

## **« Un coin sans importance : le problème de l'enfant dans la cité moderne » (1964)**

**« Les terrains d'aventure comme expérience d'une nature urbanisée »**

**Baptiste Besse-Patin, chercheur en post-doctorat, EXPERICE, Université Paris 13**

**Gilles Raveneau, PR, Université Lumière Lyon 2, EVS**

Le terme « terrain d'aventure » désigne un espace d'accueil libre et de jeu en plein air, clos et réservé généralement à l'usage des enfants, qui a souvent été situé dans un terrain vague, désaffecté, une friche... Les enfants peuvent s'y retrouver, jouer, bricoler et construire et toutes sortes d'activités imaginées à partir de matériaux simples mis à leur disposition. Par rapport à d'autres dispositifs, les terrains d'aventure se caractérisent par le fait qu'ils sont un dispositif urbain et qu'ils se situent à l'extérieur, en plein air, en lien avec les éléments présents sur le terrain, et que les usagers choisissent leurs occupations de manière libre, tout en respectant un cadre défini par les professionnels de l'animation.

Imaginé dans les années 1930 pour donner aux enfants des villes un accès à la nature, le premier terrain est véritablement né au Danemark en 1943 pendant la Seconde Guerre mondiale alors que les enfants investissaient les sites bombardés. C'est l'occasion pour un urbaniste paysagiste, C. T. Sørensen, d'intégrer le premier terrain pendant l'aménagement et la création de 700 logements dans le quartier d'Emdrup avec les restes des matériaux de construction. À la fin de la Seconde Guerre mondiale, avec la reconstruction des villes et le manque d'équipements pour l'enfance, l'idée est importée en Grande-Bretagne par Lady Allen of Hurtwood où les terrains d'aventure connaissent un essor remarquable dans les années 1950 tout comme dans le reste de l'Europe ; développement soutenu par l'*International Playground Association*. Au milieu d'une urbanisation massive et le déploiement des grands ensembles ou le développement de l'automobile, les terrains d'aventure portent une interrogation plus fondamentale : celles de la place faite aux enfants dans la ville et leur accès à la nature.

Point qui n'est rien d'autre que le propos central du film que nous allons visionner : « Un coin sans importance : le problème de l'enfant dans la cité moderne » (1964). Après la sortie de *La guerre des boutons* (1961) (et 10 ans après *Mon Oncle* de Jacques Tati), le film a été réalisé par Pierre Lary (et le soutien d'Yves Robert) en remerciement des Francs et Franches Camarades (Francas) d'avoir accueilli les enfants durant le tournage du film dans un centre aéré dans les Yvelines. Puis le film a été présenté et diffusé à plusieurs occasions : à l'ouverture des journées d'études sur le thème « L'enfant dans la cité » (1964) qui pointait :

« Aussi 7 millions d'enfants, dont 5 millions environ sont des écoliers de centres urbains, se trouvent chaque jour enserrés dans une civilisation urbaine de plus en plus ignorante de leurs désirs, de leurs aspirations. Enserrés est le mot qui convient, si l'on considère l'exiguïté des appartements, ou, ce qui revient au même l'absence d'espace de jeu, l'envahissement de la chaussée par le flot chaque jour plus dense de la circulation automobile et la disparition des espaces verts. »

Le film est une fiction sur les jeux des enfants des cités et leur manque d'espace de jeux. Des voix d'enfants parlent de leur jardin idéal et on découvre leur appropriation d'un terrain vague. Celui-ci est néanmoins envahi par le bulldozer des ouvriers qui détruisent leurs réalisations à cause d'un projet de construction. « Fini de jouer ! » lance un adulte et les enfants se rebellent avant d'être rappelés par leurs parents et de rentrer, penauds, à la maison. Autrement dit, ce film illustre un

(proto) terrain d'aventure et ce qu'Henri Lefebvre soulignait dès 1968 dans *Le Droit à la ville*. En ville la place des enfants n'est pas pensée et les aménagements urbains sont inadaptés pour les petits citadins, oubliés de la planification urbaine, qui souhaitent jouer, courir, rêver, se défouler et interagir avec leur environnement (naturel).

Non sans échos, les terrains d'aventure apparaissent tardivement en France dans les années 1970 à Paris grâce au Comité de Développement des espaces pour le Jeu (CoDEJ) et l'action coordonnée plusieurs acteurs et actrices de l'éducation populaire (comité qui assura la promotion des fermes pédagogiques ensuite) avant de s'étendre dans de nombreuses villes et quartiers populaires. Avec leur déclin dans les années 1990 ; si les terrains d'aventure semblent être en France des espaces appartenant au passé, le programme de recherche TAPLA (« Des Terrains d'aventure du passé/pour l'avenir » : <https://tapla.hypotheses.org/>) fait au contraire l'hypothèse qu'ils sont une ressource du passé propre à être expérimentée à nouveau et dont les filiations se laissent voir à travers différents dispositifs actuels (Raveneau, 2019, 2020). Et en effet, nous assistons ces dernières années à un intérêt renouvelé pour ce dispositif. L'été dernier en France, une quinzaine de terrains (éphémères) étaient ouverts et il en est prévu le double l'été 2022. Autant d'expérimentations que le projet de recherche se donne pour objectif de suivre.