

Journée d'étude

Bruxelles aux enfants

19 juin 2025

Rapports



Illustration :
Frantzen Delphine

« Comment faire de Bruxelles une ville " enfants bienvenus " ? »

walk

BR
AL

HEROES
FOR ZERO

RIDICAL
MASS

RIEPP
Recherche & Innovation
Enfants - Parents - Professionnelles

bsi.brussels
brussels studies institute

cere
Centre d'expertise
et de ressources
pour l'enfance

Table de discussion 5 : Espaces verts : faire de la place au jeu



1 Pratiques

Pouvez-vous partager des pratiques que vous avez mises en place ou que vous connaissez pour atteindre cet objectif ?

1. Usage de l'espace & organisation

- **Place aux filles** (Saint-Gilles) : moments/espaces spécifiques pour certains groupes, ex. Place Morichar uniquement pour les filles ([plus d'infos](#)).
- « **Speelstraten** » (Flandre) : fermeture temporaire des rues pour les enfants et les piétons. Les habitants peuvent organiser cela avec le soutien des autorités. ([plus d'infos](#)).
- **Playcation** (VGC) : micro-initiatives gratuites et espaces de jeu temporaires dans l'espace public durant l'été à Bruxelles. ([plus d'infos](#)).
- Codes de **comportement clairs** pour éviter les conflits dans l'espace public.
- Nomination d'**experts ludicité** au sein des services communaux pour améliorer la coopération.
- « **Brede School** » : ouverture des cours de récréation et infrastructures scolaires aux habitants et aux associations locales en dehors des heures de classe ([plus d'infos](#)).
- **Végétalisation et ouverture des cours de récréation d'école via le programme des Contrats d'École** (ex. *École de la Fontaine*, *École Ulenspiegel*, Saint-Gilles, ... [perspective.brussels](#)).
- **Mixité des fonctions** : sport et jeu, espaces verts, rues scolaires, axes piétons... Ex. **Projet Pentagone Sud** (Marolles, Anneessens, Stalingrad – AWB-BRAL, BSI, partenaires locaux) : végétalisation de l'espace public, vergers urbains, connexion entre haute et basse ville. Important : temps nécessaire pour créer la confiance. ([plus d'infos](#)).
- **Initiative Quartier Nord (Bruxelles Environnement)** : permettre aux familles vulnérables (parents et enfants) de jouer ensemble dans un environnement sécurisé ; les liens informels entre parents sont essentiels pour créer la confiance.
- Création de **micro-expériences** et d'éléments de jeu sécurisés en ville.
- **Contrats de quartier** : participation et concertation obligatoires ; idéal d'inclure les enfants. Prévu dans le cahier des charges (budget + parcours) avec participation via les écoles et visites de terrain.
- Prévoir également des **espaces de jeu libres et ouverts** pour favoriser le jeu libre et non dirigé.



2. Infrastructures & équipements

- Toilettes publiques avec tables à langer (80% des toilettes actuelles sont des urinoirs).
- Points d'eau potable et zones de jeu aquatique.
- Espaces ombragés (arbres, abris).
- Tables de pique-nique avec jeux intégrés.
- Infrastructures sportives autour des aires de jeu permettant aux adultes de surveiller les enfants.
- Mobilier urbain mobile (ex. chaises Parc des Tuileries, Paris).
- Décoration ludique des rues et trottoirs.
- Aires de jeu utilisables toute l'année (sol perméable, ombre...).
- Utilisation de matériaux tactiles.
- Budgets spécifiques pour l'aménagement adapté aux enfants (ex. Forest).
- Inspiration de **Lille** : pavés colorés, ateliers, parcours de promenade.

3. Accès & information

- Cartes de marche vers les aires de jeu (ex. carte minutes à pied).
- Réseau ludique pour connecter les quartiers (ex. macarons avec questions à Forest, investissement ±90k€).
- Cartes d'ensemble des aires de jeux et fontaines. (Bruxelles Environnement)

2 Obstacles

Quels obstacles pourraient émerger à l'avenir, à moyen et à long terme ?

- **Informers les habitants** sur le jeu et les expériences de jeu et les cartographier (lucidité).
- **Cartographier** les initiatives de jeu et les aires de jeux prend du temps ; maintenir les informations à jour et lisibles.
- **Temps nécessaire** pour mobiliser les habitants et trouver les **moyens**.
- **Risques** liés à l'**ouverture totale des espaces** (semi-)publics / écoles.
- **Connaissance insuffisante** des **aires de jeux existantes** chez les publics vulnérables.
- **Manque / déclin de culture du jeu** : certains parents n'ont jamais appris à jouer avec leurs enfants.
- **Budgets limités** pour la végétalisation et les infrastructures.
- **Comportements irrespectueux** pouvant entraîner la fermeture d'espaces publics ou semi-publics.
- **Gestion** et entretien **difficiles** des espaces publics après aménagement.
- **Participation** et concertation des enfants encore **rarement** intégrées de manière structurelle (ex. Amsterdam, Woluwe – *Dessin de Jeu* – Bureau d'architecture Suède36).
- L'**accessibilité** de l'espace public est encore trop souvent perçue comme **limitée** aux **personnes à mobilité réduite** ; l'**extension** aux enfants et autres usagers fait défaut.



3 Leviers et actions

Comment dépasser ces obstacles ?

- **Phase de test** : expérimenter et apprendre à petite échelle.
- **Croiser les regards** : rassembler différents points de vue.
- **Informier et sensibiliser** : informer habitants et enfants sur les aires de jeux et rappeler que l'espace public est pour tous et toutes.
- **Impliquer gestionnaires et usagers** : associer non seulement les professionnels, mais aussi les habitants et les enfants.
- **Participation des enfants** : intégration via, par exemple, les Contrats de Quartier Durables.
- **Playcation (VGC)** : outil temporaire pour créer de nouvelles expériences de jeu.
- Créer des **micro-expériences positives** qui ouvrent la voie à des changements structurels.
- **Combiner court et long terme** : penser à 10–15 ans, mais commencer par des actions réalisables (ex. planter des arbustes pour l'ombre future).
- **Principe universel de conception** : si l'espace public est adapté aux enfants, il l'est aussi pour tous les habitants de la ville.

