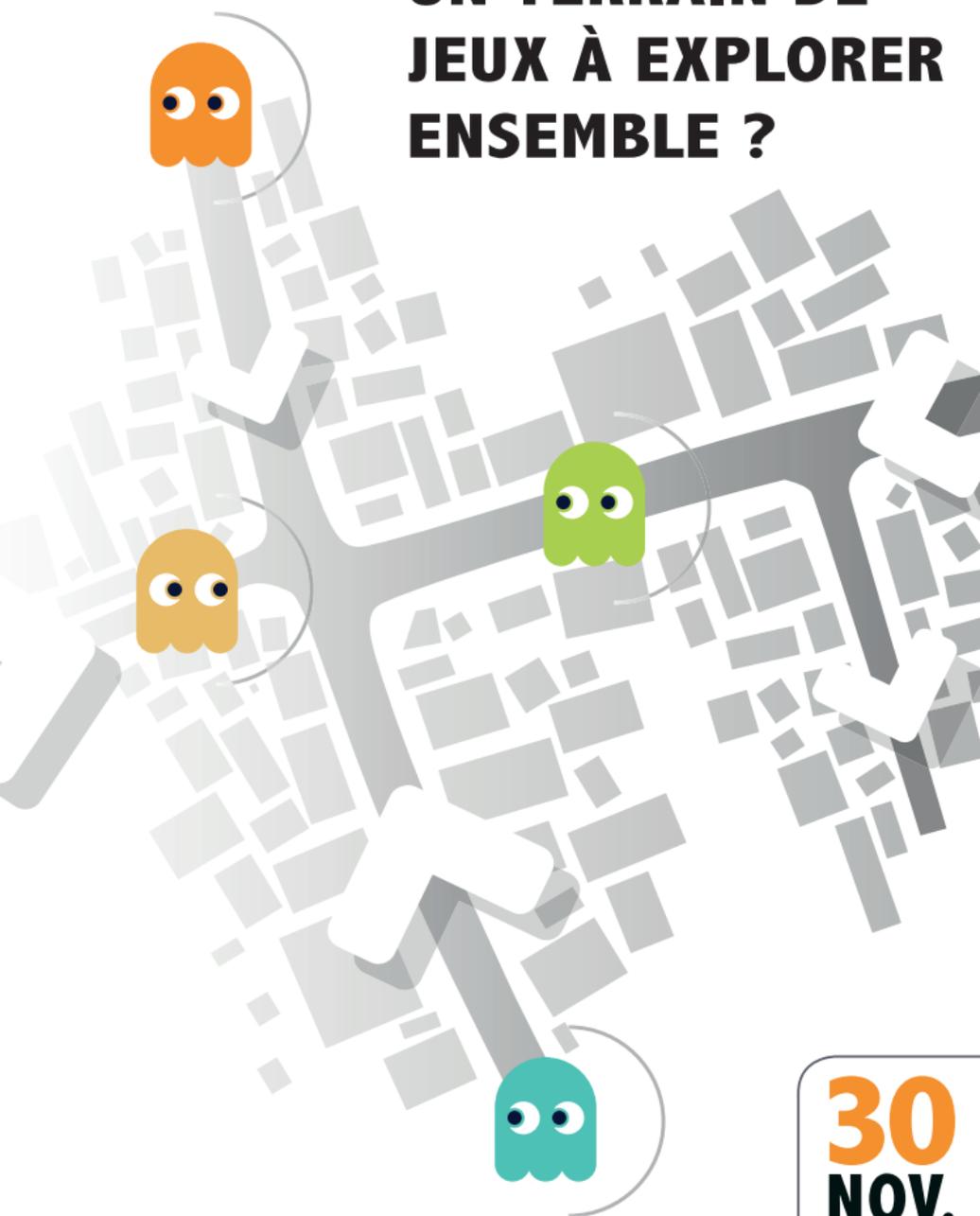


**LA VILLE  
(RÉ) CRÉATIVE :  
UN TERRAIN DE  
JEUX À EXPLORER  
ENSEMBLE ?**



**30  
NOV.  
2018**

En partenariat avec

## LA VILLE (RÉ) CRÉATIVE : UN TERRAIN DE JEUX À EXPLORER ENSEMBLE ?

Les espaces publics, les halls d'immeubles, les transports en communs sont autant de lieux que nous pratiquons tous les jours. Ils constituent le **support de notre vie sociale et quotidienne**. Ils sont aussi les lieux communs où se côtoient des réalités sociales diverses, et dont l'usage et la gestion quotidienne sont **sous la responsabilité partagée des citoyens et des institutions** (collectivité ou bailleur). La ville est aussi **un terrain de jeux, un lieu de mise en scène de pratiques récréatives** variées. Qu'elles soient **improvisées par les usagers** (pique-nique, course, glissade, escalade, baignade...) ou **planifiées dans les projets urbains** (aires de jeux, espaces de loisirs dédiés...), les pratiques ludiques de la ville permettent à l'usager **d'interagir avec plaisir avec son environnement spatial**.

Ces dernières années, on constate **une montée en puissance de « la ville ludique »** à travers notamment un **nombre important d'aménagements** qui se déploient sur le terrain : peintures sur sol et mobilier urbain, aires de jeux, aménagements éphémères, espaces ouverts de loisirs sportifs, jeux d'eau et brumisateurs... Le jeu se déploie aussi, et de plus en plus, dans **la façon dont les institutions se mettent en lien avec les citoyens** sur des sujets qui les concernent (campagne de communication humoristique sur la gestion des déchets, jeu de société sur la tranquillité publique...)

*Quelques questions guideront les échanges de la journée :*

- ✦ *Dans quelle mesure les aménagements ludiques ont-ils un effet sur l'ambiance urbaine et sur la manière de vivre la ville ?*
- ✦ *Quelles sont les conditions pour que ces aménagements soient appropriés positivement par les habitants et bien gérés par les gestionnaires ?*
- ✦ *Le jeu est-il un levier permettant de créer un nouveau rapport entre institution et citoyen ? Un levier de participation des habitants ? De changement de comportement ?*

*Cette journée est organisée par le centre de ressources GUSP\* en partenariat avec le CNFPT. Elle sera co-animée par les acteurs du réseau GUSP avec l'appui de Nans Leclerc, facilitateur de changement.*

*\*Gestion urbaine et sociale de proximité*

**8h30 >**  
**ACCUEIL CAFÉ**

**9h > 12h**  
**LANCEMENT DE LA JOURNÉE**

**BRISE-GLACE : ENTREZ EN JEU !**

### **CONFÉRENCE**

**Pourquoi et comment ludifier nos villes, nos quartiers ?**

Sonia Lavadinho, anthropologue urbaine,  
directrice de Bfluid, Genève

### **ATELIERS D'ÉCHANGES**

**Partageons nos expériences, nos réussites/ratés  
et nos analyses**

**Ateliers, au choix des participants :**

- 1- Le ludique : Outil pour susciter la participation citoyenne ?
- 2- Le jeu comme levier pour changer les comportements ?
- 3- Le ludique : Vecteur de changement d'ambiance d'un lieu ?
- 4- Quels ingrédients pour une gestion et des usages harmonieux des espaces ludiques ?

**12h >**

**REPAS** (pris en charge)

**14h > 17h**

**ATELIERS DE CRÉATIVITÉ** (*non soumis à inscription préalable*)

**Inventons ensemble des réponses ludiques à des problématiques de gestion et d'usage du cadre de vie**

- > Les encombrants et dépôts sauvages : quels outils pour lutter contre leur présence ?
- > Piscines sauvages sur l'espace public : quelles réponses au besoin de fraîcheur l'été ?
- > Jet d'objets ou d'ordures par les fenêtres: quelles actions pour faire évoluer les comportements ?
- > Le loisir en ville : quelles alternatives aux aménagements « classiques » ?

**CONCLUSION ET PERSPECTIVES**

## > ATELIER 1

### Le ludique : outil pour susciter la participation citoyenne ?

Associer les habitants à la **construction et à la gestion du cadre de vie** est une volonté de bon nombre d'institutions. Cependant, le constat d'un **déficit de mobilisation habitante** est aussi souvent partagé. L'enjeu de renouveler le cadre de la participation citoyenne se pose donc et les **moyens alternatifs** aux réunions publiques ou dispositifs de concertation dits « classiques » émergent. Dans ce contexte, afin de susciter l'envie de s'investir pour leur cadre de vie, voire de mettre « la main à la pâte », des actions faisant **appel à la créativité, au plaisir et à la co-création par les habitants** se développent sur le terrain.

> *Le jeu et la créativité sont-ils des moyens de favoriser l'implication citoyenne sur le cadre de vie ?*

> *Quelles sont les conditions pour que ces actions permettent réellement aux habitants de s'appropriier les enjeux du cadre de vie ? De faire émerger des dynamiques citoyennes ?*

> *Quels effets sur la relation entre les institutions et les citoyens ? Sur le positionnement des professionnels de terrain ?*

#### Témoignages

> Le projet participatif sur la crique centrale de la Villeneuve, Grenoble

> Un Chantier Ouvert au Public, Grenoble

## > ATELIER 2

### Le jeu comme levier pour changer les comportements ?

Ne pas jeter ses déchets par terre, aller à la déchèterie si on souhaite se débarrasser de gros objets, trier correctement, économiser l'eau en prenant une douche plutôt qu'un bain, économiser l'énergie... Ces préconisations sont répétées régulièrement sous la forme de **campagnes de sensibilisation et d'information** et invitent les citoyens à être responsables de leur cadre de vie. Malgré cela, les constats sur le terrain montrent que ces **préconisations ne sont pas toujours respectées** et que les messages institutionnels adressés aux citoyens **ne portent pas toujours leurs fruits**. Dans ce contexte, des **actions faisant appel au jeu ou à l'humour** se développent sur le terrain comme un nouveau moyen de frapper les esprits et de faire évoluer les comportements.

> *Le jeu est-il un moyen d'aller vers un changement de comportement ?*

> *Quels sont les ingrédients pour que les changements de comportement souhaités soient compris et appropriés par les citoyens ?*

> *Quels effets sur le cadre de vie ? Sur le rapport entre les institutions et les citoyens ? Sur la citoyenneté ?*

#### Témoignages

> Le ludique dans la politique de propreté urbaine de la ville de Metz

> Dépenses en énergie, dépôts d'encombrants... des actions simples et ludiques pour changer les comportements, bailleur social SDH

## > ATELIER 3

### Le ludique, vecteur de changement d'ambiance d'un lieu

Sur le terrain, nombre d'espaces communs connaissent des **dysfonctionnements urbains et/ou sociaux** (squats, problèmes de propreté...). De plus en plus, en complément d'actions de médiation ou de sécurisation, des **créations artistiques ou des aménagements ludiques** sont proposés dans l'optique de faire **évoluer l'ambiance et l'esthétique d'un lieu, de le rendre vivant et de donner un usage plus apaisé et partagé** de l'espace.

*> Les aménagements ludiques et récréatifs peuvent-ils contribuer à améliorer l'ambiance d'un lieu ?*

*> Quelles sont les conditions pour que cela fonctionne dans le temps ?*

*> Au-delà de l'embellissement du lieu, ces éléments ludiques permettent-ils une réappropriation positive de ces espaces par les habitants ? Favorisent-ils la rencontre entre différentes typologies de public (jeunes, familles, personnes isolées, âgées...)?*

#### Témoignages

- > Combiner des actions urbaines et ludiques sur une montée d'immeuble, ACTIS
- > Création d'une structure de jeu monumentale pour réinvestir une place, secteur Saint-Bruno, Grenoble

## > ATELIER 4

### Quels ingrédients pour une gestion et des usages harmonieux des espaces de détente ou de loisirs ?

Aire de jeux, city stade, banc, table de pique-nique, barbecue, jeux d'eau... Des espaces d'agrément se développent en nombre dans la ville, souvent sous la forme d'aménagements **durables ou éphémères et parfois co-construits par des habitants**. Si ces éléments ludiques ont vocation à animer et améliorer la qualité du cadre de vie, la **réalité de l'usage et de la gestion de ces lieux peut s'avérer plus problématique** une fois ces éléments installés (nuisance sonore, mésusage, problème de maintenance, de coûts de gestion, de normes...).

*> Quels sont les ingrédients nécessaires pour garantir le « bon fonctionnement » d'un espace ludique ?*

*> Face à la multitude de gestionnaire de l'espace urbain quels interlocuteurs pour la gestion de ces espaces ? Quelle gestion pour des projets initiés par des habitants ?*

*> Quel curseur entre tranquillité résidentielle et usage animé de l'espace public ? Quelles questions préalables se poser (localisation, éclairage, horaires...)?*

*> Comment et avec qui être attentif aux usages et à la gestion de ces lieux ? Comment être réactif et être en capacité de réajustement, d'évaluation, d'amélioration fine après livraison ?*

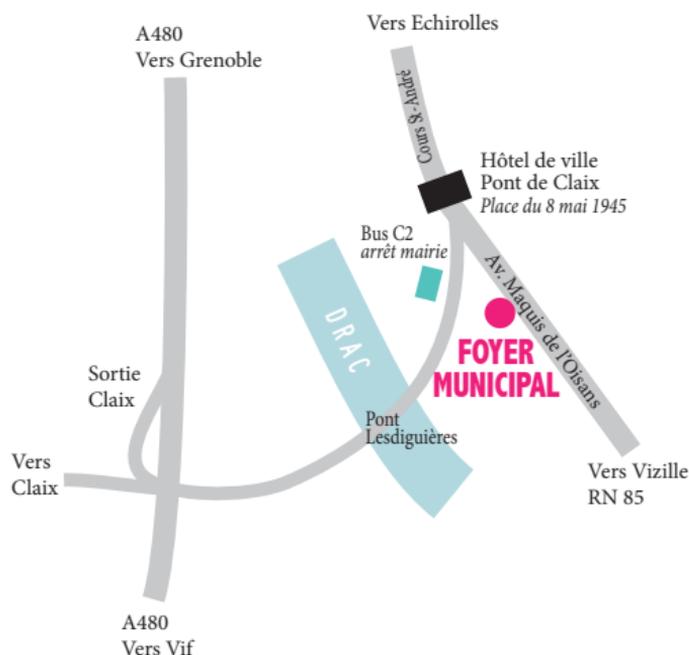
*> Quelle place à l'expérimentation ? Au droit à l'erreur ?*

#### Témoignages

- > L'usage et la gestion de mobiliers éphémères réalisés avec les habitants, Clermont-Ferrand

## POUR VENIR >

### Foyer Municipal / Pont de Claix avenue du Maquis de l'Oisans



## POUR SE RENSEIGNER >



**CENTRE DE RESSOURCES GUSP  
DE L'AGGLOMÉRATION GRENOBLOISE**

**La Maison de l'Habitant**

Avenue des Iles de Mars  
38800 PONT-DE-CLAIX  
Tél. : 04 76 29 86 29  
[maison.habitant@ville-pontdeclaix.fr](mailto:maison.habitant@ville-pontdeclaix.fr)

[www.centresource-gusp.org/rencontres\\_gusp](http://www.centresource-gusp.org/rencontres_gusp)

## Le Centre de ressources gusp



MINISTÈRE  
DE LA COHÉSION  
DES TERRITOIRES



saintmarcellin



absise | les bailleurs sociaux  
de l'Isère

## INSCRIPTION >

gratuite et obligatoire  
avant le 22 novembre 2018

**Vendredi**  
**30 novembre 2018**  
**à partir de 8h30**  
**Foyer municipal**  
**Pont de Claix**

### **Je suis agent d'une collectivité territoriale >**

je m'inscris par l'intermédiaire de mon service formation sur la plateforme du CNFPT (code action n° 01569005) Précisez l'atelier pour lequel vous souhaitez être inscrit en priorité et un second choix\* dans le champs « motivations ».

### **Je ne suis pas agent d'une collectivité territoriale >**

je m'inscris :

● **En ligne sur :** <http://oua.be/2mdb>

● **Par téléphone :** 04 76 29 86 29

● **En envoyant le coupon-réponse ci-dessous :**

- Par mail : [maison.habitant@ville-pontdeclaix.fr](mailto:maison.habitant@ville-pontdeclaix.fr)

- Par courrier : Hôtel de ville / Maison de l'habitant  
Place du 8 mai 1945 / 38800 PONT-DE -CLAIX

.....  
Civilité > \_\_\_\_\_

Nom > \_\_\_\_\_ Prénom > \_\_\_\_\_

Fonction > \_\_\_\_\_

Organisme > \_\_\_\_\_

Adresse > \_\_\_\_\_

CP / Ville > \_\_\_\_\_

Tél > \_\_\_\_\_

Courriel > \_\_\_\_\_

- Elu  Habitant / Membre d'un collectif ou d'une association d'habitants  Salarié d'association, de fédération  Agent de la fonction publique d'état  Bailleur social  Consultant / Universitaire  Bureau d'étude  Autre :

### **Choisir son atelier\* >**

Choix prioritaire

L'atelier n°1

L'atelier n°2

L'atelier n°3

L'atelier n°4

Second choix\*

L'atelier n°1

L'atelier n°2

L'atelier n°3

L'atelier n°4

\* Au cas où votre premier choix ne puisse pas être honoré, l'organisation se réserve la possibilité de vous inscrire sur le second atelier choisi.