶ L'enjeu est donc de proposer des places de jeux qui soient intégrées dans le tissu urbain et dans un réseau d'autres équipements.

La gestion et l'aménagement de ces espaces doit donc prendre en compte une multiplicité de facteurs qui s'étalent dans le temps et l'espace. L'aménagement des espaces publics est donc complexe. Il doit tenir compte des aspects culturels (patrimoine construit), écologiques (objets naturels, pollution sonore, émission de particules, etc.), sociaux (convivialité, sécurité), et économiques (rentabilité). Ces préoccupations viennent donc se superposer aux impératifs liés aux places de jeux elles-mêmes, sécurité et développement de l'enfant.

Dans un rapport de 2003 pour la Ville de Genève, le cabinet ADR résumait « [...] la place de jeux doit servir de support aux actions ludiques. Elle doit être un lieu attrayant et sûr. Elle doit être également un lieu de rencontre qui favorise le développement de la relation à soi, aux autres et à l'environnement. »³⁷ Considérer la place de jeux comme place

³⁴ *Ibidem*

³⁵ VILLE DE GENEVE, *Plan directeur communal, Genève 2020, Renouvellement d'une ville-centre*, p. 87.

³⁶ MANFRED ENGEL, *Document technique 2.025 du BPA, Aires de jeux*, p. 9.

³⁷ ADR, *Places de jeu, Lignes directrices d'un programme planifié de réhabilitation, d'adaptation et de construction*, p. 15.

publique implique notamment la considération d'un public élargit lors de la planification de l'aménagement. En effet, plus l'espace public se réduit plus il cristallise les tensions de la société ; car ses fonctions sont multiples et cela génère parfois des comportements contradictoires. La place de jeux doit tour à tour être espace sécurisé, espace de développement de l'enfant et espace de création de lien social.

3. 4. La place de jeux entre planification et processus de participation

Par manque d'outils de planification et de processus de participation efficaces, le choix des aménagements ne répond pas toujours de manière optimale aux besoins.

La planification

Jusque dans les années 1970, l'aménagiste intervenait « par le haut » armé de ses théories et de ses outils de planification et déterminait les besoins de la population de manière rationnelle au nom de l'intérêt général. « Son approche supposait que toute situation problématique est bien définie, que tous les paramètres qui ont trait à l'aménagement de l'espace peuvent être maîtrisés, enfin qu'il peut définir de manière juste et exhaustive les valeurs partagées par les usagers et citoyens qu'il sert. »³⁸

Pour tout type d'équipement public, la planification est nécessaire pour définir les besoins collectifs et mettre en place une offre répondant à ces besoins. Jusqu'à aujourd'hui, il n'y a pas d'outils de planification pour les places de jeux, qui pourtant, nous l'avons vu, sont des équipements qui tiennent une place particulière dans la cité.

Les outils de planification doivent permettre de définir les besoins et l'intérêt général, mais ils doivent être déployés en parallèle avec des outils comme les processus de participation qui permettent de définir plus finement et spécifiquement les besoins des habitants suivant les quartiers.

La participation

La participation dans les processus d'aménagement des équipements de proximité est nécessaire car elle permet notamment :

- la définition précise des besoins spécifiques des habitants concernés
- une implication de la population dans le projet d'aménagement et donc une plus grande attention au résultat final de la part de ces usagers (moins de dégradations).
- la création d'une dynamique de quartier
- le désamorçage des conflits en discutant les avis opposés avant la mise en œuvre
- l'augmentation de la compréhension réciproque entre des groupes aux avis divergents

« Une des difficultés majeures lors de l'élaboration d'un projet d'aménagement des espaces publics consiste à trouver une solution répondant aux attentes, souvent

³⁸ BONARD YVES, Enjeux et limites de la concertation en aménagement du territoire, p.1

contradictoires, de tous les partenaires.»³⁹ Un processus de participation efficient doit pouvoir aider à relever ce défi. Les usagers doivent pouvoir exprimer leurs besoins, leurs soucis et leurs envies à travers des canaux standardisés. Actuellement « les moyens de coordination entre les différents acteurs présents sur le terrain – qu'ils soient publics, associatifs ou privés – sont encore trop peu formalisés et systématisés. »⁴⁰

Depuis 2009, il existe un outil de participation pour les projets d'aménagements dans les écoles. « Le conseil d'établissement (COET) est un lieu d'information, de consultation, de proposition et de décision. »⁴¹ Il se tient au minimum trois fois par année scolaire et se compose de membres élus qui représentent chacun une catégorie : les parents d'élèves, les enseignants, le parascolaire, les responsables de bâtiment scolaire, les maisons de quartier pour les réseaux d'éducation prioritaire (REP) et sous certaines conditions les élèves. Son but premier est de « renforcer la cohérence générale de l'action éducative menée en faveur des élèves, en promouvant le partenariat et l'ouverture sur la collectivité locale [...] »⁴² Ces COET apportent une structure à la participation et les interlocuteurs sont clairement identifiés. Par contres ils sont limités pour les projets qui nous intéressent ici :

- les enfants ne participent pas automatiquement.
- les utilisateurs des places de jeux représentent un public bien plus large que les élèves de l'école

Même si les aménagements se situent sur le territoire de l'école, les enjeux autour des places de jeux dépassent largement les prérogatives du COET.

Pour les places de jeux se trouvant dans les parcs, il n'existe pas de structure privilégiée pour la participation et les processus sont donc difficiles à mettre en place. Lorsqu'ils le sont, il est difficile de s'assurer de la représentativité des acteurs. Dans d'autres villes de Suisse, des structures sont en place afin d'identifier clairement les interlocuteurs de la municipalité sur les questions d'aménagement. Ainsi à Berne, « à l'exception du centre-ville, tous les quartiers disposent d'une organisation reconnue. Interlocutrices officielles de l'administration de la ville, elles s'impliquent surtout dans les questions de planification. »⁴³ Cette municipalité prend en compte également la représentativité de ses interlocuteurs. « Des représentants peuvent aussi faire valoir des droits de participation pour autant qu'ils reflètent la composition et la diversité du quartier. »⁴⁴ Cet exemple révèle la volonté des communes de vouloir maîtriser les processus participatifs et la représentativité de ses acteurs. En Ville de Genève des projets comme les contrats de quartiers doivent encore être éprouvés et améliorés.

³⁹ UNITÉ DE DEVELOPPEMENT DURABLE, ETAT DE VAUD, *Jalon 9, Actions pour la durabilité dans les communes*, p. 2.

⁴⁰ LOUISE KASSER, *Politique des quartiers : rapport au 31 mai 2011*, p. 2

⁴¹ *Règlement sur les conseils d'établissement*, Chapitre 1 Rôle et composition, Art. 2 Attributions.

⁴² *Ibidem*, Art. 1 Principe.

⁴³ Ville de Berne, *100X Bern à vivre*, p. 22.

⁴⁴ *Ibidem*

Actuellement les interlocuteurs de la Ville sur les questions d'aménagement des places de jeux ne sont pas clairement identifiés. Les personnes âgées, les adolescents et les enfants ne sont que rarement représentés dans ces processus. Or, « la mauvaise qualité du dialogue, voire l'absence de communication entre enfants-adolescents et adultes, constituent une des causes explicatives de dysfonctionnement social des quartiers [...] »⁴⁵ La participation de tous semble donc être requise afin d'éviter « une appropriation sauvage de lieux non adaptés »⁴⁶. Afin de limiter les problèmes une fois la place de jeux réalisée, il conviendrait d'intégrer le plus tôt possible des représentants de tous les groupes de populations.

Des processus participatifs efficaces doivent permettre de définir précisément les besoins en termes qualitatifs. Ces outils doivent pouvoir être associés à des outils de planification basés sur des indicateurs objectivement mesurables qui permettent de prioriser les actions et de répartir les efforts de manière équitable sur le territoire de la Ville de Genève.

⁴⁵ JEAN-PAUL HENRI, *Le temps libre des enfants, Que faire dans votre commune ?*, p. 41

⁴⁶ LILIANE MESSIKA, *Imaginaires de jeux*, p. 61.

4. ANALYSE STATISTIQUE ET SPATIALE

Il s'agit dans cette partie de spatialiser la problématique. Grâce aux cartes thématiques nous pouvons mettre en évidence les discontinuités et les déséquilibres dans la distribution des équipements sur le territoire de la Ville de Genève. L'analyse multi scalaire permet de relever des relations entre les besoins (données démographiques et socio-économiques) et l'offre (l'inventaire des places de jeux) à des échelles différentes.

Pour des raisons d'uniformité et de compatibilité des données, les unités statistiques que nous avons retenues sont celles du Groupe interdépartemental de représentation cartographique (GIREC) : découpage de la ville de Genève, en 16 secteurs et 128 sous-secteurs. Les données brutes viennent de l'Office cantonale de la statistique (OCSTAT), du Centre d'Analyse Territoriale des Inégalités à Genève (CATIGE), du Service de la recherche en éducation (SRED) et du Service des écoles et institutions pour l'enfance (ECO).

Encadré 3

Provenance des données statistiques

Population

Données brutes OCSTAT
- classes d'âges (2011)

Précarité

Données CATIGE et SRED (2010)
- données compilées (revenu, chômage, scolarisés d'origine modeste, subsides sociaux, allocations logement)

Places de jeux

Données ECO (2012)
- nombre d'objets
- type d'objet
- coût
- année de construction
- âges conseillés
- surface de revêtement de sol
- type de revêtement de sol

Les données sur les places de jeux concernent uniquement celles gérées par ECO. Trois de celles-ci ne sont pas localisées dans les seize secteurs de la ville. Il s'agit de la place de jeux de l'annexe du musée d'ethnographie de Conches, de celle du centre sportif de Vessy et de celle de l'école de Pré-Picot sise sur la commune de Cologny. Les deux premières ne sont donc pas prises en compte dans les analyses au secteur alors que la troisième, très proche du secteur Eaux-Vives – Lac, oui. Aucune place de jeux n'étant située dans le quartier Onu-Rigot, celui-ci n'est pas inclus dans les différentes analyses par secteur. D'un point de vue terminologique, lorsque l'on parle de quartiers, il s'agit des secteurs GIREC.

Tenant compte de ces considérations, nos différentes analyses spatiales portent sur 99 places de jeux recensées en 2012. Elles sont réparties entre les parcs⁴⁷ (47) et les préaux d'écoles⁴⁸ (52). Pour une question de lisibilité des cartes, un identifiant a été attribué à chaque place de jeux.

⁴⁷ Sous la terminologie de « parc » nous incluons toutes les places de jeux qui ne se situent pas dans les préaux d'école. Les lieux tels que les parcs à proprement parlé, mais aussi les squares et les places publiques en font partie.

⁴⁸ Les places de jeux des écoles Trembley I et II ont été regroupées, ainsi que celles des écoles Geisendorf, Poterie, Central et Faller.

4. 1. Analyse du taux d'équipement en fonction de la valeur des objets

Dans l'optique d'une planification à long terme des places de jeux, un indicateur basé sur la valeur financière est très utile. Il permet notamment d'évaluer l'impact des investissements consentis et de les réorienter de manière à atteindre les objectifs fixés. Un des objectifs de la planification « doit permettre de déclencher de manière ciblée avec les bonnes priorités la planification des investissements en faveur des places de jeu de la ville. »⁴⁹ La valeur financière de l'équipement rapportée à la population des quartiers nous permet de mettre en évidence des disparités importantes en termes de taux d'équipement.

Encadré 4

Indicateur 1 : valeur financière

La « valeur financière » est la valeur en francs de tous les objets (à l'état neuf) présents sur une place de jeux. Celle-ci comprend la valeur des objets eux-mêmes mais également les frais liés à l'installation et aux revêtements de sol. Elle ne correspond donc pas aux investissements mais marque un état de fait au moment de l'inventaire (septembre 2012).

Ratio 1 (taux d'équipement) : valeur financière en francs par enfant

Le ratio « valeur financière » représente la valeur de tous les objets présents sur une place de jeux rapportée au nombre d'enfants de 0 à 14 ans du secteur dans lequel elle est localisée. Pour les places de jeux situées dans les préaux d'écoles, ce ratio peut également représenter la valeur des objets présents rapportée au nombre d'élèves de l'école.

Etat des lieux

En appliquant une discrétisation en trois classes de même amplitude sur la valeur financière, nous obtenons 8 places majeures, 32 places moyennes et 59 mineures. Elles se répartissent entre les parcs et les préaux d'écoles.

Tableau 1 : Places de jeux majeures, moyennes et mineures des écoles et des parcs

PLACES DE JEUX	Ecoles	Parcs
Majeures	7	1
Moyennes	24	8
Mineures	21	38

Les places de jeux qui ont la plus grande valeur financière se situent dans les préaux d'école. Une des explications à ce déséquilibre tient dans le fait que le Service des

⁴⁹ PHILIPPE MARTI, *Un concept de places de jeu pour la ville de Berne : la planification des espaces libres en tant qu'interface entre la promotion de la santé, les autorités communales et la population*, p. 1.

espaces verts (SEVE) s'est engagé depuis peu à mettre en place des plans de gestion pour chacun des grands parcs de la ville. Le Service des écoles désire donc se coordonner avec le SEVE pour un réaménagement définitif des places de jeux sur ces lieux. Ces investissements importants seront effectués ces prochaines années en fonction de l'avancement des plans de gestions, sauf dans les cas où un aménagement ne peut attendre pour des raisons de sécurité notamment. Nous pouvons également nous demander si les processus de participation n'auraient pas une influence sur cet état de fait. Comme nous l'avons vu, ces processus sont en effet beaucoup plus aboutis dans le cas des écoles que dans celui des parcs. Les demandes des habitants peuvent donc être plus facilement relayées au Service des écoles.

Quoi qu'il en soit, les investissements de ces dernières années ont été dirigés en majorité vers les préaux d'écoles et non vers les parcs. La valeur globale des places de jeux de ceux-ci est donc très supérieure à celle des parcs, alors même que la répartition en nombre de places de jeux est proche de la parité entre ses deux types de situation.

Figure 6 : Répartition des places de jeux

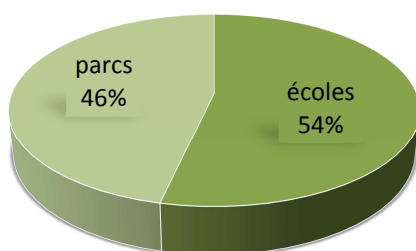
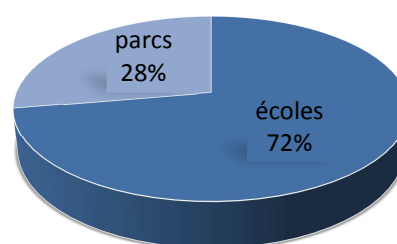


Figure 7 : Répartition de la valeur des équipements



Commentaire carte 1

Il faut premièrement souligner la répartition relativement homogène des 99 places de jeux sur le territoire de la Ville de Genève. Sur l'ensemble du territoire, il existe une place de jeux pour 260 enfants⁵⁰. En comparant les différents secteurs, on remarque cependant des différences notables. Il y a une place de jeux pour 485 enfants dans le secteur Délice-Grotte, alors qu'il y en a une pour 119 enfants dans le secteur Bâtie-Acacias. Ces places de jeux ne sont pas de la même taille. La valeur de l'équipement en est un indicateur.

Les places de jeux situées dans les écoles ont des équipements d'une valeur plus importante que celles des parcs. Il y a également une disparité entre les deux rives de la ville. Parmi les 8 places de jeux majeures, 5 se situent sur la rive droite et se concentrent dans les secteurs Charmilles-Châtelaine (3), Bouchet-Moillebeau (1) et Délices-Grottes (1).

Nous constatons également que les infrastructures les plus coûteuses situées dans les parcs sont localisées sur la rive gauche et c'est exactement l'inverse pour les infrastructures dans les écoles. Cela crée de ce fait un équilibre relatif à l'échelle de la ville.

Il existe des écoles avec plus ou moins d'élèves. Il existe également des grands parcs plus ou moins importants. Dans le cas des écoles, les usagers sont en premier lieu les élèves. Dans le cas des parcs, le public cible peut être soit très localisé (les habitants des immeubles attenants) ou au contraire très étendu à l'échelle de la ville voire du canton. Il est donc logique que les valeurs financières les plus élevées se situent dans les grands parcs qui drainent d'avantage de personnes. C'est le cas pour la plaine de Plainpalais, le parc La Grange, le parc des Bastions, le parc Bertrand, le bois de la Bâtie et le parc Mon Repos. Le parc Gourgas, dans le secteur Jonction – Plainpalais, fait exception à la règle, puisqu'il ne fait pas partie des grands parcs de la ville mais la valeur de sa place de jeux est parmi les plus élevées.

La diversité même de la nature des emplacements que l'on catégorise comme « parc » rend difficile un ratio valeur/habitant. Pour les écoles par contre, le ratio valeur/élève est très intéressant et permet la comparaison sur l'ensemble du territoire comme il est fait sur la carte 2.

⁵⁰ Enfants de 0 à 14 ans

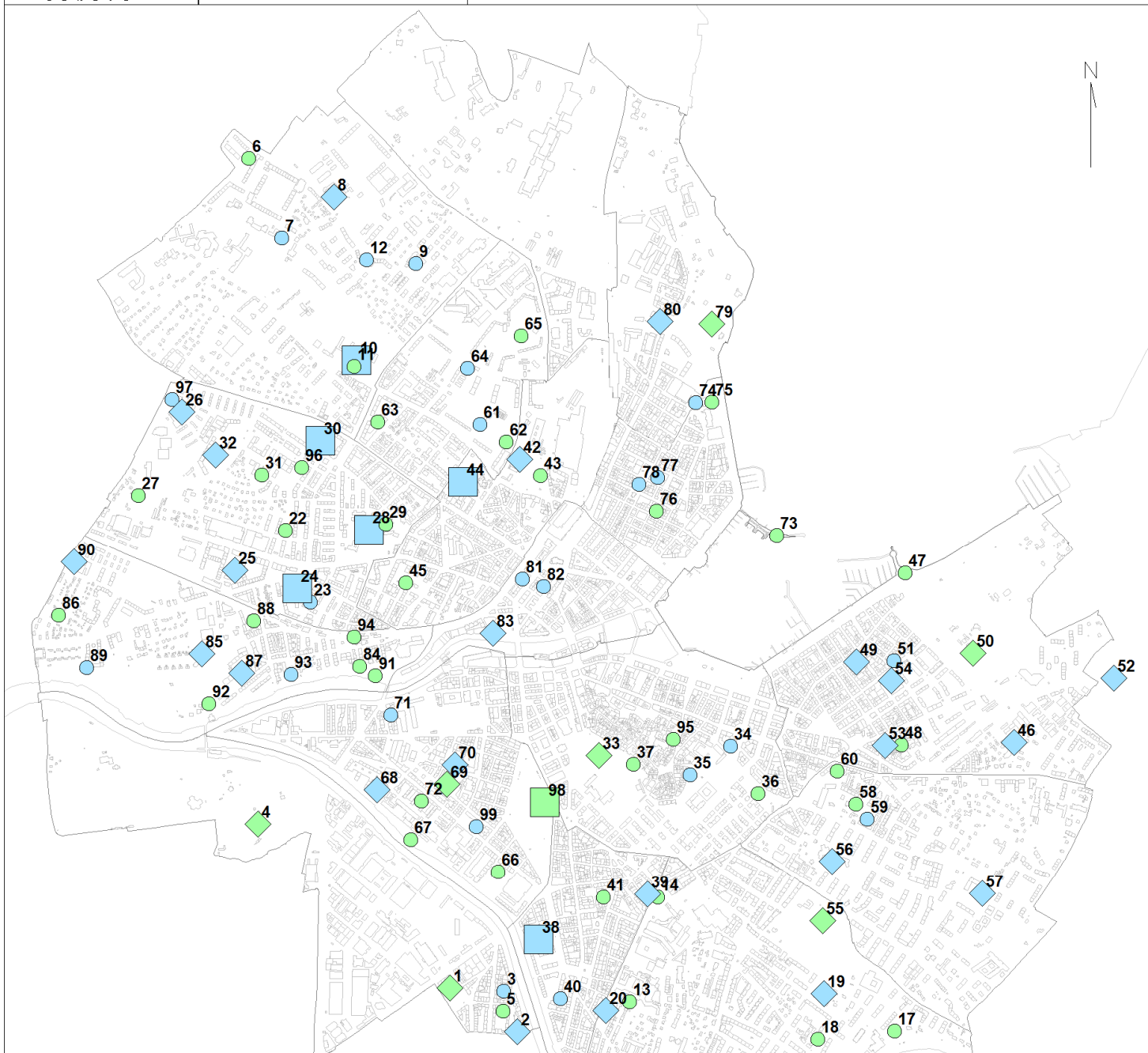


VILLE DE GENÈVE

Département de la cohésion sociale et de la solidarité
Service des écoles et institutions pour l'enfance

CARTE 1

Ville de Genève Places de jeux écoles et parcs Valeur de l'équipement



Liste des places de jeux

- | | | |
|------------------------|----------------------|---------------------------|
| 1. Parc des Acacias | 34. Ferdinand Hodler | 67. Ansermet |
| 2. Allobroges | 35. Saint Antoine | 68. Cité-Jonction |
| 3. Allobroges square | 36. Stum | 69. Gourgas |
| 4. Bois de la Bâtie | 37. Treille | 70. Mail |
| 5. Simond Durand | 38. Hugo de Senger | 71. Plantaporêts |
| 6. Champ d'Anier | 39. Micheli du Crest | 72. Village Suisse |
| 7. Crêts | 40. Minoteries | 73. Bains des Pâquis |
| 8. De Budé | 41. Prévost-Martin | 74. Châteaubriand |
| 9. Genêts | 42. Cropettes | 75. Châteaubriand place |
| 10. Trembley | 43. Cropettes parc | 76. Monthoux |
| 11. Trembley parc | 44. Grottes | 77. Pâquis-Centre |
| 12. Vignes | 45. Voltaire | 78. Zürich |
| 13. Aubépine | 46. Allières | 79. Mon Repos |
| 14. Chaumettes | 47. Baby-place | 80. Sécheron |
| 15. Musée ethno. | 48. Clairière | 81. EFP St Gervais |
| 16. Crêts-de-Champel | 49. Eaux-Vives | 82. Necker |
| 17. Falaises | 50. La Grange | 83. Seujet |
| 18. Miremont clochette | 51. Montchoisy | 84. Beau Site |
| 19. Peschier | 52. Pré-Picot | 85. Cayla |
| 20. Roseraie | 53. XXI Décembre | 86. Concorde |
| 21. Vessy | 54. Vollandes | 87. Devin-du-Village |
| 22. Bourgogne | 55. Bertrand | 88. Furet |
| 23. Charles-Giron | 56. Contamines | 89. Jardins du Rhône |
| 24. Charmilles | 57. Le Corbusier | 90. Ouches |
| 25. Europe | 58. Malagnou | 91. Prieuré St Jean |
| 26. Franchises | 59. Roches | 92. Promeneur Solitaire |
| 27. Franchises parc | 60. Villereuse | 93. St Jean |
| 28. Geisendorf | 61. Beaulieu | 94. Couvertures voies |
| 29. Geisendorf parc | 62. Beaulieu parc | 95. Agrippa d'Aubigné |
| 30. Liotard | 63. Schaub | 96. Ernest-Pictet |
| 31. Soubeyran | 64. Vidollet | 97. Villard Beaulieu |
| 32. Vieusseux | 65. Vincy-Vermont | 98. Plaine de Plainpalais |
| 33. Bastions | 66. Ancien Palais | 99. Carl-Vogt |

Légende

- | | | | |
|--|---------|--|-------|
| | majeure | | école |
| | moyenne | | parc |
| | mineure | | |

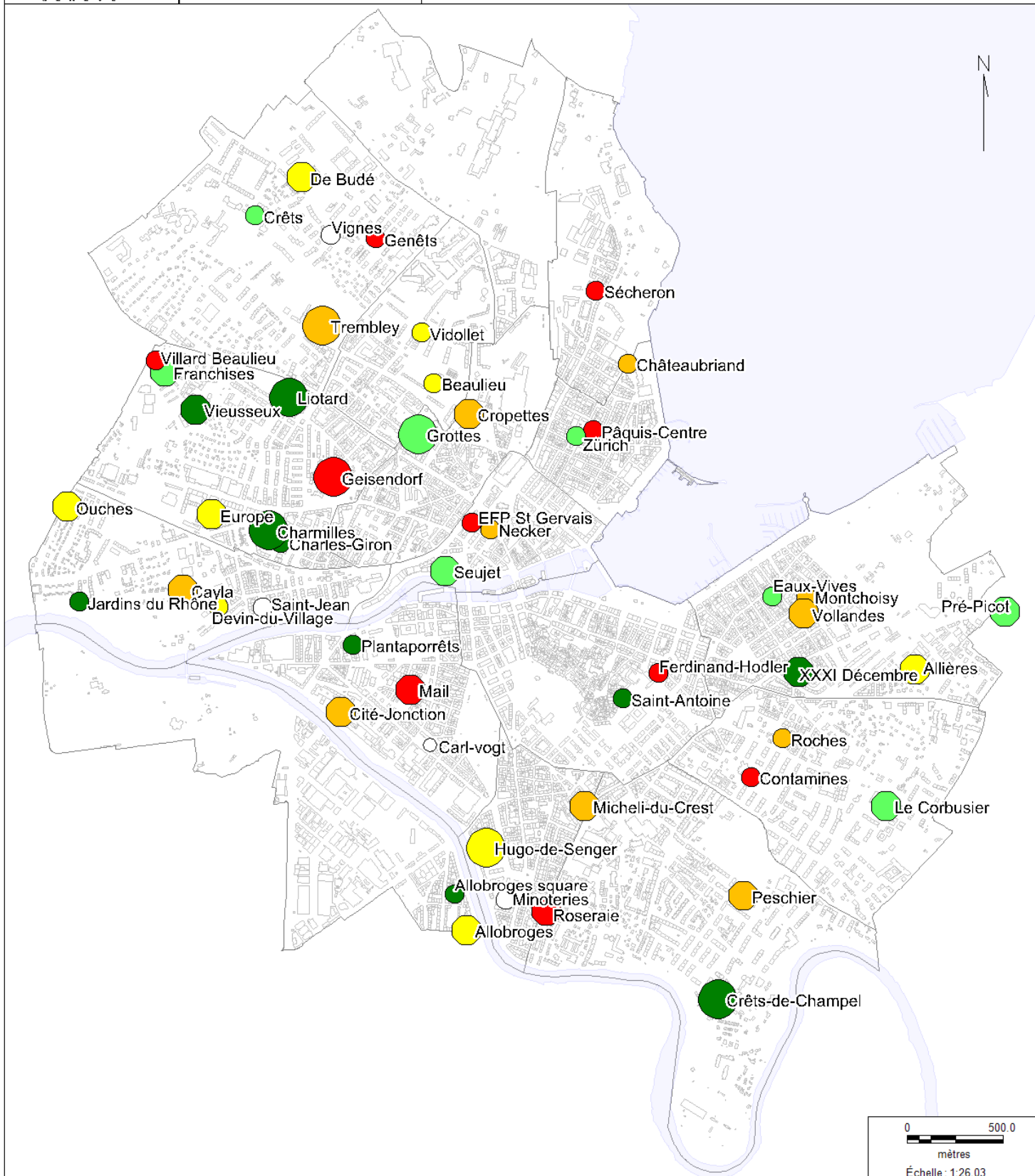
Commentaire carte 2

Notons que tous les préaux ne jouent, de fait, pas le même rôle suivant les écoles. En dehors des heures d'écoles, ces préaux sont parfois très fréquentés et parfois peu. La situation, l'espace disponible, les réalités socio-économiques du quartier, sont des facteurs qui influencent les habitudes de fréquentation et les usages.

Cependant, les premiers utilisateurs des places de jeux des préaux d'écoles sont les élèves eux-mêmes durant les récréations ou pendant les horaires parascolaires. Il est donc tout de même pertinent de travailler sur un ratio qui représente la valeur de l'équipement par élève.

En observant les 8 places de jeux majeures, nous pouvons constater que ce ratio est au-dessus de la moyenne, sauf pour le cas d'Hugo-de-Senger qui se situe proche de la médiane. A contrario, Pâquis Centre, Sécheron, Genêts, Saint-Jean et Roseraie sont des écoles dont le ratio est très inférieur à la moyenne. Parmi elles, Pâquis Centre et Sécheron sont des écoles qui se situent dans des secteurs dont le taux d'équipement est beaucoup plus faible que la moyenne. Genêts, Saint-Jean et Roseraie sont des places de jeux dont le ratio est nettement inférieur à la moyenne, mais ces écoles se situent dans des secteurs où le taux d'équipement est moyen ou bon. Châteaubriand, Beaulieu, Roches, Contamines sont des places de jeux dont le ratio est inférieur à la moyenne et se situent également dans des secteurs dont le taux d'équipement est globalement faible.

Ces données peuvent nous permettre désormais de prioriser les interventions qui se feront sur les places de jeux des préaux d'écoles. Ces chiffres ne sont qu'une photographie actuelle de la situation et ne permettent pas de définir de manière univoque les besoins (les impératifs liés aux normes de sécurité et les processus d'aménagement déjà engagé avec la participation des écoles sont des éléments dont il faut tenir compte également lors de la planification). Cet indicateur doit nous servir pour harmoniser le taux d'équipement, afin que tous les élèves de la ville aient approximativement les mêmes possibilités de jeux.



Légende

Valeur de l'équipement [CHF]

- 351'000 à 509'000 (7)
- 192'000 à 351'000 (19)
- 33'000 à 192'000 (25)

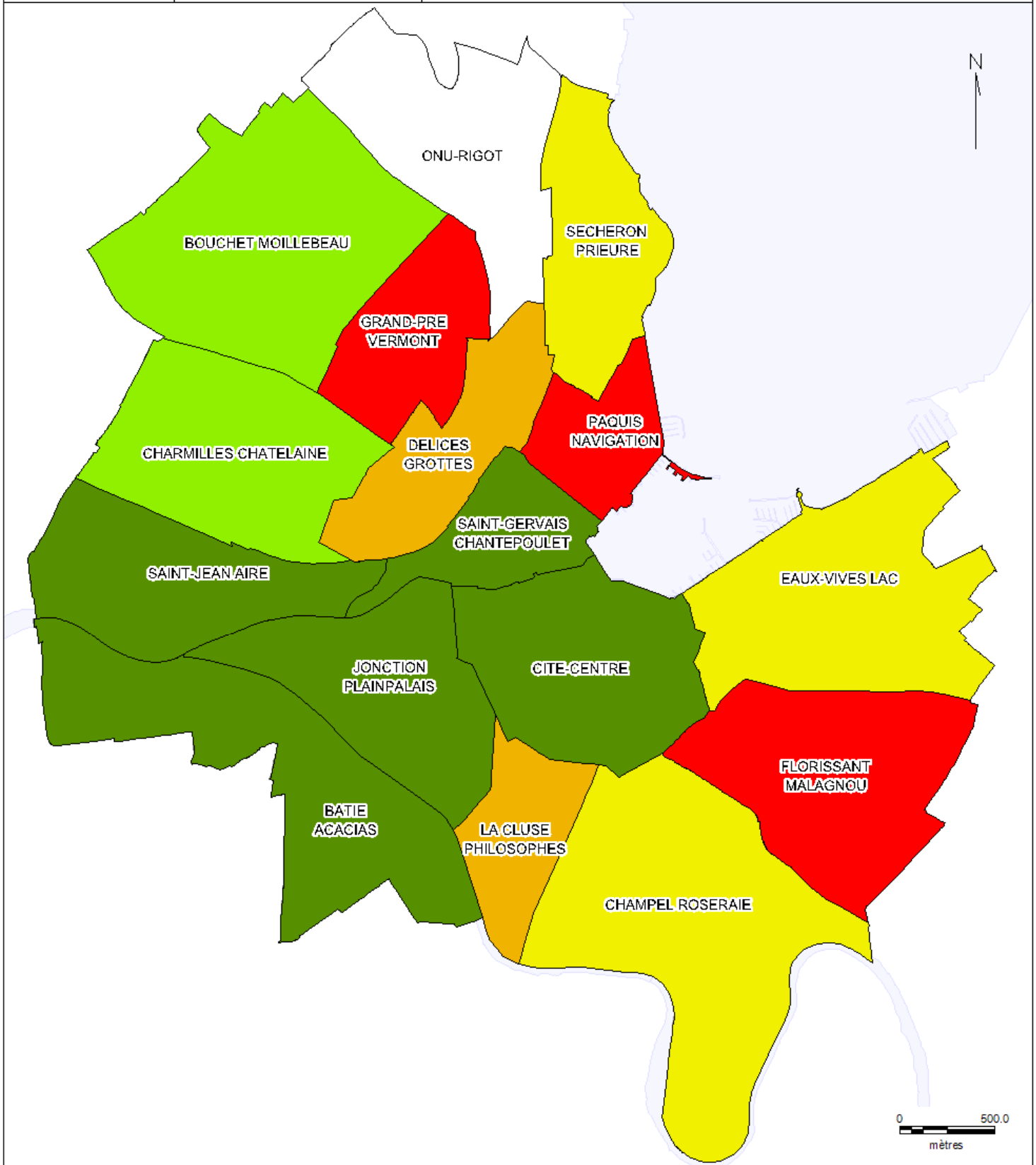
Francs par élève [CHF]

- 1'210 à 2'420
- 940 à 1'210
- 830 à 940
- 650 à 830
- 240 à 650

Commentaire carte 3

Les places de jeux des écoles visent non seulement les élèves, mais également tous les autres enfants du quartier à d'autres moments de la journée. L'analyse de celles-ci doit donc se faire non-seulement au regard du nombre d'élèves (carte 2) mais aussi au regard du nombre d'enfants du quartier. Nous pouvons donc compiler les données des places de jeux des écoles et des parcs pour mettre en évidence les disparités en matière de taux d'équipement entre les différents secteurs de la ville.

En moyenne, pour la ville de Genève, ce taux est de 619 francs par enfant. Mais les disparités sont grandes entre les différents secteurs. Ainsi, dans le secteur « Grand Pré Vermont » la valeur de cet indicateur est de 280 alors que dans le secteur « Jonction - Plainpalais » elle est de plus de 850. Cet indicateur est utile pour comparer les secteurs entre eux. Il est également indispensable pour la gestion financière du parc d'infrastructures. Nous l'avons vu, le niveau des équipements reste stable pour pouvoir l'entretenir et le renouveler convenablement avec le budget de fonctionnement actuel. Si celui-ci n'évolue pas, compte tenu de la croissance démographique, la valeur par enfant devrait donc diminuer ces prochaines années.



Légende

Taux d'équipement
Valeur de l'équipement par enfant [CHF]

- 753 à 1'420 (5)
- 636 à 753 (2)
- 518 à 636 (3)
- 400 à 518 (2)
- 280 à 400 (3)

0 500.0
mètres

4. 2. Analyse des places de jeux en fonction de leur taux de couverture

Les places de jeux peuvent à juste titre être considérées comme des équipements de proximité. A l'instar d'autres communes suisses, nous définissons ici une aire de 200 [m] de rayon autour de chaque place de jeux qui détermine l'air d'attraction de chacune d'entre elle. Cette distance de 200 [m] a été retenue comme distance limite, pour laquelle l'accessibilité n'est pas entravée pour les enfants de 1 à 12 ans (accompagnés), entre le lieu de domicile et la place de jeux. Les deux indicateurs construits sur la base de cette aire d'attraction servent donc à déterminer la proximité des places de jeux avec la localisation de l'habitat. Nous l'avons vu, l'analyse de la carte 1 permet de mettre en évidence l'homogénéité de leur distribution sur le territoire de la Ville. Cependant, il existe des différences notables entre elles en termes de proximité avec les zones d'habitat.

Encadré 5

Indicateur 2 : Taux de couverture territoire

Pour chaque place de jeux nous avons défini une aire de couverture d'un rayon de 200 [m]. L'indicateur 2 est la somme totale des aires de couverture (sans les chevauchements) des places de jeux d'un secteur donné, rapportée à la surface de ce secteur.

Indicateur 3 : Taux de couverture habitants

Pour chaque place de jeux nous avons défini une aire de couverture d'un rayon de 200 [m]. L'indicateur 3 est la somme totale des habitants se situant dans les aires de couverture (sans les chevauchements) des places de jeux d'un secteur donné, rapportée à la somme totale des habitants de ce secteur.

Etat des lieux

Le taux de couverture global du territoire est de 48%. Celui-ci est relativement élevé au regard de la densité importante du bâti en ville de Genève. Il faut noter qu'une distribution parfaitement homogène (sans chevauchement des aires de couverture) des 99 places de jeux, la couverture du territoire serait de près de 85%. Le semis étant plus dense par endroit, les aires de couvertures se chevauchent et le pourcentage se réduit d'autant.

L'indicateur le plus pertinent pour nous est le taux de couverture des habitants. Celui-ci est de 64% pour la ville de Genève. En d'autres termes, 64% de la population a accès à une place de jeux située à moins de 200 [m] de son domicile.

Nous constatons donc parfois de grandes disparités entre le taux de couverture du territoire d'un secteur et son taux de couverture habitants. C'est particulièrement le cas de Bâtie-Acacias avec 94% de couverture de la population pour seulement 20% du territoire couvert. Cela signifie donc la localisation appropriée des places de jeux dans le sous-secteur le plus densément peuplé (Parc des Acacias). Les secteurs dont les deux indicateurs de couverture (territoire et population) sont faibles doivent retenir notre attention. C'est le cas, par exemple de Champel-Roseraie (37% pour les deux taux) et Florissant-Malagnou (31% du territoire et 43% des habitants). Dans les deux cas, nous

pouvons nous demander s'il s'agit d'un manque de places de jeux ou seulement d'une mauvaise localisation de celles-ci. Le nombre d'enfants par place de jeux⁵¹ d'un secteur donné peut nous mettre sur la voie. Ce taux « enfants par place » est bien supérieur à la moyenne dans le cas de Florissant-Malagnou ce qui tant a prouvé qu'il manque effectivement de places de jeux dans ce secteur. Alors que la valeur de ce taux pour Champel-Roseraie est dans la moyenne. Il s'agit dans ce cas plutôt d'une localisation pas optimale des places de jeux existantes.

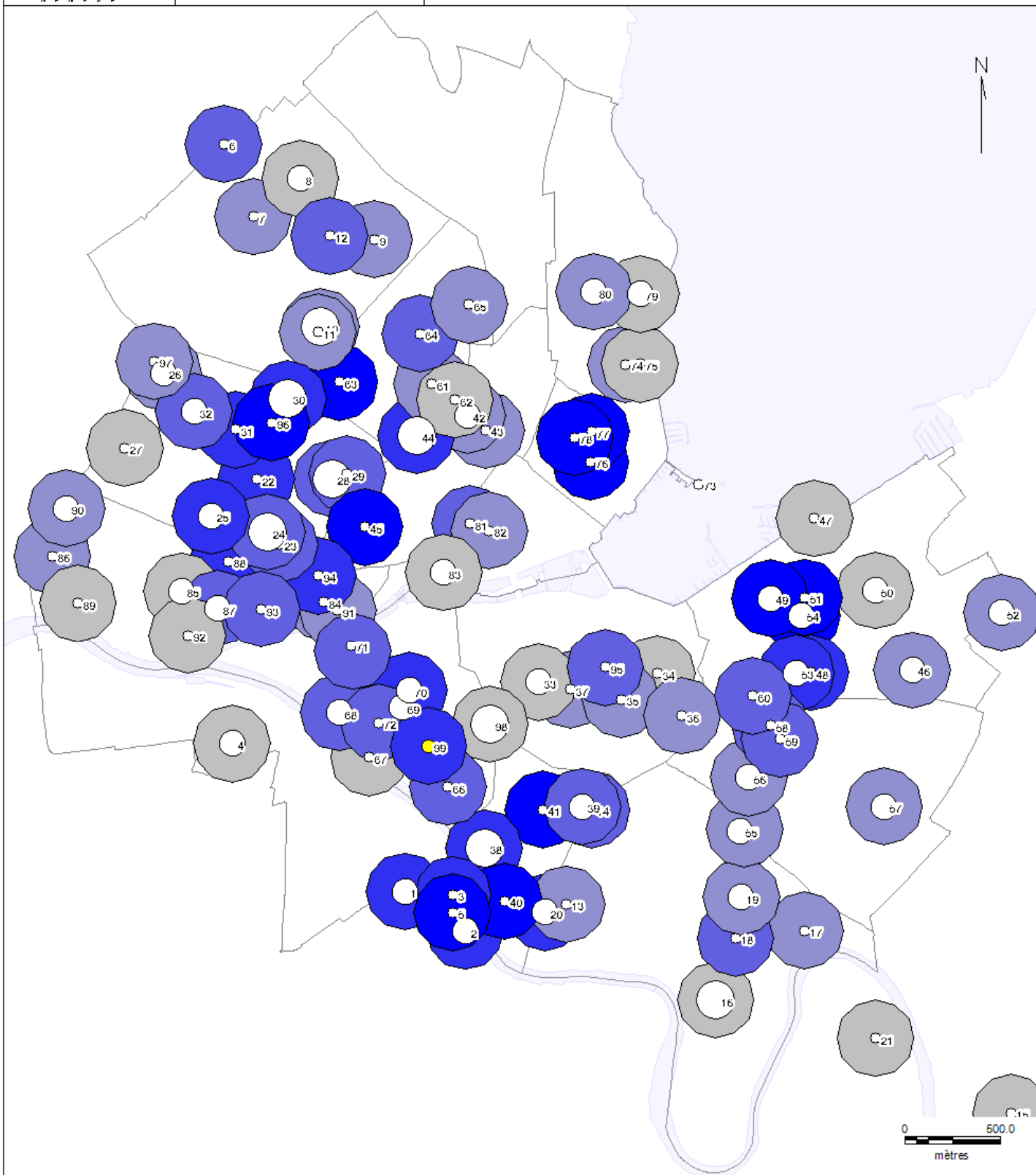
⁵¹ Cf. Figure 13, p. 51.

Commentaire carte 4

L'analyse du taux de couverture de la population nous montre que les places de jeux qui touchent le plus d'habitants ne sont pas celles dont les valeurs sont les plus élevées. Sur les 12 places qui touchent le plus d'habitants (entre 3'530 et 4'420), 10 ont des valeurs d'équipement faibles. Les sous-secteurs les plus densément peuplés étant également les plus densément bâtis, il est très difficile d'y construire de nouvelles places de jeux. Il conviendrait donc d'optimiser au maximum les espaces existants.

Les trois secteurs dont la distribution des places de jeux couvre le mieux les habitants sont Bâtie-Acacias (94%), Charmilles-Châtelaine (84%) et St Jean-Aïre (73%). Alors que les trois secteurs les moins bien couverts sont Champel-Roseraie (37%), Sécheron-Prieuré (43%) et Florissant- Malagnou (43%).

L'attention portée aux places de jeux de proximité doit être à la mesure de l'enjeu social qu'elles sous-tendent. La proximité d'une place de jeux avec l'habitat est important dans la mesure où les études montrent que l'apprentissage est facilité dans un environnement sécurisant connu de l'enfant. C'est d'ailleurs probablement parce que ces territoires sont rassurants et familiers que certains jeunes adultes ou adolescents continuent de fréquenter ces lieux qui sont leurs territoires depuis l'enfance. Ces places de jeux de proximité ont un rôle à jouer sur le dynamisme des quartiers d'aujourd'hui et de demain.



Légende

Densité d'habitants
habitants / Km²

- 28'100 à 35'200 (12)
- 21'100 à 28'100 (17)
- 14'100 à 21'100 (22)
- 7'100 à 14'100 (28)
- 100 à 7'100 (19)

Valeur de l'équipement
[CHF]

- 3000 - 172'000
- 172'000 - 341'000
- 341'000 - 509'000

4. 3. Analyse des places de jeux en fonction des normes et des âges conseillés

Si les risques sont inhérents au jeu et même souhaitable, les risques graves doivent impérativement être éliminés. Dans un contexte où il n'existe pas, en Ville de Genève de procédure d'analyse des risques sur nos places de jeux, les installations qui s'y trouvent doivent être normées. Nous dressons donc ici dans un premier temps la carte des places de jeux en fonction du nombre de jeux qui demande une intervention pour remise en conformité. Dans un deuxième temps, nous essayons de mettre en évidence l'adéquation entre les jeux, selon les âges recommandés, et la structure de la population enfantine des quartiers.

Encadré 6

Indicateur 4 : Taux de jeux sécurisés

Pour chaque place de jeux, cet indicateur représente le nombre de jeux installés pour lesquels un certificat a été délivré par le fournisseur, additionné du nombre d'anciens jeux qui ont subi des travaux de sécurisation, rapporté au nombre total d'engins de jeux susceptibles de poser des problèmes de normes.

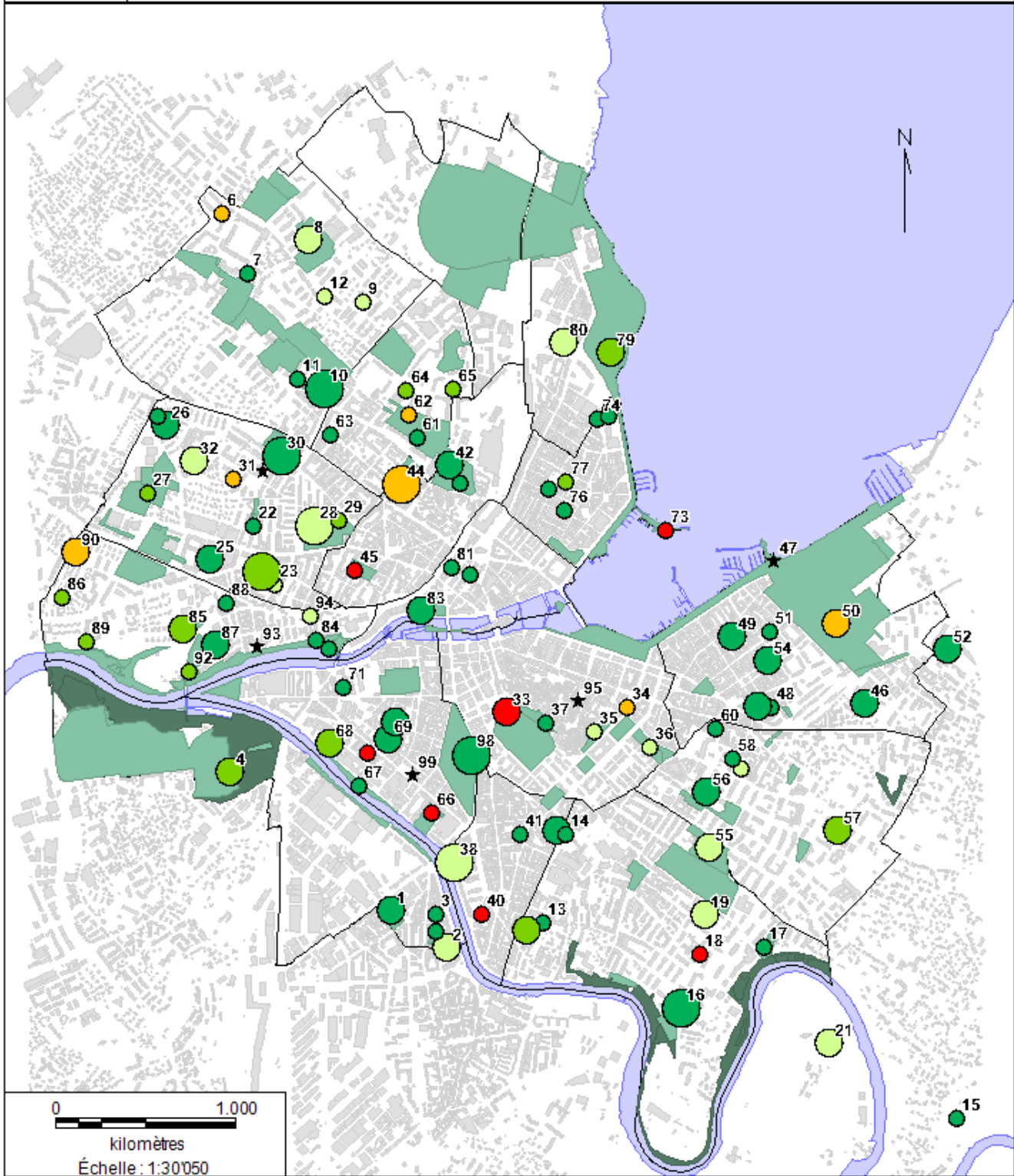
Etat des lieux










Nous l'avons vu, l'adoption en Suisse des normes européennes spécifiquement dédiées aux engins d'aires de jeux à partir des années 2000 a incité la Ville à adapter ou à supprimer les éléments non conformes. Sur 1696 objets, 643 sont concernés par les normes. Actuellement, sur ce nombre, 342 possèdent un certificat de conformité et 114 ont été sécurisés. Il reste à ce jour un peu plus de moins de 25% d'engins de jeux qui pourraient poser problème.

Commentaire carte 5

Désormais, les engins de jeux situés dans les préaux d'écoles répondent aux normes. Dans les parcs, par contre, il convient de continuer le travail commencé. Le parc des Bastions et le parc La Grange, sont les lieux qui nécessitent le plus rapidement une intervention du point de vue de la norme. Le nombre d'installations problématiques est important dans ces deux lieux qui par ailleurs sont très fréquentés.

Comme nous l'avons vu, les grands parcs de la Ville font l'objet de plans de gestion qui sont encore à l'étude. Dans ces situations, la question des aménagements provisoires se pose donc. Ces situations sont particulièrement délicates, car les places de jeux temporaires demandent tout de même de gros investissements financiers pour une utilisation limitée dans le temps. Il convient donc de faire un choix entre une offre temporairement réduite sur ces lieux, ou un investissement important pour une période limitée.



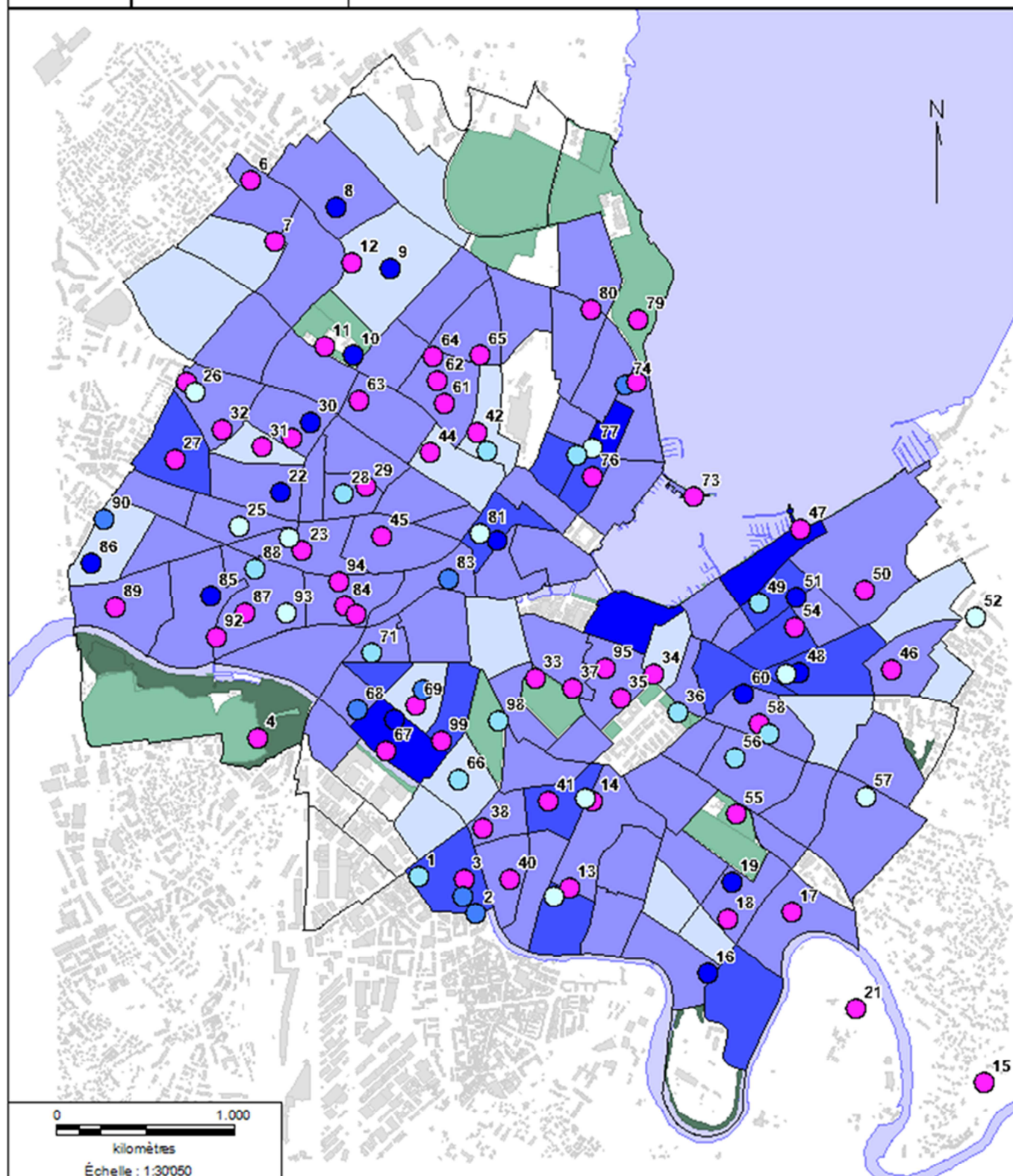
Limites	Places de jeux	
 Limite de secteur	Valeur de l'équipement  351'000 à 509'000 (8)  170'000 à 351'000 (31)  3'000 à 170'000 (55)	Taux de jeux sécurisés  100 % (49)  75 à 99 % (15)  50 à 75 % (16)  25 à 50 % (7)  0 à 25 % (7)

Commentaire carte 6

Une des préoccupations majeures de l'aménagiste concerne l'adéquation des jeux avec l'âge des enfants. Il est donc intéressant de dresser une carte de la démographie infantine en rapport avec les jeux proposés pour chaque sous-secteur de la ville.

Il existe peu de disparités entre les sous-secteurs du point de vue de la structure de la démographie infantine. Seuls quelques sous-secteurs sortent du lot avec une part particulièrement élevée d'enfants de 0 à 4 ans ou d'enfants de 5 à 14 ans.

La part des équipements spécialement conçus pour les enfants de 0 à 4 ans est importante dans de nombreux secteurs. Celle-ci est beaucoup plus importante que la part réelle des enfants de cet âge dans la démographie infantine. Trois scénarios explicatifs sont possibles : la priorité est clairement et volontairement donnée aux enfants de 0 à 4 ans ; les aménagistes tablent sur le fait que des engins de jeux accessibles aux plus jeunes peuvent également être utilisés par les plus âgés ; l'offre et les besoins ne sont pas en adéquation.



Limites	Places de jeux	Structure de la population
<p>Limite de secteur</p>	<p>jeux recommandés 0-4 ans/ jeux recommandés 5-12ans</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 à 2.5 (14) ● 1.5 à 2 (7) ● 1 à 1.5 (12) ● 0.1 à 1 (11) ● plus de 2.5 (55) 	<p>Population 0-4 ans/ Population 5-12 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 2 à 2.5 (4) ■ 1.5 à 2 (14) ■ 1 à 1.5 (72) ■ 0.5 à 1 (18)

4. 4. Les places de jeux et les quartiers précarisés

Le travail du CATI-GE⁵² intitulé « Les inégalités territoriales dans le canton de Genève » met en lumière les disparités socioéconomiques. Cette étude est en lien directe avec la politique de cohésion sociale en milieu urbain.

Des critères d'éligibilité (pour une politique de cohésion sociale) ont été établis sur la base d'indicateurs tels que le revenu annuel brut médian (CHF), les bas revenus (%), les scolarisés d'origine modeste (%), le nombre de chômeurs de 15 à 64 ans (%), les bénéficiaires de subsides sociaux (%), et les allocations logement (%).⁵³ Le classement qui a été cartographié fait référence au nombre de critères rencontrés pour chaque quartier. Par exemple 12 quartiers (représentés en rouge sur notre carte) de la ville rencontrent 6 critères d'éligibilité (le maximum) pour une politique de cohésion sociale.

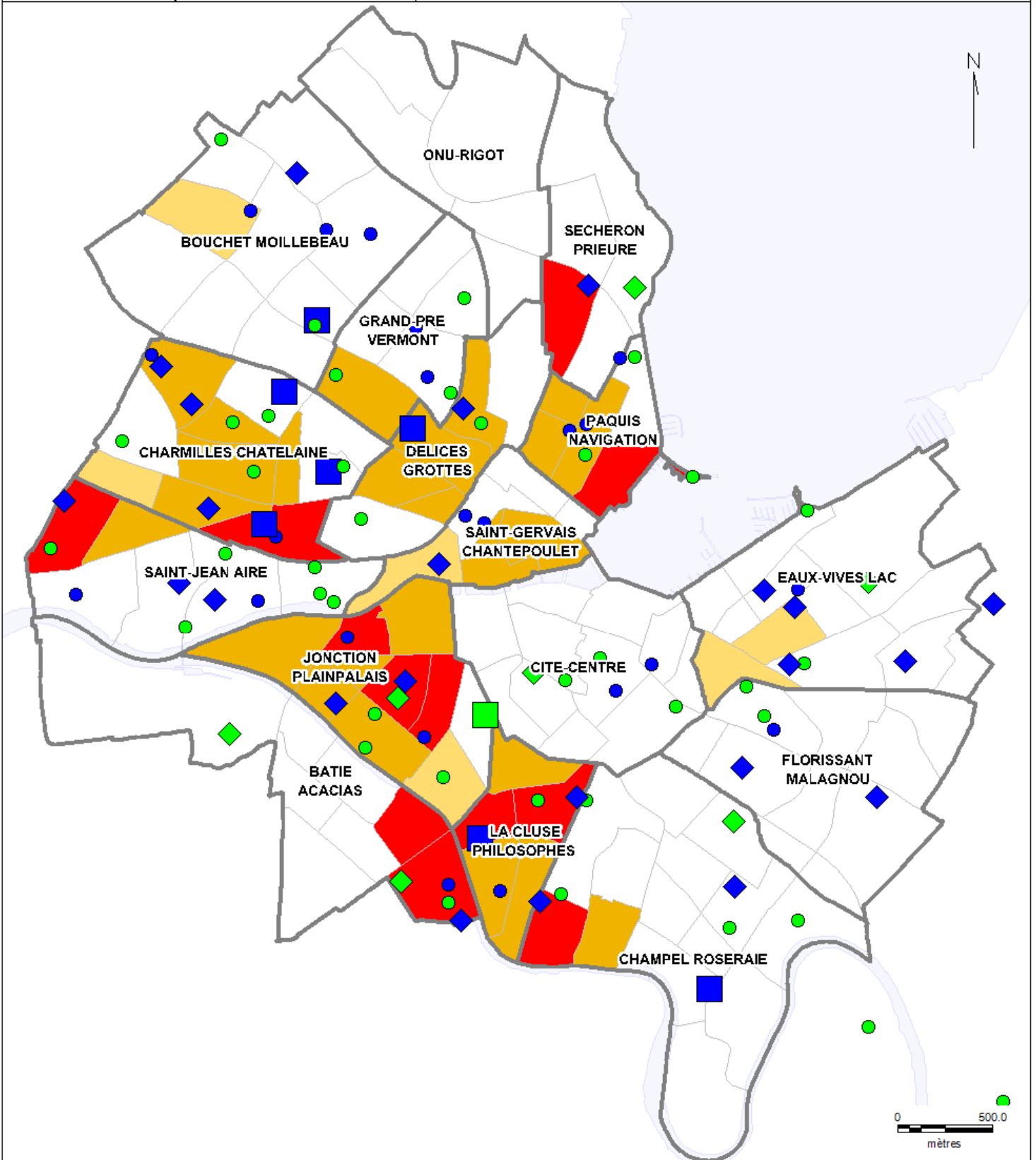
Commentaire carte 7

Au regard de la carte ci-contre, nous ne pouvons pas établir de corrélation avec la distribution des places de jeux. Parmi les secteurs les plus touchés par la précarité, deux (Charmilles-Châtelaine et Jonction-Plainpalais) ont un taux d'équipement supérieur à la moyenne et deux (Cluse-Philosophe et Pâquis-Navigation) ont un taux largement inférieur à la moyenne. On trouve également beaucoup de places de jeux dans le secteur St-Jean-Aïre, peu touché par la précarité.

Il apparaît clairement que jusqu'à présent, les critères de précarité n'ont jamais été retenus dans le développement des places de jeux.

⁵² Centre d'Analyse Territoriale des Inégalités à Genève

⁵³ Pour plus de détails concernant la construction de ces critères, veuillez vous référer au document cité.



Légende

Taille	Situation	Précarité critères CATIGE
□ majeure	■ école	■ 4
◇ moyenne	● parc	■ 5
○ mineure		■ 6

4. 5. Analyse des places de jeux en fonction des surfaces d'espaces publics

« Pour les familles, la qualité des espaces libres se mesure essentiellement en fonction du nombre de places de jeu, de leur proximité et de leur qualité »⁵⁴ En effet, avec la densification du bâti, les espaces libres se réduisent. A Genève, cette situation est atténuée par la présence de nombreux espaces verts qui « libèrent » l'espace et offrent aux habitants des lieux de rencontre et de loisir. Dans ce chapitre nous considérons les places de jeux dans un réseau d'espaces publics composés de préaux d'écoles et d'espaces verts.

Etat des lieux

Les surfaces des deux catégories d'espaces publics que sont les préaux d'écoles et les parcs sont très différentes d'un secteur à l'autre. Le tableau ci-dessous nous montre les surfaces en mètres carrés de ces espaces et en pourcentage par rapport à la superficie totale du secteur.

Tableau 2 : Espaces verts et préaux des écoles

SECTEUR	PREAUX			PARCS		
	Surface [m ²]	Surface [%]	Ratio m ² /enfant	Surface [m ²]	Surface [%]	Ratio m ² /enfant
CHARMILLES CHATELAINE	51341	4.5%	16	133113	11.6%	41
BOUCHET MOILLEBEAU	32873	2%	15	274458	15.3%	126
FLORISSANT MALAGNOU	25671	2.2%	13	35237	3%	18
SAINT-JEAN AIRE	17657	1.9%	12	146659	15.6%	96
CHAMPEL ROSERAIE	16005	0.9%	7	274178	17%	113
EAUX-VIVES LAC	14315	1.1%	6	459119	34%	180
LA CLUSE PHILOSOPHES	12827	2.8%	7	8976	2%	5
DELICES GROTTES	11152	1.6%	6	16498	2.4%	9
JONCTION PLAINPALAIS	9703	1%	5	150257	15.5%	79
PAQUIS NAVIGATION	8156	2%	7	10585	2.6%	10
SAINT-GERVAIS CHANTEPOULET	7136	1.5%	12	12224	2.6%	21
SECHERON PRIEURE	6558	0.9%	7	332440	44.9%	333
CITE-CENTRE	2011	0.2%	2	122148	11.5%	135
GRAND-PRE VERMONT	1963	0.3%	2	149948	24.2%	121
BATIE ACACIAS	1565	0.1%	3	549527	39.5%	920

Si nous regardons plus précisément les places de jeux situées dans les préaux des écoles, nous pouvons mettre en évidence l'importance du facteur « espace à disposition » sur la quantité d'aménagement. Ce facteur paraît même plus déterminant que le nombre d'élèves. Les graphiques de tendances ci-dessous illustrent ces relations.

⁵⁴ PHILIPPE MARTI, *Un concept de places de jeu pour la ville de Berne : la planification des espaces libres en tant qu'interface entre la promotion de la santé, les autorités communales et la population*, p. 1.

Une véritable politique d'aménagement en places jeux doit pouvoir déterminer des objectifs à atteindre en termes d'équipements. La surface disponible ne doit pas être un facteur prépondérant quant à la qualité et à la quantité des objets mis à disposition sur les places de jeux. Encore une fois, le sujet de préoccupation d'un bon aménagement devrait être l'enfant (en l'occurrence l'élève) et non l'équipement en soi. Ceux-ci devraient donc être planifiés en tenant compte en premier lieu du nombre d'utilisateurs potentiels, ici les élèves de l'école.

Figure 8 : Courbes de tendances valeur financière vs. Nombre d'enfants

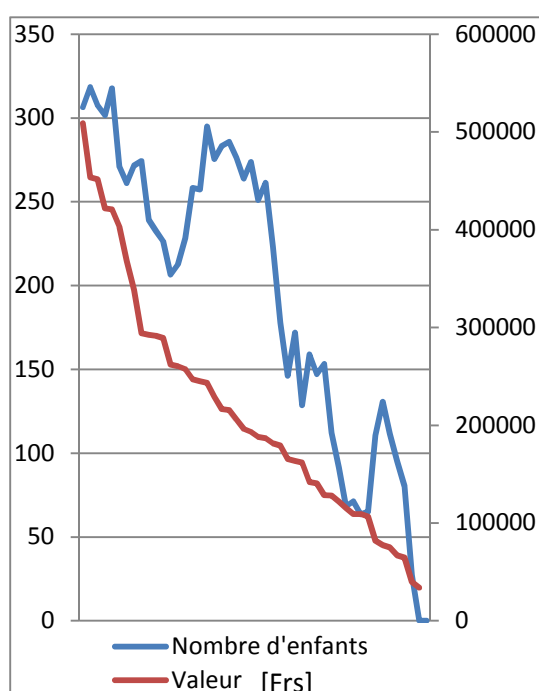
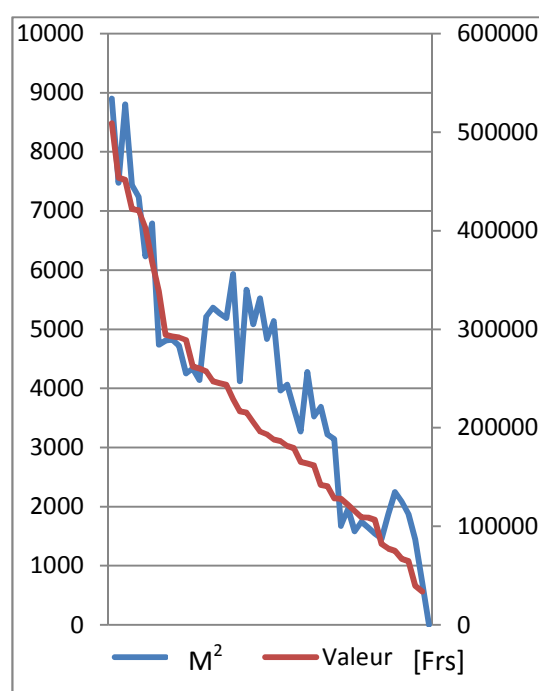


Figure 9 : Courbes de tendances valeur financière vs. Mètres carrés préaux



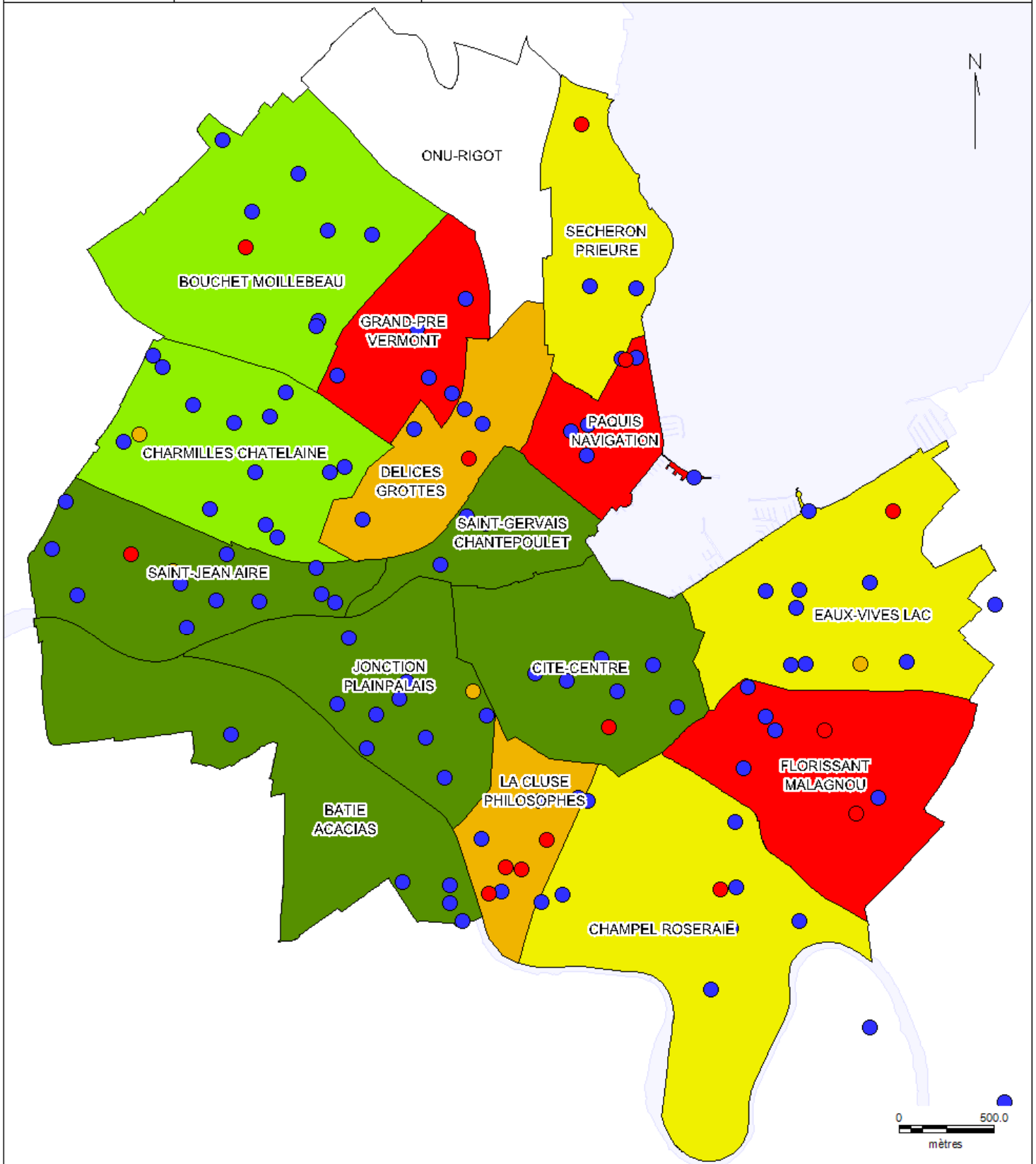
4. 6. Places de jeux actuelles et supprimées

Au début des années 2000, 120 places de jeux étaient gérées par ECO. Aujourd'hui elles ne sont plus que 99. Nous pouvons voir, sur la carte ci-dessous, où se situaient ces espaces et comparer leur localisation avec les places de jeux existantes.

Commentaire carte 8

Ce que nous observons c'est une certaine corrélation entre le taux d'équipement actuel et les suppressions de places de jeux de ces dernières années. Ainsi, les secteurs qui sont aujourd'hui les moins bien équipés sont également ceux qui ont subi le plus de suppressions durant les dernières années. Il faut cependant noter ici que les places de jeux, « pédiatrie » (secteur Cluse Philosophes) et « jardin botanique » (secteur Sécheron Prieuré) sont toujours fonctionnelles mais ne sont plus gérées par ECO.

Les places de jeux qui ont été supprimées étaient de petites « haltes jeux ». Ces suppressions sont liées à la préoccupation d'une bonne gestion de l'entretien du matériel mis à disposition. Cependant, il apparaît clairement que ces suppressions ne se sont pas faites de manière toujours planifiée et coordonnée. Dans les secteurs densément peuplés et bâtis, ces petites places de jeux sont peut-être indispensables pour maintenir un taux d'équipement convenable.



Légende

Taux d'équipement
Valeur de l'équipement par enfant [CHF]

- 753 à 1'420 (5)
- 636 à 753 (2)
- 518 à 636 (3)
- 400 à 518 (2)
- 280 à 400 (3)

Places de jeux

- actuelle (99)
- supprimée (14)
- Skate/bicross (anciennement sous gestion ECO) (4)

4. 7. Enseignements et limites de l'analyse statistique et spatiale

L'analyse statistique et spatiale nous permet de mettre en lumière certains déséquilibres concernant le taux d'équipement dans chaque quartier. Cette analyse est basée sur des indicateurs construits dans le but de mesurer objectivement un phénomène multidimensionnel. Celle-ci est donc relativement réductrice par rapport à la complexité de la problématique. Il est important d'en souligner les atouts comme les limites.

Les limites

Une des limites d'un tel travail d'objectivation concerne l'objet lui-même. Nous avons en effet retenus dans ce travail d'analyse uniquement les places de jeux gérées par ECO. Si la municipalité est le premier fournisseur de ce type d'équipement, l'offre globale est supérieure à celle décrite dans cette étude. Nous ne pouvons que supposer les déséquilibres territoriaux de ces places de jeux privées en faveur des quartiers les moins précarisés. Cependant, sans données objectives nous ne pouvons en tenir compte ici.

Les unités statistiques retenues correspondent aux 16 secteurs et aux 128 sous-secteurs GIREC. Certaines places de jeux se trouvent à la limite de ces secteurs. C'est le cas Châteaubriand dont l'école est localisée dans le secteur Sécheron Prieuré mais dont la place est localisée dans le secteur Pâquis Navigation. Les taux d'équipement de chaque secteur sont donc influencés par ce découpage.

Enfin, nous ne mettons en évidence ici que des tendances sur la base de comparaisons. Les ratios de taux d'équipement présentés graphiquement du rouge ou vert n'ont rien d'absolus. A aucun moment nous nous déterminons sur des seuils ou des valeurs idéales mais nous nous bornons à rendre compte de la situation actuelle.

Les apports

Grâce à la définition d'indicateurs objectivement mesurables (regroupés synthétiquement dans le tableau 3 de la page suivante) nous pouvons désormais dresser un état des lieux relativement précis de la situation actuelle en matière de places de jeux sur le territoire de la Ville. Ceux-ci doivent nous permettre d'évaluer les taux d'équipement sur l'ensemble du territoire et de les suivre dans le temps au regard de l'évolution démographique et des données socio-économiques.

Tableau 3 : Indicateurs par secteur GIREC

SECTEUR	INDICATEURS									
	1	5	6	7	4	3	2	8	9	10
Bâtie - Acacias	Fr. 1'412	119	9	3.90	80%	94%	20%	Fr. 1'510	9	4.17
Jonction - Plainpalais	Fr. 871	239	28	1.09	63%	70%	63%	Fr. 1'426	17	1.78
St Gervais - Chantepoulet	Fr. 821	148	16	1.53	100%	47%	40%	Fr. 1'740	8	3.24
St Jean - Aire	Fr. 785	153	13	1.43	83%	73%	71%	Fr. 1'078	9	1.96
Cité - Centre	Fr. 766	150	14	1.07	59%	56%	75%	Fr. 1'377	8	1.92
Charmilles - Châtelaine	Fr. 747	250	18	1.69	76%	84%	74%	Fr. 889	15	2.02
Bouchet - Moillebeau	Fr. 680	311	23	1.55	79%	60%	44%	Fr. 1'134	14	2.58
Champel - Roseraie	Fr. 592	303	28	1.06	83%	37%	37%	Fr. 1'580	11	2.83
Eaux-Vives - Lac	Fr. 580	284	31	0.90	78%	61%	47%	Fr. 954	19	1.48
Sécheron - Prieuré	Fr. 518	332	20	1.49	77%	43%	34%	Fr. 1'213	8	3.49
Cluse - Philosophes	Fr. 487	465	26	0.99	68%	72%	68%	Fr. 674	19	1.37
Délices - Grottes	Fr. 419	487	29	0.85	50%	70%	44%	Fr. 601	20	1.22
Florissant - Malagnou	Fr. 346	390	31	0.90	91%	43%	31%	Fr. 806	13	2.10
Pâquis - Navigation	Fr. 313	221	32	0.41	89%	70%	61%	Fr. 446	22	0.58
Gd Pré - Vermont	Fr. 283	248	35	0.63	80%	69%	57%	Fr. 409	25	0.91
TOTAL VILLE	Fr. 619	261	22	0.83	80%	64%	51%	Fr. 975	14	1.92

Liste des indicateurs :

- 1 : valeur de l'équipement / enfant
- 2 : taux de couverture territoire
- 3 : taux de couverture habitants
- 4 : taux de jeux sécurisés
- 5 : nombre d'enfants / place de jeux
- 6 : nombre d'enfants / jeu
- 7 : mètres carrés de surface de jeu / enfant
- 8 : valeur de l'équipement / enfant couvert
- 9 : nombre d'enfants couverts * / jeu
- 10 : mètres carrés de surface de jeu / enfant couvert

* Le nombre d'enfants couverts est une estimation basée sur le nombre total d'habitants couverts du secteur multiplié par le taux moyen d'enfant du secteur

Tableau 4 : Statistiques par secteur GIREC

SECTEUR	ENFANTS de 0 à 14 ans			PLACES DE JEUX				COUVERTURE		
	nombre	% de la population	densité	nombre	Valeur de l'équipement	Jeux	Surface	habitants	enfants	surface
Bâtie - Acacias	597	12%	429	5	Fr. 843'084	64	2330	4493	558	279822
Jonction - Plainpalais	1908	11%	1060	8	Fr. 1'662'798	67	2072	10982	1166	612027
St Gervais - Chantepoulet	592	13%	1260	4	Fr. 486'286	37	905	2208	279	185025
St Jean - Aïre	1529	16%	1627	10	Fr. 1'199'787	122	2183	7009	1113	668071
Cité - Centre	902	11%	851	6	Fr. 690'706	63	964	4410	501	487579
Charmilles - Châtelaine	3249	14%	2825	13	Fr. 2'425'543	181	5497	18879	2727	849196
Bouchet - Moillebeau	2178	15%	1353	7	Fr. 1'480'528	94	3372	8826	1305	650421
Champel - Roseraie	2421	13%	1345	8	Fr. 1'432'174	85	2567	6727	906	664662
Eaux-Vives - Lac	2555	12%	1893	9	Fr. 1'483'011	82	2299	12643	1555	641196
Sécheron - Prieuré	997	15%	1347	3	Fr. 516'464	51	1485	2800	426	249899
Cluse - Philosophes	1861	12%	4046	4	Fr. 905'944	71	1839	11545	1344	313195
Délices - Grottes	1949	14%	2866	4	Fr. 816'034	68	1659	9545	1357	298672
Florissant - Malagnou	1948	14%	1651	5	Fr. 673'578	63	1757	5940	835	359640
Pâquis - Navigation	1106	10%	2698	5	Fr. 346'177	35	451	7555	776	249499
Gd Pré - Vermont	1242	12%	2003	5	Fr. 351'725	35	779	7078	861	349044
TOTAL VILLE	25034			96 *	15313839 **	1118	30156	120640	15712	6857948

* Secteur « Eaux-Vives – Lac » comprend la place de jeux Pré-Picot ; le secteur « Bâtie – Acacias » comprend la place de jeux « Allobroges » ; les places de jeux conches musée d'ethnographie et Vessy ne sont pas comprises car hors secteurs ; la place de jeux Carl-Vogt n'est pas comprise car actuellement détruite à cause des travaux liés au musée attendant au préau.

** La valeur totale des objets sous gestion est de 15'509'319 Frs si l'on tient compte des objets situés hors secteur

5. CONCLUSION

Conclusion

D'une part, ces dernières années les places de jeux ont tendance à s'uniformiser. Avec la contrainte des normes qui concernent spécifiquement les engins de jeux, les aménagistes vont chercher chez les marchands, des jeux déjà normés. Ces marchands, limités en nombre à Genève, ne sont pour la plupart que des importateurs de jeux fabriqués en grande quantité. La diversité n'est donc pas au rendez-vous puisque les fabricants tendent à offrir des produits formatés pour le plus grand nombre. De plus, les espaces de jeu eux-mêmes se ressemblent de plus en plus puisque les engins de jeux « catalogue » sont difficilement adaptables à des terrains spécifiques, meubles ou accidentés. D'autre part, les taux d'équipement varient considérablement d'un quartier à l'autre. Les spécificités territoriales doivent être prises en compte mais des outils développés sur la base des indicateurs de ce rapport doivent nous permettre d'élaborer une stratégie afin de limiter ces disparités.

Actuellement, les discussions concernent principalement la sécurité et les engins de jeu. Il nous paraît désormais nécessaire de partir des besoins de la population, et en premier lieu des enfants, et de discuter des espaces dans leur ensemble. Une fois aménagés ils devraient répondre aux objectifs liés au développement cognitif, physique et social des enfants ; et plus généralement à un objectif de mixité et de lien social. De cette manière les engins de jeu doivent rester ce qu'ils sont en réalité, seulement des accessoires qui encouragent différents types de jeux. La place de jeux doit être un espace de liberté, sécurisant, dans lequel les enfants peuvent créer, modifier, interagir et jouer avec autre chose que les installations uniquement faites pour un type de jeu. Les éléments naturels, l'espace libre, la topographie, bref l'environnement qui les entoure doit pouvoir répondre à ces besoins. Ceci est d'autant plus vrai que les engins de jeux actuels ne reflètent que difficilement les multiples facettes du jeu. Notamment pour répondre aux impératifs de la norme, les aménagistes privilégient les engins de jeu industriels, produits en grande quantité qui vont se retrouver sur une majeure partie des aires de jeux des pays industrialisés. L'espace pensé dans sa globalité permet en outre d'atteindre des objectifs liés aux enjeux de cohésion sociale en offrant des possibilités pour tous. Concernant la sécurité, une procédure d'analyse de risques (comme celle construite par le BPA) nous semble-t-il va dans ce sens en se détachant des éléments eux-mêmes (normés) pour aller vers une appréciation plus globale de la sécurité de la place de jeux. C'est l'espace dans son ensemble qui doit être sécurisant pour les enfants.

Alors qu'en ville de Genève la population augmente de 8% entre 2000 et 2012, le nombre de places de jeux et le nombre d'engins de jeu diminuent. Cette tendance s'explique notamment par le fait que le budget de la cellule jeux est le même depuis de nombreuses années alors même que l'arrivée de la norme a changé les manières de faire. Ce budget doit servir à l'entretien et au renouvellement des engins de jeux. Comme, la généralisation de sol amortissant en matière synthétique sous les installations augmente considérablement les coûts, il a fallu réduire le nombre d'engins pour que la valeur globale des objets sous gestion reste stable. Là où il y a des suppressions d'objets, il y a très souvent des oppositions fortes de la part des habitants. Il s'agit donc encore une fois d'offrir

des alternatives en aménageant l'espace différemment et pas forcément avec des engins de jeux couteux tirés d'un catalogue.

Les processus de participation actuels ne sont pas assez efficaces. Les structures existantes montrent rapidement leurs limites. Pour les places de jeux des préaux d'école, les conseils d'établissements sont des processus qui font intervenir les adultes mais plus rarement les enfants directement. L'objectif de ces conseils est de discuter des projets d'école. La place de jeux, bien que située dans son enceinte, dépasse ce cadre-là notamment dans les publics qu'elle touche. Pour l'aménagement des places de jeux dans les parcs, il n'existe pas de structure formelle de participation. Par conséquent, seuls les acteurs véritablement déterminés se font entendre, notamment par voie de pétition, et les acteurs des concertations ne reflètent pas souvent la diversité des acteurs véritablement concernés par les aménagements.

En termes quantitatifs, le présent rapport met en lumière des déséquilibres territoriaux parfois importants. Les données de valeur par enfant marquent un déséquilibre entre les quartiers mais aussi entre les places de jeux des écoles, qui concentrent les investissements, et celles localisées dans les parcs. Dans les écoles, la valeur d'une place de jeux passe de moins de 300 francs par élèves à Pâquis centre à plus de 1000 francs par élève dans d'autres écoles de la ville. Soulignons que ces valeurs ne définissent en rien une valeur « idéale » mais permettent, dans une certaine mesure,⁵⁵ la comparaison. Nous pouvons également sur cette base mettre en évidence le facteur prépondérant de l'espace sur les aménagements. Plus il y a d'espace disponible plus il y a d'investissement sur la place de jeux. Là encore, l'enfant (en l'occurrence l'élève) devrait être remis au centre de la réflexion. Dans ce cadre, l'investissement par élève peut offrir une base commune.

L'accessibilité des places de jeux est également différente suivant les cas. Les aires d'attraction définies en fonction d'un périmètre de 200 mètres de rayon nous permettent de le mettre en évidence. Seulement 43% des habitants du secteur de Florissant-Malagnou ont accès à une place de jeux à moins de 200 mètres de leur domicile, alors qu'ils sont 94% dans le secteur Bâtie-Acacias. De plus, ces espaces publics spécifiques ne sont aujourd'hui pas considérés comme faisant partie d'un réseau d'autres espaces et d'équipement publics. Il faut donc repenser leur intégration au tissu urbain, en matière d'accessibilité mais aussi d'impact visuel.

Enfin, relevons que globalement les places de jeux sont réparties de manière relativement homogène sur le territoire et qu'elles sont en nombre important pour la taille de la cité (1 place de jeux pour 260 enfants) et une part importante des habitants (65%) ont accès à l'une d'entre elles à moins de 200 mètre de leur domicile. De plus, elles sont aujourd'hui très largement modernisées et offrent une sécurité importante, notamment grâce à un entretien régulier et au remplacement rapide des parties de jeux endommagés.

Perspectives

⁵⁵ Compte tenu de la géographie des différents secteurs observés, certains préaux d'écoles ont plus vocation à être ouverts sur le quartier que d'autres.

Aujourd'hui, les manques et les déséquilibres spatiaux ne proviennent pas d'une gestion peu rigoureuse, mais d'une difficulté de planification. Les décisions prises en réaction aux revendications des habitants ne sont pas optimales. Cette manière de faire marque le manque d'objectifs, de priorités et de lignes directrices. Une planification globale des places de jeux devrait reposer sur trois bases : l'analyse statistique et territoriale, la participation et la réflexion sur le concept même.

Dans un premier temps, il s'agit donc de développer des outils permettant l'analyse et le suivi des actions entreprises pour développer l'offre en place de jeux. Les indicateurs et la cartographie nous permettent de construire un « tableau de bord » de la globalité du phénomène tout en identifiant les points problématiques liés aux déséquilibres territoriaux. Aussi, sur cette base, nous pouvons analyser des indicateurs différents suivant les objectifs poursuivis. Les données CATIGE, dont on ne tenait pas compte jusqu'à aujourd'hui peuvent être incluses dans la planification à l'avenir. Il s'agirait donc de produire un indicateur agrégé de données démographiques, socio-économiques et de densité du bâti. Grâce à ces nouveaux outils, il nous sera possible d'évaluer l'impact de nos actions et de suivre l'évolution de l'offre au regard de réalités sociodémographiques changeantes.

La participation doit être le deuxième pilier de la construction de l'offre en place de jeux. Dans ce travail, nous avons mis en évidence certaines faiblesses des processus actuels. Nous pouvons nous appuyer sur les COET qui sont les structures de participation privilégiés dans les écoles. Il faudrait cependant que dans ce cadre, les enfants puissent s'exprimer pleinement, peut-être à travers de processus participatifs qui leur soient spécialement dédiés. L'objectif étant de pouvoir exploiter leur créativité, leur inventivité, leurs propositions afin de répondre au mieux à leurs besoins. Concernant les places de jeux dans les parcs, il est nécessaire de définir une procédure de participation qui identifie également clairement les acteurs. La participation, lorsqu'elle est bien menée, permet de valoriser l'engagement citoyen mais également concrètement permet d'affiner la notion de besoin et donc pour la municipalité d'y répondre de la manière la plus adéquate. Sans discuter ici d'une méthodologie, relevons encore qu'il serait judicieux d'évaluer régulièrement les installations auprès de la population (adulte et enfants).

Le troisième volet d'une stratégie complète d'aménagement pourrait reposer sur une commission jeu qui puisse réfléchir sur le sens donné à ces espaces en ville de Genève. Passer d'une réflexion basée sur le choix des engins de jeu dans des catalogues vers une réflexion basée sur la conception d'un espace favorisant le développement des enfants et le lien social est un défi qu'il nous faut relever. Un groupe de réflexion autour de la notion multidimensionnelle de jeu peut nous aider à mieux concevoir les espaces dévolus. Car un retour à la simplicité et aux jeux créatifs, laissant plus de place à l'imagination des enfants peut être fait tout en respectant les normes. Les engins de jeux ne sont que des éléments parmi d'autres qui doivent s'intégrer à un environnement sécurisant et sécurisé qui favorise le développement de l'enfant et le lien social. Et à défaut d'engins de jeux de types variés favorisant la créativité, l'imagination et la collaboration, les espaces laissés libres on en outre l'avantage de pouvoir créer du lien social entre les enfants par la réhabilitation des

jeux traditionnels.⁵⁶ En définitive, lors de la création d'une place de jeux, il nous faut repartir des besoins et ne pas se concentrer sur les engins de jeu mais sur l'aménagement de l'espace dans son ensemble.

Des outils construits sur l'analyse statistique et territoriale nous permettent donc d'apprécier les besoins et l'offre en termes quantitatifs. Les outils de participation et la commission jeu doivent nous donner la possibilité de déterminer les besoins en termes qualitatifs. En utilisant ces outils de manière coordonnée nous pourrions par le déploiement de l'offre d'équipements répondre au mieux aux besoins de la population. Tout en donnant de l'importance à la participation, il est important que la notion d'utilité publique soit défendue en particulier grâce au recours aux indicateurs de planification. Tout en pouvant agir de manière ciblée pour répondre aux besoins spécifiques d'un quartier il s'agit d'éviter que certains acteurs imposent leur volonté au détriment d'autres, en particulier des plus démunis face aux processus participatifs (enfants, adolescent, population étrangère etc.). De ce fait les différents indicateurs, comme la participation des habitants, doivent nous permettre d'agir de manière cohérente en fonction des réalités (démographiques, socio-économiques, de densité du bâti etc...) des quartiers dans lesquelles les places de jeux sont implantées.

Enfin, pour compléter ce dispositif, il conviendrait qu'un plan de communication soit établi afin que la population soit le mieux possible informé des actions de la municipalité en la matière. Le recours au site Internet nous paraît désormais incontournable tant au niveau de la diffusion que de la récolte d'information. Il paraît en effet envisageable d'évaluer la satisfaction de la population envers ces équipements par ce biais. La mise en place prochaine d'une application pour smartphone devrait également permettre d'interagir plus efficacement avec les utilisateurs.

Malgré le désintérêt politique relatif que les places de jeux suscitent parfois, il n'en demeure pas moins que celles-ci revêtent une importance reconnue pour le développement de l'enfant, pour les familles et pour la cohésion sociale en milieu urbain. Les quelques 25'000 enfants⁵⁷ qui habitent la ville de Genève sont les premiers utilisateurs de ces espaces qui sont aussi des lieux de rencontre et d'échange intergénérationnels.

Ces espaces dédiés aux enfants sont le reflet conscient ou non de notre vision de la place de l'enfant dans notre société et par extension de notre vision de l'avenir de notre société. Les places de jeux sont en réalité des instruments évolutifs, des moyens pour atteindre des objectifs liés au bien être de la collectivité et au bon fonctionnement de notre société. Il est important de souligner que c'est de l'orientation des politiques publiques que dépend la planification des équipements, leur type, leur nombre, leur localisation. Elaborer une stratégie de développement des équipements périscolaires qui valorisent les dynamiques de quartier revient à s'inscrire dans le long terme. Il s'agit, de ce fait, d'éviter de répondre, parfois maladroitement, dans l'urgence aux revendications des habitants.

⁵⁶ PHILIPPE GRAND, *Jeux de notre enfance. Jeux de nos enfants*, p. 329.

⁵⁷ Enfants de 0 à 14 ans

RECOMMANDATIONS POUR UNE PLANIFICATION COHERENTE DES PLACES DE JEUX EN VILLE DE GENÈVE

Les places de jeux sont un des moyens pour atteindre des objectifs sociaux et non pas un but en soi. Elles doivent être pensées dans leur globalité pour répondre à des besoins spécifiques liés au développement social physique et cognitif des enfants ainsi qu'au lien social. Les futurs aménagements seront donc développés selon les principes ci-dessous en ayant le souci de proposer des activités diverses aux enfants.

1) Accompagner le développement de l'enfant en milieu urbain, dans un cadre ludique, original et sécurisé

Le jeu est un élément fondamental pour accompagner le développement et la socialisation des enfants. Il est également déterminant pour le développement de son imaginaire. La place de jeux doit offrir des jeux diversifiés (physiques, symboliques etc.) et originaux, être sûre, répondre aux normes et s'intégrer harmonieusement à son environnement. Les aménagistes doivent penser les espaces pour que les enfants puissent jouer, créer, explorer, interagir avec leur environnement. Les anciens jeux qui ne sont pas aux normes seront remplacés lors des réaménagements entrepris de manière progressive.

2) Favoriser le lien social entre les populations d'origines et d'âges différents

Les places de jeux doivent être pensées en termes d'espaces publics ouverts à tous. Il faut prendre en considération les besoins sociaux de partage et de rencontre des habitants des quartiers en créant des espaces conviviaux pour tous. Le mobilier urbain est dans ce contexte déterminant ainsi que l'intégration de la place de jeux à son quartier.

3) Valoriser la participation citoyenne par des processus efficaces et gérer l'information de manière efficace

Un processus de participation doit se mettre en place dès le début des projets d'aménagements. Celui-ci doit inclure la définition des objectifs, des acteurs et de leurs possibilités d'influencer les décisions à chaque étape. Un processus particulier doit être appliqué pour la participation des enfants. De la conception à la réalisation, des outils doivent être mis en place pour informer la population.

4) Mettre en place des outils de planification et d'évaluation des équipements

Sur la base d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs, il est possible de cartographier les déséquilibres en termes d'aménagements. Il s'agit également de prendre en compte l'évolution sociodémographique de quartiers afin d'anticiper les besoins. Des outils de suivi et d'évaluation doivent être mis en place sur la base de ces mêmes indicateurs et d'enquête de satisfaction auprès de la population.

5) Mettre en place une « commission jeu »

Une commission jeu composée d'experts, pédagogues, psychologues, pédiatres, artistes, architectes paysager, doit pouvoir réfléchir sur le sens des places de jeux en milieu urbain. Dans ce contexte, la place de jeux doit être traitée comme un moyen alors que l'objectif se situe au niveau du développement de l'enfant et du lien social.

6) Répondre aux exigences de développement durable

Les places de jeux doivent être conçues et réalisées en tenant compte des recommandations d'Agenda 21. Faire appel à des entreprises sociales et à des matériaux naturels et recyclables en fait partie.

BIBLIOGRAPHIE

ADR, *Places de jeu, Lignes directrices d'un programme planifié de réhabilitation, d'adaptation et de construction*, Genève, 2003, p. 15.

Ball, D. J. , Middlesex University, *Playgrounds – risks, benefits and choices*, Londres, 2002

Bonard, Y. , *Enjeux et limites de la concertation en aménagement du territoire*, Lausanne, 2005.

CATIGE, « Les inégalités territoriales dans le canton de Genève. Politique de cohésion sociale en milieu urbain », Genève, 2011.

Engel, M. , *Documentation technique 2.025, Aires de jeux*, Berne, BPA, 2011.

FBT Avocats, *Avis de Droit : Ville de Genève, Aires de Jeux*, Genève, 2012.

Grand, P. , *Jeux de notre enfance. Jeux de nos enfants*, Sierre, 1983.

Henri, J.-P. , *Le temps libre des enfants, Que faire dans votre commune ?*, Milan, 1995.

Kasser, L. , Ville de Genève, *Politique des quartiers : rapport au 31 mai 2011*, Genève, 2011.

Marti, P. , Metron Bern AG, *Un concept de places de jeu pour la ville de Berne : la planification des espaces libres en tant qu'interface entre la promotion de la santé, les autorités communales et la population*, Berne, 2012.

Messika, L. , *Imagin'aires de jeux, L'enfant, le jeu, la ville*, Paris, Autrement, 2000.

Ministère des affaires économiques (Belgique), *Manuel sécurité des aires de jeux, 3ème édition*, Bruxelles, 2012.

O'Brian, C. W., *Consumer Product Safety Commission, Injuries and Investigated Deaths Associated with Playground Equipment, 2001-2008*, 2009.

Tinsworth, D. K. , *Consumer Product Safety Commission, Special study : Injuries and deaths associated with children's playground equipment*, 2001

Unité de développement durable, Etat de Vaud, *Jalon 9, Actions pour la durabilité dans les communes*, Lausanne, 2011.

Ville de Berne, *100X Bern à vivre*, Berne, 2012.

Ville de Genève, *Règlement sur les conseils d'établissement*, Genève, 2007.

Ville de Genève, *Plan directeur communal Genève 2020, Renouvellement durable d'une ville-centre*, Genève, 2012.

Liste de contrôle évaluation du risque



La pondération

A S'est-il produit à cet endroit, au cours des 5 dernières années, un accident suivi de blessures nécessitant des soins (pas forcément médicaux)?

1 pas d'accident

NB: si A = 1 alors B = 1

2 1 à 2

3 3 ou plus

B Quelles blessures l'accident le plus grave a-t-il causé?

1 Ecorchures, claquages, entorses, petites plaies ouvertes, sauf à la tête, fractures de doigts et d'orteils, brûlures du 1er degré peu étendues

2 Fractures (sans les doigts, les orteils, le crâne), commotion cérébrale, plaies ouvertes à la tête, au visage

3 Blessures internes, fracture du crâne, traumatisme cérébral avec perte de connaissance, perte de parties du corps, brûlures étendues, intoxications nécessitant un séjour à l'hôpital, blessure mortelle



C Au cas où des accidents se produiraient à cet endroit précis, quelles seraient, en moyenne, leurs conséquences? (Les valeurs estimées peuvent être supérieures ou inférieures aux conséquences effectives d'un accident.)

1 Ecorchures, claquages, entorses, petites plaies ouvertes, sauf à la tête, fractures de doigts et d'orteils, brûlures du 1er degré peu étendues

2 Fractures (sans les doigts, les orteils, le crâne), commotion cérébrale, plaies ouvertes à la tête, au visage

3 Blessures internes, fracture du crâne, traumatisme cérébral avec perte de connaissance, perte de parties du corps, brûlures étendues, intoxications nécessitant un séjour à l'hôpital, blessure mortelle, noyade

D L'endroit en question est-il fréquenté par des personnes à risque (enfants)?

1 rarement

2 moyennement

3 souvent

A x B + C x D

Cet objet totalise + = points

Désignation	$\begin{array}{c} \boxed{A} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{B} \\ = \end{array} + \begin{array}{c} \boxed{C} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{D} \\ = \end{array} = \begin{array}{c} \boxed{} \\ = \end{array} *$
Désignation	$\begin{array}{c} \boxed{A} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{B} \\ = \end{array} + \begin{array}{c} \boxed{C} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{D} \\ = \end{array} = \begin{array}{c} \boxed{} \\ = \end{array} *$
Désignation	$\begin{array}{c} \boxed{A} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{B} \\ = \end{array} + \begin{array}{c} \boxed{C} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{D} \\ = \end{array} = \begin{array}{c} \boxed{} \\ = \end{array} *$
Désignation	$\begin{array}{c} \boxed{A} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{B} \\ = \end{array} + \begin{array}{c} \boxed{C} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{D} \\ = \end{array} = \begin{array}{c} \boxed{} \\ = \end{array} *$
Désignation	$\begin{array}{c} \boxed{A} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{B} \\ = \end{array} + \begin{array}{c} \boxed{C} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{D} \\ = \end{array} = \begin{array}{c} \boxed{} \\ = \end{array} *$
Désignation	$\begin{array}{c} \boxed{A} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{B} \\ = \end{array} + \begin{array}{c} \boxed{C} \\ = \end{array} \times \begin{array}{c} \boxed{D} \\ = \end{array} = \begin{array}{c} \boxed{} \\ = \end{array} *$

2 à 4 points : assainissement indiqué dans la mesure où le rapport coût utilisé est bon.

5 à 7 points : il est recommandé d'assainir.

8 à 18 points : endroit dangereux. Il faut assainir.

*** Si "C" totalise 3 points, il faut toujours proposer des mesures.**

LISTE DES FIGURES

- Figure 1 : Evolution du nombre places de jeux sous gestion ECO (1981-2012)
- Figure 2 : Tendances de 2003 à 2012, Ville de Genève
- Figure 3 : Nombre d'enfants par place de jeux
- Figure 4 : Part de jeux selon le type de sécurisation septembre 2012
- Figure 5 : Type de jeux et part dans le total des jeux installés
- Figure 6 : Répartition des places de jeux
- Figure 7 : Répartition de la valeur des équipements
- Figure 8 : Courbes de tendances valeur financière vs. Nombre d'enfants
- Figure 9 : Courbes de tendances valeur financière vs. Mètres carrés préaux

LISTE DES TABLEAUX

- Tableau 1 : Places de jeux majeures, moyennes et mineures des écoles et des parcs
- Tableau 2 : Espaces verts et préaux des écoles
- Tableau 3 : Indicateurs par secteur GIREC
- Tableau 4 : Statistiques par secteur GIREC

LISTES DES CARTES

- Carte 1 : Places de jeux écoles et parcs. Valeur de l'équipement
- Carte 2 : Places de jeux écoles. Valeur de l'équipement par élève
- Carte 3 : Secteurs GIREC. Taux d'équipement en place de jeux
- Carte 4 : Places de jeux écoles et parcs. Taux de couverture
- Carte 5 : Places de jeux écoles et parcs. Part de jeux aux normes
- Carte 6 : Places de jeux écoles et parcs. Classes d'âges
- Carte 7 : Places de jeux écoles et parcs. Secteurs précarisés
- Carte 8 : Secteurs GIREC. Places de jeux actuelles et supprimées

LISTES DES ENCADRES

- Encadré 1 : Procédures pour de déterminer le niveau de sécurité des places de jeux en Belgique
- Encadré 2 : Un espace conçu pour le jeu est un environnement varié composé de zones naturels, d'espaces libres et d'engins de jeux diversifiés
- Encadré 3 : Provenance des données statistiques
- Encadré 4 : Indicateur 1. Ratio 1
- Encadré 5 : Indicateur 2. Indicateur 3
- Encadré 6 : Indicateur 4