

Présentation du projet

Les terrains d'aventure ne sont pas des terrains de jeu comme les autres. Inventés en 1943 au Danemark par le paysagiste Carl Theodor Sørensen, dans le contexte de crise humanitaire et sociale de la Seconde Guerre mondiale, ce sont des espaces de jeu libres où les enfants sont non seulement les usagers mais aussi les constructeurs. L'espace s'y construit par l'expérimentation, l'exploration ludique, le bricolage et par l'engagement corporel direct. On s'y confronte à la matière et au vivant. On y apprend que l'environnement peut être dangereux et on apprend à s'adapter, à évaluer les risques, à faire attention à soi et aux autres.

Le projet de recherche TAPLA (Terrains d'aventure du passé/pour l'avenir) entend constituer un réseau de recherche international portant sur les terrains d'aventure comme laboratoire d'expérimentation d'une pédagogie de l'autonomie et du « faire ».

En France, les terrains d'aventure constituent un objet du passé, contrairement à d'autres pays européens tels que le Danemark, la Grande-Bretagne, l'Allemagne et la Suisse, où ils se sont développés jusqu'à aujourd'hui. Que s'est-il transmis de cette expérience fondatrice ? Qu'en a-t-il été oublié ? Pourquoi les terrains d'aventure, en France, ont-ils progressivement disparu ? Dans le contexte de crise sanitaire et sécuritaire que nous traversons, alors que l'accès aux espaces publics est strictement régulé, il est urgent de penser de nouvelles manières de cohabiter et spécifiquement pour les enfants dont les cadres éducatifs, ludiques et sociaux sont bouleversés. Notre visée est de comprendre l'héritage des terrains d'aventure afin d'identifier en quoi ils peuvent permettre de réinterroger, aujourd'hui, la place donnée aux enfants dans la ville, et plus particulièrement à l'expérience directe dans les dispositifs socio-spatiaux pédagogiques.

Notre objectif est d'ouvrir un champ de recherche interdisciplinaire croisant les sciences humaines et sociales avec les disciplines de l'aménagement, tout en impliquant les acteurs d'un renouveau possible des terrains d'aventure. Il tente également de relancer cette expérience en France dans une démarche de recherche-action en impliquant des acteurs institutionnels, des associations et des habitants intéressés par cette expérience.

Notre équipe

Objets hybrides, espaces ludiques et éducatif, à la fois aires de jeu et jardins, lieux de bricolage et de récréation, espaces en perpétuelle construction, les terrains d'aventure invitent au croisement des perspectives disciplinaires. La recherche sur les terrains d'aventure réunit des chercheur.e.s provenant de différents champs : archives, ethnologie, sociologie, sciences de l'éducation, géographie, urbanisme, paysage, philosophie, etc. Elle s'appuie également sur les expertises d'usage des acteurs de terrain et sur les compétences des professionnels de l'animation et de l'éducation populaire avec lesquels nous collaborons. Afin de construire une vision transversale des terrains d'aventure dans l'intention de définir une forme adaptée au contexte français, la recherche repose sur des partenariats et sur des terrains internationaux, en Europe et aux États-Unis.



^ The Notting Hill adventure playground in Faraday Road, Angleterre, *Daily Mail*, 1965

v Terrain d'aventure du quartier de Belle-Belle à Angers, Ceméa Pays de la Loire, 2020

TERRAINS
D'AVENTURE
DU PASSÉ,
POUR L'AVENIR

Labex Les passés dans le présent
Université de Paris-Nanterre/Lesc
Archives nationales

Enjeux de la recherche

En quoi les terrains d'aventure peuvent-ils constituer aujourd'hui un laboratoire d'émancipation et d'expérimentation de la place des enfants dans la ville ? Nous interrogeons la manière dont les espaces de jeu sont produits et la place accordée au « faire » dans les processus éducatifs. Pour cela, trois axes de recherche sont proposés :

Axe 1. Pouvoir d'agir & prise d'autonomie

Le premier axe se focalise sur la spécificité du dispositif social et des modalités pédagogiques expérimentées dans le cadre des terrains d'aventure. Il s'agit d'identifier les modalités selon lesquelles la liberté d'action laissée aux enfants sur les terrains d'aventure constitue le fondement d'un projet social et pédagogique visant un apprentissage de l'autonomie (de pensée et d'action).

Axe 2. Co-construire les espaces éducatifs

Le deuxième axe d'exploration porte sur le caractère collectif de la fabrication des terrains d'aventure. L'analyse des modes d'organisation socio-spatiale à l'intérieur des terrains d'aventure, du rôle et de la place de l'animateur, de la répartition des tâches dans le temps et dans l'espace au prisme de l'activité ludique, permettra d'identifier la manière dont sont partagés les responsabilités mais aussi les pouvoirs dans le projet socio-éducatif que constituent les terrains d'aventure.

Axe 3. Fabriquer en jouant, jouer en fabriquant

Le troisième axe concerne la mobilisation du jeu comme activité productrice d'espace. En jouant, les enfants fabriquent l'espace du terrain d'aventure. Ils l'aménagent, le composent, le modèlent mais également le détruisent pour mieux le reconstruire. La compréhension du processus de « jeu-fabrication » fournit des pistes pour remettre en question l'aménagement planifié, ses normes et sa composition fonctionnelle. Il s'agit de réinterroger le processus de conception-production-utilisation des espaces. Seront alors mis en regard : pratiques, spatialité et système d'acteurs avec, pour question sous-jacente, les possibilités d'agir face aux modèles normatifs.

Nos actions

Recherche de sources & constitution d'archives orales

Nous procédons à un repérage international des fonds d'archives relatifs aux terrains d'aventure conservés dans les institutions des différents pays, à tous les échelons des territoires. En parallèle, nous menons une campagne d'entretiens audio avec les acteurs des terrains d'aventure d'hier (animateurs, concepteurs et usagers), qui sera conservée et consultable aux Archives nationales. L'objectif est d'identifier l'héritage des terrains du passé dans le présent et de questionner les éléments qui perdurent comme les écarts avec le modèle original.

Analyse socio-spatiale de terrains existants

Un travail de terrain est mené à partir d'ethnographies ou/et des relevés détaillés de sites en activité en Europe. Cette analyse sera accompagnée d'un relevé cartographique des sites étudiés afin d'établir une comparaison des terrains d'aventure observés et de dégager des structures typologiques.

Recherche-action avec les Ceméa

Notre recherche vise à rassembler et à catalyser les initiatives en faveur d'une redécouverte des terrains d'aventure en France. Nous cherchons à développer un réseau de terrains d'aventure expérimentaux adapté aux enjeux d'aujourd'hui. Nous nous sommes associés avec les Ceméa, experts dans le développement de méthodes d'éducation active visant la transformation des milieux et des institutions par la mise en action des individus. L'objectif est de mettre en place un dispositif de formation de futur.es animateurs/animateuses de terrains d'aventure.

Événements et rencontres

Afin de faire connaître, développer et diffuser les recherches sur les terrains d'aventure, notre travail est rythmé par des journées d'étude et des séminaires pluridisciplinaires. Un colloque international se tiendra à la fin de l'année 2021, et une université d'été sera organisée durant l'été 2022.

Site Internet

<https://tapla.hypotheses.org>

Carte des terrains d'aventure

<http://u.osmfr.org/m/518057/>

Contact

gilles.raveneau@univ-lyon2.fr
clothilde.roullier@culture.gouv.fr

Institutions membres

Labex Les passés dans le présent, Investissements d'avenir, réf. ANR-11-LABX-0026-01

