

Synthèse des ateliers

Ville à Hauteur d'enfants

Les enfants vont s'imaginer aux manettes de leur ville et inventer la ville dont ils rêvent !

LE
GRAND
DÉBAT

**FABRIQUE
DE NOS VILLES**

Ensemble, inventons
la vie de demain

Sommaire

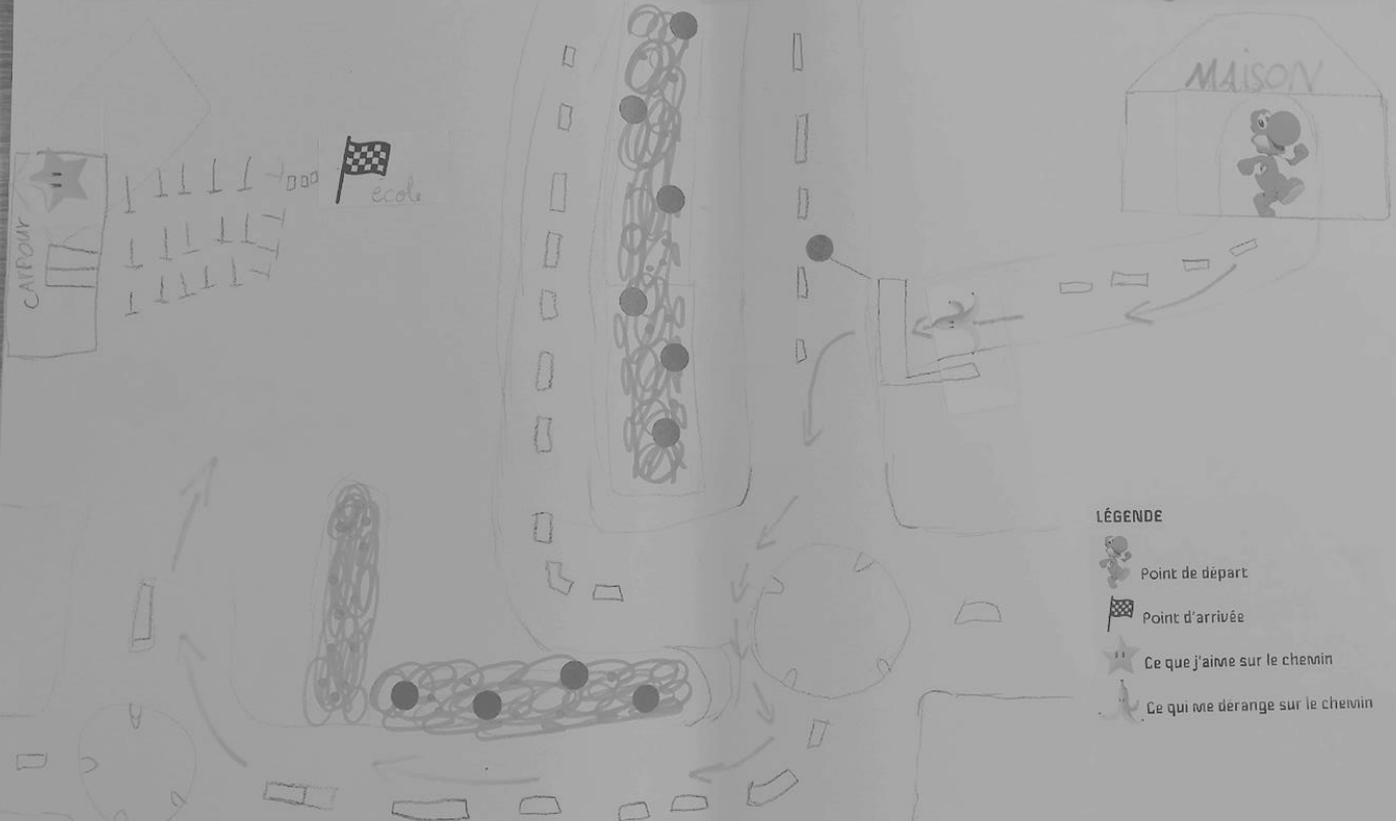
les enfants vont s'imaginer aux manettes de leur ville et inventer la ville dont ils rêvent !

- Retour sur la démarche / méthodologie p 3
- Profils des participant.e.s p 10
- Enseignements : **Perceptions de la ville par les enfants / jeunes** p 13
- Enseignements : **Regards sur la ville par les enfants / jeunes** p 22
- Enseignements : **Proposition des enfants / jeunes pour la ville du futur** p 38
- Annexes p 54

Cassandre

Mon parcours de tous les jours

Dessine un trajet que tu fais très souvent
aide Yoshi à se repérer, donne-lui des conseils pour qu'il ne se perde pas sur le chemin



Retour sur la démarche

Interroger les villes à travers le prisme de l'enfance

Pourquoi ces ateliers ?

En 2023, Nantes métropole s'engage dans un Grand Débat autour de la Fabrique de nos Villes. Elle cherche à mettre en valeur les pluralités d'opinion qui se trouvent sur le territoire concernant la Fabrique Urbaine. Le Grand Débat est l'occasion de mettre en lumière des sujets controversés et des défis urbains, qui sont ensuite soumis au débat public et aux processus délibératifs.

Dans le cadre de cette démarche, une attention particulière est accordée aux enfants et pré-adolescent.e.s (6-13 ans) : Il s'agit de leur expliquer comment se fabriquent et évoluent les villes, de se questionner sur la Ville du futur (dans laquelle ils et elles ne seront plus enfants, mais dans laquelle d'autres enfances pourront s'épanouir), se projeter sur des déplacements en toute liberté, en sécurité, en contact avec les autres et avec le Vivant. L'enjeu est de faire un ou plusieurs pas de côté pour recueillir leur(s) perception(s) des villes actuelles et stimuler une vision prospective de la ville de demain.

Ces ateliers explorent des enjeux de quête d'autonomie jusqu'à la conquête de nouveaux espaces en passant par le droit à la ville et les jeux et loisirs comme moyens d'émancipation.

Ces ateliers "ville à hauteur d'enfants" visent donc à accompagner la réflexion sur comment la ville peut être un terrain d'exploration, d'aventure, de jeu pour - à l'instar de Michel Lussault, qui reprend le concept de ville buissonnière, développé par Thierry Paquot, philosophe à l'Institut d'urbanisme de Paris - "réfléchir à la ville buissonnière, qui serait autre chose qu'une ville fonctionnelle et dont les enfants pourraient explorer l'espace", mais aussi "se donner la possibilité, pour nous les adultes, d'expérimenter une ville plus riche".

Les enfances et les adolescences ne sont pas les mêmes que l'on habite à Nantes, aux Sorinières ou à Sainte-Luce-Sur-Loire. En ce sens, la méthodologie prend en compte divers paramètres pour bénéficier d'enfants aux profils variés.

un regard : la ville à Hauteur d'enfants

- Une volonté politique de donner une place au jeune public dans le Grand Débat (8-13 ans)
- Permettre un regard prospectif et décalé sur la ville
- Thèmes explorés : la notion de proximité et d'appartenance, la notion de jeu, la notion d'accessibilité et de mobilité, la notion d'autonomie, la notion de nature en ville, la notion des "temps" de la ville

Comprendre et capitaliser

- Comprendre et donner à voir la perception des enfants sur les villes : *Comment les enfants ressentent et comprennent la Ville ?*
- Identifier des pistes à mettre en œuvre dès aujourd'hui pour une métropole plus accueillante pour les enfants. *Quels usages pourrait-on imaginer pour les enfants sur l'espace public ?*
- Identifier les **caractéristiques communes / divergences** entre les 3 groupes et au sein des groupes

Un résultat

- Productions des enfants > différentes ville(s) du futur
- Des enseignements sur le rapport des enfants à la ville
- Des préconisations pour intégrer regard des enfants dans conception urbaine "*challenger les urbanistes sur la manière de faire la ville* » (mobilités, production de logements, accessibilités et inclusivité, nature en ville...)

Retour sur la méthodologie

Nos principes d'intervention :

- 3 ateliers répliqués dans les 3 structures (avec les mêmes questionnements, mêmes supports) pour permettre une analyse comparative

Les Sorinières

→ un espace jeune

Sainte-Luce-sur-Loire

→ un centre de loisirs
(mercredi)

Nantes

→ 2 centres de
loisirs pendant la
période estivale

- Une sensibilisation des enfants et des jeunes sur la Fabrique de la ville
- Une attention à susciter le débat, organiser un échange délibératif
- Des formats et supports d'animation diversifiés pour varier les modalités d'expression
- Des outils pour ouvrir les horizons et encourager un regard prospectif sur la ville
- Une vigilance à avoir des groupes mixtes en termes de genre
- Des groupes mixtes en termes de provenance des enfants (à Nantes et à Sainte-Luce-Sur-Loire)
- Un effort à conserver le même groupe d'enfants / jeunes sur les 3 séances (dans la mesure du possible)

Retour sur la méthodologie

☑ Différents formats pour **penser, expérimenter, manipuler** la ville du futur



Des temps de débat



Des temps d'inspiration



Des temps de productions manuelles



Des temps réflexifs sur les pratiques individuelles



Des temps d'argumentation



Des temps d'exploration urbaine



Des temps d'interconnaissance

Slide détail méthodologie / séance

Chaque atelier citoyen était constitué de 3 séances (environ 2h30 par séance) suivant une méthodologie validée en amont.

Ci-dessous quelques précisions sur chacune des séances

SÉANCE 1

#diagnostic sensible #explorer #se représenter

Introduction

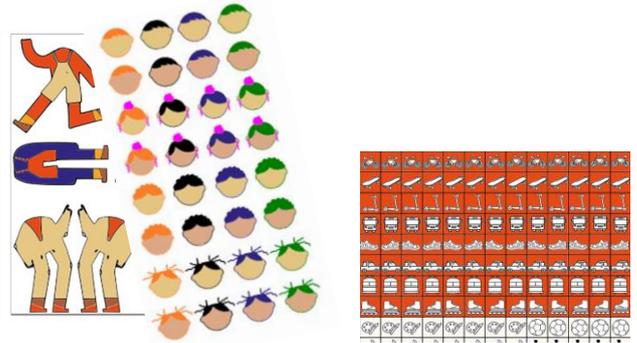
→ une lettre de mission remise aux enfants pour leur présenter l'atelier et ses objectifs



Création d'un avatar

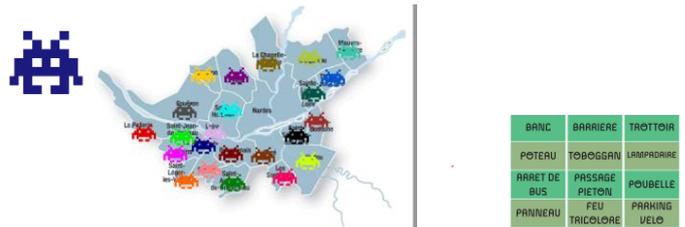
→ avec les attributs de l'enfant (passions, comment je me déplace en ville, ce que je porte dans la main en ville)

→ une banque d'éléments dans lesquels piocher pour construire son avatar > chaque jeune réalise le sien
→ interconnaissance entre les jeunes



Questionnements - définitions de la notion de ville

→ défi 1 : représentation de la métropole et spatialisation des communes qui la compose
→ défi 2 : exercice de hiérarchisation des "peurs" que l'on peut avoir en ville
→ défi 3 : échange autour du mobilier urbain à travers des mimes



Exploration urbaine

→ diagnostic sensible
→ enfants qui nous emmènent dans des destinations demandées
→ lecture sensorielle de l'environnement urbain
→ chaque enfant doit répondre à sa mission mystère, par exemple "trouver un endroit ennuyeux dans la ville"
→ une fois le lieu trouvé, un débat est ouvert avec les autres participants
→ séquence qui permet d'observer les pauses et poses des enfants dans la ville



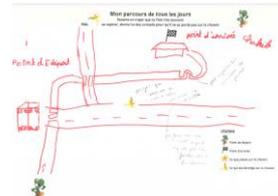
Slide détail méthodologie / séance

SÉANCE 2

#debattre #definir sa ville ideale #argumenter

Réalisation de cartes mentales individuelles

- “dessine ton circuit”
- chaque enfant doit dessiner un chemin de son quotidien au choix, légèrer son trajet grâce à des feutres, gommettes, commentaires
- il doit donner des conseils à Yoshi pour se repérer sur le chemin
- il doit faire apparaître ce qu’il aime particulièrement sur le chemin, et ce qui le dérange



Débats mouvants

- 10 mini débats où les enfants doivent argumenter leurs positionnements
- enjeu de se “mettre d’accord” sur les contours de leur ville idéale...
- Positionnement individuel spatial
- Arguments à défendre

Sur les trottoirs on marche, on ne joue pas La ville c'est moins bien que la campagne



Seul.e je vais jusque :

L'école La Boulangerie Chez les copains / copines Activité sportive ou culturelle

Dans quel espace je préfère jouer ?



Dans la ville il faudrait plus de



Inspiration : construire le décor de la ville idéale, vote par consentement

- Choix d'une ou plusieurs photos parmi un panel d'images (dont représentations futuristes / fictions). Une banque d'une centaine d'images est proposée aux enfants.
- Chaque enfant doit argumenter, pourquoi il a choisi cette image, qu'est-ce que ça permet de transformer dans la ville ?
- Les autres enfants réagissent ensuite et vote par rapport à cette proposition (validation, soutien modéré ou blocage)

La décision par consentement



1. je suis d'accord avec la proposition
> je dis OUI



2. je ne suis pas tout à fait d'accord mais la proposition ne me dérange pas
> je dis OUI (JE PEUX VIVRE AVEC)



3. je ne suis pas d'accord, je bloque la proposition
> je dis NON (j'explique pourquoi)

Fresque urbaine : où-suis-je ?

- Les enfants choisissent chacun un personnage qui incarne ce qu'ils veulent faire / être dans la ville du futur.



Slide détail méthodologie / séance

SÉANCE 3

#manipuler #se projeter #imaginer #représenter #raconter #mettre en récit #faire des choix

Présentation du “cahier des charges” de la maquette

- rappel des éléments priorisés sur les séances précédentes
- remise d’un “cahier des charges” des éléments à représenter sur sa maquette
- chaque enfant a un élément spécifique à faire apparaître sur sa maquette (relatif à ce qu’il avait sélectionné et défendu lors de la séance précédente)



Réalisation de la maquette en binôme

- en binôme les enfants doivent représenter leur ville idéale
- ils peuvent s’appuyer sur des éléments de décors et du mobilier urbain à découper, ainsi que différentes “textures”
- le support est un A3, ils doivent donc faire des compromis pour déterminer ce qu’ils veulent y faire apparaître
- ils commentent ensuite leur ville idéale à l’aide de bulles



Captation vidéo / sonore de la maquette

- une fois la maquette terminée, chaque groupe présente et commente sa ville idéale
- ils font évoluer leurs avatars dans ces environnements urbains du futur (comment je me déplace, mes activités, qui je rencontre...).





Profils des participant.e.s

3 groupes de travail

☒ Une méthodologie répliquée sur chaque territoire

*Charlie, Miran, Erwan,
Madeline, Mahé, Amina,
Idriss, Hussein, Elise, Chakhib,
Victor, Hannah, Louison,
Bourchra, Elikem*

[séances 1 et 2]

- 15 jeunes
- 5 filles et 10 garçons
- De 7 à 11 ans (CP / CM2)
(en majorité des 7 / 8 ans)
- Structures : l'Accoord
centre socioculturel
Bellevue-Méta (8 enfants)
et centre-socio-culturel du
Breil (7 enfants)

*Victor, Hannah, Louison,
Bourchra, Hussein,*

[séance 3]

- 7 Jeunes
- 3 filles et 4 garçons
- De 7 à 9 ans (CP /
CE2) (dont beaucoup
de 7 / 8 ans)
- Structure : centre
socioculturel
Bellevue-Méta

*Thimothée, Clément, Ethan,
Marius, Léo, Juliette, Arwen,
Juliette, Maïa, Ilhem,
Constantine, Alice, Léanne,
Marion, Cassandre, Soline et
Maya*

- 17 jeunes
- 12 filles 5 garçons
- De 8 à 11 ans (CE2 /
CM2)
- Des groupes scolaires
de la Renètière et de la
Cerisay



Les Sorinières

- Milo, Isaac, Kenzo,
Ethan, Matthis,
Sohan, Louis,
Ibrahima, Lylou,
Elena, Louisa, Kellya,
Daphnée*
- 13 jeunes
 - 5 filles 8 garçons
 - De 11 à 13 ans (6^{ème} / 5^{ème})
 - Espace jeunes des Sorinières

Précautions dans la lecture de ce rapport

Nous utilisons le terme générique enfants dans ce rapport pour qualifier l'ensemble des jeunes rencontré.e.s (de 6 à 13 ans)

- Pour simplifier la lecture derrière le vocable enfant, nous recouvrons différentes tranches d'âge, dont les pré-ados, collégiens. Tous les participant.e.s sont considérés comme des enfants.
- Lorsque des éléments et observations sont spécifiques à une certaine tranche d'âge ou un territoire, nous spécifions à quelle tranche d'âge le propos se réfère
- nota : Lors de l'atelier aux Sorinières, il semble que les participant.e.s n'aient pas émis de remarques à être considéré comme des enfants.

Précautions dans les enseignements présentés

- Nous nous sommes appuyés sur les débats, les productions des ateliers, mais aussi l'observation des enfants dans l'environnement urbain pour produire ce rapport.
- Forcément ces analyses demandent une prise de recul, et traduisent une interprétation des propos émis par les enfants. Afin de s'appuyer autant que possible sur les paroles des enfants, nous illustrons les enseignements avec les verbatims des enfants tout au long du rapport.
- Pour s'assurer a minima d'une parole validée collectivement, un "cahier des charges" a été produit pour chaque groupe (entre la séance 2 et 3). Ce support permettait de synthétiser la vision de la ville du futur esquissée par le groupe lors des séances précédentes. Ce cahier des charges servait de rappel sur les éléments à représenter à travers leurs maquettes. Chaque enfant avait également une carte "bonus" avec un élément spécifique à représenter sur sa maquette (élément qui lui tenait à cœur évoqué lors des séances précédentes).
- Ces ateliers ne portaient en aucun cas une aspiration "scientifique" dans le traitement des données.
- Sont présentés dans ce rapport les éléments qui faisaient consensus ou au contraire l'objet de débats entre les enfants. Nous ne rendons pas compte de l'exhaustivité des échanges : les remarques individuelles plus anecdotiques portées uniquement par un enfant ne sont pas mentionnées.



exemple : cahier des charges pour le groupe de Sainte-Luce-Sur-Loire

Précautions dans la représentativité des participant.es

- La perspective était de mener les ateliers avec des enfants aux profils variés (âge, commune de résidence, milieux sociaux, proximité à Nantes...).
- L'échantillon des enfants qui ont participé aux ateliers n'est pas représentatif des enfants de la Métropole. Nous avons plutôt cherché de la diversité.
- Les contextes urbains des Sorinières et de Sainte-Luce-Sur-Loire étaient finalement assez similaires (paysages urbains, types d'habitat...).
- Certains enfants n'ont pas participé aux 3 séances des ateliers (à la marge).



Enseignements

A. Perceptions de la ville par les enfants

Définir Nantes Métropole



La perception de la Métropole par les enfants

→ La notion et le rôle de la Métropole qui reste abstrait pour les enfants les plus jeunes

- Les collégiens ont une vision plus précise de Nantes Métropole *"c'est le truc qui s'occupe de Nantes, des Sorinières et de Vertou", "c'est le mini gouvernement des villes"* [
- Une confusion entre les différents échelons des collectivités, notamment la Région et le Département *"pour faire comme une région ?" "c'est le département" "ça sert sûrement à quelque chose"*
- La Métropole est aussi assimilée à **certaines compétences thématiques**
 - aux cantines scolaires *"c'est ceux qui s'occupent de de l'organisation de la cantine"*
 - un lien de la Métropole avec les transports *« C'est une entreprise de transports »*

→ Une connaissance de la fonction des élu.e.s, parfois ceux de leur commune, mais pas de la Métropole

- Les 3 groupes d'enfants ont pu définir le rôle d'un.e élu.e., en revanche il était compliqué de citer des élu.e.s au-delà des maires de leurs villes
- *« Les élus c'est ceux qui représentent la Ville »*
- *« La maire des Sorinières, c'est une dame" (ils ne connaissent pas son nom)*

→ La Loire, un repère clé sur le territoire

- La Loire a été très facilement identifiée par les jeunes. C'est un repère pour positionner les communes *« x commune, c'est loin de Loire »*
- La Sèvre a également été mentionnée (même si parfois confondue avec l'Erdre).

→ Le périmètre de la Métropole qui reste flou

- Pas de connaissance des limites de la Métropole, de ce qu'elle recouvre, ni du nombre de ces communes.
- Une confusion avec les communes de l'EPCI voisine (Communauté de Communes Sèvre et Loire) : mentions de villes qu'ils croyaient à Nantes Métropoles et qui sont en fait sur l'EPCI voisine

→ Les communes voisines qui sont connues

- Connaissance des communes qui sont à proximité **Carquefou, la Chapelle sur Erdre** *« c'est pas loin de Nantes »* **Saint-Herblain, Rezé**
- Bonne spatialisation de Nantes pour les enfants de Sainte-Luce-Sur-Loire et des Sorinières
- Une connaissance très partielle des communes environnantes par les enfants nantais
- Les communes les plus grandes sont connues par les enfants : Rezé, Saint-Herblain, Carquefou

→ Des communes que l'on connaît car on a un **membre de sa famille**, ou des **rencontres sportives**, ou **l'on y a habité**, ou grâce à un **équipement connu**

- Saint Aignan : *« On y va souvent avec ma grand-mère et les sorties scolaires »*
- *« Saint-Herblain, je connais : mon père travaille là-bas. » « Trop simple Basse-Goulaine, j'y suis allé pour une compète de hand »*
- Saint-Herblain *"on connaît pour le super parc d'accrobranche"*
- Si les communes sont connues de noms, les spatialiser est souvent compliqué (déduction grâce à la proximité de Nantes et de la Loire)

→ Les communes **les plus éloignées** sont méconnues

- Des communes dont ils n'ont jamais entendu parler : Mauves sur Loire

C'est quoi une ville ?

Les débats mouvants, la balade urbaine, les échanges sur les peurs ont permis aux enfants de s'exprimer sur leur rapport à la "ville" et "la campagne".

→ la ville définie par **sa densité** et la possible **sociabilité** qu'elle apporte

- *"Urbain c'est quand il y a beaucoup de population" / « il y a plus d'habitations, plus de monde » / "dans la ville il y a plus de monde, il y a plus d'amis"*
- La ville apparaît comme synonyme de *"beaucoup de gens"*
- *"la circulation intense et le bruit très souvent infernal."*

→ la ville définie par **ses services et ses équipements**

- Les groupes des Sorinières et de Sainte-Luce-Sur-Loire rapprochent la ville de Nantes de l'image même de la notion « la ville ». En effet Nantes offre davantage de choix de services et d'activités que dans leur commune. Les collégiens (Sorinières) vont à Nantes pour faire les magasins. Nous supposons qu'ils ont essentiellement une vision du centre-ville de Nantes.
- *" c'est quand il y tout à tout à côté : les boulangeries, les écoles, les hôpitaux..." / « il y a les magasins, c'est plus facile si tu as besoin de quelque chose, acheter du pain, aller à l'hôpital... »*
- *"C'est là que la population est la plus nombreuses car il y a beaucoup d'avantages à y vivre..."*
- *"il y a plus de réseaux"*
- Des repères dans l'environnement urbain qui permettent de savoir que l'on est en ville : *"avec le grand parking de la place du marché on sait que l'on est en ville"*

→ la ville définie par **ses transports en commun** : sa proximité et son accessibilité

- Pour les enfants, la ville est associée à une facilité de déplacements grâce aux transports en communs.
- *« il y a des transports en métro, des trams et des métros... C'est facile de se promener partout » / "c'est quand on n'est pas obligé de prendre la voiture"*
- Notons ici que les **transports en commun** sont, pour les enfants, un **synonyme d'émancipation** et d'autonomie, puisqu'ils leur permettent de se déplacer sans les parents (sans la voiture).
- Si la ville est associée à une présence forte de voitures (pollution, dangerosité possible), une évolution et amélioration dans la place des voitures en ville est remarqué *"Avant il y avait des voitures partout maintenant c'est mieux"*

→ la ville définie par **le béton, le gris, la pollution**

- Si la "ville" offre plus de possibilité des rencontres et d'amitiés, sa "densité" peut être aussi source de pollution : *"Plus c'est une grosse ville, plus y a de bâtiments donc plus de gens et plus de pollution".*
- La ville est associée au béton et au manque d'herbe
- *"la ville c'est gris" " la ville c'est plutôt moche car pas assez de vert, que du béton" "Les immeubles encombrent le ciel."*
- *"ça manque de couleur" "les bâtiments deviennent noirs, se dégradent"*
- Les enfants de Nantes avaient une vision beaucoup plus sévère de la ville *"moche" où "l'on On jette des trucs, on salit par terre" où " Les immeubles en train de se fissurer"*

→ **Des nuances entre les villes**

- *« Les Sorinières, c'est une ville de Campagne, Nantes c'est la Ville »*
- *"Plus c'est une grosse ville, plus y a de bâtiments donc plus de gens et plus de pollution"*

Cet imaginaire urbain se construit en opposition à **une vision assez fantasmée et romantisée de la campagne** (imaginaire de la campagne très stéréotypé).

nota : Cet imaginaire "galvaudé" de la campagne était surtout remarqué chez les plus jeunes (à Nantes et à Sainte-Luce-Sur-Loire).

C'est quoi une ville ?

→ la ville définie **en opposition à la campagne**

A la question *je préfère habiter en ville ou à la campagne*, la majorité des enfants préfèrent la campagne pour différentes qualités :

→ sa tranquillité

« c'est plus calme / plus tranquille » [que la ville]
"ça relaxe"

→ la place de la nature

« il y a plus de nature, de vert / plus d'herbe »
"plus de fraîcheur" (car plus d'arbres)
"On peut faire des balades, aller à la ferme" "voir des animaux, des vaches."
"La campagne ça pollue moins, il y a moins d'usines"

→ la campagne nourricière

« c'est là où on trouve les fruits et les légumes »

→ la liberté de jouer (plus d'espaces libres)

« on peut jouer dans la rue car il n'y a pas trop de voitures »
« à la campagne on peut jouer dans les champs »
"On peut faire ce que l'on veut"

Les enfants ont une vision romantique de la campagne associée à la nature, la liberté des espaces qui leur laisse le loisir de s'épanouir, plus de calme.

Cette vision de la campagne n'est pas forcément très réaliste : jouer dans les champs, aller chercher sa nourriture directement dans les fermes, aucun produit industriels, l'absence de voitures...

Néanmoins, la campagne peut apparaître plus "ennuyeuse" que la ville, car elle n'offre pas autant de services, équipements, magasins ou d'autonomie de déplacements que la ville.

Les enfants qui préféreraient la ville ont pu opposer quelques arguments : "tout est plus proche", "il y a aussi des endroits calmes en ville".

Nota : un débat a eu lieu entre les enfants des Sorinières pour savoir si c'était la ville ou la campagne, ils ont finalement conclu que c'était une "une ville campagne".

Quels regards sur Nantes ?



→ Regards sur Nantes depuis les Sorinières et Sainte Luce

la ville attractive

- Nantes est très attractive pour les enfants, on y va pour des occasions spéciales, pour y faire des activités qui sortent du quotidien.
- *« Nantes, c'est une (grande) ville, y a le tram, y a un stade de foot (alors que Les Sorinières, c'est une ville à la campagne) » [Les Sorinières]*
- *On va à Nantes pour le shopping et les activités : "On va à la fête foraine / on fait du shopping / les soldes / On va chez Noz ... » [Les Sorinières]*
- *"il y a plus de parcs, plus d'attractions"*
- La ville de Nantes décrites par les enfants des Sorinières et de Sainte-Luce se résume majoritairement à son centre-ville.

la ville qui a de "meilleurs équipements"

- Les enfants voient à Nantes des équipements plus qualitatifs en comparaison avec ce qu'ils trouvent sur leur commune.
- *"A Nantes y a un stade de foot alors qu'ici [Les Sorinières] c'est un terrain de foot"*

la ville facilement accessible

- Nantes est bien connue des enfants de Sainte-Luce-Sur-Loire et des Sorinières, ils y vont assez régulièrement. Les sorties de ne sont pas hebdomadaires vers Nantes, mais elles ne sont pas exceptionnelles.
- Les enfants y vont majoritairement en transports en commun.
- *On y va en bus et en tram. « Le C4 jusqu'à Pirmil et après le tram » [Les Sorinières]*

la ville qui rime avec autonomie (pour les plus âgé.e.s, aux Sorinières seulement)

- La moitié des préadolescents y vont sans les adultes, en prenant le C4. Sinon, ils y vont avec la famille ou l'Espace Jeunes.

mais aussi...

la ville plus polluée et sale

- *« Nantes, c'est stylé, mais c'est sale » [Les Sorinières]*

la ville plus dangereuse

- *« Ici, les voitures sont "polies", à Nantes c'est le plus fort qui gagne [entre piétons et voitures] » [Les Sorinières]*
- *"Se perdre dans les Sorinières, c'est pas grave mais se perdre dans une grande ville c'est autre chose"*

Un attachement des enfants à leurs communes, leurs quartiers

→ Un attachement à sa commune marqué

- L'échelle de l'attachement relève plus du quartier pour Nantes, voire même du sous-quartier (Bellevue et Breil) *"tu viens d'où toi ?"*
- la fierté des enfants liée à leur quartier / commune d'appartenance
- On observe une petite rivalité entre les enfants du quartier du Breil et de Bellevue (l'atelier réalisé à Nantes mixait 2 structures de l'Accoord) *"mon quartier est mieux mieux car.."*

→ un attachement lié aux souvenirs enfances / lieux connus

- Aux Sorinières, la médiathèque, l'Espace Jeunes et le Lidl sont des éléments de repères importants. Les jeunes peuvent y aller de manière autonome et y rencontrer des amis.
- La Boulangerie est également beaucoup évoquée comme un lieu repère dans sa ville
- *"On achète un goûter au Lidl et on vient souvent se poser ici [la médiathèque]. C'est calme et reposant". "On adore cet endroit [la médiathèque], on y va tous les jours".*
- L'attachement aux lieux se fait aussi grâce aux souvenirs : *"J'aime le parc à côté de l'Espace Jeune, parce que j'y ai des souvenirs avec des amis".*

→ un attachement lié aux bâtiments

- C'est un sujet qui est notamment ressorti à Nantes avec la démolition de certains immeubles (Bellevue), et une forte incompréhension sur certains changements urbains.
- Une transformation urbaine qui chargée émotionnellement.

→ un attachement lié aux lieux patrimoniaux (statues, figures célèbres...)

- Observation à Sainte-Luce notamment, où les enfants connaissent bien les différents éléments patrimoniaux croisés et étaient très fièr.e.s d'en parler.

→ des lieux où l'on se projette

- Les enfants n'ont pas évoqué spontanément désirer partir de leur ville ou leur quartier au cours des ateliers, certains s'y sont même projetés : *"j'aime bien les bancs à côté des immeubles et des jeux, car je m'imagine plus vieux avec mes enfants et c'est une jolie image"*



"J'aime le parc à côté de l'Espace Jeune, parce que j'y ai des souvenirs avec des amis"



« c'est un endroit historique, il y a des statues de commémoration » « il y a beaucoup de choses historiques dans la ville, c'est important de les connaître »

Comment on se sent en ville ? “Les peurs dans la ville”

Les enfants ont parfois du mal à assumer et verbaliser d’avoir des “peurs” (posture du “même pas peur” qui était assez forte), la ville n’est pas perçue a priori comme un espace si dangereux. Toutefois au fil de l’atelier, des inquiétudes se dessinent. Ci-dessous sont synthétisés les peurs et inconforts urbains évoqués par les enfants, soit ce qui est hostile dans la ville.

→ le danger des voitures et la circulation

- En particulier lorsque l’on se déplace **en vélo sur la route**
“faire du vélo autour des ronds-points ce n’est pas rassurant” “sur la route, les voitures ne font pas attention”
- **Marcher** à proximité de la route
“je n’ose pas forcer le passage piétons, ça me fait peur les voitures”
les klaxons désagréables (représentés par beaucoup de peaux de banane sur les cartes mentales à Nantes notamment)

→ Des inquiétudes liées à être seul.e en ville

- L’altérité mise en avant quand on est seul.e : la ville devient un lieu de confrontation aux autres
- *“J’ai quand même peur d’être seule, de ne pas avoir de proche autour de moi.” “Quand on est seul, on s’imagine beaucoup de choses et il y a des gens bizarres”*
- La peur **de l’altérité avec de la méfiance envers les inconnus** *“Je n’aime pas parler aux inconnus” “les gens qui vivent dans la rue, ça donne la chair de poule, ils sont bizarres”*
- Un malaise sur ce que l’on n’a pas l’habitude de croiser *“les personnes qui demandent de l’argent” “les camps de gitans”*
- Une peur beaucoup plus marquée à Nantes (“la ville”) que dans la commune familière (Sorinières / Sainte Luce) *“J’ai plus peur à Nantes qu’à Sainte-Luce” “À Nantes, il y a trop de monde dans la rue, quand on descend du bus, on peut perdre nos parents”*

→ Un attachement marqué au téléphone, “un rempart” dans la ville

- le sujet a beaucoup été évoqué par les 3 groupes
- la perte de téléphone ou le téléphone déchargé était considéré comme la “plus grande peur” que l’on pouvait avoir en ville
- *“5% de batterie sur son téléphone” “et si j’ai pas de batterie externe ?” “et si je dois parler à des inconnus ?” “j’ai le seum si je dois passer des coups de fil importants” “je me suis fait voler le téléphone de ma mère et je ne voulais plus sortir pendant 1 mois”*
- L’objet du téléphone rassure : grâce à lui on peut appeler ses parents, on peut se repérer facilement, savoir quand le bus va passer... Pratiquer la ville sans téléphone en devient une expérience dangereuse.

→ Des peurs liées au risque d’agressions intériorisées

- Peurs du « *pickpocket* », « *de se faire kidnapper* », de « *se faire voler son téléphone* », de « *se faire arnaquer* »
- Ces peurs sont celles exprimées spontanément par les enfants/jeunes. Elles n’ont pas été (ou très rarement) éprouvées, « mais on connaît quelqu’un qui.. ». Ce sont davantage des peurs liées à “ceux qu’on entend” (parents) ou liés à l’imaginaire.

→ Des peurs liées aux récentes révoltes urbaines

- Ces peurs ont été évoquées uniquement par les enfants de Nantes (nota : le calendrier ne permettait pas que sujet soit abordé par les autres groupes)
- *« dehors c’est dangereux, il y a des jeunes qui brûlent des voitures » “les jeunes veulent venger un autre jeune, les bus ont peur de rouler, ça brûle” “il y a des bandits, des armes partout” “il y a des choses cassées”*

→ La pollution comme horizon catastrophe

- On note une forte conscience des impératifs écologiques chez les enfants, ils projettent un tableau très noir de la pollution en ville qui risque de devenir “invivable” si rien n’est fait
- *« et quand tu ne pourras plus respirer ? par exemple en Chine, ils achètent des bonbonnes d’airs ! » « Tu ne peux plus respirer comme il y a 30 ans. » « On va tous crever »*
- Une confusion entre la pollution atmosphérique et la propreté de la ville.

Quelle autonomie pour les enfants dans la ville ?

La question de l'autonomie dans la ville a été transversale aux 3 séances. Les villes du futur représentées propose d'ailleurs des scénarios où les enfants peuvent se déplacer seul.e.s en sécurité dans la ville.

→ l'âge charnière des 10 ans et le passage au collège

- L'autonomie constatée des enfants en ville se ressent davantage à partir de 10 ans (CM2) : presque aucun enfant se déplace seul.e à Sainte Luce, très peu à Nantes, alors que la moitié des jeunes des Sorinières ont déjà été à Nantes sans adulte
- Les collégiens sont relativement autonomes, la majorité prennent le bus seul pour aller au collège ou pour aller dans des espaces de convivialité (ex. Médiathèque ou Espace Jeunes aux Sorinières). Cette prise de responsabilité est souvent constatée avec l'entrée au collège.

→ un apprentissage progressif de l'autonomie en ville

- Des lieux qui sont les premières destinations en autonomie, et permettent de maîtriser son environnement proche : l'école, la boulangerie, son club de sport, médiathèque...
- On ne connaît que le trajet, très encadré, de son domicile à son école ou à des aires de jeux
- Des distances de déplacement réduites auxquelles les familles autorisent leurs enfants à se déplacer
- Le premier pas est souvent de se déplacer "sans adultes" avec les copains, avant d'être vraiment seul.e

→ un apprentissage complexifié quand on pratique la ville surtout en voiture

- La connaissance de la ville est plus difficile quand beaucoup de trajets du quotidien se font en voiture, et de fait la pratique de la ville seul.e devient encore plus difficile
- A Sainte-Luce-Sur-Loire notamment beaucoup d'enfants viennent à l'école en voiture (l'exercice de la carte mentale n'était ainsi pas aisé)

→ la grande fierté de pouvoir se déplacer seul.e en ville

- L'autonomie synonyme de confiance accordée par les parents
"Quand on est seul, on s'imagine beaucoup de choses et il y a des gens bizarres. Je sais qu'un jour je devrais le faire : aller seule dans la rue, ça veut aussi dire que tu es grande, autonome, que tes parents te font confiance »
- Franchissement de cap quand on *"sait aller en ville sans être accompagné.e d'un adulte"*
- La liberté en ville qui se conquiert
- A Nantes, on observe une grande familiarité du quartier par les enfants y habitant, ils étaient très fiers de nous emmener dans les destinations demandées, de nous faire découvrir des raccourcis..
- Une plus grande aisance des enfants à Nantes qu'à Sainte Luce pour se repérer dans leurs quartiers *"je connais le quartier par coeur"*
- Un désir fort de pouvoir pratiquer la ville seul.e

→ une anxiété forte des parents face à l'autonomie de leurs enfants

- Des parents anxieux par rapport aux dangers potentiels de la ville pour leurs enfants
- *" On nous laisse pas aller tout seul au parc, car quelqu'un c'est fait poignardé il y a longtemps"*
- Des risques qui sont intégrés par les enfants (cf. les peurs de la ville)

→ le temps libre passé dehors par les enfants

- Différentes études scientifiques mettent en avant le temps réduit des enfants dans les espaces publics.
- Les ateliers menés ne permettent pas d'objectiver ce sujet de la "désertion des espaces publics" par les enfants. Les enfants rencontrés semblaient toutes et tous aller assez régulièrement en extérieur dans la ville (en particulier celles et ceux qui n'avaient pas de jardins.).
- Pour les plus âgés (collégiens), être dehors en ville, permet d'échapper aux regards des parents et est synonyme souvent de liberté.

La même ville à hauteur de filles et de garçons ?

Nous n'avons pas identifié durant les ateliers de différences notables dans les pratiques de la ville et les projections de la ville du futur entre les filles et garçons.

- la question de davantage d'autonomie accordée aux garçons n'a pas été constatée ni relevée
- filles comme garçons ont positionné beaucoup d'espaces de glisse (skate, trottinettes, vélos dans la ville du futur)
 - dans le choix des modes de déplacement de leurs avatars, la majorité des filles a choisi les rollets comme moyens de déplacement, la majorité des garçons a choisi le skate ou la trottinette comme moyen de déplacement
- filles comme garçons ont été attentifs à la place de la végétation dans la ville du futur
- filles comme garçons ont soulevé l'importance de la présence d'animaux dans la ville du futur
- filles comme garçons étaient très conscients des impératifs écologiques à prendre en compte dans la ville du futur
- les espaces de ballons dans la ville du futur ont été proposés uniquement par des garçons (seuls 2 groupes ont mentionné ce type d'espaces)

Concernant la mixité durant les ateliers :

- les groupes étaient mixtes
- les filles et garçons jouaient et discutaient entre eux
- sur les 18 maquettes réalisées (en binôme ou trinôme), seul 1 binôme a été mixte

A young girl with long dark hair, wearing a dark tank top and light-colored shorts, is running away from the camera on a dirt path. The path is surrounded by tall grass and trees, with sunlight filtering through the leaves, creating a dappled light effect. The overall color palette is warm and sepia-toned.

Enseignements

**B. Regards sur la
ville par les
enfants**

*Lieux et objets qui méritent
une attention particulière*

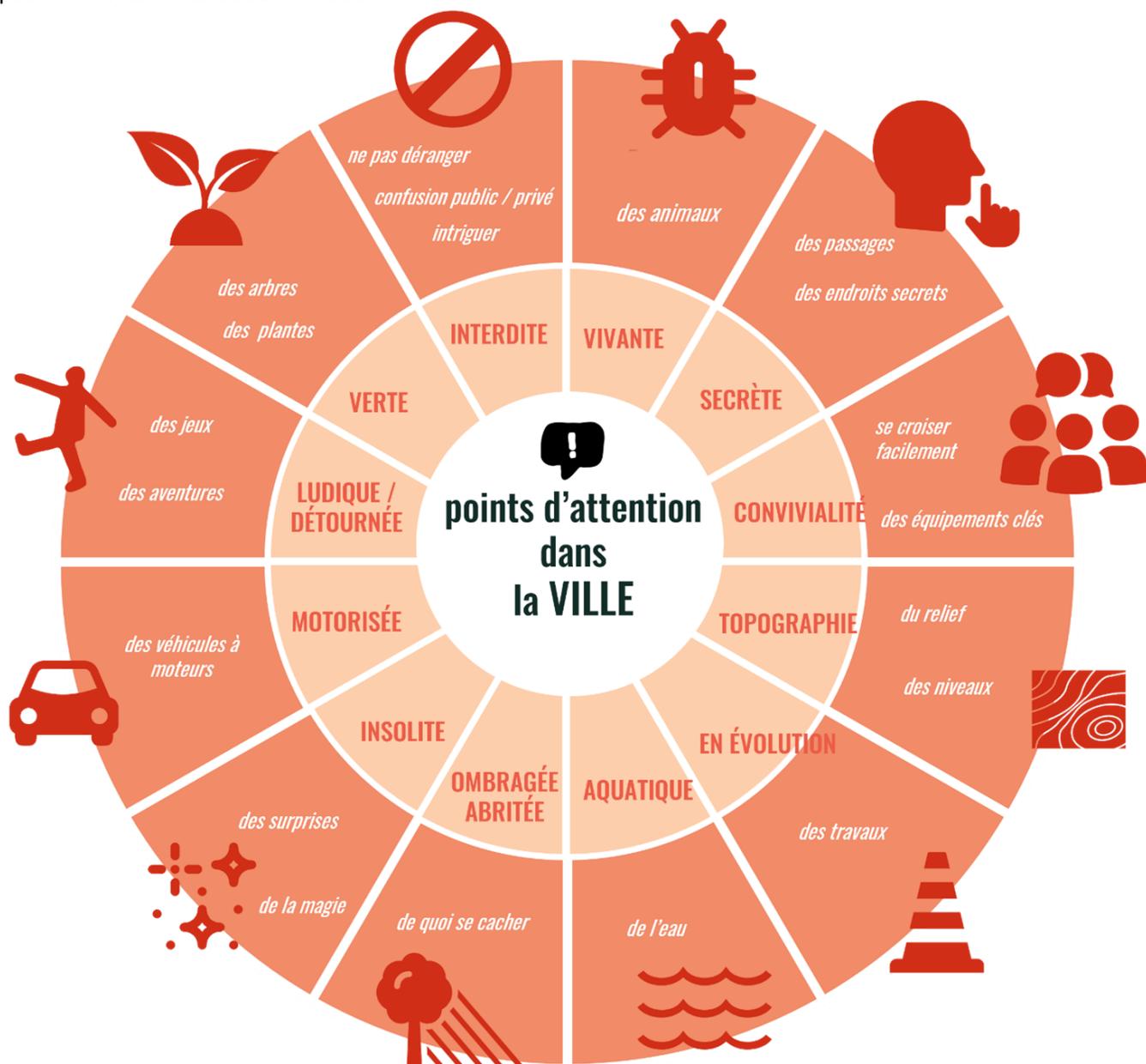
Synthèse

Ce deuxième volet du rapport met en exergue **les éléments qui ont attiré l'attention des enfants** dans la ville aujourd'hui, dans leur environnement urbain.

Ces 12 sujets sont ceux qui interpellent les enfants. Il s'agit de ce "ce qui compte pour eux" à dans la ville aujourd'hui, à préserver, à déployer ou à corriger. Ces 12 points d'attention concernent tant ce qui plait aux enfants, ou au contraire ce qui les gêne. Ils révèlent l'expérience de la ville par les enfants.

Sur quoi s'appuie t-on ? à partir de quelles "matériaux" sont tirés ces enseignements ?

→ Ces points d'attentions ont été défini en les observant évoluer dans leurs villes et la commenter (exploration urbaine), en analysant leurs cartes mentales individuelles (trajets du quotidien), et à travers les positionnements des débats mouvants.



Des pistes sont parfois évoquées en fin de page sous ce format idées 

Il ne s'agit pas forcément de pistes directement formulées par les enfants, mais qui nous semblent répondre à leurs points d'attention.

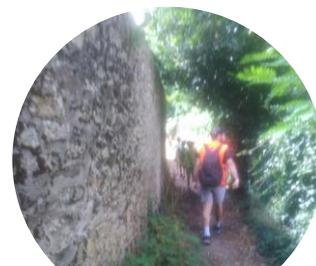


LA VILLE SECRÈTE

Les passages et les allées piétonnes sont particulièrement appréciés par les enfants. Ces chemins de traverses sont souvent considérés comme des "passages secrets" par les enfants, dont ils sont fiers de connaître l'existence.

→ la fierté de nous guider à travers ces passages

- Durant les explorations urbaines les enfants (groupe de Nantes) étaient très fiers de nous emmener à travers ces passages discrets dont "ils détiennent le secret".
- Ils connaissent par coeur leur quartier et ses recoins.
- *« on aime bien que le passage ne soit pas connu de tout le monde »*



enfants qui nous guident à travers le chemin de la Boucardière à Nantes



→ des raccourcis dans la ville

- Ces passages dissimulés sont souvent synonymes de raccourcis et de rapidité. Ils révèlent une bonne pratique piétonne du quartier par les enfants.
(observé à Nantes et aux Sorinières)
- *« le grillage cassé qui évite de faire un détour pour aller au patinodrome »*
- *« on gagne du temps en passant par ce chemin caché »*



la découverte d'un passage qui permet d'éviter de passer par la route

→ des cheminements qui favorisent l'autonomie des enfants dans la ville

- la sécurité de ne pas être à côté des voitures
- *« comme il n'y a pas de voiture on peut y passer toutes seules »*
- *« c'est pratique, on n'est pas obligé de passer sur la rue »*



un passage qui permet de rejoindre le City stade (Sorinières)

💡 idées :

- la signalisation à hauteur d'enfant d'un réseau de voies et chemins
- le maillage de passages, allées piétonnes
- des parcours d'orientation à travers les quartiers



LA VILLE CONVIVIALE

La ville est décrite comme lieu de sociabilité où l'on se retrouve facilement, où l'on peut retrouver les copains le mercredi, après l'école ou le week-end.

→ convivialité à travers les équipements clés

- Différents lieux de socialisation sont cités : notamment la médiathèque, l'espace jeune, le centre social ou encore le Lidl (on retrouve des copains, on croise du monde...).
- La boulangerie est un équipement souvent évoqué par les enfants, elle rime avec autonomie (souvent les premiers déplacements autorisés seul.e.s sont pour aller chercher du pain).
- *“j’aime aller au Lidl car je croise souvent des copains”*
- *« la médiathèque tout le monde connaît, tout le monde l’aime » “on vient à la médiathèque tous les jours”*



la médiathèque des Sorinières qui a été un lieu d'arrêt lors de l'exploration urbaine

→ convivialité à travers les espaces publics et lieux ouverts “où l'on croise du monde”

- la place du marché est évoquée comme les city stade et parcs de jeux

→ l'importance des espaces où l'on est “tranquille” sans adultes (caractère intimiste)

- les préados ont insisté sur l'importance d'avoir des endroits plus “intimistes” et confidentiels dans la ville, sans le regard des parents
- *“ on se donne rendez-vous dans le fond du bois, quand on est en vacances. Dans le fond car il y a moins de monde, plus d'ombre, on est tranquille”*

→ l'importance des espaces pour se poser et manger ensemble

- ce point a uniquement été évoqué à nouveau par les plus âgés (12/13 ans) : on se retrouve plus uniquement que pour *“jouer ensemble, mais aussi pour manger et se poser ensemble”*
- la nourriture devient plus un motif de sociabilité que le jeu à partir du collège
- *“on aime bien se retrouver dehors pour manger un kebab”*
- l'importance d'avoir des toilettes publiques qui ne soient pas *“ dégoûtants”*
- *“c'est une petite peur de ne pas avoir de toilettes publiques quand on en a besoin”*



idée :

- faire une place aux enfants et aux jeunes dans ces espaces (équipements municipaux évoqués)

LA TOPOGRAPHIE

Les enfants prêtent une attention particulière à la topographie, au relief, aux niveaux dans la ville.

Sur leurs cartes mentales, une topographie particulière sur le trajet était immédiatement signifiée.

La ville défendue par les enfants doit être en volume, « en 3D ».

→ le **relief** est apprécié pour **jouer**, pour certains sports

Durant les balades urbaines les espaces en relief étaient immédiatement investis par les enfants et devenaient supports de jeux (escalader, faire des roues, se cacher...).

N'importe quel lieu avec du relief devient stimulant..

« On adore les dunes pour courir, faire du VTT »

« c'est triste la ville quand tout est plat »

« cette rue elle est en descente, c'est cool en vélo (sauf pour remonter) »

“nous les enfants, ce qu'on aime c'est grimper, bouger et s'amuser »

“un endroit où je me sens bien, c'est là où je peux grimper partout, sur les marches à côté de la maison de l'habitant, il y a des murets, des fleurs, des trucs à escalader”

Les enfants déplorent les espaces complètement plats.

- on observe que la verticalité est une base essentielle du jeu chez les enfants (grimper, ramper, se cacher...)

→le relief qui est parfois une **contrainte pour se déplacer**

“les trottoirs sont trop haut, c'est galère en draisiennne”

“parfois la poussette de mon frère ne passe pas”



butte croisée lors d'une balade, qui est devenue le support d'un concours de roues

idées :

- intégrer l'enjeu de la topographie de manière systématique dans les projets urbains
- offrir des points de vue et de l'horizon en ville
- créer (même de manière artificielle) du relief, des buttes, des points hauts en dehors des aires de jeux.



LA VILLE AQUATIQUE

L'eau sous toute ses formes (et son absence) est particulièrement remarquée dans la ville par les enfants.

A la question "que faut-il dans la ville entre de l'eau, de l'herbe, du sable", les enfants ont exprimé un engouement plus marqué pour l'eau.

→ c'est un élément très apprécié

- « les jets d'eau qui rafraichissent, mais qui ne marchent pas dommage »
- « Un étang mais recouvert de fleurs, heureusement que on le sait, sinon on pourrait tomber dedans »
- "dommage la fontaine a été retirée du parc"
- le Lac de Grand-Lieu évoqué



un étang bien connu des enfants recouvert de fleurs

→ l'eau est immédiatement associée à la biodiversité, et ne pas polluer

- une conscience de l'eau comme une ressource précieuse
- "il y a une mare, on peut y entendre les grenouilles"
- "il faut protéger les douves du château, c'est le lieu de vie des canards"
- "on veut une réserve naturelle / une source sans engrais"



l'observation d'une grille d'égouts

→ une conscience des aménagements nécessaires pour l'évacuation de la pluie

- « L'égout pour permettre à ce que le chemin ne soit pas inondé »

→ la Loire qui est spontanément évoquée par certain.e.s

- c'est un lieu de balade
- "on y va pour se promener"

→ Le regret de ne pas pouvoir plus se baigner en extérieur dans la ville

- "les baignades dans les étangs, rivières et la Loire sont interdites"
- "on aimerait trop avoir une piscine comme aux Dervallières"
- "on veut une piscine / un lac artificiel sans engrais chimique"
- "dans la ville, il n'y a pas assez d'espaces pour se baigner et nager"
- "on veut au moins pouvoir se tremper les pieds"



des vaporisateurs d'eau en panne au grand regret des enfants

→ L'eau pour se rafraîchir

- "on aimerait avoir de l'eau, au moins pour se tremper les pieds"

→ L'eau pour jouer

- Les "miroirs d'eau", outre la possibilité de se rafraîchir, est souvent citée par les enfants comme un espace de jeu

nota : à la question "de quoi manque t'on aujourd'hui" en ville de l'eau, de la végétation ou du sable ?", la majorité des enfants ont choisi l'eau



les douves du château "à ne pas polluer pour les canards"



idée :

- aménager des berges et de l'accès à l'eau en toute sécurité
- voir l'eau, entendre l'eau, boire l'eau
- des fontaines à eau réparties dans les espaces publics, notamment près des espaces de jeux et de sport



LA VILLE INSOLITE

Au cours des explorations urbaines les enfants étaient très attentifs “aux petites choses”, à l'affût de ce qui pouvait sortir de l'ordinaire et être vécu comme une surprise.. Et ce même sur leurs trajets de tous les jours. Ils portent un regard poétique sur l'environnement urbain, qui leur semble parfois teinté de magie.

→ une capacité à **s'émerveiller**

- un imaginaire fécond stimulé dans l'observation de la ville
- des observations qui deviennent des prétextes pour inventer une histoire : des traces de pas au sol qui rendent curieux *“c'est un ouvrier qui a marché dans de la peinture ?”*
- *“Une porte secrète pour aller au parc”* qui est gardé par *“une créature”*

→ une attention aux **éléments éphémères**

- les plantes qui poussent sur les trottoirs malgré le bitume *« c'est joli, ça habille le sol, c'est des plantes aventurières »*
- des tags / fresques *“les tags sur la tour, on aime bien c'est joli et on n'en voit pas partout”*

→ l'importance du **“beau”**

- le “beau” dans la ville se cachait pour les enfants parfois dans des choses inattendues tels que l'ombre, la lumière... *“c'est beau le mélange entre l'ombre et la lumière”*
- une perception sensorielle développée de l'environnement urbain
- Plusieurs enfants ont montré une attention particulière à l'ombre « élastique », qui bouge, qui change, au paysage urbain qui se transforme au fil de la journée.

→ une sensibilité aux **aménagements qui sortent de l'ordinaire**

- le mobilier non standard est apprécié *«un banc en forme d'animal c'est rigolo »*

→ des éléments qui **“gâchent la ville”**

- rendent la ville moins belles (déchets ou encombrants, bâtiments fissurés...)



💡 idée :

- Interventions artistiques et plastiques dans la ville
- la réalisation de cartes sensibles qui révèlent les “secrets des quartiers” à travers les regards des enfants
- La mise en valeur du patrimoine matériel et immatériel



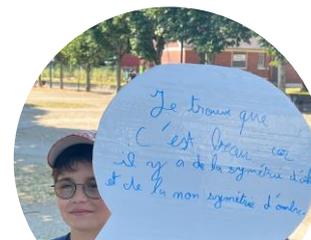
des empreintes au sol



une porte condamnée dans les remparts du parc



des plantes malgré le bitume



“c'est beau, car il y a de la symétrie d'arbre et de la non-symétrie d'ombre”



un banc taillé avec un visage de crocodile



LA VILLE MOTORISÉE

La ville est décrite avant tout aujourd'hui comme le *“royaume des voitures”*. Ces voitures qui pour les enfants engendrent un danger, avec de la pollution sonore, la pollution de l'air, l'occupation de beaucoup l'espace en ville... C'est le principal danger pour les enfants, elles sont *“agressives”* et risquent aussi bien de les heurter que de les empoisonner par leur pollution. Leur rapport aux voitures est complexe. Les routes et avenues principales ont ainsi été beaucoup des lieux d'arrêt lors des explorations urbaines.

→ une conscience marquée de la pollution

- *“les moteurs qui apportent de la pollution”*
- *“j'aime bien passer par la forêt car c'est calme, il y a moins de voitures et moins de pollution” “voiture ça pollue, le vélo ou le bus c'est mieux”*.

→ un usage de la voiture réservée à certains déplacements

- *“la voiture ça pollue, c'est bien quand on va loin (exemple en vacances)”*
- *“Le bus c'est pour tous les jours, et la voiture pour les trajets longs comme les vacances.”*
- la mise en avant que les voitures prennent beaucoup d'espace dans la ville
 - à Sainte-Luce-sur-Loire lors de l'exploration urbaine le groupe a croisé une dame qui râlait contre une voiture ventouse *“on est d'accord avec elle, les voitures doivent bouger”*

→ la proximité de la route comme espaces contraints pour les enfants

- *« sur la route, les voitures ne font pas attention »*
- *« La route c'est ennuyeux, il ne s'y passe rien. On n'a pas le droit d'aller dessus. S'il n'y avait pas de voitures il y aurait plus d'espaces libres »*

→ les arrêts de bus / tram comme lieux d'attente et d'ennui

- *« Les arrêts de bus, je n'aime pas parce qu'il y a des inconnus qui sont au même endroit”*
- *“les arrêts c'est chiant sur mon parcours parce que ça le rallonge »*
- *“le bus c'est plus rapide sauf si je dois attendre longtemps”*

→ un usage des transports en commun relatif à la météo

- *“je prends le bus quand il fait trop chaud ou quand il pleut, sinon je prends le vélo”*
- *“je prends le bus parce que j'ai la flemme de marcher”*



“« un endroit où les voitures prennent de la place et restent longtemps garées » une dame doit marcher sur la route à cause des voitures, elle râle « on est d'accord avec elle »



“toute la place pour les voitures et nous on a mini trottoir”



« La grande route est endroit qui est ennuyeux, il ne s'y passe rien. On n'a pas le droit d'aller dessus. S'il n'y avait pas de voitures il y aurait plus d'espaces libres » »

💡 idée :

- Multiplier les **rues aux enfants**

Le concept de « play street » est développé en Angleterre, aux Etats-Unis, au Pays Bas à partir des années 1960, 1970. En plus des espaces verts, des rues ont commencé à être fermées et investies pour y développer d'autres usages.

Directement inspirée des « play street » du siècle dernier, les initiatives de « Rues aux enfants, Rues pour tous » émergent en France depuis 2015.

- Permettre les larges trottoirs et la création de parvis piétons
- Végétalisation des rues
- Fermeture temporaire ou estivales de certains axes routiers.

Focus : les déplacements

→ Les cartes mentales réalisées par les enfants (représentant un trajet quotidien) révèlent des dysfonctionnements et points d'appréciation communs.

Inspirés de l'univers du jeu vidéo mario, les enfants devaient positionner des étoiles (ce qui est apprécié) et des bananes (ce qui nous gêne sur le parcours). L'exercice de cart mentale est intéressant car cela permet une lecture de la ville différente, à partir de la mémoire, des ressentis... Cela permet aussi des échanges plus individuels avec les enfants.

Les étoiles positionnées sur leurs trajets devaient souligner un élément "appréciés sur le trajet". Elles sont souvent liées à :

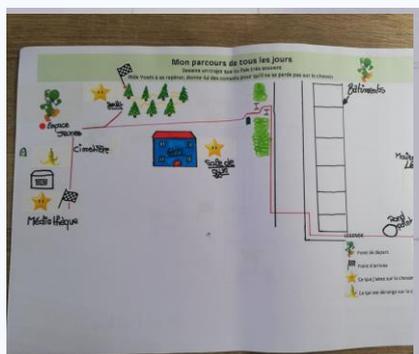


- les parcs avec des jeux
- la présence d'animaux
 - exemple : un chat qui dort souvent au même endroit dehors
- les équipements sportifs en extérieur
- les espaces de convivialité tels que les centres socioculturels, médiathèque, espace jeunes...
- les endroits "rigolos" tels que les virages en voiture "ça tourne", les descentes et montées
- les maisons des copains / copines (surtout chez les préadolescents)
- les espaces de natures, de forêts

En revanche les bananes qui révèlent des "choses qui me dérange sur le chemin" sont souvent identifiées à



- la route dangereuse avec les voitures "un enfant a été blessé"
- les ronds-points
- les motos qui vont vite et font du bruit
- les klaxons, bruits de voitures
- la crainte de traverser la route



Nota : pour les préadolescents (Sorinières), les arrêts de bus sont un élément apprécié car synonyme de liberté et d'autonomie dans les déplacements (ou de confort car "moins fatiguant que la marche"), néanmoins ils ont aussi été associés la longueur de l'attente (ennui) ou le fait que leur multitude rallonge le trajet.

Les trajets représentés étaient des trajets assez courts estimés souvent de 5 à 10 minutes.

nota : L'exercice était plus difficile pour les enfants qui venaient à l'école en voiture qui avaient plus de mal à se représenter le trajet "on ne voit rien on est dans la voiture" (surtout des enfants de Sainte-Luce-Sur-Loire).

Il ressort de cet exercice l'impression d'une ville très « rythmée » pour les enfants.



LA VILLE "INTERDITE"

→ une confusion entre espaces privés et espaces publics

(par les plus jeunes)

On a observé à plusieurs reprises une confusion entre les espaces privés et les espaces publics dans la ville, et de fait des questionnements sur "ce qui est autorisé ou interdit en ville". Différentes situations ont révélé une distinction pas claire entre ce qui est public et privé.

- une hésitation à emprunter une voie privée en tant que piéton « *on a le droit d'y aller ? C'est pas une rue privée ?* »
- croire que l'on ne pas jouer dans un espace vert public , qui était perçu comme un jardin privé « *on ne peut pas jouer ici c'est le jardin des maisons à côté ?* » (en parlant d'un espace vert public qui donne sur des fonds de jardins)

→ une appréhension marquée de "déranger"

Les enfants ont souligné plusieurs fois la crainte de gêner les autres usagers.e.s de la ville, des lieux où ils ne sont pas les bienvenu.e.s. ou pas admis.

- Une prudence dans la pratique de certaines activités qui pourraient provoquer des nuisances sonores pour les voisins. « *ça va faire du bruit* » « *on va gêner, si on jouer à côté des habitations à côté, ils ne peuvent pas se reposer* »
- Une réticence à passer par certaines ruelles résidentielles " *c'est chez les gens et je ne les connais pas donc je ne peux pas y aller* "

Des règles dans la manière de pratiquer la ville avec de nombreuses interdictions / restrictions semblent intégrées par les enfants.

→ les lieux interdits qui en deviennent mystérieux et intrigants

- Les zones de travaux attirent parfois la curiosité des enfants, leur caractère interdit est facteur d'attractivité.
- Un grand portail fermé (donnant sur le parc) interpelle également les enfants, ils y voient une dimension romanesque. « *pourquoi cette entrée est condamnée ? c'est car un il a une créature dangereuse derrière* »

→ des lieux d'évitement

Sans que des lieux soient interdits, ils sont pour autant évités par les enfants dans leurs trajets. Il s'agit souvent de lieux où ils ne se sentent pas en sécurité.

« *J'aime pas l'espace privatisé derrière le Lidl, il y a des gitans, j'évite de passer par là* »

→ l'interdit lié au danger

Différents espaces et pratiques sont perçus comme interdits par les enfants car sources de danger (faire du vélo sur la route, des jeux "où l'on risque de se faire mal"...). Ils doivent prendre beaucoup de précaution.

Pour autant la carte "trouver un endroit interdit en ville" était souvent une carte compliquée à trouver pour les enfants, qui était source de beaucoup de questionnements.



voie privée pour rejoindre un chemin piéton considérée comme interdite par les enfants



un portail fermé qui intrigue



LES ÉVOLUTIONS DE LA VILLE

Que ce soit Saint-Luce-Sur-Loire, les Sorinières ou encore le quartier de Bellevue à Nantes, ces espaces urbains ont été et sont concernés par des **chantiers conséquents**.

Les travaux apparaissent comme une composante de la ville. *"il y a toujours des travaux si on est en ville"*

Lors des explorations urbaines les zones de travaux ont interpellé l'ensemble des groupes d'enfants pour différents motifs.

→ les zones de travaux considérées comme bruyantes, voire gênantes

- les travaux sont sources de bruit
- des chemins d'usages disparaissent en raison des travaux
- *"C'est moche la ville quand il y a des travaux"*
- *"on est obligé de faire des détours"*

→ les zones de travaux considérés interdites mais en même temps qui attisent la curiosité des enfants

- *"qu'est-ce qui va être construit ensuite ?"*
- *« Les travaux sont des endroits interdits, mais on aimerait bien pouvoir aller voir »*

→ certaines zones de travaux considérées comme nécessaires

- les enfants semblent conscients de ce que permettent les travaux
- *« ça permet de créer de nouvelles habitations, tout le monde veut venir habiter ici »*
- *"ça permet d'avoir de nouveaux jeux"*

→ des incompréhensions liées à certains travaux (évoqués à Nantes)

- une difficile compréhension des opérations de démolition / reconstruction face à la conservation de patrimoines anciens
- un sentiment de tristesse face à la disparition de bâtis auxquels les enfants sont attachés
- *"Ils disent qu'ils cassent nos bâtiments parce qu'ils sont vieux mais il y a des bâtiments dans la Ville qui datent d'au moins 1600 alors que nous ils sont de 2000 ! Il faudrait plus d'égalité et laisser tous les bâtiments. Moi ça me rend triste" (devant le bâtiment condamné aux Lauriers)*



un espace en travaux considéré comme bruyant et "moche"



un espace en travaux qui oblige à faire un détour



un espace en travaux considéré comme "interdit", on se questionne sur ce que ça va devenir...



«c'est endroit est interdit car il y a des travaux»



idée :

- Ouvrir les chantiers aux enfants en permettant d'une part de voir à travers les palissades de chantiers et d'autre part d'expliquer les travaux.



LA VILLE VIVANTE

Les enfants sont particulièrement attentifs aux animaux en ville, la présence d'animaux est un facteur d'attractivité.

→ l'observation de la faune comme vecteur "émerveillement"

- les enfants qui prennent le temps de s'arrêter et contempler les animaux croisés
- un fort engouement pour les chiens croisés lors de l'exploration urbaine (Nantes)
 - « On adore ce parc car il y a pleins de chiens, on peut les caresser »
 - aboiements de chiens derrière un portail sur le chemin : chien que les enfants essaient d'apercevoir
- une attention marquée **aux petits insectes** croisés en chemin : lucarne, punaise... (une bonne connaissance)
- les enfants à l'affût **des canards et batraciens** dans les douves du châteaux (Sainte-Luce-Sur-Loire)
- des animaux "repères" sur le trajet du quotidien *"j'aime bien passer ici, car il y a un chat qui dort souvent sur ce muret"*

→ une attention **aux bruits des animaux** en ville

→ une volonté de **protéger** la faune en ville

- les enfants semblaient sensibilisés à la protection de la faune en ville et ses bénéfices
- *"si l'étang est pollué ça va tuer les canards"*
- *"attention à ne pas écraser la lucarne"*

→ un **traitement différent** de certaines espèces

- les pigeons considérés comme nuisibles *"sauf les pigeons, il y en a trop et c'est moche"*
- la crainte des rats avec les égouts

→ les animaux considérés comme **rare en ville**

- *"Quand on s'éloigne de la ville, dans la forêt, on voit des animaux : sangliers, écureuils, hérissons... il y a une mare, on entend les grenouilles"*



Une attention aux insectes croisés sur le trajet



les enfants très enthousiastes à chaque chien croisé dans le parc



💡 idée :

- Une attention particulière sur les essences végétales pour favoriser la petite faune observable
- Lieux d'observation (en lien avec le besoin de relief et de prise de hauteur)
- des ateliers pédagogiques sur l'identification et l'observation des animaux en ville (son des oiseaux, reconnaissance des empreintes...)



LA VILLE OMBRAGÉE / ABRITÉE

La présence d'ombre (ou au contraire de son absence) a été particulièrement remarqué par les enfants lors des explorations urbaines.

nota : les balades urbaines ont eu lieu en fin de matinée lors de chaudes journées d'été

Les espaces ombragés sont appréciés pour différents motifs.

→ les espaces ombragés qui riment **avec fraîcheur**

- protège du soleil
- *« on est tranquille car il y a de l'ombre »*
- des espaces pas ombragés qui ne sont pas praticables *« si les jeux sont en plein soleil, on ne peut pas y aller l'été, le métal est brûlant »*

→ les espaces ombragés synonymes **de cachette et de cabanes**

- propices aux jeux
- *« La forêt : c'est calme, il y a moins de pollution, on peut faire des cabanes »*
- *« on peut se cacher »*

→ les espaces ombragés, **à l'abri du regard des adultes**

- les enfants les plus âgés (groupes des Sorinières) ont souligné l'importance des espaces "refuges" où ils sont "tranquilles"
- *« des abris où l'on est entre-nous »*
- Au-delà de l'ombre, les abris qui permettent de se retrouver malgré la météo : *« c'est important de pouvoir se retrouver dehors, même quand il pleut »*
- des espaces plus intimes pour les jeunes qui pourront se retrouver par petits groupes, avec des activités différentes



une vaste plaine de jeux avec très peu d'ombre (regretté par les enfants)



"un endroit parfait pour jouer à cache-cache"

 idée :

- Multiplier les possibilités d'abris (soleil ou pluie)
- Aménager les pieds d'arbres
- Rendre les abris existants plus confortables et hybrides (ex: arrêt de bus)



LA VILLE LUDIQUE

Sans grande surprise, les enfants ont mis en avant l'importance de pouvoir jouer dans la ville. Des échanges et des points de vue qui dénotent une profonde envie de liberté pour les enfants dans la ville.

→ la ville jouable, **au-delà des "aires de jeux"**

- aménager une ville agréable aux enfants, ce n'est pas aménager que des aires de jeux
- Ne pas se limiter à des « enclaves » de liberté dans un environnement hostile
- Appropriation de l'espace avec construction d'un imaginaire
- De nombreux objets et mobiliers sont générateurs de poésie



la tyrolienne qui a rencontré beaucoup de succès

→ les jeux **"rares"** appréciés

- Le succès des jeux « exceptionnels » comme la tyrolienne (engouement constatée durant l'exploration urbaine)



"les buissons qui permettent de jouer à se cacher et faire un cabane", préférés à la structure de jeux juste à côté

→ des aires de jeux qui peuvent être **sources de conflits**

- *"il y en a que deux tyroliennes pour tout le monde, ça crée des disputes"*
- *"tous les enfants de la ville viennent sur ce parc à jeux, il faut arriver les premiers"*

→ le **city** comme lieu repère, plus que uniquement un espace de jeu

- *"même si on ne fait pas de sport au city, c'est un lieu pour se retrouver"*

→ un débat sur les **espaces de foot**

- une emprise marquée dans l'aménagement de la ville
- *« ça prend de la place, c'est ennuyeux quand on n'aime pas le foot »*



Les enfants vont naturellement jouer dans les espaces de jeux : "un endroit vivant"

→ la vigilance **aux matériaux** des espaces de jeux

- L'herbe au sol pour que *"ça ne fasse pas mal si on tombe"*
- les jeux en bois *"qui sont plus écologiques et moins chaud avec le soleil"*
- Les enfants soulignent l'importance de matériaux utilisables quel que soit les conditions météorologiques, qui résistent à un usage intensif, du mobilier qui dure, et des surfaces au sol pour atténuer les impacts en cas de chute

→ l'importance de lieux **"qui roulent"**

- un fort attrait pour le roller, la trottinette et le vélo : plus pour jouer que se déplacer
- nota : lors de la création de leurs avatars, les enfants devaient choisir un moyen de locomotion pour leurs avatars, or la quasi-majorité a choisi le roller (bien que finalement assez peu en pratiquent)
- le revêtement qui doit être adapté



« on préfère jouer à l'élastique que avec les jeux du parc »

→ des espaces de jeux qui **dépassent les tranches d'âge**, des contre-usages

- On remarque que même si l'espace de jeux est jugé "mort", les enfants vont "instinctivement" jouer sur les modules existants
- *« l'aire de jeu pas pour les grands, on y va quand même »*



LA VILLE LUDIQUE (suite)

→ Les espaces vastes avec des éléments naturels appréciés

- *"on peut y faire ce qu'on veut"*, une part laissée à l'imaginaire
- vigilance au mobilier qui "impose" des manières de jouer
- le jeu là où ne l'attends pas : intervalle où l'on peut se mouvoir librement : recoins, éléments imprévus, liberté dans l'utilisation imprévisible
- l'activité de grimper qui est très appréciée *"des arbres suffisamment grands pour que l'on puisse les escalader, les buissons pour se cacher"*



"des jeux où on peut inventer des histoires"

FOCUS sur un débat "dans quel espace je préfère jouer ?"



On aime l'attrait du mobilier ludique "déjà là" qui permet de jouer... *"il n'y a pas que de la pelouse", "on peut grimper et escalader"*

"il y a du bois, c'est plus joli et agréable. ça fait un mélange entre ville et campagne"

Mais... on pointe l'inconfort lié aux matériaux: *"ça doit être trop chaud pour s'asseoir l'été, ça brûle"* et l'usage attendu du mobilier *"il y a plus de règle (ex : on ne peut pas remonter le toboggan)"*

→ espace privilégié par la majorité des enfants lors des débats



L'espace naturel attire pour plusieurs raisons :

- l'ombre et la fraîcheur *"les arbres aspirent la chaleur"*
 - des grandes espaces libres avec des arbres où on peut jouer, inventer, imaginer... *"dans un parc de jeu il y a des règles à suivre, ici on peut faire ce qu'on veut", "dans un parc on est plus libre d'inventer : une butte peut devenir un bateau, un arbre un méchant..."*
 - il y a moins de monde
- Mais... cet espace vide peut être aussi *"ennuyeux", "rien à faire, à part s'asseoir et s'allonger"*

→ la ville est "détournée" : observation de contre-usages

- Les enfants jouent les règles et défient les contraintes
- Le mobilier urbain est vite détourné, il devient support d'aventure, tout se prête à grimper, escalader
- Les enfants cherchent par tous les moyens à détourner les jeux de leur vocation initiale et les modifier en s'appropriant l'usage et le fonctionnement . Il se détournent des logiques d'adulte.
- *"on peut jouer sur les blocs de légo géants à côté de la route, on peut grimper dessus"*
- Sauter dans les flaques
- les parkings qui deviennent des espaces de jeux quand il n'y a pas de voitures
- *"C'est nul les parkings, même si c'est bien parce qu'on peut faire du kart. Je n'aime pas sa fonction originale, mais on peut faire ce qu'on veut dessus"*



des jets d'eau détournés en supports d'escalade



lors des explorations urbaines, les enfants qui grimpent spontanément sur les murets, le mobilier urbain, tout est support d'escalade



idée : **Le concept des « playground »** développés en Angleterre, sur les espaces délaissés en friches après la seconde guerre mondiale. Le principe : favoriser le « play » au « game ». C'est le paradigme de l'expérimentation qui prévaut. Les « playground » se sont constitués sur les fondamentaux de l'éducation populaire, les enfants construisaient leur propre terrain de jeu en intelligence collective, en fonction des possibles et des besoins.

Aujourd'hui terrains d'aventures (cf structure de la Méta)



LA VILLE VERTE

La nature appréciée quand *“elle n’est pas que dans les parcs” “quand elle se répand dans toute la ville”*

Les enfants dressent un constat sévère de la gestion des arbres envers les élu.e.s *“Il y a que nous (les enfants) qui pensons à ajouter des arbres, eux (les décideurs) ils y pensent pas.”*

→ Les pelouses comment point d’attention

- elles sont appréciées quand elles sont grandes, libres, ombragées, propres et variées (prairie fleurie) : *“comme dans un champs”*
- Nécessaire entretien, conscience de la problématique de la présence de tiques dans les hautes herbes (crainte potentielle)
- Observation : Les enfants courent spontanément lorsqu’ils sur les pelouses lorsqu’ils se sentent en sécurité (ex : devant la médiathèque, aux entrées du bois de Chansay à Sainte-Luce, à l’arrivée du Parc de la Boucardière à Nantes.. *“l’herbe ça amortit la chute, ça fait moins mal”*
- les prairies fleuries et arbustes préférés à la pelouse classique *“l’herbe toute seule c’est ennuyeux”*

→ les fleurs

→ les bois

- *“on aime le bois, il y a de la faune et de la flore, c’est naturel, les petits qui jouent à l’accrobranche, il se passe des trucs”*

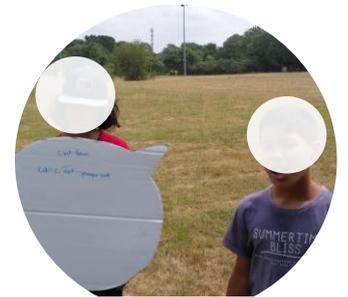
→ les cheminements à travers les espaces végétalisés

- *“Les arbres ça aspirent la chaleur”*

→ les espaces qui ressemblent à la campagne

- les espace de “prairie” fleurie qui ressemblent à la campagne
- *“dans les champs, au cœur de la prairie fleurie. Quand il n’y a personne, c’est calme, on peut se croire à la campagne”*

→ dans les jardins et devant les maisons



Un endroit vide où on peut faire plein de choses



Bois du Chansay où les enfants courent spontanément en arrivant



idées :

- Laisser des étendues de pelouses en ville
- Jouer sur les hauteurs de tonte, laisser certains chemins bordés de prairies fleuries
- Planter des fleurs pour plus de couleurs



Enseignements

**C. Propositions des
enfants pour la ville
du future...**

En bref



Ce dernier volet détaille les éléments saillants qui sont ressortis dans les propositions concrètes de la ville du futur par les enfants à travers les images d'inspiration choisies et les maquettes réalisées et commentées.

Etonnamment, on observe des **représentations qui restent "réalistes"**, peu d'éléments "futuristes" ou utopiques ont été représentés par les enfants (tels que des transports volants...). Ils s'attachent à rester dans des environnements urbains ancrés dans le réel.

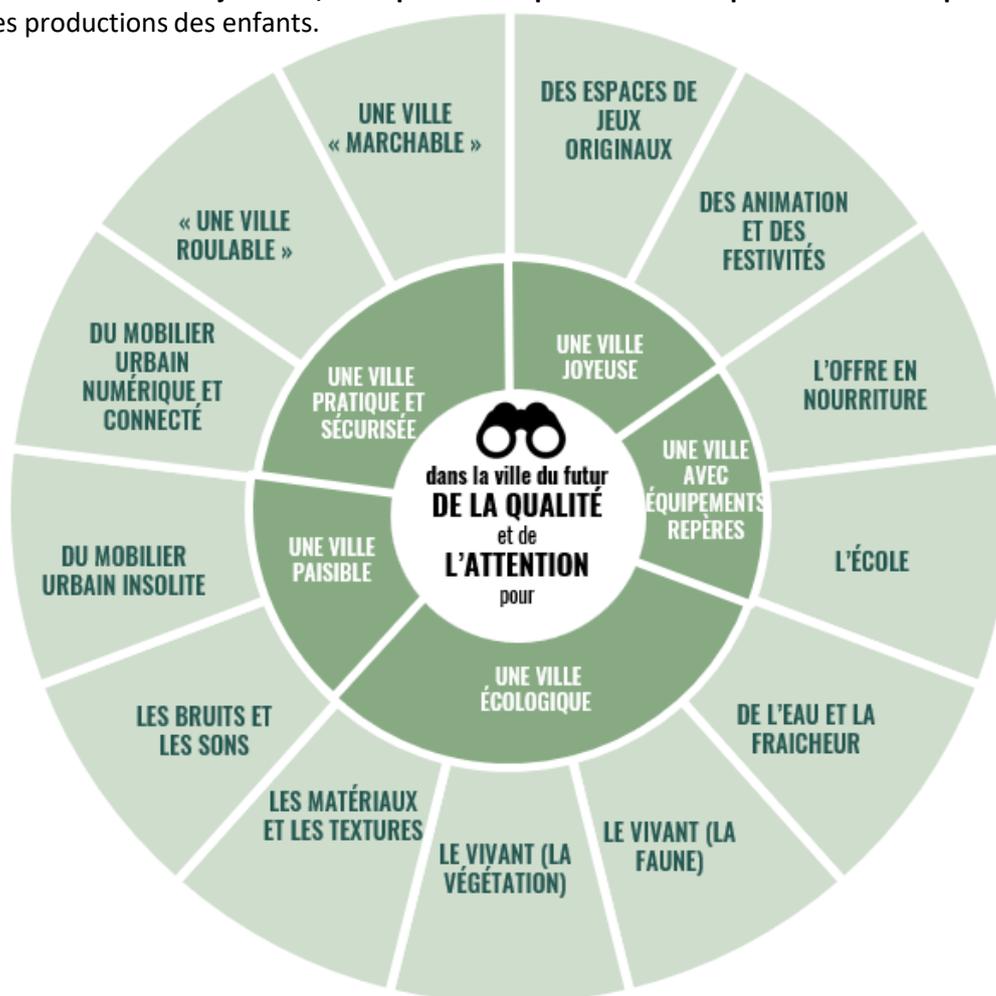
Les projections **les plus "radicales"** sont portées par les pré-ados (12-13 ans) : les adultes y sont parfois interdits, comme les voitures...

Une attention globale est très marquée sur **la prise en compte des enjeux écologiques** dans la ville du futur : il n'y a pas de pollution, les matériaux sont éco-conçus, on consomme à travers les circuits courts... On retrouve à nouveau *"la ville qui ressemble à la campagne"* avec les avantages de la ville.

À l'inverse certains sujets "attendus" ont été peu traités :

- la question de la propreté a peu été abordée par les enfants
- la couleur également n'a pas suscité une grande attention

Ainsi en croisant les maquettes (qui permettent aux enfants de voir et "toucher" leurs idées") et les illustrations choisies et défendues, des sujets reviennent avec récurrence dans les propositions d'aménagements des enfants. Ci-dessous **les 13 sujets clés, 13 aspirations à prendre en compte dans la Fabrique de la Ville** qui se dégagent des productions des enfants.



DE L'EAU ET DE LA FRAÎCHEUR

nota : Les ateliers citoyens "ville à hauteur d'enfants" se sont déroulés en été lors de journées chaudes, la question de la chaleur en ville était donc d'actualité et a probablement influé les enfants dans leurs compositions de la ville du futur. Ils sont conscients du rôle majeur de cette ressource, et des menaces qui pèsent sur l'absence de celle-ci (épisodes de sécheresse, risque sur les récoltes...).

L'eau apparaît comme **une composante clé dans le paysage** de la ville du futur, elle y est mise en valeur.. L'eau traverse la ville décrite par les enfants, elle prend souvent la forme **de lacs, de rivières et d'étangs** (parfois de piscines extérieures) et répond à différentes fonctions.

→ L'eau pour se rafraîchir (eau potable)

- une meilleure gestion de l'eau en ville est défendue
- l'eau doit y être de qualité et non polluée "on peut filtrer l'eau des lacs"
- l'usage des fontaines, jets d'eau doit être raisonné pour éviter de la gaspiller

"l'eau ça détend les corps"



"une fontaine"

« ce serait trop bien de vivre en maillot de bain »

→ L'eau pour les loisirs aquatiques

- Avec différentes pratiques selon les saisons
- de très nombreuses maquettes où on trouve des espaces pour **se baigner**

« en printemps et en été pour se baigner, et en hiver pour faire de la pêche »



« Un lac avec des poissons et des bateaux à voiles ou du kayak ou du pédalo (pas de moteurs pour éviter de polluer) »



« Une rivière pour faire de la pêche publique »
« un pont »



"L'eau ça peut servir pour les poissons mais aussi pour nous, pour faire des activités nautiques"

→ L'eau favorable à la biodiversité : pour irriguer, comme milieu pour des espèces aquatiques...

« Une rivière qui permet d'alimenter l'herbe »



« Qui peut permettre la reproduction d'espèces en voie de disparition »

« pour pouvoir observer les amphibiens »

- certains groupes ont choisis délibérément des matériaux perméables pour « permettre à l'eau de nourrir le sol »
- des solutions pour recueillir les eaux de pluie ont également été évoquées, pour ne pas "la gaspiller"

nota : malgré la proximité de Nantes Métropole avec le littoral, la question de la mer n'a jamais été évoquée dans la ville du futur par les enfants

LE VIVANT (LA FAUNE)

Un élément remarquable dans les projections vers la ville de futur est la place **de la faune** en ville.

De l'insecte au mouton en passant par des oiseaux colorés, les enfants veulent retrouver davantage d'animaux en ville. Les images d'animaux ont systématiquement été sélectionnés par les enfants. On sent une forte volonté d'observer ces êtres vivants, mais également d'en prendre soin. *"des animaux en liberté"*

On remarque également une connaissance certaine de la biodiversité : les enfants soulignent la nécessité de la présence de certaines espèces végétales spécifiques pour permettre le déploiement d'espèces animales.

→ une faune variée en ville

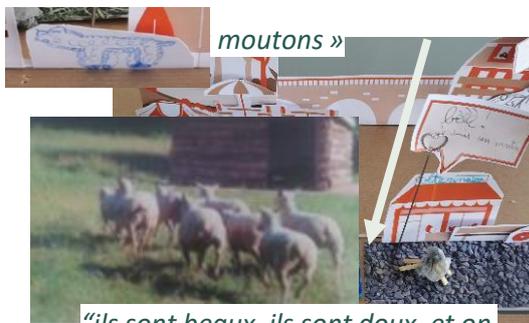
« des oiseaux multicolores »



"C'est beau, on n'en voit pas assez des oiseaux, on voit que des pigeons"



"des créatures magiques"



moutons »

"ils sont beaux, ils sont doux. et on peut les manger si on a besoin"

"des insectes"



"des espaces où l'on peut promener son chien"

nota: les pigeons ont plusieurs fois été cité comme une espèce à ne pas forcément favoriser

→ des aménagements adaptés pour accueillir et protéger cette faune

- des **espaces protégés** pour permettre à cette faune de se développer sans nuisances

*"des espaces protégés pour les insectes
Pour aider la nature en ville"*

"des aménagements pour faciliter le déplacement des petits animaux en ville"



"des nichoirs et hôtels à insecte"

- une **proximité de la campagne**



"une forêt avec des oiseaux qui touche la ville"

"des refuges pour les animaux"



"des étangs pour les canards et poissons"



"une ferme dans la ville"

→ une attention à **ne pas déranger** certaines espèces

- la question a été plusieurs fois soulevée de « liberté » et de la sécurité des animaux en ville : faut-il mettre les mammifères dans des enclos ?

"il faut qu'ils aient assez de place dans les enclos pour qu'ils soient bien"

"si c'est dans un parc sécurisé, ils peuvent être en liberté"

LE VIVANT (LA VÉGÉTATION)

Le vocabulaire utilisé par les enfants est fort et révélateur : ils ne parlent pas de végétalisation, mais de "reforestation". On retrouve des petites forêts sauvages dans les villes du futur. Ils défendent souvent un modèle paysager où la nature se répand dans toute la ville.

→ le végétal qui déborde dans toute la ville (pas limité que dans les parcs)

- De la nature au-delà des parcs : dans les rues, dans les immeubles, sur les façades, sur les toits..
- De la végétation au sol (enlever le bitume)

« Des forêts pour reforester la ville »



« un immeuble végétalisé »



“une ville forêt”

“tous les arbres rendent la ville paisible”



“une variété de textures végétales ont été sélectionnées”

→ les végétaux pour “respirer”

- encore un fois, des termes forts sont utilisés avec une vision de la végétation nécessaires à la survie très liée à l'air et la respiration “sans arbre tu es mort” “des arbres pour respirer”
- une conscience des bénéfices des arbres en ville qui servent de poumons verts
- les arbres pour leur ombre et pour rafraîchir la ville

« Des immeubles végétalisés pour la fraîcheur et aspirer le dioxyde de carbone »



“les immeubles végétaux permettent de loger des personnes et de purifier l'air en même temps”

“beaucoup d'arbres pour avoir de l'oxygène”

→ vers une variété d'essences, d'espèces végétales, de fleurs



“des arbres adaptés à notre climat”



“des arbres roses et jaunes”

→ une attention à la gestion et l'entretien de ces espèces végétales

- des espèces adaptées “qui ne demandent pas trop d'entretien aux jardiniers de la ville”
- la responsabilité de l'entretien des plates qui repose aussi parfois sur les habitants

« il faut que les habitants prennent soin des végétaux »

→ des éléments végétaux comme supports artistiques

- des installations éphémères artistiques à partir d'éléments naturels



« du land art »

LES MATÉRIAUX ET LES TEXTURES

Les enfants ont été très attentifs et soucieux du choix des matériaux et revêtements que l'on retrouve dans la ville du futur.

Ils préconisent :

→ des matériaux écoresponsables et naturels

- des matériaux recyclés quand c'est plus possible « *plus intéressant car on prend des pierres qui existent déjà* »
- « *des espaces dans le parc avec des planches de bois recyclées pour faire du street art* »

→ des matériaux adaptés au soleil et à la chaleur

- « *des matériaux qui ne chauffent pas trop au soleil, qui ne vont pas nous brûler* »
- « *le parc est un endroit pour jouer, il est très connu, il y a souvent beaucoup de monde, et quand il fait chaud, on ne peut pas y aller le métal est brûlant* »

→ des textures "intéressantes" et variées

- « *les chemins en pierre, c'est plus beau que les trottoirs* »
- « *Quand on sort, on préfère marcher dans l'herbe ou dans les flaques d'eau que sur le béton* »
- des textures différentes pour marcher comme parcours d'aventure



« *un parcours sensoriel, on peut marcher pieds nus, c'est agréable* »
« *On veut des parcours avec des truc agréables : de la mousse, de l'herbe, du sable, de l'eau* »



peu d'engouement pour le sable lors du débat mouvant : « *c'est vite sale* »

→ des revêtements qui plaisent moins, à éviter

- le béton, le bitume
- le sable

Étonnement la question **de la couleur** a été très peu abordée par les enfants (pas de choix de photo références mettant en avant des éléments colorés dans la ville du futur). Au contraire même les illustrations sélectionnées mettaient plutôt en avant du mobilier naturel aux coloris sobres.

LA VILLE “MARCHABLE”

Les villes du futur prototypées sont “marchables” “promenables”, on n'a pas besoin de prendre la voiture pour se déplacer, **tout peut se faire à pied**. Les équipements et les habitations sont à proximité, les enfants défendent ici un modèle de “petites villes”, à taille humaine, où l'on parcourt quotidiennement la ville.

Cette qualité défendue par les enfants rejoint le concept de la ville du ¼ d'heure* développé par l'urbaniste Carlos Morenos.

→ les enfants ont insisté sur cette dimension de proximité, où les loisirs, les commerces, les parcs sont facilement accessibles

« tout est à côté et à notre disposition (école, supermarché..), tu descends en bas de chez toi, tu as tout »



« Des petits marchands le plus proche de l'épicentre de la ville : on n'utilise que le vélo ou la marche car ce n'est pas très loin »



- la ville du futur est bien équipée en matière de services (restaurants, fleuristes, centre social, boutiques...)
- le cœur de la ville est actif avec de nombreux commerces

→ cette proximité apporte une “ambiance de village”

- ces différents équipements sont vecteurs de sociabilité entre les enfants

« on peut facilement retrouver ces amis »

“on connaît bien les habitants autour de chez soi”

“on se promène beaucoup”

→ les chemins piétons sont agréables et sécurisés

- il n'y a pas d'obstacles, on se sent en sécurité pour se déplacer, ces aménagements répondent au désir de pouvoir se déplacer seul.e.s
- des cheminements piétons dédiés et protégés
- il y a de la signalétique pour se retrouver
- il y a des “choses intéressantes” sur le parcours piéton, des occasions de s'arrêter;;;

« il y a une voie sans moteurs pour se promener en sécurité »



“panneau pour ne pas se perdre dans la ville”

*La ville du quart d'heure est une proposition de développement d'une ville polycentrique, où la vie en proximité assure une mixité fonctionnelle et développe les interactions sociales, économiques et culturelles. Ce concept est fondé sur un modèle ontologique de la ville pour répondre à leurs besoins à partir de 6 catégories de fonctions sociales : habiter, travailler, s'approvisionner, se soigner, s'éduquer, s'épanouir.

LA VILLE "ROULABLE" EN VÉLO / TROTINETTE / ROLLERS

Les enfants ont souligné l'importance de pouvoir **se déplacer en sécurité** avec des modes doux. Dans la ville du futur vélo, les rollers et la trottinette ne sont plus que des jeux, mais des véritables moyens de déplacement. Les conditions de déplacement agréables sont intégrées à la conception de la ville.

→ La ville du futur intègre des cheminements sécurisés dédiés pour ces modes de déplacement actifs

- des pistes cyclables "protégées" plutôt que des bandes cyclables, des espaces que pour les vélos (pas de piétons)
- des revêtements adaptés qui "roulent bien" pour les rollers surtout et les trottinettes
- des stationnements pour vélos de bonne qualité et couverts
- de la signalétique qui permet de se repérer

« Une piste cyclable en herbe qui permet de ne pas se faire mal quand on tombe et d'apporter de la fraîcheur »



« des pistes pour les rollers »



« des vélos à louer pour pouvoir en faire même si l'on est que en visite »

« on enlève les voitures et on met des vélos ou des rollers »



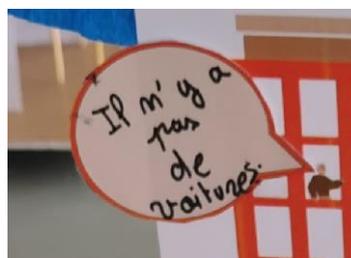
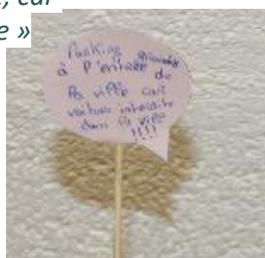
une piste cyclable en pleine nature pour plus de sécurité, éloigner les vélos des voitures »

Se déplacer devient un vecteur de liberté pour les enfants, **le vélo un outil d'indépendance**. Les itinéraires dédiés hors circulation favorisent la pratique de ces modes actifs.

→ la posture vis-à-vis de la voiture est assez sévère (dénonciation de la toute-puissance de la voiture)

- la présence de la voiture est corrélée à la baisse de la qualité de vie dans les représentations
- dans certaines représentations, les voitures sont complètement interdites (mesures restrictives plutôt que incitatives) : le refus de la présence des voitures dans les espaces publics
- dans la majorité la place des voitures est très limitée en ville, à minima éloignés des voies douces

« un parking gratuit à l'entrée de la ville, car les voitures sont interdites dans la ville »



→ davantage de gares dans les villes

- les **transports en commun** ont été représentés de manière modérée (beaucoup considéraient qu'il y a en avait déjà suffisamment aujourd'hui), on trouve sur quelques maquettes des plateformes intermodales aux entrées de ville, et des bus (plus que de trams)



« une gare avec beaucoup de transports en commun et des navettes »

« plus de trains pour éviter les bouchons »

« des gares pour pouvoir partir loin en voyage »

DU MOBILIER URBAIN NUMÉRIQUE ET CONNECTÉ

Il ressort des projections dans la ville du futur un nombre important de mobiliers numériques et connectés.

La ville du futur est *“intelligente”* et technologique. Le numérique facilite le quotidien dans la ville : on ne tombe pas en panne de son téléphone grâce aux points de recharges gratuits disséminés dans la ville par exemple.

Les enfants proposent différents usages *“d’installations numériques”* dans la ville :

→ la ville qui produit de l'énergie *“verte”* avec des panneaux solaires

« des panneaux solaires »



« un banc avec des panneaux solaires »

→ la ville qui permet d'être connecté tout le temps et partout

*« Un banc original pour s'allonger et recharger ses appareils électroniques »
« on peut y faire ses devoirs »*



« un banc connecté »



« on ne se perd jamais dans la ville du futur »

→ le numérique comme vecteur de loisirs et *“esthétique”*

« Un banc balançoire lumineux »



« Une pub hologramme »



DES ANIMATIONS ET DES FESTIVITÉS

Les villes du futur proposées par les enfants se distinguent par leur **dimension festive** et les nombreux **animations et événements** qui s'y déroulent.

Il ressort une importance de la « liberté sonore » en ville, des espaces où « l'on peut faire du bruit » sans nuisance pour les riverains.

→ De nombreuses **animations culturelles gratuites** sont proposées dans l'**espace public** : des concerts, du cinéma en plein-air, du théâtre dans un parc, une fête de quartier...

Ces animations se renouvellent régulièrement "on découvre de nouvelles choses"..

« des concerts »



« des séances de cinéma dehors l'été »

"dehors c'est mieux car on a de l'air. On peut faire du bruit. C'est gratuit donc c'est pour tout le monde"



« un petit théâtre dans un parc »

- Les espaces publics doivent être suffisamment **vastes et modulables** pour pouvoir accueillir ces animations.
- La caractéristique de l'accessibilité est de **la gratuité** de ces animations à été soulignée par les enfants.
- Les enfants ont été vigilance à la localisation de ces animations "ils ne faut pas que le bruit dérange"

→ Ces animations sont attractives : elles attirent des habitants d'autres villes, des touristes

- "on entend parler de notre ville du futur sur internet, à la télé"

→ Au-delà de manifestations culturelles dans l'espace public, ces-derniers sont propices à accueillir **des rassemblements "privée"** : des mariages, fêtes d'anniversaires, de la musique...

- des espaces aménagés pour se retrouver



→ **De l'art dans la ville**

- du land art et du street art car "c'est beau" et "ça va attirer dans notre ville"

→ **une ville où l'on ne s'ennuie pas**

- où il n'y pas de "longues attentes"

DES ESPACES DE JEUX ORIGINAUX

Les villes du futur représentées par les enfants comportent **une dimension récréative**, avec souvent des espaces de loisirs qui y sont matérialisés. On retrouve les archétypes classiques du jeu : la glisse, l'escalade, le labyrinthe, le mouvement, la conquête (cachettes), éphémères (cabanes).

Étonnamment les enfants ont peu mis l'accent sur les espaces de jeux lors de la présentation de leurs maquettes. On observe différents points de convergence à propos des caractéristiques de ces espaces de jeux.

→ des aménagements **qui peuvent avoir plusieurs usages**

- pas définis de manière "rigides", place donnée à l'imagination
- pas des espaces avec un usage unique

"c'est bien car on peut faire plusieurs choses en même temps"

"différentes utilisations possibles selon les jeux"

→ ils doivent être **"originaux"** (à travers le relief, le mobilier...)

On sent une envie d'éviter une standardisation des espaces publics récréatifs, une envie d'être surpris par ces espaces de jeux. Ils ne doivent pas se ressembler, être différents les uns des autres, pas d'objets banals.



"Du relief dans la ville, des bosses pour jouer"

"un xylophone géant, c'est marrant car on peut faire de la musique d'une façon différente. Ça devient un jeu"

"on peut réaliser des épreuves"

"on découvre à chaque fois de nouvelles choses à explorer"

→ une attention est portée sur **l'environnement et les matériaux de ces aménagements** (suffisamment vert, frais, des matériaux écologiques, quand c'est possible des jeux paysagers à partir des éléments naturels...)

« un skate parc avec plein de végétation, des pierres au lieu du bitume »



"des jeux naturels à escalader"



« De l'accrobranche : se servir des arbres pour s'amuser »



« Des jeux en bois, des rondins car c'est plus écologique »

- les **espaces de glisse** (skatepark pour rollers, trottinettes ont été très régulièrement représentés)

→ ils ne doivent pas être sources de tension, jalousie entre les usager.e.s

- Plusieurs groupes ont été vigilants dans la conception de leur ville de futur à ce que les aménagements soient suffisants quantitativement pour ne pas être vecteurs de conflit (exemple : ne pas mettre uniquement une balançoire).

→ ils sont intégrés dans toute la ville n'est pas **"circonscrits"** à un parc fermé

« Un arrêt de bus où l'on ne s'ennuie pas : il y a des distributeurs de bonbons et des balançoires »



« des tables avec des échecs »

« une ville où l'on ne s'ennuie pas »

Les jeux imaginés par les enfants sortent des « codes », ils doivent pouvoir être source d'exploration, d'invention et de liberté, avec souvent une dimension de « risque » présente. Ils les privilégient aux jeux qui nécessitent un comportement prévisible.

nota : seules 2 maquettes ont représenté un espace pour faire du foot

→ les jeux ne doivent pas être que *"pour les enfants"*

L'OFFRE EN NOURRITURE

La question de la nourriture en ville a été récurrente dans les projections des enfants. La nourriture y joue une **fonction sociale**.

Une ville où l'on peut facilement **manger dehors** avec des terrasses, des marchands ambulants ou encore du mobilier urbain qui permet de se poser avec de la nourriture à emporter. Le caractère **gratuit** aussi des ces espaces publics a été souligné.

Les enfants ont proposé :

"il y a plein de trucs à manger dans la ville"

→ du mobilier dans l'espace public pour manger gratuitement dehors

- L'élément de **décor "terrasse"** proposé a été sélectionné sur de nombreuses maquettes.



- pique-niques



→ des commerces de ventes à emporter

- Chez les pré-ados les plats à emporter pas chers et les aménagements à proximité pour s'y asseoir ont été plébiscités.



"des espaces tranquilles sans les parents pour manger"

"un kebab pour se reconforter"

"un marchand de glace"



"une boulangerie"

"de bons restaurants pas chers"

→ une ville productive et des plantes comestibles

Quelques enfants ont proposé une ville nourricière, avec des productions locales grâce à des vergers urbains, des jardins partagés, des bacs à légumes et aromates, et des arbres fruitiers. L'idée forte était que les plantes ne sont pas que "ornementales", mais ont aussi une fonction alimentaire. La nourriture produite est gratuite et accessible à tous.



"un arbre qui fait plein de fruits différents, et où l'on peut se servir comme on veut"

"ce sont les habitants qui s'occupent des plantes, pas que les jardiniers de la ville"

"il y a une ferme dans la ville"

L'ÉCOLE

L'école apparaît comme **un élément repère** dans les maquettes des enfants. Le décor école a été sélectionné de manière récurrente.

L'école reste donc un repère dans la ville du futur. Elle est assimilée à un lieu de **sociabilité** dans le quartier. Elle est positionnée souvent à côté d'autres équipements.

Le chemin de l'école est facilité. C'est un équipement où l'on s'y rend à pied, où le trajet est sécurisé pour y venir **seul.e.**, sans besoin de "parents accompagnateur".

Toutefois cet équipement et ses fonctions y sont souvent **modulés, voire détournés.**

L'école du futur se distingue de l'école d'aujourd'hui à travers..



→ **ses apprentissages** : on y apprend des matières moins classiques



« Une école pas comme les autres...
une école buissonnière où l'on
n'apprend pas les sciences, la
géographie... »

« on peut y choisir ses
matières »

→ **l'absence d'adultes**



« des espaces interdits
aux parents »

« il n'y a pas d'adultes dans
la ville, ils ont une ville à
côté »

→ ou même une école "symbolique", où la présence des élèves n'est plus forcément nécessaire grâce **aux nouvelles technologies**



« Panneau interdit devant
l'école : des moyens
technologiques d'apprendre
beaucoup plus vite sans avoir
besoin d'aller à l'école »

→ **la liberté** que l'on y trouve

« on peut y venir
quand on veut »

« des récréations
qui y seront plus
longues »



→ **des espaces sécurisés** près des écoles

- des aménagements sûrs aux abords des écoles

« on vient à
l'école à pied »

→ d'autres **lieux repères** dans la ville autour **d'oeuvres auxquelles on s'identifie**

- "j'aimerais une statue géante de Shadow, ça serait bien d'avoir une statue de quelque chose que l'on connaît"

nota : à Nantes les enfants ont beaucoup représenté la mairie

LES BRUITS ET LES SONS

Les enfants ont décrit (à l'oral) assez précisément l'**environnement sonore** de la ville du futur. L'ouïe est en effet considérée par les enfants comme un sens important, très lié à la qualité du cadre de vie.

→ La ville est **calme**. On n'entend pas le bruit de véhicules à moteurs

- ne plus avoir ces nuisances sonores
- avec les voies piétonnes éloignées des voies motorisées

"il n'y a pas de bruit de klaxon"

→ On y entend des oiseaux, les bruits de la nature

- différents chants d'oiseaux reconnaissables

*"j'aime bien le bruit des oiseaux
quand ils parlent"*

→ Des aménagement ludiques sonores

- du mobilier qui peut-être l'occasion de faire la musique



→ de la musique et des concerts

- des espaces qui peuvent accueillir des concerts, des animations

→ des endroits où l'on peut faire du bruit sans crainte de gêner les adultes

- suffisamment isolés des habitations
- les enfants étaient globalement très attentifs à ne pas gêner "les autres" dans les activités et les espaces proposés. Ceci pourrait s'expliquer à la fois par le respect de l'autre mais également par l'envie de pouvoir faire librement des jeux sans qu'on "viennne les empêcher"

DU MOBILIER URBAIN INSOLITE

Le mobilier urbain participe à la **tranquillité** de la ville du futur, il est propice au repos.

On y trouve du mobilier urbain "insolite" qui se distingue des bancs classiques, et en fait une ville hospitalière.

→ du mobilier individuel pour **s'allonger**, se reposer



"c'est bien pour les enfants, c'est joli. Ça peut permettre d'apprendre les constellations"



"du mobilier naturel sur lequel on peut s'asseoir"

"un banc pour regarder les étoiles la nuit"



→ suffisamment de mobilier pour tout le monde



"beaucoup de bancs très confortables"



"plein de bancs pour qu'il n'y ait pas de jaloux"

→ des installations qui invitent à s'installer dehors

"une boîte à livres"



"des balançoires lumineuses que l'on peut utiliser la nuit"



→ du mobilier pour se balancer

"des lits pour les sans-abris"



→ une ville hospitalière

- du mobilier pour les sans abris
- des espaces pour faire du camping

"un camping au bord de la ville"



EN SYNTHÈSE

Au-delà des 13 sujets prospectifs à investir qui viennent d'être détaillés, les villes du futur représentées par les enfants **intègrent en filigrane ces enjeux.**



→ une densité nécessaire, mais une proximité de la campagne

- une conscience d'une ville suffisamment dense pour accueillir tout le monde
- les images d'immeuble ont beaucoup été choisies dans les décors de la ville du futur
- configuration de la ville à proximité de la forêt / campagne

nota : un groupe parle d'un village du futur plutôt que d'une ville



→ une ville modulable

- Les enfants ont fait preuve d'astuce, avec une ville du futur qui apparaît souvent **modulable, multifonctionnelle** avec une réversibilité des usages selon la temporalité et les saisons.
- Éviter la pauvreté de certains espaces de jeux dits classiques : les enfants soulignent leur caractère « ennuyeux » avec des normes strictes et un lieu trop fonctionnalisé.
- Les espaces doivent avoir différents usages possibles : repos, échanges....



→ l'espace public comme symbole de la gratuité

- le sujet de la gratuité à travers les animations proposées dans l'espace public et l'accès aux équipements est beaucoup revenu
- démocratise l'accès aux loisirs
- une ville solidaire



→ une ville pour toutes et tous

- à plusieurs reprises des points de vigilance ont été émis sur du mobilier qui "doit être suffisant", pour ne pas éviter de la frustration entre les usager.e.s
- la question du partage des équipements a été beaucoup soulevée
- les enfants avaient une forte conscience des aménagements à partager (usages collectifs à anticiper pour mettre une bonne cohabitation)
- le soucis et l'effort respecter et de "ne pas déranger" les autres usager.e.s de la ville est également plusieurs fois revenu
- les maquettes soulignent aussi l'importance de bien "répartir" les équipements dans la ville et ne pas mettre par exemple tous les jeux aux mêmes endroits

→ du bien-être, qualité de vie

la ville du futur doit avoir la "qualité de vie" de la campagne :

- des arbres, de l'herbe, de l'espace (pour respirer, pour jouer, pour inventer...)
- une ville paisible avec des espaces "calmes", avec moins de bruits, de trafic
- une place de la voiture réduite pour laisser plus de place aux piétons, aux vélos et à d'autres activités

En conclusion, les villes proposées s'adressent finalement aux différentes tranches d'âges, et ne se limite pas aux enfants. La ville du futur doit permettre une cohabitation de toutes et tous.

Nous avons observé la facilité des enfants à se glisser dans la peau d'autres usager.e.s de la ville, proposant des désirs de transformations de la ville sans filtre, avec plus d'imaginaire. Si quelques idées peuvent apparaître "futuristes" ou "folles", la plupart des enfants ont imaginé la ville de demain avec grand sérieux et une attention à que ce qui soit proposé, soit "réaliste".

