



Comment devenir une ville amie du jeu

Objectifs d'apprentissage :

- Définir ce qu'est une ville amie du jeu
- Décrire l'influence des infrastructures de proximité sur le milieu bâti et l'accès au jeu
- Déterminer les acteurs privilégiés et les considérations pratiques de la mise en œuvre de mesures pour améliorer la « jouabilité » d'une collectivité
- Définir un cadre avec des critères, des mesures à prendre et des indicateurs pour qu'une municipalité devienne plus propice au jeu

Résultat de l'apprentissage :

Démontrer une bonne compréhension des moyens d'améliorer la jouabilité d'une municipalité

Introduction

Le jeu libre des enfants est défini comme étant un jeu qui tire sa source de la motivation intrinsèque et de la curiosité des enfants, et qui facilite l'apprentissage par observation en permettant aux enfants de faire des découvertes par tâtonnements¹. Se livrer à ce type de jeu dans des espaces en plein air qui présentent des défis est particulièrement bénéfique, car cela augmente chez l'enfant la conscience de son environnement et sa capacité de naviguer cet environnement². La participation au jeu libre est influencée par la sécurité du quartier, les voies de transport actif, la circulation dans les rues et la proximité d'espaces verts, tous éléments qui dépendent d'infrastructures bien conçues^{2,3}.

Dans les municipalités canadiennes, de nombreuses décisions d'aménagement visent à supprimer les risques des infrastructures afin de réduire la responsabilité civile⁴. Un aménagement de quartier établi sur cette base donne nécessairement un milieu bâti sans espaces accessibles pouvant convenir au jeu libre des enfants^{4,5,6}. Les enfants eux-mêmes disent que leur utilisation d'espaces ouverts pour y jouer dépend de la disponibilité d'équipements de jeu intéressants et/ou comportant des défis, des caractéristiques de l'aménagement du quartier et de la distance qu'ils peuvent parcourir sans surveillance².

Les collectivités peuvent miser sur l'influence du milieu bâti et se servir des infrastructures pour encourager la participation au jeu⁴. Pour cela, elles doivent songer à intégrer la santé et le développement des enfants dans leur approche du développement urbain^{8,9}.

Qu'est-ce qu'une ville amie du jeu?

Le concept actuel des villes amies du jeu s'inspire en grande partie du cadre de l'UNICEF pour les villes amies des enfants, qui définit le droit des enfants à un environnement favorisant une bonne qualité de vie^{10,11}. Les villes amies des enfants englobent l'éducation, les services sociaux, l'équité et des conditions de vie sûres au sein d'un système de gouvernance locale qui invite la participation des enfants. Certaines de ces définitions touchent au milieu bâti et à l'accès au jeu, mais elles ne portent pas exclusivement sur les possibilités pour les enfants de jouer librement, comme le ferait une ville amie du jeu¹²⁻¹⁴.

Le présent projet est financé grâce à la générosité de la Fondation Lawson.



Une **ville amie du jeu** est une ville qui :

- Tient compte du bien-être des enfants et de leur accès au jeu dans sa démarche d'urbanisme¹⁵;
- Reconnaît le rôle de la conception des infrastructures dans le développement de l'enfant, et le besoin pour les enfants d'avoir un accès sain et sûr à ces infrastructures¹⁵;
- Se développe selon un processus continu et pratique qui demande à la fois un investissement politique et la participation active des enfants à la prise de décision¹⁵;
- Offre des possibilités d'activité qui répondent à la multiplicité des besoins des enfants¹⁶, et concilie le jeu et l'apprentissage en leur donnant la capacité de choisir de nouveaux défis adaptés à leur âge¹⁶;
- Accorde la priorité à l'accès au jeu dans l'environnement quotidien des enfants (la maison, la rue, le quartier, etc.) et non simplement dans les espaces de jeu prévus à cet effet¹⁶;
- Tient compte de l'importance accordée par les enfants aux environnements de jeu informels et proximaux en observant les espaces où ils choisissent de jouer et en accordant la priorité aux améliorations nécessaires aux enfants¹⁶.

Au-delà des infrastructures, les villes amies du jeu jouent un rôle important dans la transmission de valeurs à leurs citoyens¹⁷. En décidant explicitement de concevoir les infrastructures en fonction du développement sain et du bien-être des enfants, les administrations et leurs dirigeants font passer le message que les enfants sont des membres appréciés de la collectivité¹⁷. Une ville amie du jeu estime qu'il vaut la peine d'investir dans des infrastructures de conception durable qui bénéficient à la fois aux résidents actuels et futurs, et cherche à établir un réseau d'infrastructures qui améliore la qualité de vie des enfants comme des adultes¹⁷.

Comment devenir une ville amie du jeu

Le présent cadre décrit les critères généraux de la *jouabilité*, associés à des mesures spécifiques à prendre par la municipalité et à des indicateurs ou des résultats mesurables pour assurer le succès de l'initiative. L'application des mesures recommandées définies pour chaque critère vise à aider une collectivité à augmenter sa jouabilité et à devenir une ville amie du jeu.

Ce qu'il importe de connaître

- Le jeu libre des enfants joue un rôle essentiel dans le développement de la créativité, de la résilience, des capacités de résolution de problèmes, des aptitudes cognitives nécessaires au rendement scolaire et des habiletés de gestion des risques^{5,18}.
- Le jeu est le principal mécanisme par lequel les enfants apprennent à connaître leur environnement^{8,9}.
- Les comportements de santé des enfants dépendent de leur environnement immédiat, qui englobe la plupart de leurs milieux de vie durant la petite enfance⁹;
- L'aménagement du quartier donne forme au milieu bâti et influence les comportements de santé (et donc les risques sanitaires) d'une population, qui sont déterminés par les infrastructures auxquelles une personne a accès dans son milieu environnant⁹. Cet aménagement influence donc l'accès des enfants aux possibilités de jeu.

Un engagement concerté à devenir une ville amie du jeu

L'acceptation des critères et des mesures définis dans le présent cadre et l'engagement concerté à les adopter favorisent une approche harmonisée du développement de l'enfant¹¹. Le processus doit inclure les acteurs locaux et les décideurs municipaux qui cherchent à renforcer et à élargir les initiatives et les infrastructures favorables aux enfants dans leur sphère de compétence¹¹. Le cadre peut guider les

municipalités qui souhaitent développer les possibilités de jeu libre des enfants¹¹. Le processus présente des avantages^{9,19} :

- Il fait ressortir les principaux domaines de renforcement des capacités et de collaboration multisectorielle;
- Il donne l'impulsion nécessaire à un engagement à long terme et à des interventions durables;
- Il réserve du financement et des ressources à des initiatives spécifiquement axées sur les enfants;
- Il crée une saine concurrence dans la collectivité pour obtenir des résultats mesurables;
- Il améliore la réputation et le prestige de la collectivité;
- Il encourage la participation des résidents et les liens entre les citoyens et le gouvernement;
- Il encourage le suivi et l'évaluation des changements qui touchent au bien-être des enfants.

Considérations pratiques

L'administration des mesures permettant de devenir une collectivité amie du jeu doit être adaptée à la collectivité en question et éclairée par ce qui suit :

- Les ressources financières et humaines nécessaires à la mise en œuvre et à la pérennité des interventions de la municipalité;
- La coordination entre les multiples organismes gouvernementaux qui peuvent être séparément responsables des infrastructures touchant au jeu (les parcs et loisirs, l'éducation, la santé publique et la sécurité publique);
- Les interventions choisies doivent tenir compte du contexte de gouvernance et du niveau d'appui offert à la collectivité par l'organe de direction municipal; du profil démographique de la population; des sources de financement et de ressources humaines; des délais de mise en œuvre prévus; et de l'établissement d'un réseau d'acteurs pour coordonner des partenariats et tenir les partenaires responsables de leurs engagements;
- Les objectifs visés doivent être adaptés au contexte local, tenir compte des disparités qui peuvent exister et être élaborés à l'aide de critères « SMART* »²⁰;
- Il faut décider des objectifs et des mesures selon un processus concerté avec toutes les parties qui pourraient être influencées par les mesures en question, notamment les résidents adultes et les enfants;
- Les indicateurs doivent être mesurables et en harmonie avec les objectifs propres au contexte.

Cadre d'intervention

Un cadre pour devenir une ville amie du jeu s'articule autour de quatre critères d'amélioration de la *jouabilité* d'une localité : 1) **la participation des enfants à la prise de décision**; 2) **des voies de transport actif sûres dans le quartier**; 3) **des environnements de jeu informels sûrs et accessibles**; et 4) **une conception éclairée par les données probantes pour les aires de jeu autorisées**. Les composants du cadre sont organisés en fonction de ces critères, auxquels correspondent des mesures recommandées et des exemples d'indicateurs mesurables. Des descriptions des quatre critères sont fournies ci-après, et des mesures possibles et des exemples d'indicateurs sont présentés au tableau 1.

Les critères et mesures proposés sont tirés à la fois de la littérature scientifique sur les obstacles au jeu libre des enfants et des pratiques exemplaires dans les mécanismes d'octroi du titre de « Ville amie des

* La méthode « SMART » vise à appuyer l'élaboration d'objectifs concrets pour un projet donné. Dans les stratégies de fixation d'objectifs, les indicateurs sont définis comme étant les signes à observer pour voir si un objectif général est en voie d'être atteint. La conceptualisation de ces indicateurs peut favoriser ou entraver leur efficacité. Un bon moyen de fixer des indicateurs rigoureux consiste à appliquer les principes « SMART », c'est-à-dire d'utiliser des indicateurs spécifiques, mesurables, atteignables, réalistes et temporels.

enfants ». Ils cherchent à concilier l'adaptation à la diversité des besoins locaux et la contribution du cadre au droit de jouer de l'enfant¹⁹. Surtout, les mesures recommandées se veulent faciles à comprendre et à mettre en pratique par les fonctionnaires municipaux¹⁹.

1^{er} critère : La participation des enfants à la prise de décision

Le but de l'exercice visant à devenir une ville amie du jeu est de favoriser la participation active des enfants à tous les stades du processus de conception^{10,17}. Les enfants sont des citoyens appréciés de toute collectivité et doivent être encouragés à exercer leur droit d'exprimer leurs points de vue sur les questions qui les intéressent. Les municipalités et les personnes intervenant dans la prise de décision sur les infrastructures doivent faire en sorte que les enfants soient représentés et que leurs points de vue soient pris en considération¹⁰. Il ne s'agit pas simplement d'offrir aux enfants une tribune pour communiquer ou définir leurs besoins perçus; il faut débattre sérieusement de leurs idées dans un langage qu'ils comprennent^{10,21}.

2^e critère : Des voies de transport actif sûres dans le quartier

La vie saine et active et la mobilité indépendante des enfants sont souvent facilitées par la *marchabilité* de leur milieu environnant²². Le milieu bâti et sa sécurité perçue peuvent influencer les décisions parentales sur les déplacements des enfants dans leur quartier^{3,22,23}. Les inquiétudes par rapport à la circulation et à la sécurité du quartier poussent souvent les parents à poser des limites à la mobilité indépendante de leurs enfants, ce qui amplifie la circulation automobile, surtout dans les zones scolaires, et perpétue à son tour les craintes suscitées par les déplacements quotidiens. Les enfants, cependant, courent en fait un plus grand risque de se blesser comme passagers de véhicules automobiles que comme piétons²⁴. Soulignons que le transport actif accroît la probabilité qu'un enfant se livre au jeu libre²⁴. Une ville amie du jeu doit offrir aux enfants les moyens de se déplacer activement en toute sécurité dans leur milieu local en favorisant l'indépendance, l'exploration et l'accès aux possibilités de jeu.

3^e critère : Des environnements de jeu informels sûrs et accessibles

L'un des grands facteurs de déclin du jeu libre des enfants est la perception croissante de l'espace public comme étant un lieu pour les adultes¹⁷. Les collectivités, surtout urbaines, sont conçues pour donner préséance aux intérêts des adultes qui travaillent et font des logements et des écoles les principaux espaces pour les enfants¹⁷. Pour accroître l'accès au jeu, l'espace public doit faire en sorte que la mobilité indépendante des enfants au quotidien recèle des occasions d'entrer en rapport avec leur monde et de l'explorer^{16,17}. C'est particulièrement vrai en milieu urbain, où il y a peu d'aires ouvertes pouvant être des environnements de jeu informels ou naturels¹⁶. Les collectivités amies du jeu doivent prévoir des espaces jouables multifonctionnels, et des liaisons sûres entre ces espaces, pour créer un domaine public dont les citoyens de tout âge peuvent bénéficier ensemble¹⁵.

4^e critère : Une conception éclairée par les données probantes pour les aires de jeu autorisées

Même avec l'amélioration des infrastructures pour encourager la présence d'environnements de jeu informels, la majorité de l'activité physique des enfants a lieu sur les terrains de jeu des écoles²⁵. Comme les enfants continueront d'utiliser des aires de jeu autorisées, il est important que les collectivités amies du jeu offrent de tels espaces avec des éléments qui favorisent le mieux le jeu libre¹⁸. Enfants et parents se plaignent du manque d'intérêt des terrains de jeu ordinaires; une conception éclairée par les données probantes doit donc offrir des possibilités de jeu intéressantes pour les enfants, quels que soient leur âge et leurs capacités^{2,3}. Les villes amies du jeu doivent aussi utiliser des éléments structuraux qui ne sont pas limités par la météo ou les règles sur l'encadrement² et qui intègrent des éléments détachés et naturels dans les activités de jeu.

Tableau 1 : Cadre d'intervention pour devenir une ville amie du jeu

Critères de jouabilité	Description	Mesures recommandées	Exemples d'indicateurs
PARTICIPATION DES ENFANTS À LA PRISE DE DÉCISION	Les municipalités recherchent la participation active et concrète de groupes d'enfants diversifiés aux questions politiques qui les concernent	Élaborer des processus de consultation qui incluent les enfants dans la prise de décisions municipales	<i>Nombre annuel d'exercices de consultation des enfants</i>
		Impliquer concrètement les enfants dans les questions politiques qui les concernent	<i>Pourcentage annuel de changements aux politiques axées sur les enfants ayant comporté des consultations</i>
		Faire entendre des enfants d'âges, de capacités et de perspectives différents	<i>Ventilation moyenne des segments démographiques représentés lors des consultations</i>
		Employer plusieurs formules et mécanismes pour que les enfants expriment leurs points de vue	<i>Pourcentage annuel de consultations tenues en ligne et en personne</i>
		Offrir un accès direct aux décideurs en accordant des rôles aux enfants à l'échelle municipale	<i>Nombre moyen de fonctionnaires municipaux participant à chaque consultation</i>
VOIES DE TRANSPORT ACTIF SÛRES DANS LE QUARTIER	Les municipalités ont des infrastructures sûres et accessibles qui facilitent les déplacements actifs et/ou indépendants des enfants dans leur quartier, surtout sur le chemin de l'école	Concevoir les rues pour que tous les usagers puissent y circuler (piétons, cyclistes, transports collectifs, véhicules)	<i>Pourcentage de rues dotées de trottoirs élargis et de voies cyclables, par quartier</i>
		Créer des réseaux entre les infrastructures amies des enfants dans le quartier	<i>Comparaison avant-après de la distance moyenne de mobilité indépendante permise par les parents</i>
		Utiliser des éléments structuraux pour modérer la circulation et réduire la vitesse, surtout dans les zones scolaires	<i>Pourcentage de rues dotées de ralentisseurs et/ou de panneaux de signalisation supplémentaires</i>
		Appliquer des mesures pour réduire la circulation des véhicules (parentaux) dans les zones scolaires	<i>Pourcentage de zones scolaires où il y a un agent de la circulation</i>

Critères de jouabilité	Description	Mesures recommandées	Exemples d'indicateurs
		Prévoir des programmes de déplacements actifs entre l'école et la maison, y compris avec un encadrement réduit	<i>Pourcentage d'élèves qui utilisent un programme de déplacement actif</i>
ENVIRONNEMENTS DE JEU INFORMELS SÛRS ET ACCESSIBLES	Les municipalités conçoivent l'espace public de manière à promouvoir le jeu libre des enfants dans leurs milieux naturels quotidiens	Préserver des espaces verts propices au jeu en plein air	<i>Superficie totale des aires de jeu naturelles en plein air, par quartier</i>
		Prévoir des programmes pour encourager le jeu sécuritaire dans les rues sans circulation automobile	<i>Nombre de jours par année réservés au jeu dans la rue, par quartier</i>
		Abroger les règlements municipaux qui dissuadent ou interdisent le jeu dans la rue	<i>Comparaison avant-après des obstacles juridiques au jeu dans la rue</i>
		Moderniser les espaces publics pour que les enfants puissent y jouer au quotidien	<i>Nombre d'arrêts de bus interactifs, par quartier</i>
CONCEPTION ÉCLAIRÉE PAR LES DONNÉES PROBANTES POUR LES AIRES DE JEU AUTORISÉES	Les municipalités utilisent des pratiques exemplaires pour concevoir des aires de jeu qui présentent des défis aux enfants qui jouent librement	Offrir des aires de jeu avec des éléments détachés, des éléments naturels et des activités éphémères axées sur l'aventure	<i>Pourcentage de terrains de jeu permettant le jeu avec des éléments détachés et le jeu avec des éléments naturels, par quartier</i>
		S'assurer que les aires de jeu présentent des défis adaptés à l'âge et à de nombreux stades de développement	<i>Nombre moyen d'éléments par groupe d'âge, par terrain de jeu</i>
		Appliquer des principes de conception universelle à la création d'aires de jeu accessibles quelles que soient les capacités des enfants	<i>Pourcentage de terrains de jeu dotés d'éléments de conception universelle</i>
		Adapter les aires de jeu pour qu'elles soient durables et sûres dans les conditions météorologiques types	<i>Nombre de terrains de jeu dotés d'éléments conçus pour la neige, par quartier</i>
		Limiter les règles inutiles dans les aires de jeu pour encourager les jeux palpitants et les jeux comportant des défis	<i>Nombre de terrains de jeu d'écoles où les surveillants ont été formés à permettre le jeu d'exploration comportant des défis</i>

Critères de jouabilité	Description	Mesures recommandées	Exemples d'indicateurs
		Créer des aires de jeu avec l'apport de représentants des enfants et des parents/proches aidants du quartier	Nombre de terrains de jeu ayant mis en pratique la rétroaction des consultations communautaires

Références

- ¹ Sandseter, E.B.H. « Categorising risky play – How can we identify risk-taking in children's play? », *European Early Childhood Education Research Journal*, vol. 15 (2007), p. 237–252.
- ² Veitch, J., J. Salmon et K. Ball. « Children's public perceptions of the use of public open spaces for active free-play », *Children's Geographies*, vol. 5, n° 4 (2007), p. 409-422.
- ³ Peterborough Public Health. *Outdoor Playspaces for Children: Evidence Review*, août 2017 (consulté le 17 janvier 2018). <http://www.peterboroughpublichealth.ca/wp-content/uploads/2011/09/2017-08-31-Outdoor-Playspaces-Evidence-Report-FINAL.pdf>
- ⁴ Ball, D.J. « Policy issues and risk-benefit trade-offs of 'safer surfacing' for children's playgrounds », *Accident Analysis & Prevention*, vol. 36 (2004), p. 661-670.
- ⁵ Brussoni, M., L.L. Olsen, I. Pike et D.A. Sleet. « Risky play and children's safety: balancing priorities for optimal child development », *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 9 (2012), p. 3134-3148.
- ⁶ Brussoni, M., R. Gibbons, C. Gray et coll. « What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review », *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 12 (2015), p. 6423-6454.
- ⁷ Farley, T.A., R.A. Meriwether, E.T. Baker, L.T. Watkins, C.C. Johnson et L.S. Webber. « Safe place spaces to promote physical activity in inner-city children: results from a pilot study of an environmental intervention », *American Journal of Public Health*, vol. 97, n° 9 (2007), p. 1625-1631.
- ⁸ Valentine, G., et J. McKendrick. « Children's outdoor play: exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood », *Geoforum*, vol. 28, n° 2 (1997), p. 219-235.
- ⁹ Barton, H., et M. Grant. « Urban planning for healthy cities: a review of the progress of the European Healthy Cities Programme », *Journal of Urban Health*, vol. 90, n° S1 (2013), p. 12-141.
- ¹⁰ Secrétariat international des Villes amies des enfants. *Building Child-Friendly Cities: A Framework for Action*, Florence, Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2004.
- ¹¹ Lansdown, G., M. Wernham, A.I. Guerreiro et V. Sedletzki. *UNICEF Child Friendly Cities and Communities Initiative – Toolkit for National Committees*, février 2017 (consulté le 17 janvier 2018). https://s25924.pcdn.co/wp-content/uploads/2018/03/CFCI_TOOLKIT_24.02.17.pdf.
- ¹² Guerreiro, A.I. *The Child-Friendly City Initiative in Finland*, février 2017 (consulté le 30 janvier 2018). <https://childfriendlycities.org/wp-content/uploads/2017/10/CFCI-Case-Study-Finland.pdf>.
- ¹³ Guerreiro, A.I. *The Child-Friendly City Initiative in France*, février 2017 (consulté le 30 janvier 2018). <https://s25924.pcdn.co/wp-content/uploads/2017/10/CFCI-Case-Study-France.pdf>.
- ¹⁴ Guerreiro, A.I. *The Child-Friendly City Initiative in Germany*, février 2017 (consulté le 30 janvier 2018). <https://s25924.pcdn.co/wp-content/uploads/2017/10/CFCI-Case-Study-Germany.pdf>.
- ¹⁵ Williams, S., H. Wright et F. zu Dohna. *Cities Alive – Designing for Urban Childhoods*, Londres, Arup, 2017.
- ¹⁶ International Play Association. *Children's Right to Play and the Environment*, 18 mai 2016 (consulté le 17 janvier 2018). <http://ipaworld.org/childrens-right-to-play-and-the-environment/>
- ¹⁷ Woolcock, G., et W. Steele. *Child-Friendly Community Indicators – Literature Review*, Brisbane (Australie), New South Wales Commission for Children and Young People, 2008.
- ¹⁸ Houser, N.E., L. Roach, M.R. Stone, J. Turner et S.F.L. Kirk. « Let the children play: scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation », *AIMS Public Health*, vol. 3, n° 4 (2016), p. 781-799.

-
- ¹⁹ Davis, K. *Certification Systems and Other Assessment Mechanisms for Child Friendly Cities: A Study with a Focus on Europe*, Florence (Italie), Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2011.
- ²⁰ MacLeod, L. « Making SMART goals smarter », *Physician Executive*, vol. 38, n° 2 (2012), p. 68-72.
- ²¹ Davis, K. *Certification Systems and Other Assessment Mechanisms for Child Friendly Cities: A Study with a Focus on Europe*, Florence (Italie), Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2011.
- ²² Rothman, L., T. To, R. Buliung, C. Macarthur et A. Howard. « Influence of social and built environment features on children walking to school: an observational study », *Preventive Medicine*, vol. 60 (2014), p. 10-15.
- ²³ Brussoni, M. « Why kids need risk, fear and excitement in play », *National Post*, 2 août 2017 (consulté le 7 mars 2018). <http://nationalpost.com/pmnl/news-pmn/why-kids-need-risk-fear-and-excitement-in-play>
- ²⁴ « Why walking to school is better than driving for your kids », *University of Toronto News* (consulté le 29 janvier 2018). <https://www.utoronto.ca/news/why-walking-school-better-driving-your-kids>
- ²⁵ Hyndman, B., A. Benson et A. Telford. « Exploring the influence on children's school playground activities », *American Journal of Play*, vol. 8, n° 3 (2016), p. 325-344.