



HAL
open science

Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?

Gilles Raveneau

► To cite this version:

Gilles Raveneau. Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?. Des lieux pour l'éducation populaire: conceptions, architecture et usage des équipements depuis les années 1930, Dec 2014, Paris, France. halshs-03377115

HAL Id: halshs-03377115

<https://shs.hal.science/halshs-03377115v1>

Submitted on 14 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ?

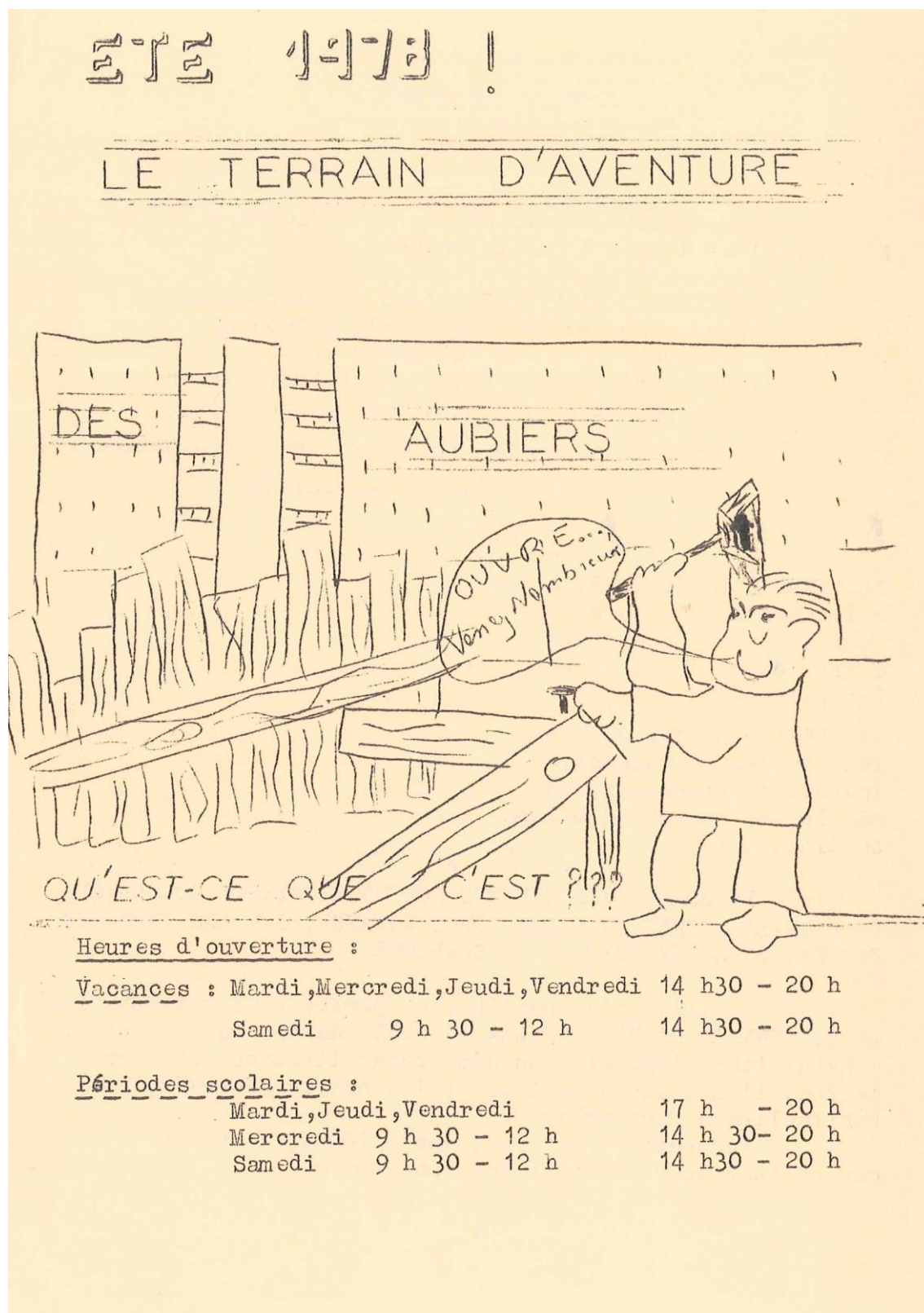
Gilles Raveneau
Université de Paris Nanterre, LESC

À partir des années 1930, l'avènement des loisirs et la diversification des lieux qui leur sont consacrés, le développement des mouvements de jeunesse et des pratiques de plein air comme celui des projets d'éducation populaire se traduisent par l'apparition de nouvelles institutions et de nouveaux équipements : écoles de plein air, camps de vacances, colonies, auberges de jeunesse, clubs et foyers de jeunes, maisons pour tous, etc. (Corbin, 1995 ; Cholvy, 1999 ; Dumazedier, 1962, 1988 ; Korganow, 2003 ; Ragon, 1991 ; Raveneau, Sirost, 2011). Ces équipements socio-culturels et ceux qui les ont animés ont été portés par une forme d'utopie et de lutte visant la mixité sociale et l'appropriation collective de l'espace par ses usagers dans les années 1950 et 1960 (Garnier, Goldschmidt, 1978 ; Busquet, 2007), au moment où les villes se transformaient et s'étendaient en périphéries et en banlieues – ce qu'Henri Lefebvre a synthétisé dans un ouvrage et une formule qui ont fait long feu : « le droit à la ville » (1968). L'auteur y évoque la disparition des quartiers populaires de Paris au profit d'une ville dominée par le fonctionnalisme, le bureaucratisme et animée par la recherche du profit et de la rentabilité (Costes, 2010 : 177-191).

La revendication du « droit à la ville », déjà ébauchée dès le milieu des années 1960 par l'intermédiaire des GAM (Groupes d'action municipale), qui visaient l'implication de la population dans les affaires de la cité, contribue à modifier le regard porté par les milieux politiques sur les problèmes urbains. Le choc de 1968, auquel s'ajoute l'accumulation des critiques à l'égard des grands ensembles, va accélérer cette prise de conscience (Costes, 2010 : 184 ; Ragon, 1991). C'est dans ce contexte qu'apparaissent et se développent en France les terrains d'aventure, équipement urbain consacré aux enfants. Ils posent la question de savoir si le droit à la ville est un droit universel ou s'il est réservé aux seuls adultes.

En effet, les principales victimes de l'urbanisation sont les enfants et les adolescents, qui disposent de peu d'espace et de lieux qui leur soient attribués dans une ville dominée par le béton, les voitures et les parkings. Sans compter que les aménagements et les équipements existants ne sont pas des « besoins » exprimés par les enfants mais définis a priori par des architectes, des aménageurs, des fabricants et des promoteurs adultes. L'accroissement urbain, la course à l'exploitation et à la rentabilité de l'espace en ville rendent donc nécessaire l'aménagement d'espaces pour le jeu de l'enfant. Quelle place est alors faite à l'enfant dans la ville en expansion au tournant des années 1970 ?

C'est précisément l'interrogation que pose l'expérimentation des terrains d'aventure en France à cette époque. Ils sont à eux seuls une forme de réponse en acte à cette question, au-delà des dispositions légales qui obligent les promoteurs de grands



Document extrait du dossier concernant la Fédération nationale des associations régionales des animateurs de terrains d'aventure. Archives nationales, 19870093/1.

ensembles immobiliers à prévoir des espaces collectifs minimums dans lesquels des espaces de jeu plus ou moins aseptisés sont parties prenantes. Pour le comprendre, j'essaierai d'abord de définir et de caractériser ce qu'est un terrain d'aventure, en le situant dans son contexte et son époque. Je m'appuierai pour cela sur différentes expériences de terrains d'aventure en région parisienne, à partir de la trace qu'elles ont laissée dans les archives administratives et des écrits qu'elles ont suscités. Ce faisant, je serai conduit à montrer, d'une part, comment cette expérience s'inscrit dans un cadre élargi où le terrain garantit un libre usage de l'espace aux enfants en apportant les instruments nécessaires à sa structuration comme aux échanges entre les jeunes et, d'autre part, tout l'intérêt qu'il y a à réintroduire l'espace comme dimension centrale de l'éducation populaire. Cette analyse fera apparaître comment le terrain d'aventure révèle la place faite aux enfants dans la cité par les adultes. Comment il marque le terme d'un conflit entre intérêts des enfants et privilèges des adultes, une tension entre autonomisation des jeunes et domination des adultes. Enfin, je terminerai en tentant de répondre à la question de savoir si les terrains d'aventure peuvent être considérés comme un équipement socio-culturel comme les autres. Mais d'abord, en quoi les terrains d'aventure consistent-ils ? Et à quand cette expérience remonte-t-elle ?

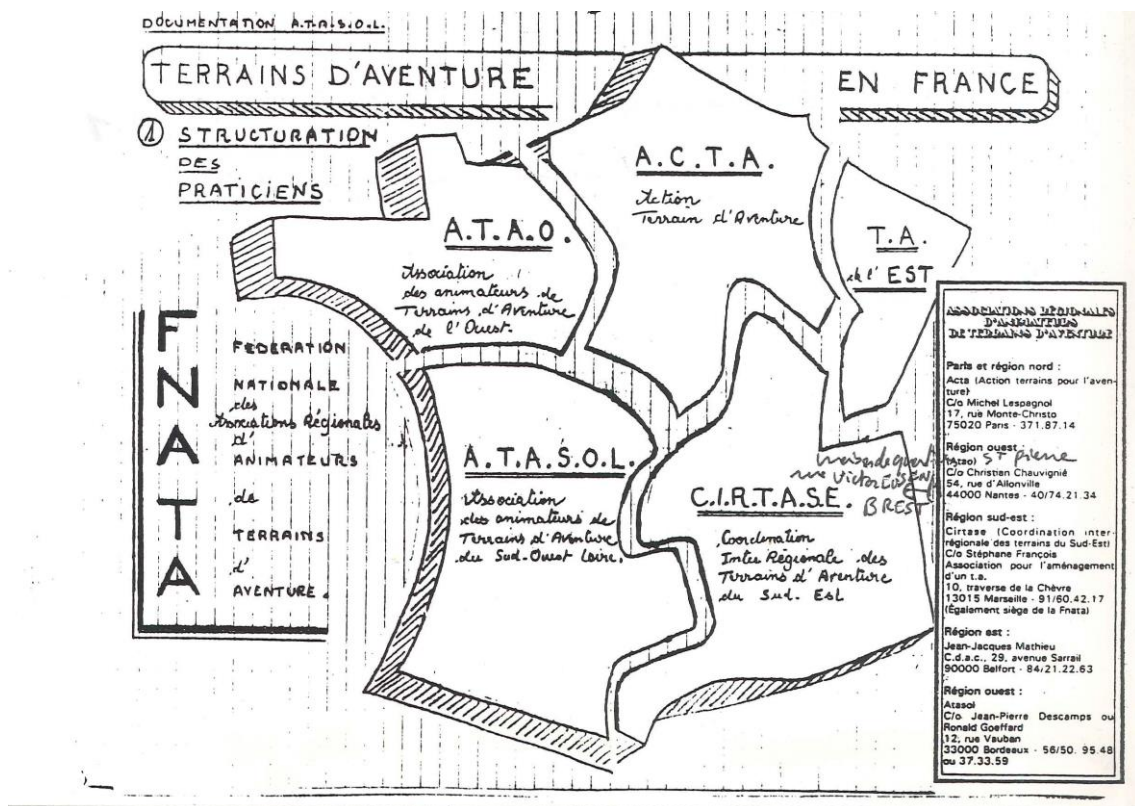
Qu'est-ce qu'un terrain d'aventure ?

La conception du terrain d'aventure est née au Danemark en 1943, pendant la Seconde Guerre mondiale, avec la reconstruction des villes et le manque d'équipements pour la jeunesse dans les quartiers les plus éprouvés par la guerre. À Emdrup, dans la banlieue de Copenhague, un urbaniste paysagiste, Carl Theodor Sørensen, observe que les enfants trouvent sur les chantiers un terrain de jeu idéal. Il crée alors un espace de jeu clos et réservé à l'usage des enfants à partir d'un terrain vague dans lequel les enfants peuvent jouer, bricoler et construire librement avec des matériaux simples. C'est la naissance du premier terrain d'aventure (Lambert, Pearson, 1974).

Il s'agit souvent d'un terrain désaffecté, avec un relief mouvementé et boisé si possible, réservé à l'usage des enfants qui peuvent y construire des cabanes et qui se livrent, à partir de là, à toutes sortes d'activités qu'ils imaginent. Des animateurs y sont présents et en assurent le fonctionnement et la sécurité. À part les animateurs qui sont des adultes, ces espaces ne sont ouverts qu'aux enfants et sont fermés a priori aux autres adultes. Ils ont des horaires d'ouverture et de fermeture. Le terrain d'aventure est un équipement réduit à sa plus simple expression. Il est peu onéreux, nécessite de faibles frais de première installation et de maintenance et peu de personnel pour s'en occuper. Ces qualités et le franc succès qu'il rencontra auprès des enfants firent se multiplier les expériences en Europe.

Les terrains d'aventure connaissent un essor remarquable en Grande-Bretagne dans les années 1950 (Bengtsson, 1972). Dans le courant des années 1960, des terrains sont créés en Suisse, puis en Allemagne. Les appellations varient : « terrains bric-à-brac » (*Skrammellegeplads*) au Danemark, « plaine Robinson » en Suisse, « espace de jeu d'aventure » (*Abenteuerspielplatz*) ou « espace de construction » (*Bauspielplatz*) en Allemagne et « terrain de jeu d'aventure » (*Adventure Playground*) en Grande-Bretagne. Ils apparaissent en France dans les années 1970 – donc relativement tard – sous le nom de « terrain d'aventure » ou « terrain pour l'aventure ». Le premier est ouvert en 1971 à

Paris, rue Saint-Paul, dans le quatrième arrondissement. Cette période est caractérisée par une crise de la structure des loisirs, un mécontentement des populations des villes face à l'urbanisme nouveau et par un manque d'espace pour les enfants et les jeunes (Dumazedier, 1974 ; Centre de création industrielle, 1980 : 8 ; Mignon, 2007). À la fin des années 1970, il existe environ quarante terrains d'aventure en France, tous en milieu urbain, ce qui est peu comparé aux deux cents réalisations dans la seule agglomération de Londres. Ce mouvement reste donc marginal, puis les terrains disparaissent progressivement à la fin des années 1980 et au début des années 1990, sous la pression urbaine et les changements politiques et culturels (Bengtsson, 1972 ; Lambert, Pearson, 1974 ; Vergnes, Kling, Guérant, 1975 ; Centre de création industrielle, 1980 : 10-11). Lorsque l'association de quartier Saint-Paul, à Paris, occupe un terrain vague en 1971, après la fermeture du terrain d'aventure¹ expérimenté pendant un an, elle se fait déloger



Document extrait du dossier concernant l'association pour la gestion du terrain d'aventure des Aubiers. Archives nationales, 19870093/1.

manu militari par la police, parce qu'entre le maintien d'un terrain de jeu et la pression immobilière, les jeux sont faits. De l'espace urbain, l'enfant ramasse ce qui reste. Les terrains vagues dans lesquels il joue sont « des poubelles d'espace provisoires » (Vergnes, Kling, Guérant, 1975 : 17). Les enfants n'ont pas attendu la création d'espaces de jeu pour s'approprier des espaces chaque fois qu'il leur était possible d'occuper un territoire libre,

¹ Le terrain fut implanté à l'angle des rues Saint-Paul et Ave Maria, sur environ 800 m² de friche urbaine.

sans usage prédéfini et sans autorité pour le contrôler. Un terrain vague est vite investi par les enfants qui y trouvent un territoire de jeu, un espace qu'ils peuvent s'approprier pour y réaliser leurs activités librement. Que la plupart des terrains d'aventure se soient créés sur des friches urbaines ne doit donc pas surprendre. C'est ce que nous allons voir à présent.

Du terrain vague au terrain pour l'aventure

La croissance urbaine, l'augmentation de la délinquance juvénile, l'inadaptation des enfants au mode de vie urbain et le manque d'équipements pour la jeunesse dans les années 1970 en France réunissent tous les éléments d'une crise. L'occupation sauvage des terrains vagues par la jeunesse urbaine est source d'insécurité, de problèmes et d'accidents, sans compter que ce type d'occupation ne garantit pas nécessairement une relation créative des enfants avec le milieu. Reconnaître le terrain vague comme espace de jeu et en faire un terrain pour l'aventure revient à éliminer ces inconvénients (Vergnes, Kling, Guérant, 1975 : 19).

Pour ne prendre ici que l'exemple du terrain d'aventure de Courbevoie, la première visite du terrain vague qui allait servir de terrain d'aventure, au pied des tours de la Défense, en juillet 1973, permit de constater que le lieu était déjà occupé par des enfants qui y jouaient librement. Une cabane y était construite. Il fallut donc que les animateurs commencent par négocier avec les enfants pour les convaincre du bien-fondé du projet. La présence de cabanes est le signe que le territoire est conquis et approprié, d'où leur multiplication sur les terrains d'aventure ; d'où l'importance également des espaces communs sans cabanes pour les lieux d'activités collectives et les passages. Terrain vague au départ, le terrain d'aventure est un espace libre, ouvert aux projets des enfants. Entre lui et eux ne s'interpose nulle programmation, nul architecte ou aménageur. La forme et la fonction des espaces expriment la place occupée ou assignée. Décrire les usages que les enfants font de ces espaces permet donc de décrire le statut qu'on leur confère et celui qu'ils se donnent ou aspirent à se donner. Ce détour permet de penser la façon dont on considère les enfants, le rôle et les qualités qu'on leur attribue, les compétences que l'on entend développer. Voyons alors comment s'organisent ces terrains et quelles sont les activités qui s'y déroulent. Pour cela, je prendrai quelques exemples à même de nous éclairer.

Appropriation de l'espace, usages et activités

À Courbevoie, le terrain fut vite accepté par les adultes mais certains durent déchanter car le fonctionnement du terrain ne correspondait pas à leur attente. Il ne s'agissait aucunement d'une « garderie ». Le terrain fut fermé par des grillages et par une grande porte à deux battants pour empêcher sa fréquentation en dehors des heures d'ouverture. Une cabane à outils fut construite pour ranger les instruments nécessaires au bricolage et aux constructions de cabanes. Le terrain était aménageable et transformable à volonté par les enfants. Cela se manifestait par des activités comme construire, détruire, creuser, déplacer, cuire, etc. L'approvisionnement constant en matériaux divers est une chose importante pour la vie du terrain : planches, panneaux, poutres, tôles ondulées, cartons d'emballage, tissus, vieux habits, journaux, briques, ciment, peinture, ferrailles

Raveneau G., 2014, « L'expérience des terrains d'aventure en France dans les années 1970-80, une aventure sans lendemain ? », colloque Des lieux pour l'éducation populaire : conceptions, architecture et usage des équipements depuis les années 1930, St Denis, Archives nationales, École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais, PAJEP, 3-5 décembre 2014.



Photo du terrain d'aventure de la rue Saint-Paul à Paris, extraite de Marie-José Chombart de Lauwe et al. (1976 : 230-31).

diverses... Ces matériaux proviennent souvent de rebuts destinés à être jetés. À Courbevoie, il fallait compter environ deux tonnes de bois par mois.

L'affrontement à la matière et l'apprentissage de sa connaissance sont continuels : terre, eau, feu, air. Les jeux d'eau, généralement prohibés à la maison, ont libre cours sur le terrain : la faire couler, la canaliser, la stocker, asperger autrui, la mélanger à d'autres matières (terre, ciment, teinture, etc.), la chauffer, laver un objet ou éteindre un feu. Comme l'eau, la terre sert à de multiples usages et explorations de ses potentialités. La boue est la combinaison la plus prisée des jeunes enfants. Que les enfants puissent faire du feu ne va pas sans surprendre les adultes. De nombreuses expériences s'élaborent à partir de lui : allumer, brûler, détruire, chauffer, cuire, éclairer, faire de la fumée. Mais le premier des matériaux est le terrain lui-même dont les enfants font usage pour le transformer et l'utiliser à leur gré dans ses reliefs et sa végétation. Les arbres par exemple sont soumis à rude épreuve et les arbustes souvent coupés pour en faire usage dans leurs constructions. La libre disposition de la matière et des matériaux est le moteur essentiel de l'activité des enfants. L'approvisionnement en matière et matériaux est la clef essentielle de la vie d'un terrain. Leur pénurie, comme celle des outils, déclenche une dégradation des activités et des relations sociales sur le terrain. Les animaux sont également au cœur des activités du terrain : chiens, chats, lapins ou autres animaux apportés par les uns ou recueillis par les autres sont soumis aux expériences les plus diverses et associés aux jeux. Ils sont la source de conflits, de coopération et de diverses transactions entre les enfants.

Milieu transformable, matériaux à disposition et liberté d'action sont les trois conditions essentielles à la source des activités et à la réussite d'un terrain d'aventure. Lorsque ces conditions sont remplies, quels sont les facteurs qui peuvent alors conduire à la fermeture d'un terrain ? C'est ce que nous allons voir en tournant notre regard vers le terrain de Bagneux/Bourg-la-Reine, en région parisienne.

Vie et mort d'un terrain

Dans ce cas, c'est l'association de prévention (appelée « Club relais »), basée à Bagneux, inquiète d'une recrudescence de la délinquance juvénile et d'une montée de la violence en tout genre dans la ville, qui lance le projet du terrain d'aventure. Aucun terrain n'étant disponible à Bagneux, c'est la commune de Bourg-la-Reine qui accepte de prêter un terrain vague sur lequel un enfant a été gravement blessé. Le terrain ouvre en mai 1974. C'est un terrain de 3 200 m², divisé en six zones : cinq aisément appropriables par des groupes d'enfants et une zone commune de 1 000 m² environ destinée à l'entrée, au feu et à la cabane à outils, où sont entreposés les outils et les matériaux. Plus d'un millier d'enfants passent par le terrain, avec cinquante à soixante passages d'enfants par jour. Il accueille plus de garçons que de filles, essentiellement des deux communes, et plus exceptionnellement des enfants venant de Paris, de Trappes ou de Champigny-sur-Marne. La distance est un des critères majeurs qui sélectionne la venue ou non et surtout la présence régulière des enfants sur le terrain (500 mètres environ serait la distance maximale pour une présence régulière). La grande majorité des enfants ont entre six et quatorze ans, mais le terrain accueille aussi des plus jeunes et des plus vieux.

Le terrain ferme fin juin 1976, après deux ans d'existence, parce que la mairie en demande la restitution pour construire une maternelle et un HLM, après modification du

Plan d'occupation des sols. Elle le fait au début des congés scolaires, pour éviter la mobilisation contre ce projet de reprise. Cela suscite des oppositions et en particulier une très grande mobilisation des enfants, qui réagissent avec violence (dégradation, vol d'outils, etc.) lorsque les premiers ouvriers occupent le terrain. Ils parlent alors de vol et font circuler une pétition que les adultes (parents) signent. Ces derniers finissent par se mobiliser, mais mollement, ne voulant pas rajouter un problème supplémentaire à ceux qu'ils ont déjà à résoudre dans leur vie quotidienne et professionnelle. Les militants du Club relais restent relativement en retrait de l'opposition et le terrain finit par fermer (Savoie, 1978).

Les spécificités des terrains d'aventure

Au regard des éléments présentés jusqu'à présent, il est possible d'essayer de synthétiser les spécificités principales des terrains d'aventure. Il s'agit pour l'essentiel :

1- d'un espace vacant, d'une friche susceptible d'être approprié de différentes manières, d'un espace informel, souple, transformable, suscitant des activités diverses (construire des cabanes, faire du feu, jouer avec l'eau, bricoler, jardiner, jouer, creuser, grimper, lire, bavarder, ou ne rien faire de particulier...). La conséquence de cette vacance et de cette souplesse est la précarité de l'existence du terrain d'aventure qui peut toujours être remis en question si l'espace occupé est finalement destiné à autre chose et si la politique locale d'occupation de l'espace et les priorités changent ;

2- d'un espace qui accueille tous les enfants d'un quartier, d'un environnement proche, sans distinction d'âge, de sexe (avec souvent plus de garçons toutefois), de religion, d'appartenance ethnique ou culturelle ;

3- d'un espace qui suscite des relations sociales entre les enfants (conflit, lutte, rivalité, association, coopération, aide, partage, etc.) et avec des adultes, à travers les animateurs et la présence/absence des parents : c'est un véritable laboratoire social. L'occupation du terrain dépasse donc le seul critère architectural et urbanistique qui voudrait qu'on occupe le périmètre le plus approprié à son activité. L'espace est aussi social et c'est en fonction des choix des autres, concurrents ou compagnons de jeu, que l'on s'installe dans une zone ou une autre ;

4- d'un lieu porté par un projet adulte vis-à-vis des enfants : ce projet hésite entre animation et action de prévention, lieu de liberté et d'épanouissement enfantin, et lieu d'encadrement et d'éducation, voire de contrôle et de prévention, comme le voudraient certains adultes qui seraient prêts à échanger les animateurs contre des éducateurs spécialisés ;

5- d'un équipement réduit à sa plus simple expression. Il est très économique, nécessite peu d'installations et de maintenance. Il a un coût de fonctionnement faible, dont les trois quarts sont consacrés aux animateurs (souvent en sous-effectif au regard du nombre d'enfants accueillis) ;

6- d'une expérience portée par un courant pédagogique et une fédération d'associations, la Fédération nationale des animateurs de terrains d'aventure (FNATA), qui caractérise de la manière suivante les terrains d'aventure : « un terrain d'aventure n'est ni un simple terrain vague, ni une aire de jeu aménagée. Un terrain d'aventure est un équipement parmi d'autres, accessible à tous, élément d'une dynamique de quartier ; espace transformable,



Document extrait du dossier concernant la Fédération nationale des associations régionales des animateurs de terrains d'aventure. Archives nationales, 19870093/1.

enrichi de matériaux ; un champ d'expérimentation le plus large possible des rapports aux matériaux, des relations sociales. Les adultes, les animateurs permanents n'organisent pas les activités ; ils tendent à favoriser la prise en charge individuelle et collective des différents aspects de la vie du terrain² ».

Il s'agit ici d'une conception de la vie libre, active et audacieuse, une valorisation de l'autonomie et du droit d'agir, d'expérimenter et de se risquer qui nous renvoie avec quelque nostalgie à une conception de l'enfance, de la vie sociale et de l'éducation qui ont bien changé en quelques décennies... Ce type d'espace semble difficile à imaginer aujourd'hui, quand le discours dominant insiste sur la protection de l'enfant de tout danger, interdisant par exemple dans les cours d'école un lieu éminemment transformable, les bacs à sable, pour des raisons d'hygiène, et pour protéger les adultes responsables de mises en accusation possibles.

Le mouvement qui porte l'expérience des terrains d'aventure introduit des valeurs centrées autour de la liberté et de la réalisation personnelle, de l'autonomie et de la créativité de l'individu. Le concept d'autogestion se répand dans différentes strates de la société et participe de la création de nouvelles règles. Les conceptions de l'enfant, la pédagogie scolaire et périscolaire s'en trouvent profondément modifiées dans un sens anti autoritaire. L'enfant et l'élève deviennent alors des sujets qui peuvent intervenir dans la pédagogie dont ils sont l'objet. La vocation utopique de cette expérience se réalise dans la constitution des terrains d'aventure comme lieu de vie enfantin idéal, propice à une adaptation de l'éducation des enfants, à un apprentissage de l'autonomie et de l'autodiscipline. Ils sont des espaces d'invention, d'expérimentation de méthodes actives et des carrefours d'innovation pédagogiques multiples.

En définitive, le terrain d'aventure révèle la place faite aux enfants dans la ville. Cette place est marginale, circonscrite, contrôlée et tolérée dans des espaces réservés le plus souvent. Le débordement par les enfants des limites du terrain, observé sur de nombreux lieux d'expérimentation, comme la fréquentation en dehors des heures d'ouverture et de la présence des animateurs, traduisent le besoin d'un espace ouvert et une volonté d'autonomisation. La multiplication d'espaces ludiques séparés et dévolus aux enfants révèle la prévalence des exigences de protection, de contrôle et de déclin de leur présence autonome dans la rue. Le terrain marque la tension entre autonomisation des jeunes et domination des adultes et offre une perspective sur notre monde adulte et ses usages « normaux ». Il n'est pas « un gadget à ne pas manquer ou un équipement alibi (parce que coûtant soi-disant peu cher, etc.) mais comme le terme d'un conflit entre intérêts des jeunes et privilèges des adultes dans la cité » (Limbos, 1973). Au regard de ses caractéristiques, nous pouvons nous demander si le terrain d'aventure constitue un équipement socio-culturel à proprement parler, comme peuvent l'être les clubs de jeunes, les maisons pour tous ou les maisons des jeunes et de la culture par exemple.

Une contestation en acte de la notion d'équipement socio-culturel

Parler d'équipement pour les terrains d'aventure paraît difficile en raison des spécificités précédemment exposées. Pour le dire sans ambages, ceux-ci représentent en

² Dossier de la Fédération des associations régionales des animateurs de terrain d'aventure. Archives nationales, 19870093/1.

fait une contestation en acte de la notion d'équipement socio-culturel. Nous avons vu en effet qu'il s'agit d'un équipement réduit à sa plus simple expression qui vise à laisser aux enfants la possibilité de rechercher par eux-mêmes les aspirations et les activités qu'ils souhaitent réaliser dans un espace ouvert, non prédéfini par les adultes. Alors que par définition un équipement cherche à répondre à des besoins et à des activités types supposés, suivant un plan et une projection standard, mettant en œuvre un projet techniciste où l'utilisateur est généralement en situation d'utilisateur de ce qui lui est proposé, voire d'exécutant par rapport à ce qui lui est imposé (Chombart de Lauwe et al., 1976 : 253). On peut donc logiquement se demander si le terrain d'aventure est bien encore d'un équipement. Et c'est sans doute sur ce point que l'expérience a échoué.

En effet, du point de vue de la logique administrative, économique, technocratique et architecturale, il faut bien reconnaître que les terrains d'aventure posent problème du fait même qu'ils ne rentrent pas dans les catégories et les réglementations dans lesquelles on voudrait les enfermer. Par exemple, le ministère de la Jeunesse, des Sports et des Loisirs de l'époque est obligé de créer à la va-vite une nouvelle catégorie appelée « Terrains de jeux et d'aventure » dans les textes réglementaires car les collectivités locales et les inspections départementales sont en déficit de réglementation sur la question au milieu des années 1970. Ainsi, le ministère définit le seuil minimum à 1 200 m² pour un accueil de 200 enfants³. Leur caractère informel, souple, précaire, voire éphémère, leur labilité, leur grande potentialité, bref ce qui fait leur vertu du point de vue éducatif et pédagogique, dessert les terrains d'aventure dans l'ordre de la reconnaissance par les pouvoirs publics. Ces derniers peinent à reconnaître les terrains comme de véritables équipements socio-culturels dans lesquels on peut investir, débloquer des fonds parce qu'ils vont durer et dont on identifie clairement la fonction et l'utilité. La nature informelle des terrains et de l'encadrement des enfants, le flou qui les caractérise et la grande autonomie laissée à chaque terrain pour s'auto-organiser et auto-construire posent problème en termes d'équipement et d'encadrement de la jeunesse. Les fermes pour enfants par exemple, importées d'Angleterre dans les années 1970, tendent un moment à se substituer à certains terrains d'aventure alors qu'elles sont très différentes, mais elles proposent des activités plus encadrées justement. Par ailleurs, l'apparente anarchie comme le désordre qui règnent sur le terrain choquent les adultes qui le jugent souvent sale, bruyant, dangereux, inesthétique, voire comme un lieu occupé par « des voyous ». L'implantation d'un terrain ne fait jamais l'unanimité. Il suscite systématiquement l'opposition d'une part des adultes et de certains voisins qui se plaignent du bruit, de la saleté, des dégradations et déposent des plaintes.

Rappelons pour finir que les terrains sont justement implantés dans des quartiers et des zones d'habitation denses, accueillant majoritairement des classes populaires⁴, qui manquent souvent cruellement d'équipements pour la jeunesse mais dont la densité urbaine favorise les arbitrages en faveur d'équipements plus conventionnels. En un mot, les pouvoirs publics concèdent temporairement des friches urbaines aux terrains

³ Note sur la réglementation des espaces de jeu, Direction de la Jeunesse, Sous-direction de l'Éducation Populaire, Bureau JEP, 10 novembre 1980. Archives nationales, 19870093/1.

⁴ Le terrain de la rue Saint-Paul à Paris, dans le vieux Marais, ne fait pas exception à la règle. Il compte à l'époque parmi les quartiers anciens les plus denses, les populaires et les plus pauvres de la capitale. Il manque cruellement d'équipements, en particulier d'espaces réservés aux enfants (Chombart de Lauwe et al., 1976 : 250-251).



Document extrait du dossier concernant l'association pour la gestion du terrain d'aventure des Aubiers. Archives nationales, 19870093/1.

d'aventure en attendant de trouver mieux. Les exemples abondent de ces terrains pour l'aventure obligés de fermer malgré la contestation et la lutte des enfants, accompagnés par les familles et les associations gérantes des terrains. La propriété des terrains n'étant

jamais acquise par les associations gérantes des terrains d'aventure, les décisions autoritaires ne manquent jamais d'aboutir. La pression urbaine et les projets immobiliers ont tôt fait de clore à plus ou moins court terme l'expérience pédagogique locale.

On comprend alors que les pouvoirs publics et les communes se soient progressivement détournés de ces expériences. Ils vont privilégier le développement et la production d'équipements sportifs et socio-éducatifs en « dur » plus conventionnels, plus conformes à leurs attentes et plus durables. Ils seront aidés en cela par l'action de certaines associations d'éducation populaire qui se mobilisent sur d'autres projets, comme la Fédération française des maisons des jeunes et de la culture (FFMJC), qui réfléchit à une « architecture active⁵ ». La naissance officielle du Centre de loisirs sans hébergement (CLSH) dans les années 1970, son développement et son institutionnalisation progressive associés au déclin des colonies de vacances enfin vont porter un coup fatal aux terrains d'aventure. La « municipalisation » des centres de loisirs coïncide avec une autonomie croissante du pouvoir des villes où l'État, après avoir joué un rôle décisif d'impulsion, laisse progressivement les municipalités et les associations assurer la gestion du personnel d'animation (Augustin, Ion 1993 : 105).

On saisit à travers cette expérience l'intérêt que présente l'espace comme dimension centrale de l'éducation populaire. Pour cela, il convient d'interroger les mécanismes par lesquels les individus et les groupes entrent en interaction avec l'espace et les lieux qu'ils investissent, gèrent ou défendent. Finalement, les terrains d'aventure en France révèlent une réalité sociale conçue dans la perspective d'une appropriation par l'enfant de l'espace et de la structure, en le laissant maître de ses activités dans un cadre aussi peu contraignant que possible. Dans ces conditions, l'espace (de jeu) devient un territoire parce qu'il permet de constituer un environnement social et un ensemble d'activités appropriés par les enfants, dans lesquels ils sont acteurs.

Bibliographie

AUGUSTIN Jean-Pierre, ION Jacques, 1993, *Des loisirs et des jeunes. Cent ans de groupements éducatifs et sportifs*, Paris, éditions de l'atelier / éditions ouvrières.

BENGTSSON Arvid, 1972, *Adventure Playgrounds*, London, Crosby Lockwood.

BUSQUET Grégory, 2007, « L'idéologie et l'espace dans les années 1960-1970 », in Laurent Viala et Stéphane Villepoux (dir.), *Imaginaire, territoires et sociétés. Contribution à un déploiement transdisciplinaire de la géographie sociale*, Montpellier, CNRS-Université Paul Valéry, p. 311-324.

CENTRE DE CREATION INDUSTRIELLE, 1980, *Enfants, à vous de jouer ! Terrains d'aventure, transformations d'espaces urbains*, Paris, Éditions du Centre de création industrielle/ Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou, Collection Culture au quotidien.

CHOMBART DE LAUWE Marie-José, BONNIN Philippe, MAYEUR Marie, PERROT Martine, DE LA SOUDIERE Martin, 1976. *Enfant en-jeu. Les pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies*, Paris, Éditions du CNRS.

⁵ André Wogenscky, 1965, « Un architecte vous parle », compte rendu de l'exposé fait par Wogenscky lors du congrès des directeurs de MJC à Vincennes le 17 mai 1961, publié dans *Pas à Pas*, n°153/154.

CHOLVY Gérard, 1999, *Histoire des organisations et mouvements chrétiens de jeunesse en France (XIXe-XXe siècles)*, Paris, Cerf.

CORBIN Alain (dir.), 1995, *L'avènement des loisirs 1850-1960*, Paris, Aubier.

COSTES Laurence, 2010, « Le Droit à la ville de Henri Lefebvre : quel héritage politique et scientifique ? », *Espaces et sociétés*, 1, n° 140-141, p. 177-191.

DUMAZEDIER Joffre, 1962, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil.

DUMAZEDIER Joffre, 1974, *Sociologie empirique du loisir. Critique et contre-critique de la civilisation du loisir*, Paris, Seuil.

DUMAZEDIER Joffre, 1988, *Révolution culturelle du temps libre 1968-1988*, Paris, Méridiens Klincksieck.

GARNIER Jean-Pierre, GOLDSCHMIDT Denis, 1978, *La comédie urbaine ou la cité sans classe*, Paris, Maspero.

KORGANOW Alexis, 2003, *L'équipement socio-culturel, trajectoire architecturale d'un type contrarié d'édifice public à l'ère des loisirs (1936-1975)*, Thèse, Université Paris 8, 12 mai.

LAMBERT Jack, PEARSON Jenny, 1974, *Adventure Playgrounds*, London, Penguin.

LEFEBVRE Henri, [1968] 1972, *Le Droit à la ville, suivi de Espace et politique*, Paris, Anthropos.

LIMBOS Édouard, 1973, *L'animateur et le groupe de jeunes*, Paris, Fleurus.

MIGNON Jean-Marie, 2007, *Une histoire de l'Éducation Populaire*, Paris, La Découverte.

RAGON Michel, 1991, *Histoire de l'architecture et de l'urbanisme modernes* (3 tomes) (T1 : *Idéologies et pionniers, 1800-1910* ; T2 : *Naissance de la cité moderne, 1900-1940* ; T3 : *De Brasilia au post-modernisme, 1940-1991*), coll. Point Essais, Seuil.

RAVENEAU Gilles, SIROST Olivier, 2011, *Anthropologie des abris de loisirs*, Nanterre, Presses universitaires de Paris-Ouest.

SAVOYE Guy, 1978, *Terrain d'aventure : espace de vie*, Lyon, Fédérop.

SOULIER Hélène, 2008, « La friche ou la vertu des manques urbains », in Jérôme Boissonnade, Solenn Guével, France Poulain, *Villes visible, villes invisible. La jeune recherche urbaine en Europe*, Paris, L'Harmattan.

VERGNES Bernard, KLING Pierre, GUERANT Marie-Christine, 1975, *Du terrain ! pour l'aventure...*, Paris, François Maspéro.