

PARTIE 1 : DONNÉES DE BASE

Titre de l'expérience : Jouer et participer. Quand les enfants sont les protagonistes de l'urbanisme	
Nom de la ville/région : Buenos Aires	
Pays : Argentine	
Institution candidate : Direction Général de Participation Citoyenne et Proximité du Gouvernement de la Ville de Buenos Aires (GCBA)	
Date de début de l'expérience : 26 novembre 2019	
Date de fin : 11 février 2020	
Type de candidature	Nouvelle expérience
Type d'expérience	Planification urbaine
	Espace / atelier pour le diagnostic, le suivi, etc.
Objectif de l'expérience innovante	Atteindre des niveaux plus élevés d'égalité dans la participation et intégrer la diversité comme critère d'inclusion
Cadre territorial	Ensemble du territoire
Domaine thématique	Gestion urbaine
	Autres

PARTIE 2 : DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Objectifs

Objectif principal de l'expérience innovante : L'objectif principal était d'atteindre de plus grands niveaux d'égalité dans la participation et d'incorporer la diversité comme critère d'inclusion. En d'autres termes, pour garantir la réalisation effective du droit des enfants à être entendus et à participer activement à la transformation de la ville.
Comment cet objectif a-t-il été atteint ? Bien que le projet de réaménagement de la cour de récréation soit toujours en cours, un grand nombre des objectifs fixés initialement ont été atteints. Tout d'abord, il est important de souligner que, dès le départ, la dynamique participative a été conçue dans l'intention de corriger la perspective centrée sur les adultes et d'intégrer le point de vue de ceux qui sont les utilisateurs les plus fréquents des places et des terrains de jeux, c'est-à-dire les enfants. À cet égard, deux dynamiques ont été conçues - différenciées selon l'âge - dans le but d'extraire les perceptions, les opinions et les désirs des enfants en ce qui concerne l'utilisation des aires de jeux.



La dynamique A, appelée "Une journée dans la cour de récréation", consistait en une activité de dessin créatif sur des pupitres situés à proximité de la cour de récréation de chaque place avec des enfants âgés de 3 à 5 ans. La proposition était que chaque enfant dessine le terrain de jeu de ses rêves. Pour ce faire, ils disposaient d'un lutrin, d'une feuille de papier et de crayons de couleur. Il pourrait y avoir jusqu'à 20 enfants dans l'espace simultanément. Le terrain de jeu a été clôturé pour que les adultes accompagnant les enfants les laissent entrer seuls et ne les interrompent pas pendant l'activité. Lorsqu'ils sont entrés, ils ont été guidés par un animateur jusqu'à leur pupitre, qui leur a expliqué les instructions et les a encouragés à créer.

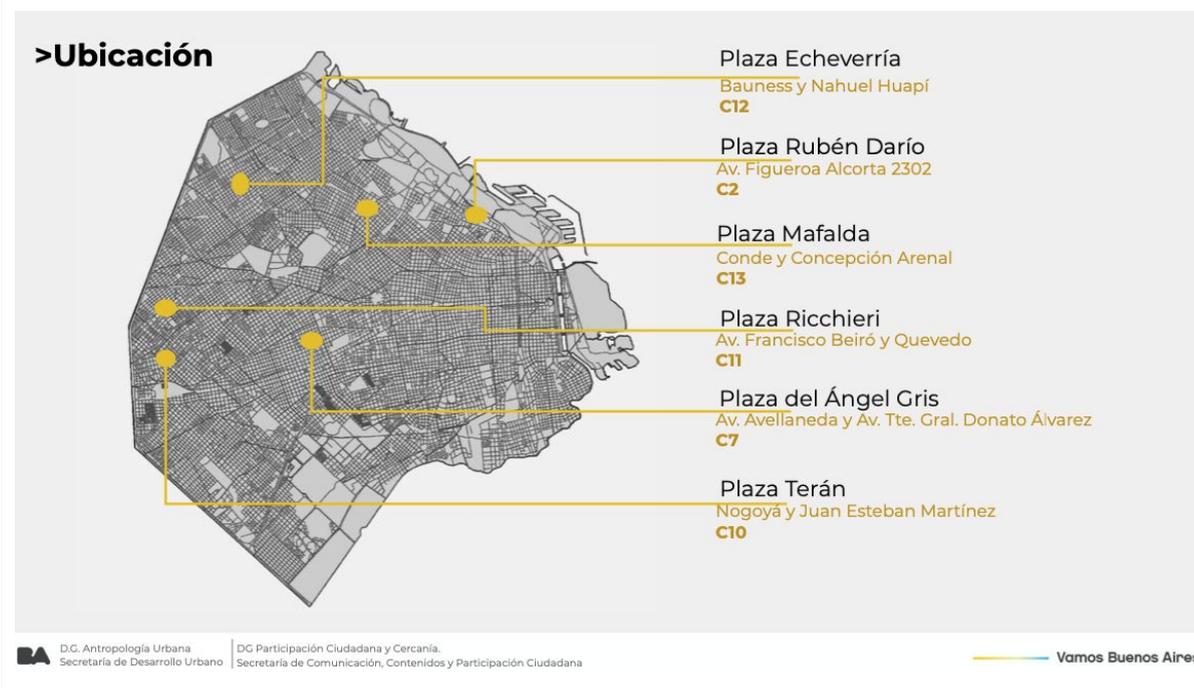
L'objectif était pour eux de s'exprimer par le dessin et, fondamentalement, de commenter avec les coordinateurs ce qu'ils avaient dessiné, pourquoi, ce qu'ils aimaient dans leur cour de récréation, ce qu'ils voulaient modifier, quels jeux manquaient, etc. En ce sens, l'exercice du dessin a été pour eux un point de départ pour mettre leur imagination au travail et ainsi explorer leurs besoins, leurs désirs et leurs opinions. C'est pourquoi la tâche des animateurs était fondamentale : non seulement ils devaient accompagner les enfants et s'assurer qu'ils disposaient de tout le matériel nécessaire, mais ils devaient aussi être très attentifs à leurs paroles, faire des enquêtes subtiles et prendre des notes sur une fiche d'observation.

La dynamique B, appelée "Petits scouts", consistait en une activité de co-crédation sur des tables de travail près du terrain de jeu avec des enfants âgés de 6 à 10 ans. La proposition consistait à se réunir en groupes de 7 ou 8 enfants, accompagnés d'un animateur et d'un observateur, autour d'une table dont le plan était adapté à l'aire de jeux de la place du centre. Dans cet espace, il y avait 4 tables, de sorte qu'il pouvait y avoir jusqu'à 30 enfants participant simultanément. L'objectif de cette activité était de réaliser un diagnostic collectif de la situation actuelle de la cour de récréation, en mettant l'accent sur les perceptions, les goûts et les opinions des enfants. En même temps, elle a cherché à identifier leurs souhaits et leurs attentes concernant le futur terrain de jeu, afin de pouvoir faire des recommandations au département chargé de la rénovation. Guidés par un animateur, les enfants devaient indiquer sur la carte les zones de l'aire de jeux qu'ils aimaient le plus, qu'ils aimaient le moins, qu'ils trouvaient dangereuses et celles qui, selon leur perception, étaient les plus fréquentées. À cette fin, ils avaient tous des autocollants qui faisaient référence à chaque article. Par exemple, ils ont utilisé un "visage heureux" pour indiquer le domaine qu'ils aimaient le plus ; pour indiquer les domaines les plus fréquentés, ils ont utilisé la figure d'un groupe d'enfants. Une fois cette première étape terminée, on leur a donné comme instruction finale de dessiner ou d'écrire sur des post-its ce qu'ils voulaient ajouter à l'aire de jeu, par exemple de nouveaux jeux, des arbres ou tout ce qui leur venait à l'esprit.

Dans quelle mesure cet objectif a-t-il été atteint ?

En termes quantitatifs, l'expérience a été très réussie, puisqu'elle a réuni 656 enfants de la ville autonome de Buenos Aires pour qu'ils expriment leurs points de vue et leurs souhaits concernant l'utilisation des aires de jeux. Toutefois, il ne s'agissait que du coup d'envoi initial, puisque l'objectif principal était de produire un rapport qui analysait les informations recueillies dans les observations. Au total, 57 fiches d'observation ont été remplies, dans lesquelles les évaluations des enfants sur les jeux et leurs propositions pour l'avenir ont été

enregistrées. Ce rapport a été soumis comme contribution technique au sous-secrétariat à la gestion communautaire, le secteur gouvernemental responsable de la rénovation, une semaine après la fin de l'expérience. Quelques semaines plus tard, la crise de la Covid s'est produite, et donc les travaux ont été suspendus. Pour cette raison, il n'est pas encore possible d'évaluer dans quelle mesure les résultats de l'expérience avec les enfants seront pris en compte. De même, il convient de noter l'énorme enthousiasme et la joie avec lesquels la plupart des enfants ont reçu la proposition, ce qui donne l'indication de leur besoin d'être entendus et pris en compte dans les politiques publiques qui les concernent.



Dimensions de l'expérience

Quel est l'élément le plus innovant de l'expérience ?

L'élément le plus novateur est que les véritables protagonistes de l'expérience étaient les enfants, et non leurs parents ou les adultes à travers eux. Cela se voit fondamentalement dans la dynamique B, où ils ont joué le rôle de concepteurs urbains sur un plan du terrain de jeu et y ont présenté leurs idées et leurs opinions.

Dans quelle mesure la procédure est-elle transférable ?

Des espaces de jeux ou de loisirs pour enfants se trouvent dans chaque ville et sont continuellement rénovés. En ce sens, au-delà des différences que les contextes peuvent présenter, la méthodologie est applicable dans tous ces cas. De plus, la DGPCyC a préparé un document qui enregistre le processus participatif et peut être demandé par l'institution qui le requiert. Enfin, les dynamiques sont facilement reproductibles et plaisent aux enfants, tandis que le dessin et la production visuelle sont une pratique universelle qui les attire immédiatement.

Pourquoi considérez-vous que l'expérience est faisable ?

L'expérience a été possible parce que, dès le début, elle a été articulée avec le sous-secrétaire à la gestion communale, le secteur qui s'occupe de la gestion des places de la ville. Ce lien a permis de planifier les activités avec la certitude que leurs résultats seraient transférés à des travaux concrets.

De même, la DGPCyC a réalisé une étude d'observation dans les six places afin de confirmer que la dynamique participative pouvait s'y développer. Dans cette étude, réalisée aux mêmes heures que les activités ont été programmées (de 18 à 19h30), les points suivants ont été analysés :

- Caractéristiques du carré (taille, quantité d'espace vert, etc.).
- Caractéristiques de l'aire de jeu (comment sont les jeux, quels sont les plus et les moins utilisés, s'il y a des jeux pour des âges spécifiques, etc.)
- Ce que font les enfants et comment ils interagissent sur le terrain de jeu.
- Ce qu'ils font et comment se passe l'interaction entre les adultes sur le terrain de jeu.
- Particularités de l'espace.



Comment l'expérience a-t-elle été articulée avec d'autres acteurs et processus ?

L'expérience a été articulée avec différents secteurs du gouvernement afin d'unir les efforts, de capitaliser les expériences et d'améliorer l'expertise de chaque domaine. Dans un premier temps, le travail a été effectué conjointement avec le sous-secrétariat à la gestion communautaire. Cet espace proposait non seulement de mener des activités de participation citoyenne avec les enfants concernant la rénovation des aires de jeux, mais aussi de garantir l'accès aux places. Puis, une fois les activités terminées, il a coordonné avec la Direction générale de l'anthropologie urbaine et le programme « Ville amie des enfants » (tous deux appartenant au Secrétariat au développement urbain) l'analyse des résultats obtenus. Le



succès de cette coordination est démontré par le fait que le processus a été mené à bien, malgré le fait que la mise en œuvre des résultats ait été temporairement suspendue pour les raisons susmentionnées.

Quel a été le niveau de coresponsabilité ?

Le secrétariat de gestion communautaire a garanti l'accès aux places et a fourni les plans des aires de jeux pour les adapter afin de développer la dynamique B. Il a également supervisé le déploiement des activités. La Direction de l'Anthropologie Urbaine a apporté son expertise dans la mise en page et la visualisation du rapport final qui a été soumis au Secrétariat à la Gestion Communale. Enfin, le programme « Ville amie des enfants » a apporté sa connaissance des demandes historiques des enfants afin de renforcer le rapport.

Quels mécanismes d'évaluation et de responsabilisation ont été utilisés ?

L'initiative a été documentée par deux rapports. Le premier était technique et s'adressait au domaine compétent, et l'évaluation des jeux et des équipements de jeux faite par les enfants, les principales conclusions et recommandations pour le réaménagement de chaque place ont été détaillées. Le deuxième rapport visait à systématiser le processus méthodologique et l'analyse des résultats de manière plus approfondie, en tenant compte du processus participatif de manière intégrale. Parmi les résultats obtenus, on peut citer les suivants :

- Les activités ont été menées dans 6 lieux : Mafalda, Echeverría, Ricchieri, Ángel Gris, Terán et Rúben Darío.
- 656 enfants ont participé
- 7472 enfants ont été enregistrés par le biais d'un appel ouvert effectué sur le territoire et par courrier électronique.
- 57 observations ont été faites, qui ont servi de base à la préparation des rapports.
- 180 adultes accompagnant des enfants ont été interrogés pour connaître leur perception de l'utilisation des aires de jeux.
- Plus de 30 employés de la DGPCyC ont participé à l'ensemble du processus, assurant notamment des fonctions de conception, de coordination, de facilitation, d'observation, de logistique et de diffusion.

Enfin, comme nous l'avons déjà mentionné, la rénovation des terrains de jeux a été suspendue en raison de la crise sanitaire actuelle. C'est pourquoi il n'est pas encore possible de procéder à une évaluation complète de la mise en œuvre des résultats obtenus dans le cadre de ce processus participatif.

>Valoración de juegos / equipamientos



Hamacas

Es el juego preferido y más ponderado por la mayoría. Se valora la velocidad, altura y adrenalina que genera.



Casita

Es valorada como un espacio para jugar entre muchos, aunque las/os más grandes a veces se golpean porque tiene baja altura.



Sube y Baja

Percibidos como uno de los juegos más peligrosos por las posibles caídas.



Juegos inclusivos

Si bien saben que es para que los usen niños/as con diversidad funcional, en muchos casos son utilizadas para jugar de manera colectiva. Por ejemplo, la hamaca.



Tobogán

Juego muy ponderado, especialmente por las/os más grandes. Mientras más alto y veloz, mejor.



Calesita

Valorado positivamente en tanto espacio de juego colectivo, que suma velocidad y adrenalina.



Trepador

Reconocen que su uso puede ser riesgoso pero disfrutan particularmente de los juegos que les implica una exigencia física: trepar, colgarse, escalar.



Tambores y Memotest

Considerados como los juegos más aburridos por las/os más grandes. Son utilizados principalmente por los más pequeños.



D.G. Antropología Urbana
Secretaría de Desarrollo Urbano

DG Participación Ciudadana y Cercanía.
Secretaría de Comunicación, Contenidos y Participación Ciudadana

Vamos Buenos Aires

Annex :

[Jornadas Participativas: Patios de juego](#)