

# Zones libres

Nous sommes ici pour jouer.

En tant que paysagistes, nous sommes responsables de la qualité des espaces publics. Le jeu représente une composante essentielle de nos espaces de vie, tant par sa dimension universelle, que par sa capacité à nous rassembler. Notre place de paysagistes nous confère ainsi un rôle privilégié pour mener une réflexion sur la place du jeu en ville et pour créer des espaces ludiques innovants.

**Par Atelier Sensomoto** 29 NOVEMBRE 2014

## WILD ZONES

We are here to play.

### Play and landscape architects ?

As landscape architects, we are public space makers. Play is a component of the quality of public spaces. In its universality, it has the ability to touch everyone. As a result, we are natural players in forming the role that play takes in our cities and in the creation of innovative play spaces.

### Pourquoi jouer ?

Le jeu est instinctif. Le jeu est inhérent à la nature humaine. Le jeu est une composante de la nature. Nous le pratiquons tous – les humains et les animaux. Nous voulons tous jouer. Pourtant, nous avons tendance à oublier que le jeu représente un besoin fondamental.

Le jeu est un élément particulièrement essentiel pour le développement de l'enfant. Il constitue sa principale source d'apprentissage. Ce n'est ainsi pas un luxe mais une nécessité. C'est une façon pour l'enfant de découvrir le monde et d'y prendre place. Quand nous grandissons, cet outil continue de se développer. Ainsi, le jeu ne s'arrête pas à l'enfance – les adultes jouent également ! Dans cette évolution, les types de jeu se complexifient. Bien que la géographie, la culture, le sexe et nos compétences influencent notre rapport au jeu, leurs points communs prédominent sur leurs différences.

Le jeu libre est un type de jeu particulier. Le jeu libre peut se définir comme une activité choisie et menée par des participants, sans autre but. Le jeu libre permet de faire des choix, d'être en contact avec l'environnement naturel, d'avoir du temps non structuré et du temps dédié à l'imagination. Il développe la créativité, la coopération et permet de résoudre des problèmes en encourageant la prise de risque, le succès ou l'échec. Le jeu libre est essentiel pour devenir sociable, faire face au stress et renforcer ses compétences cognitives. C'est, en ce sens, un apprentissage complet.

Les projets d'aires de jeux publics souffrent du climat actuel d'austérité lié aux contraintes budgétaires. La notion de jeu libre pâtit pour sa part d'une culture normée et standardisée.

La bonne nouvelle est que le jeu n'est pas nécessairement coûteux ou compliqué. La simple initiative de permettre l'accès au jeu a un impact marquant dans l'espace public. Nous devons juste changer notre point de vue.

### Why play ?

Play is instinctual. Play is inherent. Play is part of human nature. Play is part of nature. We all do it – people and animals. We all want to do it. Yet what often gets forgotten is that we actually need to do it.

Play is an essential element in child development. Play is a child's primary source of learning. It is not a luxury but a necessity. It is how we discover the world and our place in it. As we grow, this tool continues to develop. Play does not end in childhood – adults play! In this evolution, types of play are complex and at the same time, natural. While geography, culture, gender and ability can affect play; distinct shared patterns and general characteristics dominate differences.

Free play is a specific type of play. Free play can be defined as an activity chosen, then directed by participants and undertaken for its own sake. Free play allows for choice, contact with natural environment, unstructured time and imaginative time. It develops creativity, cooperation and problem solving by encouraging senses of risk taking, succeeding and failing. Free play is critical for becoming socially adept, coping with stress and building cognitive skills. It is, in a sense, learning at its most powerful.

Public play projects suffer in the current climate of austerity and budget constraints. The notion of free play further suffers in today's standardized culture. The good news is play does not have to be expensive or complicated. Subtle actions of providing play can have profound impact on public space. We often just have to change our perspective.

### Une autre manière de jouer ?

Dans notre pratique professionnelle, nous cherchons à développer des approches pour promouvoir le jeu libre. Beaucoup de ces idées ne sont pas nouvelles mais sont revitalisantes. Elles sont destinées à proposer un cadre plus souple pour ouvrir la discussion, pour la faire vivre et pour étendre le champ des possibles. Elles ont en commun la capacité d'être accessible à tous ainsi que celle d'être appropriable et

interprétable. Les exemples suivants de “zones libres” mettent en valeur le côté non structuré, imaginaire et l’esprit créatif du jeu libre.

Les activités autogérées sont particulièrement faciles à implanter. Nous n’avons besoin que de notre imagination et d’espaces ouverts. Les enfants en sont souvent les meilleurs avocats – en tant qu’adultes, nous devons leur offrir des possibilités, puis leur laisser le champ libre. Nous marchions récemment dans la rue et avons rencontré, au détour d’une station de métro, des enfants qui jouaient avec des feuilles d’automne au dessus d’une bouche d’aération : ils s’amusaient gaiement à les faire voler aidés par les puissants ventilateurs en contrebas. Le mouvement “Play Streets” (1) illustre ce type d’espace de jeu spontané, développé au début des années 1900 en Angleterre. Play streets se réapproprie des espaces publics en fermant des rues aux voitures et en permettant aux gens de jouer à partir d’une structure temporaire ou permanente. Cette idée a été récemment plébiscitée par les parisiens dans le cadre du budget participatif (2). C’est aussi une initiative qui a joué un rôle précurseur dans le mouvement des “Open streets” (rues ouvertes) et dans d’autres mouvements comme “Ciclovía” (3), initié en Colombie, favorisant les espaces cyclistes et piétons dans les villes. Ce type de jeu s’applique aux enfants de tous âges.

#### Another way to play ?

As a studio, we look to develop approaches to promote free play. Many of these ideas are not new but restorative. They are meant to be a flexible framework to open discussion, to keep it going and to speculate on the possibilities. They are based in the ability to be accessible to all as well for appropriation and interpretation. We refer to these tactics as “Wild Zones” to honor the unstructured, imaginative, unlimited and fantastically messy spirit of free play.

Self-directed activities are particularly easy to implement. We do not need much more than our imaginations and open spaces. Children are usually better at this than anyone else.

As adults, we simply need to provide opportunities and then get out of the way. We were recently walking down the street and came across kids playing with autumn leaves on top of a Metro air vent: they had collected leaves from the sidewalk and were sending them flying with the force of the exhaust from below! The Play Streets (1) movement exemplifies this kind of spontaneous play space, dating back to the early 1900s in the UK. Play Streets reclaims public space by closing streets to cars and allowing people to play, either on a temporary or more permanent basis. This idea was recently adapted by the City of Paris and voted in by the citizens through the Budget Participatif (2). It is also a precursor to Open Streets and movements like Ciclovía (3) in Columbia that promotes spaces for cyclists and pedestrians in cities. This is play that applies to kids of all ages.



Détournement de mobilier à Paris / Bike racks in Paris, FR ©sensomoto

Le mouvement “Do-It-Yourself” témoigne de la maîtrise des concepts de construction en encourageant les enfants à jouer et à construire de manière créative. L’objectif est simple : permettre aux enfants de construire leurs propres jeux. De tels espaces de jeux créent des opportunités pour qu’ils apprennent à coopérer, soient confrontés à des défis physiques et gagnent en confiance. Les “Adventure Playgrounds” (terrains d’aventure) (4), développés en Angleterre après la Seconde Guerre mondiale, donnent aux enfants l’accès à des pièces et à des outils pouvant être déplacés et manipulés, afin de fabriquer leurs propres structures de fortune. Une récente interprétation est l’“Imagination Playground” (5), un système de bloc en plastique modulaire préfabriqué qui a reçu un large écho aux États-Unis. Le concept “Pop-Up Play” (6) est une initiative semblable qui invite les enfants à construire leur propre jeu, avec des matériaux recyclés comme le carton. L’intérêt de ces types d’espaces de jeu réside dans leurs caractères informels et dans le sentiment d’appartenance qu’ils procurent. Ils sont accessibles, résolument uniques, jamais statiques et surtout appropriables par tous.

Do-It-Yourself speaks to mastering construction concepts and skills that encourage children to play and build creatively. The goal is simple: to allow kids to construct their own play. Such play spaces create opportunities for children to learn cooperation, meet physical challenges and gain self-confidence. Adventure Playgrounds (4), also originating in the UK after WWII, provides access for kids to loose parts and tools that can be moved around and manipulated, making their own makeshift structures. A recent interpretation is the Imagination Playground (5), a pre-fabricated modular plastic block system that has been widely received in the USA. Another concept based in the same spirit is Pop-Up Play (6), which rallies kids to build their own play with readily made recycled materials like cardboard. The draw of these types of play spaces is in their informality and their sense of ownership. They are accessible, entirely unique, never static and most of all, appropriated by all.



Bottes de paille à Sunnyvale, USA / Hay bales in Sunnyvale, USA ©sensomoto

Les aires de jeux naturelles jouent également un rôle important dans le besoin qu'ont les enfants d'explorer le monde sensoriel ; cela relevant d'une curiosité instinctive. Cependant, ces aires de jeux naturelles sont souvent sous-estimées du fait de leur simplicité. Dans les villes, ce type d'interaction est peu fréquent. Demandez à plusieurs enfants quel est leur espace préféré et ils vous raconteront souvent des histoires d'arbres à grimper, de collines à dévaler, de flaques d'eau à enjamber. Ces espaces répondent à leur sens inné de la curiosité et à leur capacité d'être stimulés par leur environnement. Ces espaces de jeu sont vivants, font grandir et évoluer. Faute de limites définies, ils permettent également une diversité d'interprétation. Dans cet état d'esprit, nous avons conçu et réalisé un jardin dans un parc public composé de plusieurs buttes plantées de graminées. Lors d'une récente visite, nous avons pu constater que la topographie et les plantations avaient engendré des usages diversifiés et ludiques. Ce type de jeu a un large éventail d'effets positifs – le contact avec l'environnement naturel ayant des bénéfices écologiques et sociaux.

Natural play spaces are important in children's need to explore the sensorial world. This is an instinctive curiosity; yet it is often underestimated in its simplicity. In cities, this type of interaction is usually scarce. Ask many kids what their favorite space is and they will often respond with stories of trees to climb, hills to roll, puddles to jump. Here, kids exercise their innate inquisitiveness and their capacity to find stimulation in everything around them. These play spaces are living, growing and evolving. Lacking defined boundaries, they also invite a certain amount of interpretation. With this in mind, we designed and constructed a garden in a public park with a series of earth mounds planted with grasses. On a recent visit, we found that the topography and plantings did in fact inspire uses as diverse and as playful as the users. This type of play has a wide range of positive effects – connections with natural environment bring both ecological and social benefits.



Buttes végétalisées à King's Lynn, UK / Planted mounds in King's Lynn, UK ©sensomoto

## Jouons ensemble... un appel à l'action

Ça semble amusant ? Allons y ! Le jeu manque aujourd'hui d'une voix collective et innovante en France. Bien qu'il y ait un mouvement mondial pour la défense et la promotion des droits des enfants au jeu – article 31 de la Convention des Nations Unies – il y a un vide évident dans notre pays. Ce vide réside notamment dans la fin de l'activité de l'association CODEJ (Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu) depuis 2005. Le CODEJ, initié en 1971, représentait notamment en France l'IPA (Association Internationale pour le Jeu) (7). Ces associations ont comme caractéristique commune de regrouper des personnes de différents horizons permettant à tout un chacun de s'investir. Le jeu n'est en effet pas l'affaire de spécialistes. Les aires de jeux sont par essence des lieux communautaires. Au delà des paysagistes, chacun, qu'il soit parent, éducateur, artiste ou enfant a un rôle à jouer pour imaginer notre façon de jouer. Le succès des démarches évoquées réside dans leur approche collaborative qui nous amènent à redéfinir nos manières de concevoir – le processus de jeu devenant aussi important que le jeu réalisé.

### Let's play... a call to action !

Sounds like fun, right? Let's go! While there is global advocacy for children's right to play – as stated in Article 31 of the United Nations Convention – play lacks an innovative, collective voice in France. This void is in part due to the dissolution of the CODEJ (Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu / Committee for the Development of Play Spaces) in 2005. The CODEJ, founded in 1971, notably represented France in IPA (International Play Association) (7). Significantly, these collectives are distinguished by their ability to enlist people from a wide range of experiences in the play movement. Play is not specialized. Play spaces are community spaces. In addition to landscape architects, parents, educators, artists and kids can all have a great impact on the way the what, why and how we play. Advancement relies on an inclusive, open approach that expands our way of thinking – where the process of play becomes as important as the product of play.



---

L'AUTEUR

### Atelier Sensomoto

Sarah Kassler et Sylvain Delboy sont paysagistes, respectivement diplômés du CED de l'Université de Berkeley (USA) et de l'ENSNP de Blois (FR). Ils se sont rencontrés à San Francisco en 2007 et ont créé l'atelier Sensomoto en 2010. L'atelier est attaché à développer des projets contribuant au lien social et intergénérationnel, avec comme axes de recherche : l'agriculture urbaine, les aires de jeux, les jardins partagés et thérapeutiques.  
[sensomoto.org](http://sensomoto.org)

*Sarah Kassler and Sylvain Delboy are landscape architects, respectively graduates of University of California Berkeley (USA) and ENSNP Blois (FR). They met in San Francisco in 2007 and created Sensomoto in 2010. The studio focuses on developing projects with positive social and intergenerational impacts through themes like urban agriculture, play spaces, community gardens and therapeutic gardens.*

---

### BIBLIOGRAPHIE

1.Londonplay.org.uk, (2014). *Play streets – London Play*.

[online]

<[http://www.londonplay.org.uk/content/30290/our\\_work/recent\\_work/play\\_streets/play\\_streets](http://www.londonplay.org.uk/content/30290/our_work/recent_work/play_streets/play_streets)>.

2.Mairie de Paris, (2014). *Budget Participatif 2014 – accueil*.

[online]

[Budgetparticipatif.paris.fr](http://budgetparticipatif.paris.fr).

<<https://budgetparticipatif.paris.fr/bp/>>.

3.Ildr.gov.co, (2014). *Instituto Distrital de recreación y deporte*.

[online] <[http://www.idrd.gov.co/web/htms/seccion-ciclova\\_27.html](http://www.idrd.gov.co/web/htms/seccion-ciclova_27.html)>.

4.Ci.berkeley.ca.us, (2014). *Adventure Playground – City of Berkeley, CA*.

[online] <<http://www.ci.berkeley.ca.us/adventureplayground/>>.

5.Imaginationplayground.com, (2014). *Imagination Playground – Playgrounds for Schools, Museums & Parks – Homepage*.

[online] <<http://www.imaginationplayground.com/>>.

6.Popupadventureplaygrounds.wordpress.com, (2014). *Pop-Up Adventure Playgrounds*.

[online] <<http://popupadventureplaygrounds.wordpress.com/>>.

7.International Play Association (IPA), (2014). *International Play Association (IPA)*.

[online] <<http://ipaworld.org/>>.

---

### Bibliographie

Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu, 2004, **Dossier de présentation**, Paris, CODEJ

David Elkin, 2007, **The power of play : Learning what comes naturally**, Philadelphia, Da Capo Press

Tim. Gill, 2009, **No fear : growing up in a risk adverse society**, London, Calouste Gulbenkian Foundation

Bob Hughes, **Play types : speculations and possibilities**, Gloucester, action publishing technology, Ltd

Robin Moore, 1990, **Childhood's domain : play and place in child development**, Berkeley, MIG communication

Paige Johnson, 10 Dec 2012, **New Directions for Children's Play**, Urban Design Group [online], [arcady@cox.net](mailto:arcady@cox.net)

---

POUR RÉFÉRENCER CET ARTICLE

**Atelier Sensomoto**, *Zones libres*, Openfield numéro 4, Novembre 2014

<https://www.revue-openfield.net/2014/11/29/zones-libres/>