

Tant qu'il y aura des ENFANTS

PROJET
ESPACES

CADRE
DE RÉFÉRENCE
DES PARCS ET
AUTRES ESPACES
PUBLICS POUR LE JEU
LIBRE ET ACTIF

Direction

Luc Toupin

Équipe de projet

Adèle Antonioli
Frédéric Lessard-Poulin
Sylvie Melsbach
Denis Poulet

Conception graphique

Communication Publi Griffé

**Remerciements au Comité
aviseur du projet Espaces**

Steeve Ager
Ministère de la Santé et des Services sociaux

Christine Baron
Conseil Sport et Loisir de l'Estrie

Daniel Caron
Conseil québécois du loisir

Claude Doré
Association québécoise des arénas
et des installations récréatives et sportives

Monique Dubuc
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Alain de Guise
Association des responsables
d'espaces verts du Québec

Michel Gagné
Ville de Lévis

Gabrielle Manseau
Direction de la santé publique de Montérégie

Sylvie Miaux
Université du Québec à Trois-Rivières

Menahan O'Bomsawin Delorme
Carrefour action municipale et familles

Gérard Paquet
Association québécoise du loisir municipal
et Ville de Rouyn-Noranda

Claudette Pître-robin
Regroupement des centres de la petite
enfance de la Montérégie

Sébastien Rainville
Mutuelle des municipalités du Québec

Claude Roy
Ville de Montréal

Benoît Tremblay
Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Véronique Wolfe
Association des architectes
paysagistes du Québec

ISBN 978-2-9815508-0-4

Dépôt légal, 3^e trimestre 2015
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

**Alliance québécoise du loisir public
Projet Espaces**

4545, avenue Pierre-De Coubertin
Montréal (Québec) H1V 0B2
514-252-5244
www.loisirpublic.qc.ca

Québec en Forme
1075, rue Champflour
Trois-Rivières (Québec) G9A 2A1
1 866 370-6688
www.quebecenforme.org

© Alliance québécoise du loisir public

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce document et
des fiches qui l'accompagnent est autorisée à des fins non
lucratives et non commerciales, et pourvu qu'on cite la source.

Les genres féminin et masculin sont utilisés de façon épiciène.

VERSION
SEPTEMBRE
2015

Tant qu'il y aura des ENFANTS



TABLE DES MATIÈRES

Introduction 4

1 Pour mieux se comprendre 6

2 Les valeurs de référence 9

- 2.1 Le plaisir 10
 - 2.2 Jouer dehors 10
 - 2.3 La nature 10
 - 2.4 Le mode de vie physiquement actif 11
 - 2.5 La pratique libre et le jeu libre chez l'enfant 11
 - 2.6 Le développement optimal de l'enfant 11
 - 2.7 La socialisation 12
 - 2.8 La vie familiale 12
-

3 Les conditions de succès 13

- 3.1 Le parc, lieu de vie 14
 - 3.2 L'accessibilité 14
 - 3.3 La sécurité 15
 - 3.4 L'engagement politique 16
 - 3.5 La coordination interservices 17
 - 3.6 La concertation avec les institutions et organismes du milieu 17
 - 3.7 La participation citoyenne 18
-

4 Typologie des parcs 19

- 4.1 Le parc de voisinage 20
 - 4.2 Le parc-école 20
 - 4.3 Le parc de secteur ou de quartier 20
 - 4.4 Le parc municipal 20
 - 4.5 Le parc régional 20
 - 4.6 Le parc national 21
-

5 L'approche par zones 22

- 5.1 La zone d'accueil 23
 - 5.2 La zone de création 23
 - 5.3 La zone de sable et d'eau 24
 - 5.4 La zone de jeu calme et de rencontres 24
 - 5.5 La zone de jeu symbolique et dramatique 24
 - 5.6 La zone physique 24
 - 5.7 La zone jardin et milieux naturels 24
-

6 Le processus de gestion des parcs 25

- 6.1 La vision 27
 - 6.2 La planification 27
 - 6.3 La conception 28
 - 6.4 La réalisation 29
 - 6.5 La promotion 29
 - 6.6 L'appropriation 29
 - 6.7 Les opérations 30
 - 6.8 L'évaluation 30
-

7 Liste des fiches 31

- 7.1 Fiches de savoir (S) 32
- 7.2 Fiches de savoir-faire (SF) 33
- 7.3 Outils pratiques (OP) 33
- 7.4 Index des fiches 34

INTRODUCTION

Le *Cadre de référence des parcs et autres espaces publics pour le jeu libre et actif* comprend le présent document de base et une série de fiches. Il se veut un outil à la fois théorique et pratique pour faciliter la gestion des parcs et autres espaces publics à des fins récréatives en vue d'offrir aux jeunes davantage d'espaces de jeu libre et mieux contribuer à leur développement physique et social.

Il s'adresse en priorité aux **gestionnaires d'espaces publics au niveau municipal**, qui œuvrent principalement dans les services de loisir et de vie communautaire, de travaux publics ou d'urbanisme, ou autres services similaires, ainsi qu'aux autres **professionnels** qui interviennent dans l'aménagement des parcs publics. Il s'adresse aussi aux élus municipaux, les appelant à développer une vision globale des parcs qui puisse les guider dans leurs choix politiques.

Il intéressera également les **gestionnaires d'organismes ou d'entreprises qui travaillent auprès des enfants**, par exemple les services de garde, ainsi que les administrateurs scolaires et les enseignants qui ont à cœur d'offrir aux élèves des espaces de jeu adéquats qui permettent le jeu libre dans un environnement sain.

Les **professionnels du loisir** aux niveaux régional et national (organismes gouvernementaux et non gouvernementaux) y trouveront de leur côté plusieurs informations susceptibles d'orienter des politiques et des programmes de promotion et de formation.

Ce cadre de référence a été conçu et produit par le projet Espaces, sous la responsabilité de l'Alliance québécoise du loisir public. Le projet Espaces, qui a démarré en juin 2013, est financé par Québec en Forme. Pour en savoir plus long, voir **www.loisirpublic.qc.ca**, onglet « Projet Espaces ».



LE PARC PUBLIC AU CŒUR DE L'OFFRE DE SERVICE

Même s'il n'est pas le seul espace public où peuvent bouger les citoyens, le parc public, surtout au niveau municipal, est un lieu privilégié de loisir pour la plupart des groupes de population. L'offre de service en loisir passe très souvent par l'aménagement des parcs pour en faire des lieux invitants et propices à toutes sortes d'activités, libres ou dirigées.

Les parcs sont d'ailleurs un service public essentiel à plusieurs points de vue, comme le soulignait une communication de l'Association nationale des loisirs et des parcs des États-Unis en 2010. On y relève notamment la valeur économique des parcs, leurs bienfaits pour la santé et l'environnement, enfin leur importance sociale.

LES ENFANTS DE 0 À 12 ANS COMME POPULATION CIBLE

Le *Cadre de référence* privilégie un groupe de population bien précis : les enfants de 0 à 12 ans.

La plupart des parcs visent à attirer plusieurs groupes de population, et les problèmes de sédentarité affectent des gens de tous âges. Cependant, l'inactivité physique chez les enfants a des effets de plus en plus inquiétants sur leur développement et leur santé à long terme.

Dans leur offre de service, les municipalités font des efforts manifestes pour permettre aux jeunes de bouger davantage dans leurs parcs et autres espaces publics. Certains groupes d'âge sont cependant négligés (notamment les tout-petits), et les structures de jeu qu'on retrouve dans les parcs ne répondent pas toujours adéquatement aux besoins des enfants, surtout en matière de développement moteur et sensoriel. Par ailleurs il arrive souvent que les services publics privilégient les activités organisées au détriment du jeu libre, essentiel au développement de l'enfant.

Les enfants de 0 à 12 ans ont d'ailleurs de moins en moins d'endroits où jouer librement. Ils « sortent » moins que les générations précédentes pour jouer. « Jouer dehors » ne va plus de soi, la concurrence des « écrans » est forte, tout comme la crainte des parents que leurs enfants ne soient en danger. Sur ce plan, l'obsession de la sécurité peut entraver leur développement.

GUIDE D'UTILISATION

Le *Cadre de référence des parcs et autres espaces publics pour le jeu libre et actif* a été conçu comme un **coffre d'outils**, dont le présent document de base serait le manuel d'instructions ou le mode d'emploi. Ce document de base est donc, en même temps qu'une vue d'ensemble, une introduction à la série de fiches.

Les **fiches** constituent le matériel du coffre à outils, dans lequel chacun pourra puiser selon ses besoins et intérêts. Elles ont été regroupées en trois catégories : savoir (S), savoir-faire (SF) et outils pratiques (OP).

Le **document de base** renvoie constamment à ces fiches, ce qui permet d'approfondir un sujet dès qu'il est mentionné ou résumé. Un index permet aussi d'accéder rapidement aux fiches pertinentes.

Les fiches se complètent mutuellement. Des références croisées permettent de passer rapidement d'une fiche à l'autre.

Voir fiche



› PARCS PUBLICS, UN SERVICE ESSENTIEL





1

Pour mieux se **COMPRENDRE**

Voici quelques définitions de termes ou d'expressions que l'on retrouve dans les pages qui suivent et dans les fiches. Il est possible que ces définitions s'écartent de celles qu'on trouve dans les dictionnaires courants. Elles sont présentées pour éviter toute ambiguïté ou confusion dans l'usage de ces termes, ainsi que pour favoriser l'adoption d'un langage commun en matière de parcs et d'espaces de jeu.

ACCESSIBILITÉ

Caractère de ce qui est accessible. L'accessibilité s'articule selon une condition, la disponibilité, et cinq dimensions : *temporelle, spatiale, économique, culturelle et sociale*. (Voir p. 15)

ACCESSOIRE DE JEU

Objet ou élément mobile servant à un jeu; ex. : balle, ballon, raquette, filet, quille... Plus spécifiquement, on parlera de « matériel de jeu libre » dans le cadre du jeu libre.

ACCESSIBILITÉ UNIVERSELLE

Concept d'aménagement qui prône la réalisation d'environnements sans obstacles, tels que des bâtiments, des lieux, des équipements ou des objets. Il s'agit d'aménager un monde dans lequel toute la population, incluant les personnes ayant des incapacités, pourra vivre en toute liberté et en sécurité. Toutes les déficiences sont considérées, de même que les situations d'incapacité temporaire¹.

AIRE DE JEU

Partie d'un espace dotée d'un ou de plusieurs équipements ou structures de jeu destinés aux enfants.

COMPOSANTE DE JEU

Élément d'équipement d'aire de jeu conçu à des fins spécifiques. Ex. : barrière, siège de balançoire, échelle à grimper.

ÉQUIPEMENT D'AIRE DE JEU

Structure de jeu ancrée au sol ou offrant une stabilité naturelle (non destiné à être déplacée) qui est utilisée dans les aires de jeu des écoles, des parcs, des services de garde, des instituts, des immeubles d'habitation, des lieux de villégiature privés, des parcs de loisirs, des restaurants et d'autres lieux publics.

ESPACE DE JEU

Périmètre de libre accès en plein air conçu et aménagé pour le jeu libre, avec ou sans équipements d'aire de jeu. L'espace de jeu est sécuritaire et attrayant, permettant de jouer librement.

GROUPES D'ÂGE

Aux fins du projet Espaces, la population des 0 à 12 ans a été partagée en quatre groupes d'âge :

- Tout-petits : 0 à 2 ans
- Petite enfance : 2 à 5 ans
- Enfance : 5 à 9 ans
- Préadolescents : 9 à 12 ans

À noter que les seuils dans ces catégories se chevauchent parce que le développement ne se fait pas également pour tous les enfants.

JEU DIRIGÉ

Activité ludique organisée, comportant des règles et supervisée ou arbitrée par un ou des non-participants.



JEU LIBRE

Activité choisie librement et spontanément pour avoir du plaisir et s'amuser, seul ou avec d'autres. Si elle est pratiquée en groupe, celui-ci peut se donner des règles, mais il n'y a pas d'autorité pour les faire respecter. Le jeu libre présente généralement de l'imprévu, du hasard et du risque, circonscrits dans des limites de temps et d'espace.

1. Selon AlterGo : <http://www.altergo.net/activites/accessibilite/adaptation.html>

MODULE DE JEU

Locution utilisée fréquemment pour désigner une structure de jeu. On utilisera « structure de jeu » de préférence à « module de jeu ».

NORME CAN/CSA Z614

Ensemble d'exigences techniques et de principes fixés par l'Association canadienne de normalisation (CSA) s'appliquant à la conception, la construction, l'installation, l'entretien et la vérification des aires de jeu et équipements d'aires de jeu destinés aux enfants.

NATURALISATION

Aménagement d'un espace en vue de permettre aux jeunes d'entrer en contact avec la nature et de manipuler des éléments naturels à des fins de jeu ou d'apprentissage.

PARC

Espace vert public contenant des infrastructures permettant la pratique de différents types d'activités, libres ou organisées. Un parc a généralement pour but d'offrir des espaces naturels et récréatifs aux populations avoisinantes et aux visiteurs.

On trouvera dans la Typologie des parcs à la page X des définitions des locutions suivantes : **parc de quartier**, **parc de voisinage**, **parc-école**, **parc municipal**, **parc régional** et **parc national**.

SÉCURITÉ

État où les dangers et les conditions pouvant provoquer des dommages d'ordre physique, psychologique ou matériel sont contrôlés de manière à préserver la santé et le bien-être des individus et de la communauté².

SENTIER

Dans un parc, voie de circulation en transport actif permettant de passer aisément d'une aire à une autre ou d'une zone à une autre.

STRUCTURE DE JEU

Construction autonome constituée d'au moins une composante et de sa charpente. Une structure de jeu peut être **combinée** ou **fonctionnelle**.

STRUCTURE DE JEU COMBINÉE

Ensemble de deux équipements de jeu ou plus reliés pour créer une seule unité qui permet plus d'une activité. Ex. : un appareil à grimper combiné à une glissoire et à une échelle horizontale.

STRUCTURE DE JEU FONCTIONNELLE

Structure de jeu dont les différentes parties constituent une seule unité même si les parties ne sont pas physiquement reliées.

TRANSPORT ACTIF

Toute forme de transport où l'énergie est fournie par l'être humain : marche, bicyclette, fauteuil roulant non motorisé, patins à roues alignées ou planche à roulettes, raquettes, skis³.



ZONE

Partie bien délimitée à l'intérieur d'une aire de jeu ou d'un espace de jeu ayant une fonction spécifique. Voir **L'Approche par zones** à la page 20.

2. Source : Centre collaborateur OMS du Québec pour la promotion de la sécurité et la prévention des traumatismes, Réseau de santé publique et ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec, 1998. Voir http://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/DepliantOMS_F.pdf.

3. D'après la définition de l'Agence de la santé publique du Canada : <http://www.phac-aspc.gc.ca/hp-ps/hl-mvs/pa-ap/at-ta-fra.php>.

2

Les VALEURS de référence

Toute vision ayant pour but d'offrir de meilleurs environnements publics de jeu libre et d'activité physique aux jeunes devrait se fonder sur des valeurs. Certaines de ces valeurs seront considérées à la fois comme des objectifs à atteindre pour les usagers des services offerts et, pour les gestionnaires, comme des critères d'évaluation ou des indicateurs de mesure des résultats.

Les valeurs qui suivent ont été choisies dans une perspective générale (l'ensemble des usagers des parcs et autres espaces publics à des fins récréatives) et dans une perspective plus ciblée (la population des 0 à 12 ans). Rien n'empêche les élus et gestionnaires de parcs et d'espaces publics d'ajouter ou de privilégier d'autres valeurs selon leur vision et les besoins du milieu.

2.1 LE PLAISIR

Qu'il s'agisse de divertir, de détendre ou d'amuser, le propre du loisir est de procurer du « plaisir ». C'est le but le plus souvent recherché dans les activités de loisir, même si bon nombre pratiquent des activités récréatives à d'autres fins, comme se mettre en forme, apprendre, relever des défis personnels ou même rendre service. Chez les enfants, le plaisir est nettement l'objectif prédominant, et il rime avec jeu. L'activité qui ne procure pas de plaisir à l'enfant est vite délaissée.

En rendant les espaces publics plus agréables et plus attrayants, on en fera des lieux plaisants que des gens de tous âges aimeront fréquenter pour y pratiquer des activités librement, se rencontrer ou tout simplement s'y détendre.

Pour que les usagers d'un parc puissent y vivre des expériences de loisir plaisantes et satisfaisantes, plusieurs conditions doivent être réunies. Les principales sont l'esthétisme, la diversité, la sécurité, la fonctionnalité et les possibilités de socialisation.

2.2 JOUER DEHORS

Le constat indéniable que les enfants d'aujourd'hui jouent moins dehors que les enfants d'autrefois et qu'il s'ensuit des problèmes de développement et santé pour la jeune génération appelle à revaloriser le jeu à l'extérieur, quel que soit le « dehors ».

Ce dehors, c'est tout lieu en plein air permettant aux enfants de jouer librement, de faire des découvertes et des apprentissages : parc, cour de récréation, cour arrière, ruelle, rue, champ, terrain vague, boisé... On priorisera cependant les lieux qui offrent un environnement sécuritaire et un contact avec la nature.

2.3 LA NATURE

La nature, en plus de constituer un « dehors » vivifiant et sain, a des vertus pédagogiques qui favorisent un développement plus complet de l'enfant. « Passer du temps dans la nature, dit Melissa Lem, médecin de famille à Toronto, est essentiel au bon développement de l'enfant, sur le plan psychologique autant que sur le plan physique. Certains chercheurs affirment même qu'une "dose quotidienne de nature" peut prévenir et traiter de nombreux troubles médicaux⁴. »

La nature offre aussi à toute la population des expériences de loisir enrichies et, à ce titre, le parc public constitue une ressource indispensable.

Voir fiche



› FAVORISER LE PLAISIR
DANS LES PARCS

Voir fiches



› NATURALISATION
DES ESPACES DE JEU



› ZONE JARDIN ET MILIEUX
NATURELS

4. Extrait d'une entrevue publiée sur le site de la Fondation David Suzuki le 21 mars 2012 : *La santé des enfants, c'est dehors que ça se passe!*
<http://www.davidsuzuki.org/fr/blogues/vert-sante/2012/03/la-sante-des-enfants-cest-dehors-que-ca-se-passe/>

2.4

LE MODE DE VIE PHYSIQUEMENT ACTIF

Le mode de vie physiquement fait partie intégrante des « saines habitudes de vie », qui sont devenues un objectif majeur en santé publique. Bon nombre de politiques et de programmes de loisir souscrivent à cet objectif, ce qui a amené bien des gens à pratiquer, dans leurs temps libres, des activités pour améliorer leur forme physique ou tout simplement se maintenir en bonne santé. Les parcs et autres espaces publics (voies cyclables, sentiers, terrains de sport, etc.) offrent un cadre qui favorise l'adoption et le développement d'un mode de vie physiquement actif.

2.5

LA PRATIQUE LIBRE ET LE JEU LIBRE CHEZ L'ENFANT

La pratique libre d'activités de loisir est de plus en plus importante par rapport à la pratique d'activités organisées ou encadrées. « On désire pratiquer son loisir quand on veut, avec qui on veut et, dans une certaine mesure, comme on veut⁵. » La pratique libre est davantage qu'un phénomène passager ou une tendance, elle est une valeur qu'on peut associer à la liberté.

Pour les enfants, le jeu libre est la pratique de prédilection, car jouer est tout à fait naturel pour eux. Or, contrairement à la pratique libre chez les adultes, le jeu libre des enfants n'est pas valorisé. L'époque où on les laissait jouer dehors, leur permettant de jouir pleinement de leur liberté de mouvement, sans aucune contrainte, est révolue.

L'importance que l'on devrait accorder au jeu libre vient principalement des connaissances scientifiques en matière de développement de l'enfant. Le jeu est en effet un moyen d'apprentissage incontournable durant l'enfance. Les enfants s'y adonnent d'ailleurs tout naturellement, spontanément, qu'il y ait encadrement ou non. L'apprentissage véritable ne peut être que le résultat d'une expérience personnelle, d'une démarche active et autonome.

Les parcs et autres espaces publics devraient offrir aux enfants davantage de possibilités de jouer librement, dans un environnement stimulant et ponctué de défis.

2.6

LE DÉVELOPPEMENT OPTIMAL DE L'ENFANT

Pour les enfants, le mode de vie physiquement actif devrait s'imposer tout naturellement, mais c'est de moins en moins le cas. Offrir des lieux où ils pourront jouer ou pratiquer des activités physiques récréatives est essentiel, mais il faut prendre en compte leurs besoins particuliers aux divers stades de leur développement.

L'offre de service dans les parcs devrait permettre aux enfants qui les fréquentent de se développer sur les plans moteur et sensoriel, ainsi que de cultiver leurs habiletés à leur rythme et selon leurs capacités du moment, de préférence par le jeu libre.

5. André Thibault, Ph. D., « Les tendances qui interpellent l'offre de service en loisir - Pourquoi le statu quo est impossible », *Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir*, vol. 7 no 10, 2010, p. 2.

Voir fiche



› JEU LIBRE CHEZ L'ENFANT

Voir fiches



› BESOINS ET DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT DANS LES ESPACES DE JEU



› DÉVELOPPEMENT PERCEPTIVOMOTEUR DE L'ENFANT

2.7

LA SOCIALISATION

Une autre valeur fondamentale sur laquelle devrait reposer toute vision destinée à proposer des espaces de jeu aux enfants est la socialisation. Avec les autres, l'enfant apprend non seulement à reconnaître les différences et à les respecter, mais aussi à prendre sa place, à développer sa personnalité. Ce contact avec les autres, et particulièrement les enfants de son âge de provenances diverses, est fondamental.

Les services de garde publics et l'école ont d'ailleurs une mission de socialisation des enfants, qui est d'autant plus importante qu'il y a de nos jours davantage d'enfants uniques dans les familles et que le voisinage ne constitue plus le milieu de prédilection pour jouer librement. Le parc public peut lui aussi contribuer à cette socialisation en se faisant lieu d'échanges et de partage communautaire.

.....

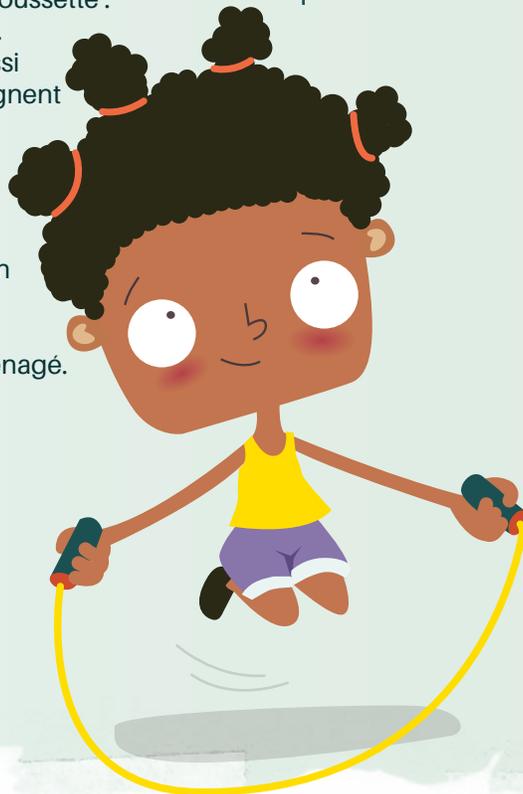
2.8

LA VIE FAMILIALE

« Penser famille » est important au moment de planifier, de concevoir ou d'aménager un parc. Les enfants, surtout les plus jeunes, sont souvent accompagnés quand ils vont jouer au parc. L'accompagnateur peut être un enfant plus âgé, mais c'est généralement un parent adulte ou un grand-parent.

« Penser famille » dans l'aménagement d'un parc, c'est prévoir la présence de personnes de tous âges et de toutes conditions. Ces personnes devraient pouvoir circuler aisément (parfois en fauteuil roulant), se sentir en sécurité, avoir des endroits pour se reposer et trouver du plaisir dans leur expérience, même si elles ne font qu'accompagner des enfants. De même pensera-t-on aussi aux parents dont les tout-petits sont encore en poussette : les voies de circulation devraient être « carrossables ». L'expérience vécue dans un parc devrait ainsi être aussi plaisante et positive pour les personnes qui accompagnent les enfants que pour ces derniers.

« Penser famille », c'est enfin prévoir des lieux où pourront se dérouler des fêtes familiales ou encore organiser des événements à participation familiale. Si on aménage une aire de pique-nique, on prévoira un espace de jeu à proximité où les gens pourront jouer librement (pas juste les enfants) ou bien cette aire sera-t-elle située non loin d'un espace de jeu déjà aménagé.



Voir fiche

› BESOINS ET DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT DANS LES ESPACES DE JEU

S

Voir fiches

› « PENSER FAMILLE » DANS L'AMÉNAGEMENT DES PARCS

S

Aussi : *Portrait statistique des familles au Québec, Faits saillants*, Famille Québec, 2011 : http://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/SF_Portrait_stat_faits_saillants_11.pdf



3

Les conditions de **SUCCÈS**

Pour permettre aux jeunes de bouger dans les espaces publics, pour que les enfants se développent sainement et de façon équilibrée, pour qu'ils profitent de la nature, pour qu'ils se socialisent positivement, pour qu'ils aient du plaisir sans contraintes, plusieurs conditions doivent être réunies.

3.1

LE PARC, LIEU DE VIE

Les parcs devraient être considérés d'abord comme des lieux de vie pour les communautés environnantes, ils font à ce titre partie intégrante du « milieu de vie ». Dès leur conception, une multiplicité d'usages et de fonctions peuvent être envisagées, qui varieront selon le type de parc. Chaque parc est unique et complémentaire. Il doit refléter le milieu et répondre à ses besoins.

Mais quel que soit le type, le parc en tant que lieu de vie devrait aussi répondre aux besoins d'une diversité d'utilisateurs. Il est important de tenir compte des besoins individuels, mais aussi des réalités de la vie familiale, des intérêts communs, des rapports intergénérationnels, ainsi que des échanges interethniques et interculturels.

Le parc comme lieu de vie, c'est aussi une multitude de contextes d'utilisation : on y vient pour se détendre, marcher, courir, jouer, faire du sport, faire des rencontres, prendre l'air, s'amuser, assister à des spectacles, observer la nature, etc.

En définissant la vocation ou la fonctionnalité dominante d'un parc, on ne perdra pas de vue qu'il devrait garder une certaine polyvalence. Il ne faudrait pas qu'un parc soit perçu comme le lieu d'une seule spécialité ou ne s'adresse qu'à un groupe de population.

Le parc public, c'est ainsi davantage qu'une simple infrastructure de loisir. Son caractère de « lieu de vie » ne se limite d'ailleurs pas à son potentiel d'animation par les gens ou groupes de population qui le fréquentent, c'est aussi un lieu de vie en ce qu'il est vivant par lui-même, au sens biologique (flore et faune). En tant qu'environnement naturel, le parc permet d'offrir à ses usagers des expériences saines de contact avec la nature, tout particulièrement aux enfants, toujours avides de découvertes.

3.2

L'ACCESSIBILITÉ

En 2007, le Conseil québécois du loisir a publié un cadre de référence pour l'accessibilité au loisir, dans lequel on définissait ainsi l'accessibilité :

Rendre accessible le loisir suppose, entre autres :

- la possibilité d'accéder à une activité, à un lieu de pratique, à un équipement;
- la capacité de comprendre et de pratiquer;
- la qualité de la mise en relation et de l'échange.

« L'accessibilité renvoie aussi à l'égalité des chances, à la notion du droit défini comme la faculté d'accomplir ou non quelque chose ou de l'exiger d'autrui, en vertu de règles reconnues. Elle se mesure par le maillon le plus faible; elle est qualifiée d'universelle lorsqu'il est possible pour n'importe quelle personne d'accéder, de pratiquer, d'échanger de façon équivalente, mais, dans les faits, elle exige souvent des mesures spécifiques pour répondre aux besoins et aux attentes d'une partie de la population⁶. »

L'accessibilité comporte cinq dimensions et repose sur une condition préalable que l'on appelle « disponibilité ». Si l'on veut en effet attirer les gens dans les parcs, il faut offrir des lieux, des voies d'accès et des équipements.

Voir

› **TYPOLOGIE DES PARCS**
page 19

Voir fiches

S

› **PARCS PUBLICS,
UN SERVICE ESSENTIEL**

S

› **NATURALISATION
DES ESPACES DE JEU**

S

› **BRÈVE HISTOIRE DES
ESPACES DE JEU PUBLICS**

Voir fiches

S

› **ACCESSIBILITÉ**

S

› **ESPACES DE JEU LIBRE
EN HIVER**

S

› **ACCESSIBILITÉ UNIVERSELLE
DANS LES PARCS PUBLICS**

S

› **ACCESSIBILITÉ UNIVERSELLE
ET AIRE DE JEU**

6. Conseil québécois du loisir, Le loisir accessible : un droit pour tous, 2007; <http://www.loisir.qc.ca/101/Docs/Cadreaccessibilité1.pdf>

Les cinq dimensions sont :

La dimension **temporelle** renvoie au temps disponible qu'a le citoyen pour effectuer des activités de loisir. Il englobe aussi les saisons, les périodes de temps, les plages horaires pendant lesquelles les activités, les espaces et les équipements sont accessibles aux publics cibles.

La dimension **spatiale** englobe à la fois la répartition de l'offre du loisir sur le territoire et l'accès physique aux sites, aux équipements et aux activités. On peut l'associer à l'accessibilité universelle, cette dernière s'entendant comme la possibilité pour les personnes ayant des limitations fonctionnelles ou des capacités physiques restreintes d'avoir accès comme les autres aux sites, aux équipements et aux activités.

La dimension **économique** correspond à la part du revenu consacré par les gens ou les organisations au loisir ainsi qu'aux tarifs fixés pour la pratique d'activités récréatives. Les activités de loisir varient selon les revenus familiaux, ainsi un parc peut devenir un site privilégié pour les familles à faible revenu.

La dimension **culturelle** fait référence aux connaissances, croyances, coutumes, valeurs, traditions, rites, rythmes, ainsi qu'à l'environnement social et à l'éducation qui influencent l'individu sur ses choix en matière de loisir.

La dimension **sociale** renvoie à la capacité de générer un lien social et un sentiment d'identité collective.

La conception des parcs publics et des espaces de jeu devrait prendre en compte ces cinq dimensions.

3.3

LA SÉCURITÉ

La sécurité est une préoccupation majeure des corps publics, des collectivités et des parents. Elle revêt plusieurs aspects, en commençant par la prévention et la réduction des dangers, mais c'est aussi la capacité d'intervention et l'éducation à la sécurité.

Et il importe de ne pas négliger le sentiment de sécurité du public, fondamental pour assurer la fréquentation des parcs et autres lieux publics, et pour que les gens puissent y pratiquer leurs activités en toute confiance et avec un maximum de plaisir. En effet, même quand on a pris toutes les mesures requises pour offrir un environnement sécuritaire, il est possible que le sentiment de sécurité ne soit pas à la hauteur, car il est ici question de perception.



La principale difficulté pour les autorités publiques et les gestionnaires d'équipements de jeu ou de loisir, c'est de trouver le juste équilibre entre les restrictions nécessaires (ou même les interdictions) et la liberté des pratiquants. Chez les enfants en particulier, la surprotection peut les priver de leur autonomie ou la réduire exagérément, ce qui les empêche de se développer de façon optimale. Oui, les enfants devraient pouvoir prendre des risques pour faire des découvertes et éprouver leurs limites.

Pour sécuriser les espaces de jeu dans les parcs publics, trois lignes de conduite s'imposent :

1. Offrir un environnement physique et des équipements de qualité
2. Offrir un encadrement de qualité
3. Favoriser les bons comportements et les bonnes attitudes

Enfin, tous les concepteurs et gestionnaires de parcs publics savent qu'il y a une multiplicité de normes à respecter quand on prévoit aménager ou réaménager des espaces de jeu. La référence la plus courante en ce qui a trait aux aires et équipements de jeu dans les parcs est la norme CSA Z614 de l'Association canadienne de normalisation.

Cette norme touche à la fois aux exigences techniques et aux principes qui entourent la conception, la construction, l'installation, l'entretien et la vérification des aires et des équipements de jeu destinés aux enfants. Elle s'applique aux aires extérieures de jeu et aux équipements de jeu qui s'y trouvent et sont accessibles au public.

3.4

L'ENGAGEMENT POLITIQUE

Évoquer l'engagement politique à l'égard des parcs publics et des espaces de jeu, c'est faire référence essentiellement au rôle des élus. Bien entendu, il leur appartient de fixer les grandes orientations, et d'adopter les plans d'action et budgets appropriés, mais leur engagement devrait aller au-delà de ces responsabilités en vertu même de leur fonction de représentation de la population.

Sans pour autant qu'ils interviennent dans la gestion quotidienne et l'administration des parcs, il est souhaitable qu'ils se préoccupent régulièrement de l'adéquation de l'offre de service aux besoins de la population, lesquels peuvent changer ou évoluer.

Voici quelques facettes de cet engagement politique :

- Les élus peuvent être appelés à adopter une politique sur les parcs, mais cette politique peut être intégrée à un plan plus global (plan d'aménagement, plan d'urbanisme, plan sur l'environnement, politique familiale, etc.).
- Les élus ont un rôle majeur à jouer dans l'élaboration de la vision à long terme qui devrait présider à la planification d'un réseau de parcs.

Voir fiche



› MAÎTRISER SA PROPRE PEUR POUR FAVORISER LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Voir fiche



› NORME CAN/CSA Z614 AIRES ET ÉQUIPEMENTS DE JEU

Voir fiche



› RÔLE DES ÉLUS



- Parce que les parcs publics sont un lieu de vie communautaire, les élus devraient favoriser la participation publique à toute démarche de planification des parcs.
- Les demandes des citoyens sont à examiner avec discernement. Souvent, ce sont des demandes qui proviennent de groupes organisés, intéressés à des disciplines précises. Les élus devraient être en mesure de faire la part des choses face à ces demandes, surtout en mettant dans la balance les besoins plus généraux – et la plupart du temps moins « spécialisés » – de la communauté.

3.5

LA COORDINATION INTERSERVICES

Un sondage du projet Espaces réalisé auprès des municipalités à l'automne 2013⁷ révélait qu'il n'y a pas de modèle administratif uniforme pour la gestion des parcs au niveau municipal. Ainsi, on apprenait que le service des loisirs est responsable de la planification et de l'aménagement des espaces de jeu dans les parcs dans 36 % des cas; dans les petites municipalités, c'est surtout la direction générale, mais le portrait d'ensemble fait voir d'autres services, par exemple les travaux publics (21 %), l'urbanisme (13 %) et les espaces verts (6 %).

Chose certaine, étant donné les multiples facettes de la gestion des parcs et des espaces de jeu, il ne saurait y avoir un seul service impliqué. Non seulement la collaboration entre différents services s'impose-t-elle, mais il faut une réelle coordination.

Le modèle adopté sera souple, car suivant l'étape de gestion (planification, conception, réalisation, appropriation, entretien ou évaluation), il est possible que ce ne soient pas les mêmes services à coordonner.

3.6

LA CONCERTATION AVEC LES INSTITUTIONS ET ORGANISMES DU MILIEU

Selon le sondage du projet Espaces mentionné ci-dessus, environ la moitié des municipalités ont des ententes avec des établissements scolaires et ces ententes incluent dans 96 % des cas l'utilisation d'un parc-école. Par ailleurs, les enfants de près de 80 % des CPE fréquentent un parc public, situé le plus souvent à moins de 500 mètres. Et on peut facilement croire que d'autres groupes fréquentent les parcs publics, présentant des besoins qui peuvent être spécifiques. La formule de la concertation peut ainsi s'appliquer à d'autres organismes ou institutions que les établissements scolaires.

Si une municipalité investit dans des espaces de jeu libre, il importe qu'elle y attire les groupes de population pour lesquels ces espaces ont été conçus. La concertation peut alors prendre diverses formes, l'important étant qu'elle soit du type gagnant-gagnant. En accueillant des jeunes de services de garde, d'écoles avoisinantes ou de groupes communautaires, le parc public augmente sa fréquentation, le lieu de vie s'anime davantage, la Ville joue un rôle éducatif complémentaire que ne peut qu'apprécier la collectivité.

Voir fiches



› ORGANISATION PERFORMANTE



› RÔLE DES PROFESSIONNELS EN LOISIR DANS LE PROCESSUS DE GESTION DES PARCS



› RÉUSSIR LA CONCERTATION

7. Voir projet Espaces, *Bulletin* n° 1, février 2014 : <http://www.loisirpublic.qc.ca/uploads/AQLP/BulletinProjetEspaces.pdf>.

3.7

LA PARTICIPATION CITOYENNE

La participation citoyenne s'entend ici comme la participation de la population aux décisions qui les concernent.

Le processus participatif est une démarche qui recèle un fort potentiel pour transformer le milieu avec les citoyens, mais encore faut-il bien la planifier pour assurer un succès.

Il y a différents niveaux de participation des citoyens dans tout projet ou processus. Les acteurs sollicités ne sont pas les mêmes à toutes les étapes. Ainsi, chaque étape du développement d'un projet appelle une forme de participation appropriée pour bien prendre en compte les idées de chaque partie prenante et assurer l'efficacité du processus. Par exemple, dès le début d'un projet, les citoyens et acteurs locaux sont invités à élaborer collectivement la vision de ce projet. Le développement des scénarios d'aménagement, à partir des propositions issues d'activités participatives au stade précédent, relève plutôt des professionnels de l'aménagement. Les citoyens seront par la suite informés des scénarios proposés et invités à les valider.

Le processus participatif comporte des avantages indéniables par rapport aux processus conventionnels, gérés uniquement par des professionnels désignés. Les citoyens, qui vivent dans le milieu au quotidien, ont une perception et une connaissance différentes de celles des experts, ce qui permet d'enrichir l'analyse. Les professionnels sont appelés à compléter le savoir expérientiel des résidents. La capacité d'écoute et l'ouverture aux échanges de chacun sont des ingrédients clés pour la compréhension mutuelle des enjeux.

En intégrant les observations, les préoccupations et les aspirations des résidents dès le départ et tout au long du projet, les questionnaires font en sorte que l'ensemble des participants trouve collectivement des réponses qui correspondent aux besoins réels de la communauté⁸.

Au-delà d'une simple étape de consultation, la participation citoyenne permet non seulement d'avoir un réseau de parcs qui répond réellement aux besoins de la population, mais aussi qui en favorise l'appropriation et l'évaluation.

Voir fiches

Voir fiche

5

> PARTICIPATION CITOYENNE



8. Centre d'écologie urbaine de Montréal, *L'urbanisme participatif - Aménager la ville avec et pour les citoyens*, 2015; voir <http://www.cremtl.qc.ca/actualites/2015/lurbanisme-participatif-amenager-ville-pour-ses-citoyens>.

4

TYPOLOGIE *des parcs*

Cette section présente une typologie des parcs publics⁹ qui vise à faire ressortir des fonctions dominantes en relation avec des besoins ou des objectifs particuliers. Cette typologie peut aider grandement les autorités municipales, surtout au stade de la planification, à bien répartir divers types de parcs sur leur territoire et à concevoir judicieusement le réseau de leurs parcs.

Bien entendu, tous les parcs, quel que soit le type, restent des espaces de verdure ouverts à l'ensemble de la population. Les types peuvent d'ailleurs se chevaucher : par exemple, un parc de voisinage peut aussi servir de parc-école, ou, dans les petites municipalités, le parc municipal peut assurer les fonctions de parc de voisinage et de parc de quartier. Cette typologie n'est donc pas un modèle rigide.

9. Cette typologie est inspirée et adaptée de *Guidelines for Developing Public Recreation Facility Standards*, Ontario Ministry of Culture, Recreation, Sport and Fitness Division, 2004.

4.1

LE PARC DE VOISINAGE

C'est un parc destiné aux habitants résidant à proximité, souvent boisé ou paysager, et pourvu d'équipements permettant le jeu et la détente. Il favorise les rencontres de voisinage et les loisirs non structurés, reflétant les caractéristiques de la population environnante.

4.2

LE PARC-ÉCOLE

C'est un parc aménagé en partenariat entre un établissement scolaire (ou une commission scolaire) et une municipalité pour répondre à la fois aux besoins des élèves et à ceux des résidents à proximité. Il sert en partie à l'enseignement par le jeu.

4.3

LE PARC DE SECTEUR OU DE QUARTIER

C'est un parc destiné aux résidents d'un quartier, où le paysage naturel est important, et pourvu d'équipements sportifs, récréatifs et sanitaires permettant la pratique sportive, le jeu, la détente et l'animation, dans un esprit de préservation du paysage et des espaces verts.

4.4

LE PARC MUNICIPAL

C'est un parc conçu pour répondre aux besoins de tous les citoyens d'une municipalité. C'est un espace d'envergure où le paysage naturel est important et qui est pourvu d'équipements spécialisés et polyvalents. Les activités qu'on y pratique se font dans un esprit de préservation du paysage et des espaces verts.

4.5

LE PARC RÉGIONAL*

C'est un territoire à vocation récréative dominante, établi sur des terres du domaine public ou des terres privées. Les parcs régionaux visent notamment à rendre de nouveaux espaces naturels protégés plus accessibles pour la pratique d'activités récréatives de plein air, favoriser la mise en valeur, sur une base permanente, d'espaces naturels dotés d'un potentiel récréatif reconnu en région, répondre aux besoins spécifiques du milieu en matière d'espaces récréatifs protégés et favoriser la mise en valeur de ces espaces aux fins de développement récréotouristique¹⁰.

* Le présent Cadre de référence n'a pas pour objet ce type de parc, mais la définition peut être utile dans une approche complémentaire au moment de planifier un réseau de parcs au niveau municipal.

Voir fiche



› TYPOLOGIE DES PARCS :
LE PARC DE VOISINAGE

Voir fiche



› TYPOLOGIE DES PARCS :
LE PARC-ÉCOLE

Voir fiche



› TYPOLOGIE DES PARCS :
LE PARC DE SECTEUR
OU DE QUARTIER

Voir fiche



› TYPOLOGIE DES PARCS :
LE PARC MUNICIPAL

10. Définition provenant du ministère des Affaires municipales, des Régions et de l'Occupation du territoire (MAMROT), <http://www.mamrot.gouv.qc.ca/amenagement-du-territoire/guide-la-prise-de-decision-en-urbanisme/intervention/parcs-regionaux/>.

4.6

LE PARC NATIONAL*

C'est une portion de territoire classée par décret à l'intérieur de laquelle la faune, la flore et le milieu naturel en général sont protégés des activités humaines. La population peut cependant avoir accès à certaines portions des parcs nationaux pour y pratiquer des activités de plein air. On compte au Québec des parcs nationaux de juridiction fédérale et de juridiction provinciale, ces derniers gérés par la Société des établissements de plein air du Québec (SEPAQ).

* Le présent Cadre de référence n'a pas pour objet ce type de parc, mais la définition peut être utile dans une approche complémentaire au moment de planifier un réseau de parcs au niveau municipal.



5

L'approche par ZONES

Le concept d'aménagement par « zones » dans les parcs est une approche utilitaire et concrète qui répond à la multiplicité des besoins de développement des enfants. Ce partage en zones constitue aussi un stimulant indirect au jeu libre par la configuration même des lieux et contribue au plaisir que les usagers peuvent retirer de la fréquentation du parc.

Aux fins du développement des enfants, on distingue sept zones : la zone d'accueil, la zone de création, la zone de sable et d'eau, la zone de jeu calme et de rencontres, la zone de jeu symbolique et dramatique, la zone de jeu physique et la zone jardin et milieux naturels. Ce modèle est inspiré par celui qu'a mis au point le Danois Steen Esbensen, un spécialiste de l'éducation par le jeu¹¹.

Si elles ne sont pas contiguës, les zones devraient être reliées par des sentiers qui donneront accès à chacune tout en les différenciant. Les utilisateurs pourront ainsi passer entre et à travers les éléments qui les composent et s'orienter dans l'espace.

Les sentiers ont bien sûr pour objectif de conduire les usagers d'une zone à l'autre, mais ils peuvent aussi contenir eux-mêmes des éléments de jeu. Ils peuvent offrir des possibilités de jeux moteurs (course, activité à vélo, jouets roulants, etc.), d'expériences sensorielles, d'exploration et d'autres apprentissages¹².

Par ailleurs, le découpage en zones peut être considéré comme une mesure de sécurité. Les blessures sont plus probables dans les espaces où les zones sont mal délimitées.

L'aménagement des zones peut être très variable. Elles peuvent être regroupées ou non, à proximité l'une de l'autre ou non, de dimensions et de formes très variées. Tout dépend notamment du type de parc, du lieu, de l'espace disponible, de la configuration du terrain et du budget. L'expérience a montré qu'il était possible d'aménager les sept zones même dans les plus petits parcs.

5.1 LA ZONE D'ACCUEIL

La zone d'accueil constitue l'entrée principale et la sortie de l'espace de jeu. C'est un lieu de va-et-vient où les gens échangent quelques mots et où les parents ou les accompagnateurs peuvent voir interagir les enfants sans être dans le chemin des passants. Cette zone bien aménagée permet aux enfants d'arriver sur les lieux à leur propre rythme. Elle doit être accueillante, les messages qui y sont affichés devraient être positifs et mettre à l'aise ceux qui s'y présentent. Elle peut empiéter légèrement sur les autres zones.

5.2 LA ZONE DE CRÉATION

C'est une zone d'activité qui peut aider les enfants à développer leur motricité fine et leur imagination. Les enfants peuvent y apporter des jouets ou se servir d'éléments à leur disposition pour des activités créatrices comme la construction, le bricolage, le dessin et la musique.

Voir fiches

S

> AMÉNAGEMENT DES ZONES

S

> ESPACES DE JEU LIBRE EN HIVER

S

> NATURALISATION DES ESPACES DE JEU

Voir fiche

S

> ZONE D'ACCUEIL

Voir fiche

S

> ZONE DE CRÉATION

11. Esbensen, Steen, *The Early Childhood Playground : An Outdoor Classroom*, 1987.

12. Gillain Maufette, Anne, *Revisiter les environnements extérieurs pour enfants*, 1999.

5.3

LA ZONE DE SABLE ET D'EAU

Cette zone contient du sable et de l'eau pour susciter des jeux stimulants qui contribuent au développement cognitif ou créatif des enfants. Un espace suffisamment grand favorisera les activités en groupe tout en permettant à l'enfant qui veut jouer seul de le faire. L'aire de sable est un élément essentiel du jeu extérieur, un point focal dans tout espace de jeu.

5.4

LA ZONE DE JEU CALME ET DE RENCONTRES

C'est une zone de détente, invitant à des jeux tranquilles, où l'on peut se réunir, nouer des liens. Elle permet aux enfants de faire des activités de concentration, de rêvasser ou de socialiser. C'est aussi un lieu d'échanges avec les adultes. Cette zone peut être munie de tables, de bancs, d'équipement berçant ou de toute autre structure invitante pour échanger et bavarder.

5.5

LA ZONE DE JEU SYMBOLIQUE ET DRAMATIQUE

Le but de cette zone est principalement de multiplier les possibilités de jeux symboliques : jeux associatifs ou coopératifs, activités d'expression artistique ou orale, musique, etc. On y concentrera des éléments et des structures qui fourniront un cadre dans lequel les enfants pourront laisser libre cours à leur imagination et créer des personnages. On peut réserver un coin de cette zone à l'art dramatique : les enfants pourront y jouer la comédie et même présenter une pièce de théâtre qu'ils auront créée.

5.6

LA ZONE PHYSIQUE

C'est une zone d'activités physiques à forte intensité. L'enfant y développe sa confiance en ses habiletés physiques et prend conscience de ses capacités et limites. Cette zone peut être composée d'une aire de jeu, de jeux d'eau, de grands espaces ouverts et offrir des variations de niveau telles que butte ou pente pour susciter des défis moteurs.

5.7

LA ZONE JARDIN ET MILIEUX NATURELS

L'ensemble d'un parc offre généralement un environnement naturel qui permet aux enfants d'être en contact avec des éléments naturels tels qu'arbres, arbustes, fleurs et petits animaux sauvages. Il convient toutefois d'aménager en plus une zone spécifique comportant des végétaux. Les enfants pourront s'y familiariser avec la texture, les couleurs et les odeurs de divers éléments naturels, explorer les lieux et y faire leurs propres découvertes. Le potager (jardin de légumes) est un attrait captivant pour les enfants, qui vont découvrir d'où viennent certains aliments qu'ils consomment ou même des produits qu'ils ne connaissent pas du tout.

Voir fiche



› ZONE DE SABLE ET D'EAU

Voir fiche



› ZONE DE JEU CALME ET DE RENCONTRES

Voir fiche



› ZONE DE JEU SYMBOLIQUE ET DRAMATIQUE

Voir fiche



› ZONE PHYSIQUE

Voir fiche



› ZONE JARDIN ET MILIEUX NATURELS

6

Le processus de **GESTION DES PARCS**

L'équipe du projet Espaces a conçu un modèle qu'elle propose aux municipalités pour assurer une gestion optimale des parcs sous leur responsabilité. Le « processus de gestion des parcs » que constitue ce modèle comprend plusieurs étapes et fonctions. Il s'applique à la fois à l'ensemble des parcs et à chaque parc. Car il faut d'abord voir les parcs comme un réseau, où les parcs n'ont pas tous la même vocation dominante, mais se complètent. Ils peuvent d'ailleurs être reliés entre eux par des voies de circulation favorisant le transport actif.

Le modèle proposé est avant tout une invitation à chaque municipalité à faire le point sur son propre réseau. « Y aurait-il lieu de faire une évaluation systématique de nos parcs? De développer une vision à long terme? D'entreprendre l'élaboration d'un plan? »

Les huit étapes proposées sont les suivantes : la vision, la planification, la conception, la réalisation, la promotion, l'appropriation, les opérations et l'évaluation.



Les étapes se succèdent, mais certaines peuvent se chevaucher. L'aménagement (étape réalisation) peut être incomplet ou inachevé, mais un parc peut quand même être ouvert et fonctionnel. Et dès qu'un parc est ouvert, il faut en assurer la gestion courante (opérations), notamment l'entretien. La promotion n'est jamais faite une fois pour toutes non plus. Et l'appropriation est un processus continu, qui ne saurait être limité dans le temps.

Voyons chaque étape plus en détail.



6.1

LA VISION

La vision est une projection dans l'avenir, qui exprime essentiellement ce que l'on souhaite. Elle procède d'une observation fine de la réalité, le réseau des parcs bien entendu, mais aussi l'environnement plus large, incluant la population et les tendances démographiques. Il faut également regarder au-delà de la municipalité : l'offre de service en matière de loisir dans la région et dans les autres municipalités.

La vision peut s'inscrire dans les orientations générales de la municipalité, par exemple à l'occasion de l'élaboration d'un plan stratégique à long terme ou dans le cadre d'un schéma d'aménagement et de développement (SAD), mais il importe qu'elle fasse l'objet d'un énoncé spécifique en matière de parcs et d'espaces de jeu.

- Quelles valeurs voulons-nous privilégier?
- Quels grands objectifs visons-nous?
- Que voulons-nous vraiment offrir à la population actuelle et aux générations futures?

Enfin, la vision devrait susciter le questionnement suivant : Faut-il repartir de zéro? Faut-il refaire un plan d'ensemble pour tous les parcs? Faut-il redéfinir la vocation de chacun? Dans quelle mesure les parcs actuels prennent-ils en compte les valeurs définies à la section 2? Les conditions de succès (section 3) sont-elles réunies? Lesquelles sont déficientes ou absentes? Sur lesquelles faudrait-il travailler?

La vision fera l'objet d'un énoncé qui peut tenir en quelques phrases.

.....

6.2

LA PLANIFICATION

La planification articule le projet d'un réseau harmonieux, à développer, adapter et entretenir sur une longue période. Elle devrait donc s'inscrire dans la durée, dans une perspective de développement durable. Elle amorce réellement le processus qui vise à offrir aux citoyens des parcs sécuritaires, accessibles et plaisants.

Compte tenu des investissements importants que la mise en œuvre d'un plan peut représenter, on doit choisir soigneusement le terme : plan de trois ans, cinq ans, dix ans ou autre? Tout dépend des données disponibles, de l'étendue de la vision formulée à l'étape précédente, et des orientations et plans de développement actuels.

À ce stade, l'inventaire des ressources est fondamental, tout comme le portrait de la population et les besoins des divers groupes de population, exprimés ou non. Par ailleurs, y a-t-il des parcs régionaux ou nationaux à proximité qui répondent déjà à des besoins? Y a-t-il des services, des installations ou des équipements dans des municipalités voisines qui pourraient faire l'objet d'un partage ou d'ententes intermunicipales? Y a-t-il des ressources non municipales qu'on pourrait mettre à profit, comme des cours d'école ou même des terrains privés?

Voir fiche

Sf

› DÉVELOPPER UNE VISION

Voir fiches

Sf

› PLANIFICATION INTÉGRÉE DES PARCS

S

› PARTICIPATION CITOYENNE

S

› ORGANISATION PERFORMANTE

S

› CONTRIBUTION POUR FINS DE PARC

Le plan devra formuler un certain nombre de principes directeurs, qui serviront de références pour la conception, l'aménagement ou le réaménagement de chaque parc. Ces principes serviront aussi de base pour déterminer les indicateurs de succès.

Voici quelques éléments à retenir pour planifier judicieusement :

- Planifier dans l'intérêt général, pour le bénéfice de la communauté
- Planifier avec la participation des citoyens (démarche interactive)
- Planifier dans une perspective de développement durable
- Planifier dans une perspective d'amélioration des ressources
- Intégrer les parcs dans les orientations et plans existants
- Prévoir des indicateurs de succès
- Impliquer tous les acteurs du milieu dans l'identification des besoins
- Définir un cadre budgétaire global incluant toutes les étapes du processus de gestion

6.3

LA CONCEPTION

Découlant du plan d'ensemble, la conception est le développement d'idées d'aménagement ou de réaménagement du réseau et de chacun des parcs pris séparément. En résultent des plans d'aménagement ou de réaménagement et des devis en vue des appels d'offres. On concevra ainsi chaque parc et les éléments périphériques qui s'y rattachent en fonction des spécificités du milieu dans lequel il se trouvera et des besoins identifiés à l'étape de la planification. La conception prendra aussi en compte les caractéristiques du terrain, ainsi que l'accessibilité et la sécurité, qui comptent parmi les conditions de succès.

Quelle que soit sa vocation, tout parc devrait offrir des possibilités d'expériences variées à ses usagers. Faut-il une aire de pique-nique, un terrain de rassemblement, des allées ou des sentiers de promenade? Y aura-t-il des aires ombragées? Devra-t-on en créer? Quels autres services pratiques devrait-on offrir?

On se montrera particulièrement attentif aux espaces de jeu. Quelle place réserver aux espaces de jeu libre par rapport aux terrains de sport, par exemple? Dans les espaces de jeu libre, on prévoira des aires sans équipements, qui peuvent être vallonnées et légèrement boisées, ainsi que des zones munies d'équipements. Mais quels équipements?

Pourra-t-on aménager toutes les zones du modèle proposé à la section 5? Comment seront-elles configurées? Comment seront-elles reliées? Quels espaces devra-t-on clôturer?

Dans quelle mesure l'aménagement facilitera-t-il l'appropriation du parc par la communauté? Quel entretien exigeront les équipements préconisés? Quelle sera leur durée de vie utile?

Les réponses à ces questions permettront d'établir un plan-concept du parc, fondamental.

Le travail de conception est donc complexe, exige plusieurs décisions et appelle une collaboration poussée interservices mobilisant plusieurs spécialistes : professionnels en urbanisme, en architecture du paysage, en travaux publics, en loisir... La contribution des professionnels en loisir est indispensable si on veut vraiment que le réseau des parcs et chaque parc soient utiles à la population et procurent les retombées voulues.

Voir fiches



> RÔLE DES PROFESSIONNELS EN LOISIR DANS LE PROCESSUS DE GESTION DES PARCS



> NORMES ET GUIDES POUR L'AMÉNAGEMENT D'AIRES DE JEU ET DE TERRAINS DE SPORT DANS LES PARCS



> CONCEVOIR UN PARC



6.4

LA RÉALISATION

Cette étape consiste principalement à aménager le réseau et chacun des parcs. Elle comprend aussi les achats d'équipements et leur installation, notamment les équipements de jeu et le mobilier.

Elle peut se dérouler en plusieurs phases, et ainsi s'étaler sur plusieurs années, l'essentiel étant d'effectuer les travaux de base, soit la construction ou l'installation des infrastructures, dès la première phase. Il ne faut pas qu'un parc ait perpétuellement l'air d'un « chantier en développement ».

C'est à ce stade que seront effectués les appels d'offres, puis que seront confiés les travaux à des entrepreneurs, à exécuter sous supervision.

6.5

LA PROMOTION

La promotion consiste à faire connaître le réseau et les nouveaux aménagements en vue d'en assurer la fréquentation et l'utilisation des équipements. Un réseau de parcs renouvelé ainsi que tout nouveau parc aménagé ou réaménagé devraient faire l'objet d'un programme promotionnel spécifique. Il ne suffit pas de l'annoncer dans un bulletin municipal, sur le site de la Ville ou dans les hebdomadaires locaux, de faire une inauguration officielle ou encore d'inscrire les activités qui s'y dérouleront dans le calendrier ou programme saisonnier. Cette promotion devrait être planifiée pour rejoindre des groupes de population précis, les partenaires seront mobilisés pour relayer les messages. Et pourquoi pas une inauguration officielle?

6.6

L'APPROPRIATION

L'appropriation est l'étape au cours de laquelle la population apprend à apprécier les parcs et leurs équipements, ainsi que l'ensemble du réseau. C'est un processus graduel, mais nécessaire pour que les parcs puissent s'animer d'eux-mêmes.

C'est principalement l'achalandage et la satisfaction des usagers qui engendrent l'appropriation. Les usagers en sont les premiers animateurs et les premiers promoteurs, par le bouche-à-oreille. Aussi, l'objectif d'en augmenter la fréquentation générale sera-t-il continu, tout particulièrement la fréquentation pour y pratiquer des activités libres.

La municipalité peut mettre à contribution les organismes du milieu et les institutions avoisinantes, voire les résidences à proximité (notamment les centres d'hébergement pour personnes âgées), pour accroître cette fréquentation. Organismes et institutions devraient pouvoir y organiser des activités, par exemple des fêtes familiales ou sociales, ou encore des séances de mise en forme (tai-chi, yoga, parcours d'entraînement).

Une autre façon de favoriser l'appropriation d'un parc ou d'un réseau de parcs, plus ponctuelle celle-là, consiste à y présenter des événements : festivals, kermesses, théâtre, concerts, « olympiades », etc. Les rassemblements populaires non seulement représentent-ils des moments culturels importants dans la vie d'une communauté, ils permettent aussi de faire connaître le parc, ses attraits naturels et ses équipements d'aire de jeu. En somme, ils sont un atout non négligeable dans l'appropriation d'un parc et du réseau tout entier.

Voir fiches



> NORMES ET GUIDES POUR L'AMÉNAGEMENT D'AIRES DE JEU ET DE TERRAINS DE SPORT DANS LES PARCS



> RÉALISER DES TRAVAUX D'AMÉNAGEMENT ET D'INSTALLATION



> GUIDE D'ACHAT DES ÉQUIPEMENTS DE JEU POUR PARCS PUBLICS



> MODÈLE D'APPEL D'OFFRES POUR ÉQUIPEMENTS DE JEU

Voir fiches



> PROMOTION DES PARCS



> CAMPAGNE DE PROMOTION D'UN NOUVEAU PARC

Voir fiche



> APPROPRIATION D'UN PARC

6.7

LES OPÉRATIONS

On entend ici par « opérations » l'ensemble des fonctions de gestion courante des parcs et de l'ensemble du réseau. Ces opérations sont généralement l'entretien, la programmation, la surveillance et les communications. Attardons-nous à la fonction d'entretien.

Comme tout lieu public, un réseau de parcs et chacun des parcs doivent être bien entretenus pour favoriser la fréquentation et la pleine utilisation des équipements. Par exemple, les espaces de jeu bien entretenus sont fréquentés et appréciés davantage, et le vandalisme y est moins fréquent. C'est donc aussi une question de sécurité.

L'entretien se planifie et doit être régulier. Des inspections poussées et des travaux d'entretien seront prévus sur une base saisonnière, tandis que des interventions plus sommaires assureront la pleine fonctionnalité des équipements. Un bon programme d'inspection et d'entretien couvre tous les aspects (espaces verts, structures de jeu, mobilier, sentiers et allées, terrains sportifs, sanitaires, abris, clôtures, stationnements, etc.) et toutes les interventions font l'objet d'un historique à l'aide d'un registre.

En ce qui concerne les équipements d'aire de jeu, il faut bien entendu connaître les normes et les consignes d'entretien stipulées par les fabricants. Suivant leur état, les équipements peuvent requérir des mises à niveau périodiques.

Les usagers du parc peuvent contribuer à l'entretien du parc en signalant les défauts des équipements, les bris d'équipement, les dangers et les actes de vandalisme.

6.8

L'ÉVALUATION

L'évaluation se partage en trois types : l'évaluation *continue*, l'évaluation *périodique* et l'évaluation *systématique* du réseau. Chaque type requiert des moyens distinctifs.

L'évaluation continue est la collecte régulière de données à partir des observations des employés, des commentaires ou plaintes des usagers, des inspections de terrain et d'équipements, et des situations imprévues (incidents, accidents, intempéries). Elle permet d'apporter des correctifs rapides pour que le réseau et chaque parc fonctionnent bien et continuent d'attirer les groupes de population auxquels ils sont destinés.

L'évaluation périodique est une opération plus complète qui peut être annuelle, mais la planification peut la prévoir tous les deux ans ou même trois ans. Il s'agit ici d'évaluer tous les aspects du réseau et de chacun des parcs : nature (flore et faune), infrastructures (sentiers et allées, bâtiments, signalisation, clôtures, etc.), équipements d'aire de jeu, éléments périphériques et voies de circulation entre les parcs, accessibilité, sécurité, fréquentation, satisfaction des usagers, satisfaction des partenaires... Une telle évaluation peut conduire à des changements importants, qu'il s'agisse de la vocation de certains parcs, de leur configuration, de la nature des équipements ou des services offerts.

L'évaluation systématique est enfin une opération globale qui devrait normalement être prévue dans le plan initial. Elle consiste à examiner les fonctions de chaque parc avec les indices de fréquentation, à évaluer la complémentarité des fonctions d'un parc à l'autre, à voir aussi si ces parcs sont bien reliés entre eux et avec d'autres lieux publics. Le nombre de parcs est-il suffisant? Ces parcs sont-ils judicieusement répartis? Cette évaluation peut aboutir à un nouveau plan général.

Voir fiches

- SF > ENTRETIEN D'UN PARC ET DE SES ÉQUIPEMENTS
- OP > REGISTRE D'UN PARC
- S > NORMES ET GUIDES POUR L'AMÉNAGEMENT D'AIRES DE JEU ET DE TERRAINS DE SPORT DANS LES PARCS
- OP > L'INFORMATIQUE AU SERVICE DES GESTIONNAIRES DE PARCS

Voir fiches

- SF > ÉVALUATION
- OP > REGISTRE D'UN PARC
- OP > PROCESSUS D'ÉVALUATION DE LA FRÉQUENCE DES BESOINS D'INSPECTION ET D'ENTRETIEN D'UN PARC EN FONCTION DE SA FRÉQUENTATION
- OP > L'INFORMATIQUE AU SERVICE DES GESTIONNAIRES DE PARCS



Liste
des **FIGHES**

7.1

FICHES SAVOIR (S)

Les valeurs

- ▶ Besoins et développement de l'enfant dans les espaces de jeu
- ▶ Brève histoire des espaces de jeu publics
- ▶ Développement perceptivo-moteur de l'enfant
- ▶ Jeu libre chez l'enfant
- ▶ Parcs publics, un service essentiel
- ▶ « Penser famille » dans l'aménagement des parcs
- ▶ Pour favoriser le plaisir dans les parcs
- ▶ Résumé des résultats du sondage auprès des municipalités et des CPE

Les conditions de succès

- ▶ Accessibilité
- ▶ Accessibilité universelle dans les parcs publics
- ▶ Accessibilité universelle et aire de jeu
- ▶ Espaces de jeu libre en hiver
- ▶ Maîtriser sa propre peur pour favoriser le développement de l'enfant
- ▶ Norme CAN/CSA Z614 Aires et équipements de jeu
- ▶ Participation citoyenne
- ▶ Organisation performante
- ▶ Sécurité dans les parcs
- ▶ Rôle des élus
- ▶ Rôle des professionnels en loisir dans le processus de gestion des parcs

La typologie des parcs

- ▶ Typologie des parcs : le parc de voisinage
- ▶ Typologie des parcs : le parc de secteur ou de quartier
- ▶ Typologie des parcs : le parc-école
- ▶ Typologie des parcs : le parc municipal

L'aménagement par zones

- ▶ Aménagement des zones
- ▶ Naturalisation des espaces de jeu
- ▶ Zone d'accueil
- ▶ Zone de création
- ▶ Zone de jeu calme et de rencontres
- ▶ Zone de jeu symbolique et dramatique
- ▶ Zone de sable et d'eau
- ▶ Zone jardin et milieux naturels
- ▶ Zone physique

Le processus de gestion

- ▶ Contribution pour fins de parcs (fonds parcs)
- ▶ Normes et guides pour l'aménagement d'aires de jeu et de terrains de sport dans les parcs
- ▶ Urbanisme et parcs



7.2

FICHES SAVOIR-FAIRE (SF)

Le processus de gestion

- ▶ Appropriation d'un parc
- ▶ Concevoir un parc
- ▶ Développer une vision
- ▶ Entretien d'un parc et de ses équipements
- ▶ Évaluation
- ▶ Planification intégrée des parcs
- ▶ Promotion des parcs
- ▶ Réussir la concertation
- ▶ Réaliser des travaux d'aménagement et d'installation

7.3

FICHES OUTILS PRATIQUES (OP)

Le processus de gestion

- ▶ Campagne de promotion d'un nouveau parc
- ▶ Fiche d'inventaire des équipements d'un parc
- ▶ Guide d'achat des équipements de jeu pour parcs publics
- ▶ Grille d'observation d'un parc
- ▶ L'informatique au service des gestionnaires de parcs
- ▶ Matériaux utilisés dans les zones de protection
- ▶ Modèle d'entente municipale-scolaire
- ▶ Modèle d'appel d'offres pour aménagement de parc
- ▶ Modèle d'appel d'offres pour équipements de jeu
- ▶ Processus d'évaluation de la fréquence des besoins d'inspection et d'entretien d'un parc en fonction de sa fréquentation
- ▶ Qui fait quoi? - Modèles
- ▶ Registre d'un parc
- ▶ Sondage auprès des usagers d'un parc



7.4

INDEX DES FICHES

- ▶ Accessibilité
- ▶ Accessibilité universelle dans les parcs publics
- ▶ Accessibilité universelle et aire de jeu
- ▶ Aménagement des zones
- ▶ Appropriation d'un parc
- ▶ Besoins et développement de l'enfant dans les espaces de jeu
- ▶ Brève histoire des espaces de jeu publics
- ▶ Campagne de promotion d'un nouveau parc
- ▶ Concevoir un parc
- ▶ Contribution pour fins de parcs (fonds parcs)
- ▶ Développement perceptivo-moteur de l'enfant
- ▶ Développer une vision
- ▶ Entretien d'un parc et de ses équipements
- ▶ Espaces de jeu libre en hiver
- ▶ Évaluation
- ▶ Fiche d'inventaire des équipements d'un parc
- ▶ Guide d'achat des équipements de jeu pour parcs publics
- ▶ Grille d'observation d'un parc
- ▶ L'informatique au service des gestionnaires de parcs
- ▶ Jeu libre chez l'enfant
- ▶ Maîtriser sa propre peur pour favoriser le développement de l'enfant
- ▶ Matériaux utilisés dans les zones de protection
- ▶ Modèle d'appel d'offres pour aménagement de parc
- ▶ Modèle d'appel d'offres pour équipements de jeu
- ▶ Modèle d'entente municipale-scolaire
- ▶ Naturalisation des espaces de jeu
- ▶ Norme CAN/CSA Z614 Aires et équipements de jeu
- ▶ Normes et guides pour l'aménagement d'aires de jeu et de terrains de sport dans les parcs
- ▶ Organisation performante
- ▶ Parcs publics, un service essentiel
- ▶ Participation citoyenne
- ▶ « Penser famille » dans l'aménagement des parcs
- ▶ Planification intégrée des parcs
- ▶ Pour favoriser le plaisir dans les parcs
- ▶ Processus d'évaluation de la fréquence des besoins d'inspection et d'entretien d'un parc en fonction de sa fréquentation
- ▶ Promotion des parcs
- ▶ Qui fait quoi? - Modèles
- ▶ Réaliser des travaux d'aménagement et d'installation
- ▶ Registre d'un parc
- ▶ Résumé des résultats du sondage auprès des municipalités et des CPE
- ▶ Réussir la concertation
- ▶ Rôle des élus
- ▶ Rôle des professionnels en loisir dans le processus de gestion des parcs
- ▶ Sécurité dans les parcs
- ▶ Sondage auprès des usagers d'un parc
- ▶ Typologie des parcs : le parc de secteur ou de quartier
- ▶ Typologie des parcs : le parc de voisinage
- ▶ Typologie des parcs : le parc-école
- ▶ Typologie des parcs : le parc municipal
- ▶ Urbanisme et parcs
- ▶ Zone d'accueil
- ▶ Zone de création
- ▶ Zone de jeu calme et de rencontres
- ▶ Zone de jeu symbolique et dramatique
- ▶ Zone de sable et d'eau
- ▶ Zone jardin et milieux naturels
- ▶ Zone physique

PROJETESPACES.COM

