



Des ateliers de concertation ont été organisés pour définir la thématique des aires de jeux du quartier Waron, ainsi que ses usages.

Deux groupes ont été constitués :

- Ecole du Grand Clos
- Centre de Loisirs du Grand Clos

Ce carnet de bord présente les différentes étapes de la concertation, la production des 2 groupes et les visites d'aire de jeux situés dans l'agglomération de Saint Briec.

L'agence Phytolab a effectué une synthèse de ces ateliers, présenté dans ce dossier.

Le travail de conception de l'aire de jeux doit s'inspirer fortement de l'ensemble des idées, des souhaits, des univers, et de l'esthétique des dessins des enfants.



# Plan des aménagements du quartier Waron

## Localisation des deux aires de jeux projetées



# Plan des aménagements du quartier Waron

## Localisation des deux aires de jeux projetées



# Photos du site



# Atelier1

## Ecole du Grand Clos



Nature Biodiversité

..... « Les abris »

refuges à animaux



Base de discussion  
pour raconter  
des histoires



..... « Cultiver »

composteur

« Cultiver »

jardin potager

..... « Matériaux »

bois

pierre

Attirer les animaux

Jouer avec les animaux

Vivre avec les animaux



jumelles

longues-vues

OBSERVER

Nature Biodiversité

# Animaux

*Base de discussion  
pour raconter  
des histoires*

..... «Les animaux de chez nous»

Lapins            oiseau            cygne  
écureuil  
                         canard  
poisson    oie            chat            papillons  
                         chien  
hérisson            souris            rat

..... «Les animaux exotiques»

tortue  
perroquet

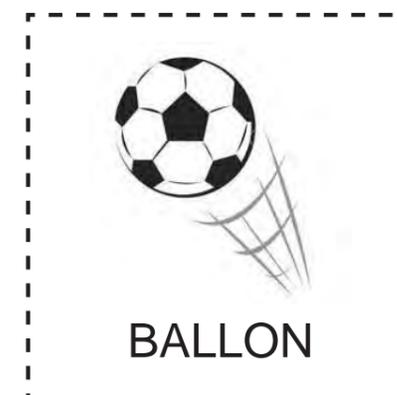
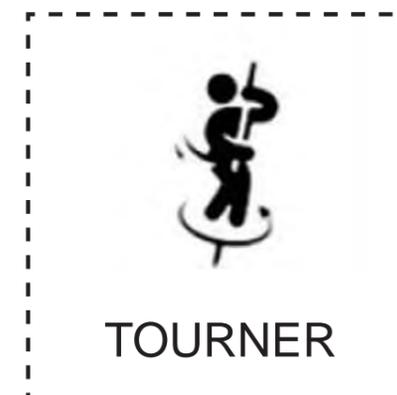
## Définition des usages



Jouer dans les arbres

Aire de  
jeux 1

- 6 ans



# Atelier1

## Ecole du Grand Clos

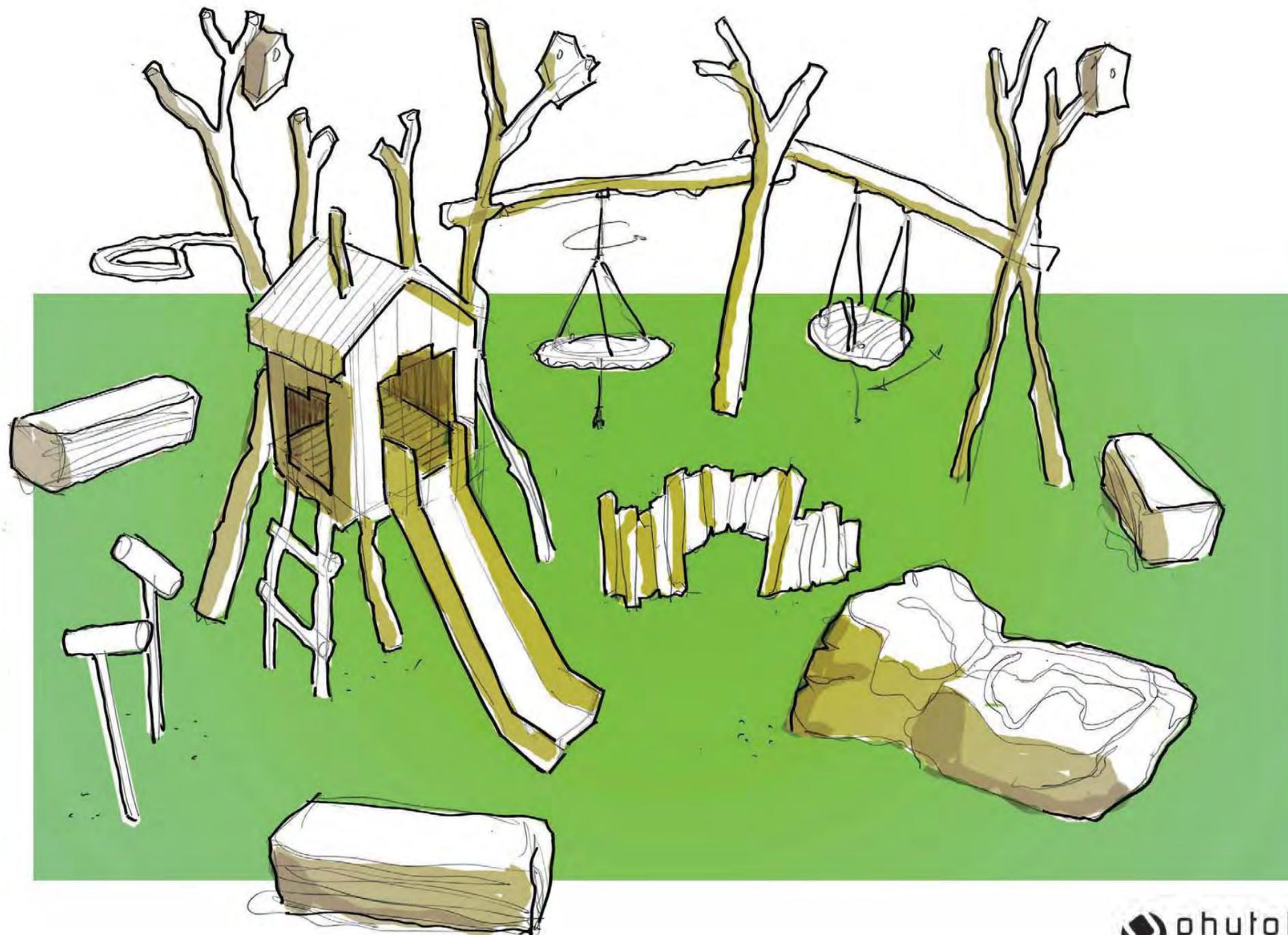
Liste des jeux :

- des arbres
- une cabane
- un toboggan
- une balançoire
- une toupie
- tourniquet
- un jeu de billes /voitures
- panier de basket
- longues vues
- mangeoires
- ...



# Atelier1

## Ecole du Grand Clos



## Définition des usages



*Le parcours de l'écureuil ?  
« La jungle de Saint Brieuc  
pour tout le monde »*

Aire de jeux 2  
+ 6 ans



# Atelier1

## Ecole du Grand Clos

Liste des jeux :

- mur d'escalade
- filet horizontal
- poutre d'équilibre fixe et mobile
- trampoline
- plots à sauter
- pont de singe
- pont suspendu
- poignées suspendues
- «lianes»
- tunnel à traverser, ramper
- ...



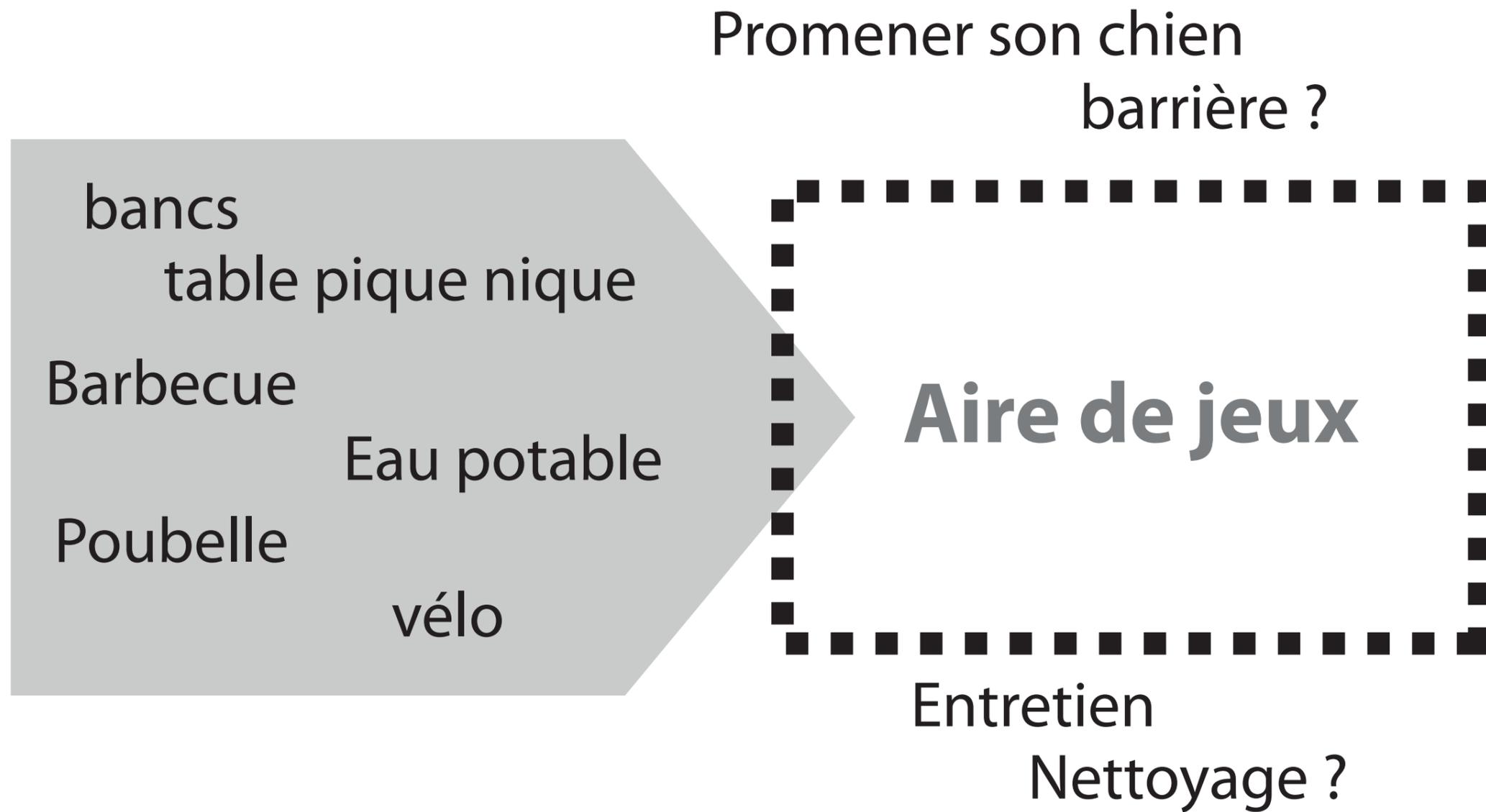
# Atelier1

## Ecole du Grand Clos



Esquisse Phytolab

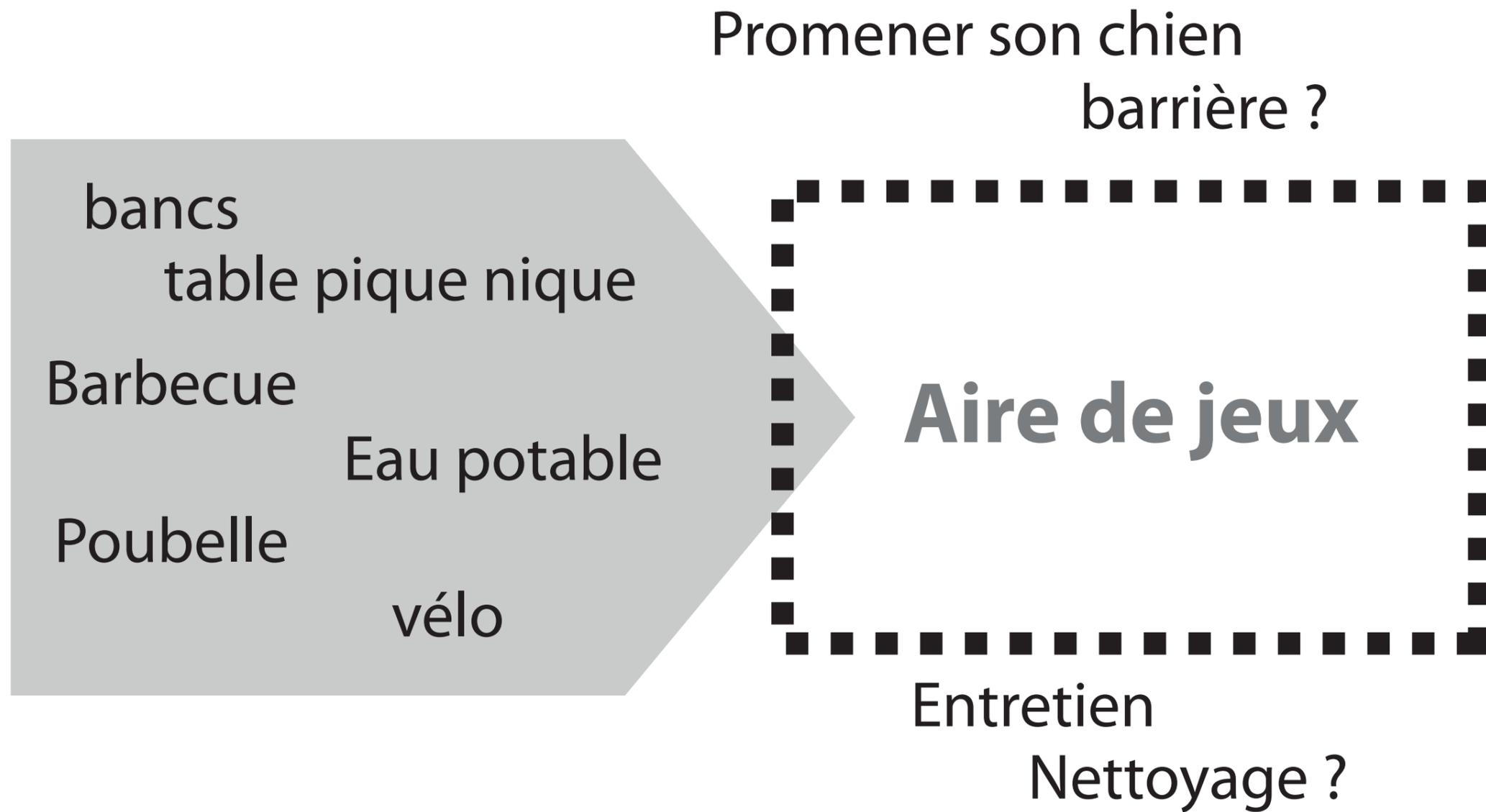
*Des questions posées et les demandes complémentaires...*



Les jeux non retenus ... ou pas !!!

Pétanque  
«barbelés»  
Pneus  
Piste de vélos  
trocinette  
Jeu de pétanque  
Tyrolienne  
«cage à hamsters»  
ping-pong  
Terrain de basket  
Bac à sable  
foot  
vidéo ?  
Terrain de foot  
sac à vomir (toupie)  
Volley-ball  
«matelas en peau d'écureuil» !!!

*Des questions posées et les demandes complémentaires...*



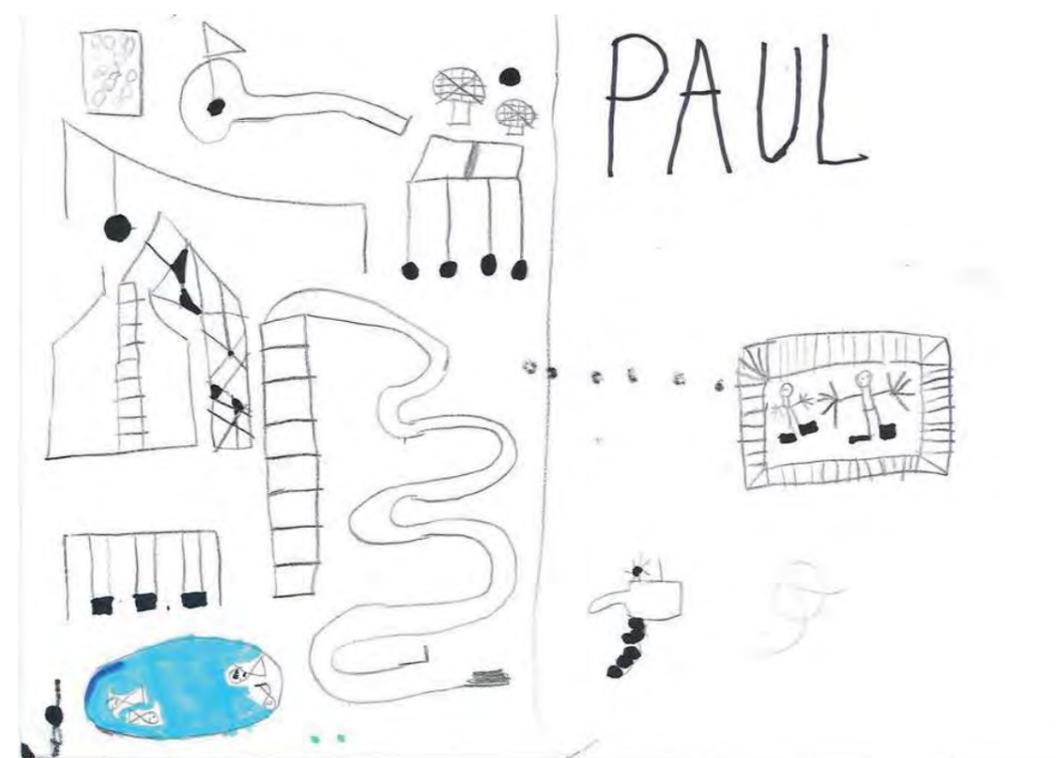
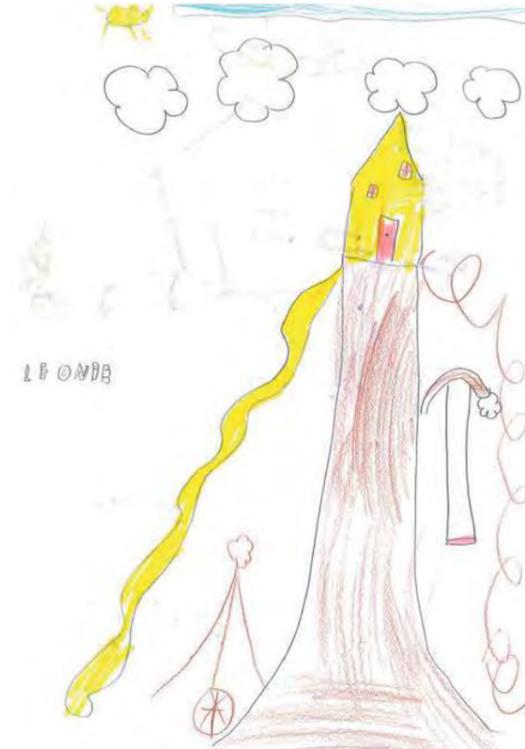
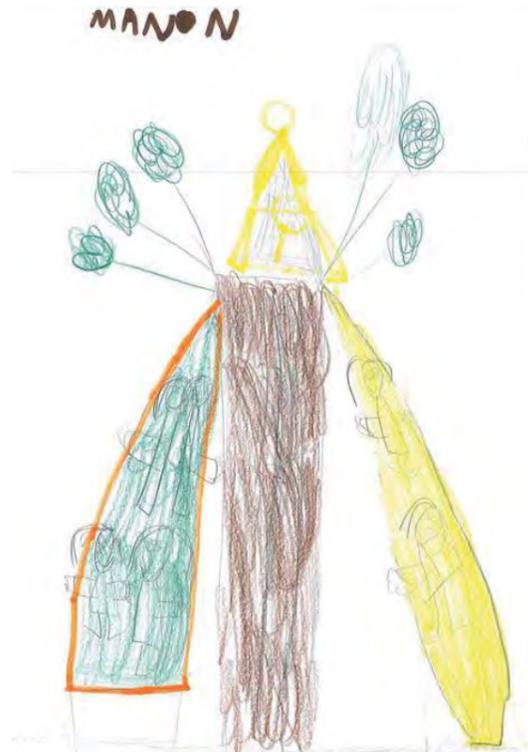
# Atelier2

## Centre de Loisirs du Grand Clos



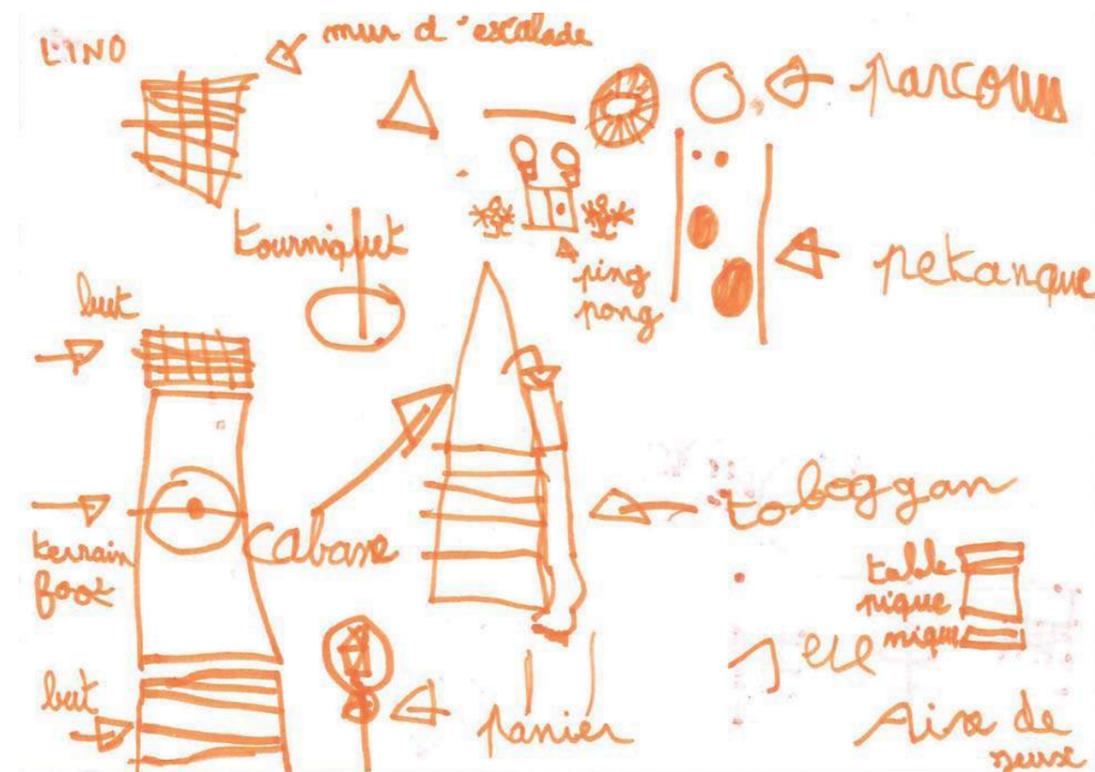
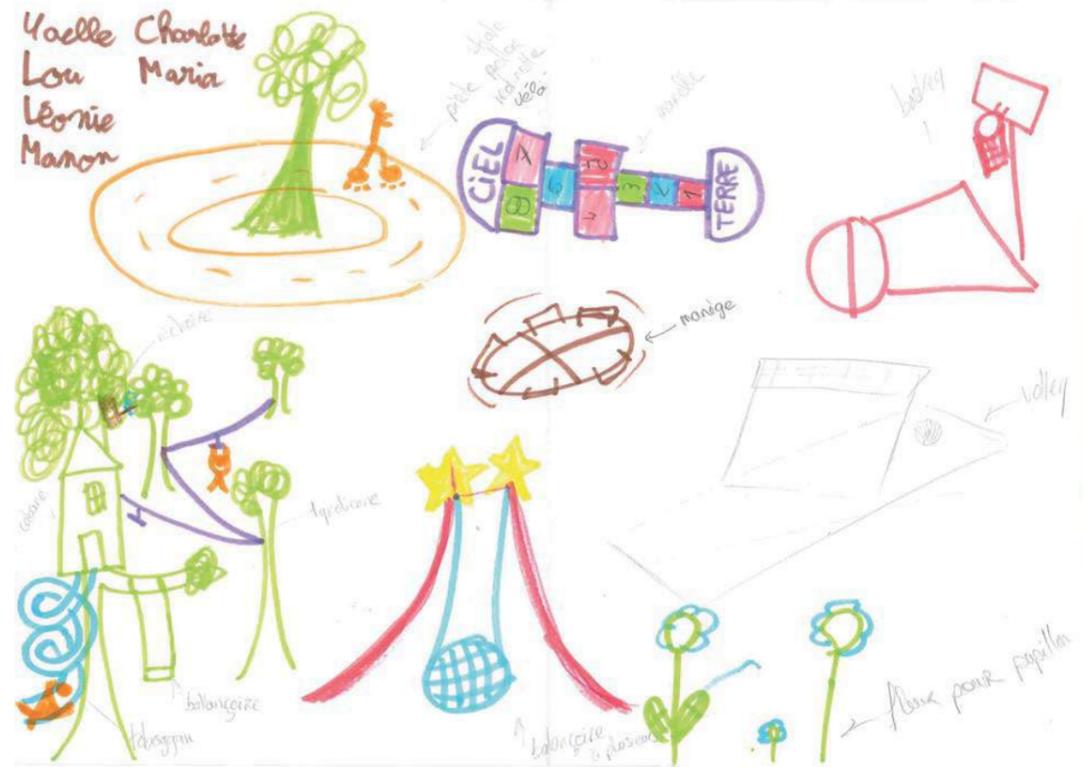
# Atelier2

## Centre de Loisirs du Grand Clos



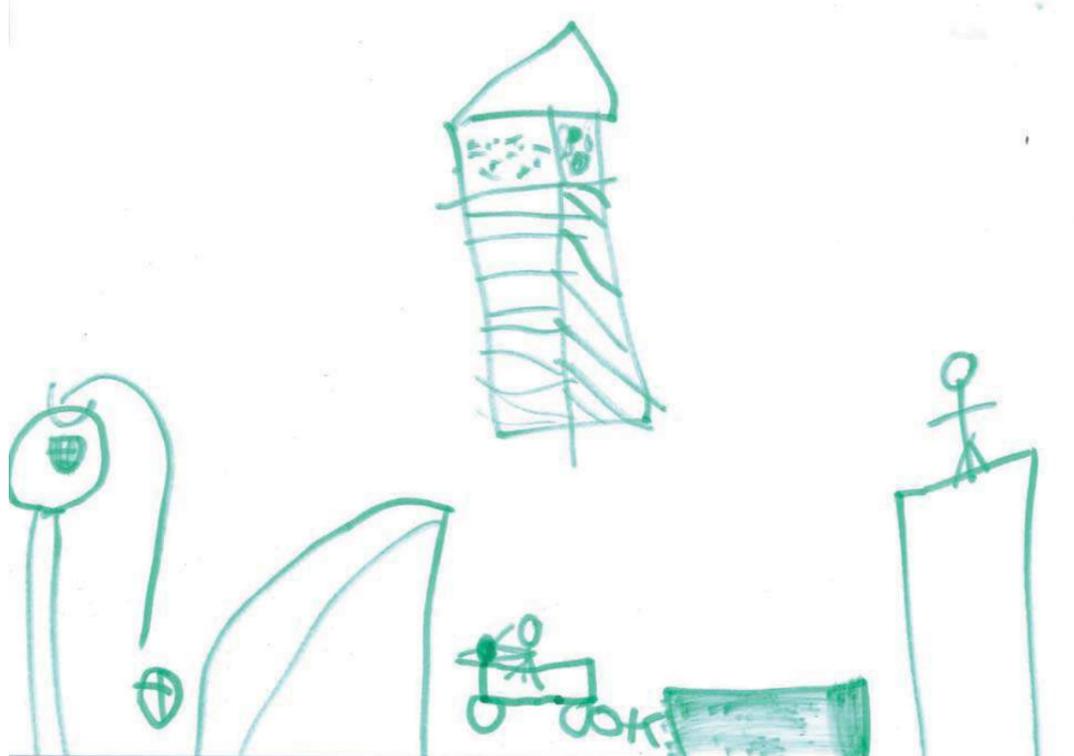
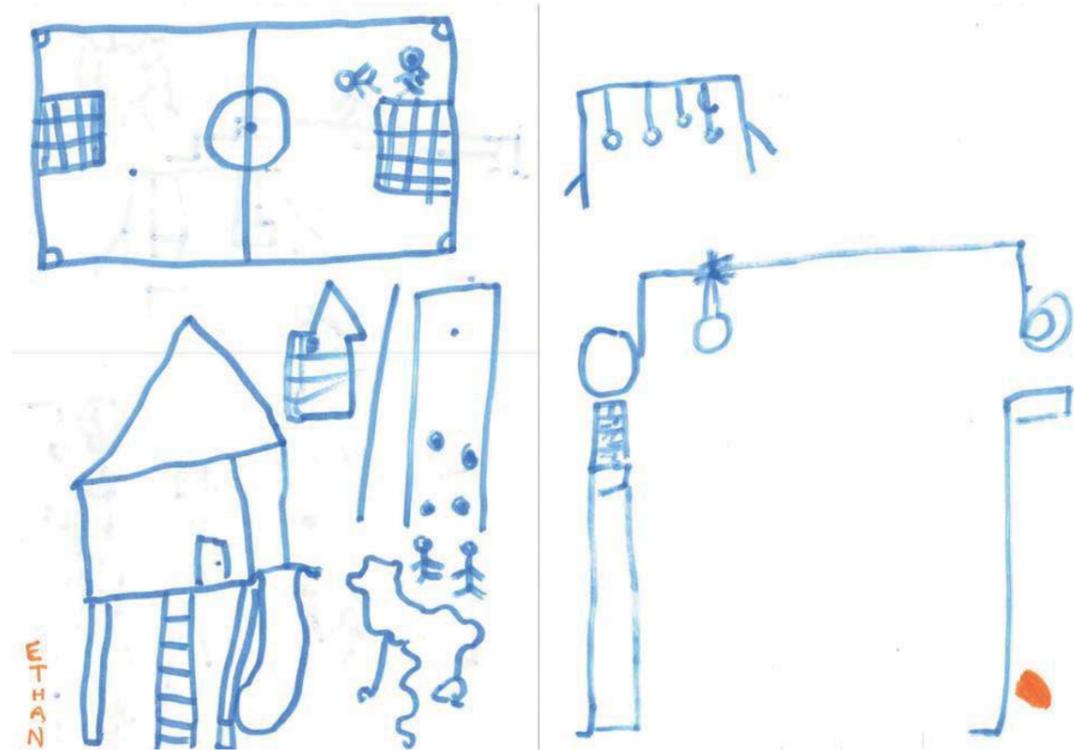
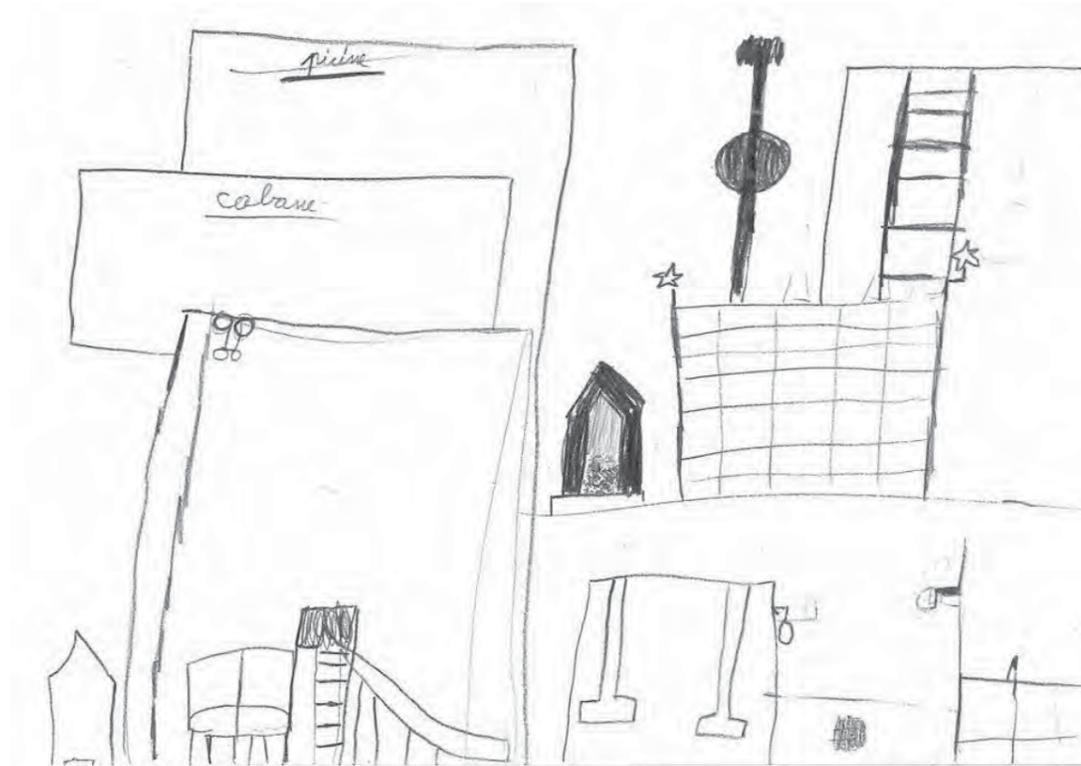
# Atelier2

## Centre de Loisirs du Grand Clos



# Atelier2

## Centre de Loisirs du Grand Clos



# Atelier2

## Centre de Loisirs du Grand Clos



Liste des jeux :

- trampoline
- bascule à ressort
- bac à sable
- cabane
- toboggan
- pétanque
- téléphone filaire (tubophone)

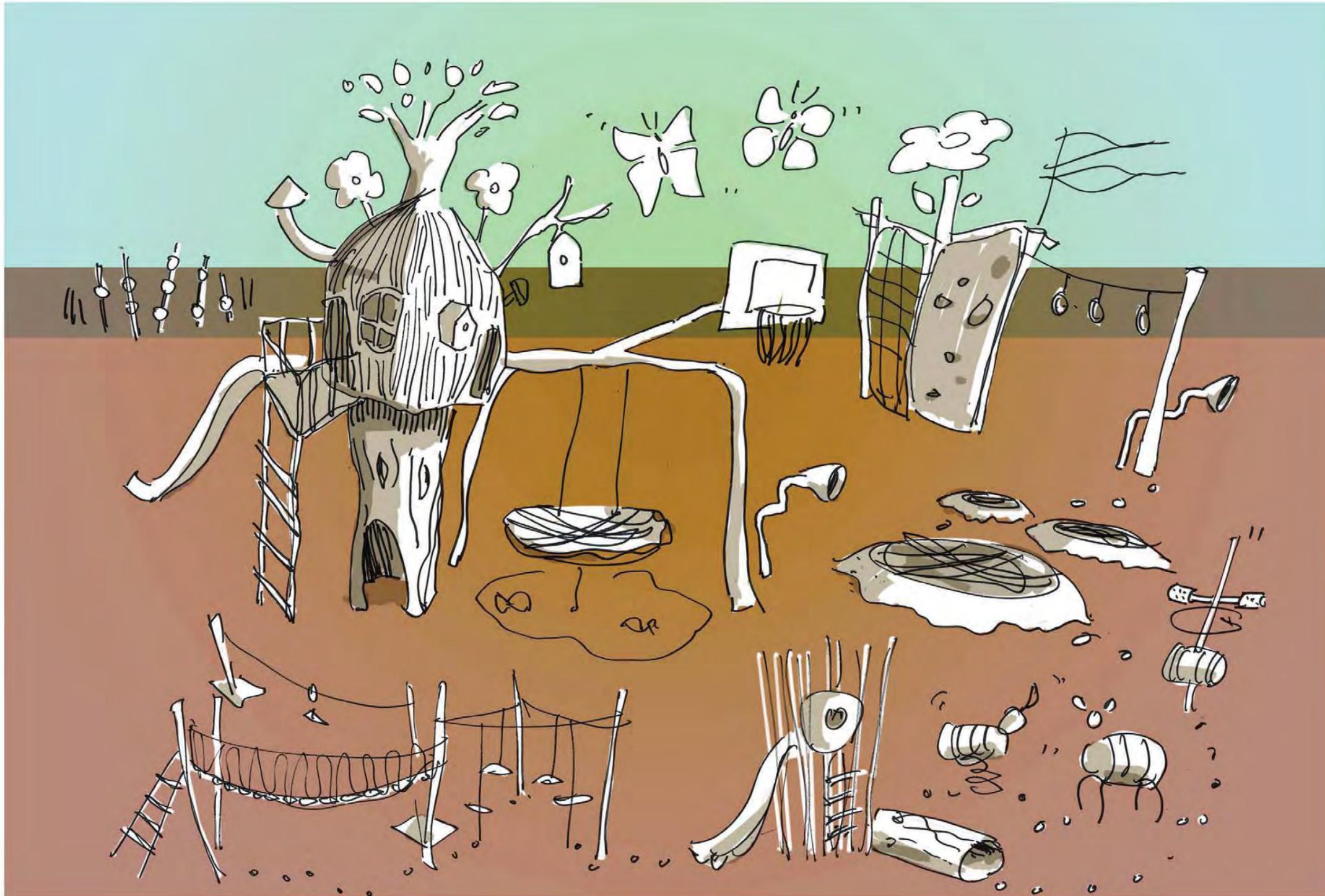
- jeu de pilotage - volant - commandes
- barre de pompiers
- échelles
- parcours et poutres d'équilibre
- tunnel
- jeux à manipuler
- manège
- ...

*«2 aires de jeux pour tous les âges» ... à préciser avec la réglementation*



# Atelier2

## Centre de Loisirs du Grand Clos



# Atelier3

## Visite Aires de jeux de Plérin et Langueux

31 mars 2017



Remarques sur les aires de jeux visitées :

Aire de jeux de Plérin : produits «catalogue»

Aire de jeux de Langueux : aire trop petite

# Atelier4

## Visite Aires de jeux de Le Faouët et Plélo

3 mai 2017



Grand succès !!!

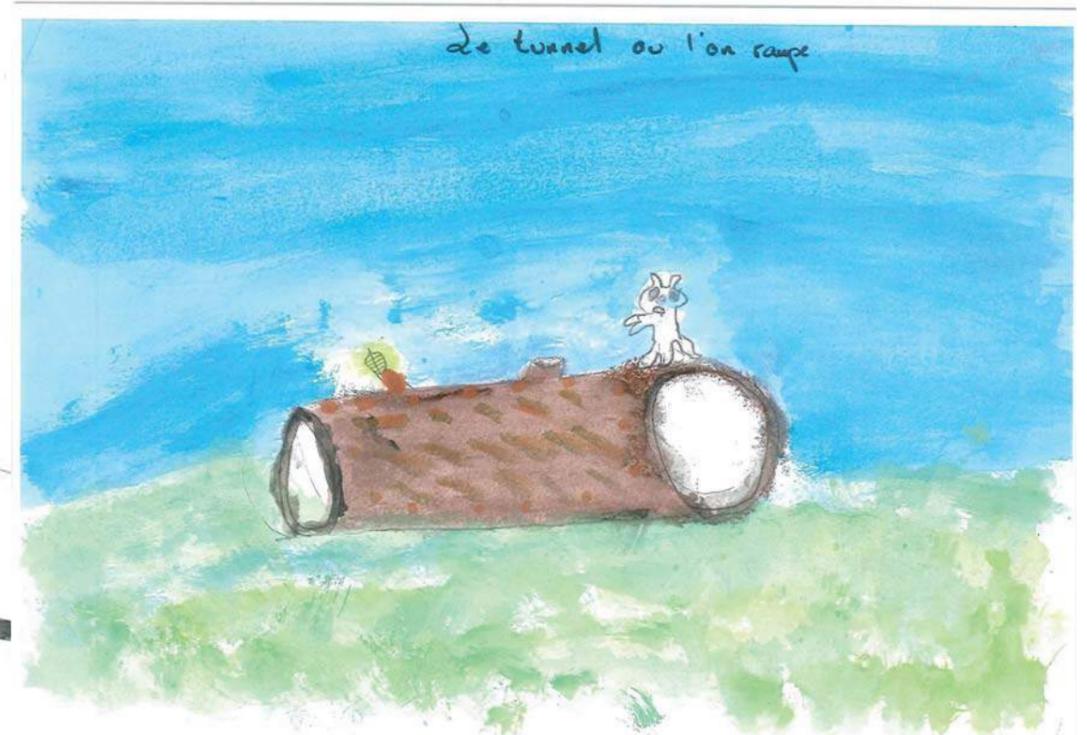
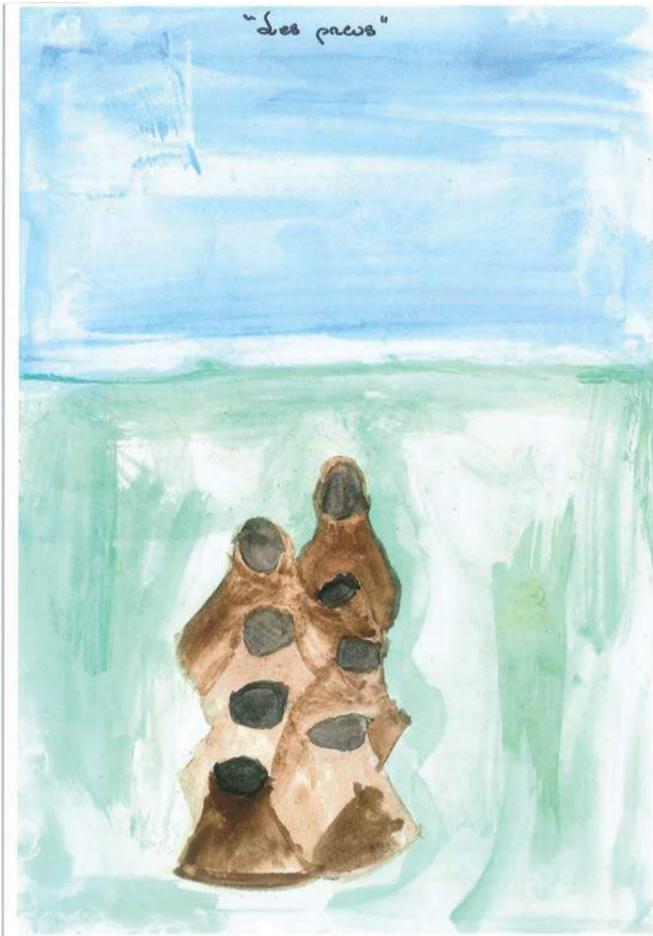
Parcours sportif dans les arbres, aire de jeux rudimentaire mais efficace : tyrolienne, ponts suspendus, tunnel en bois, grand filet, tourelle bois...

> souhait de créer une aire de jeux «Kho Lanta» : épreuve des poteaux

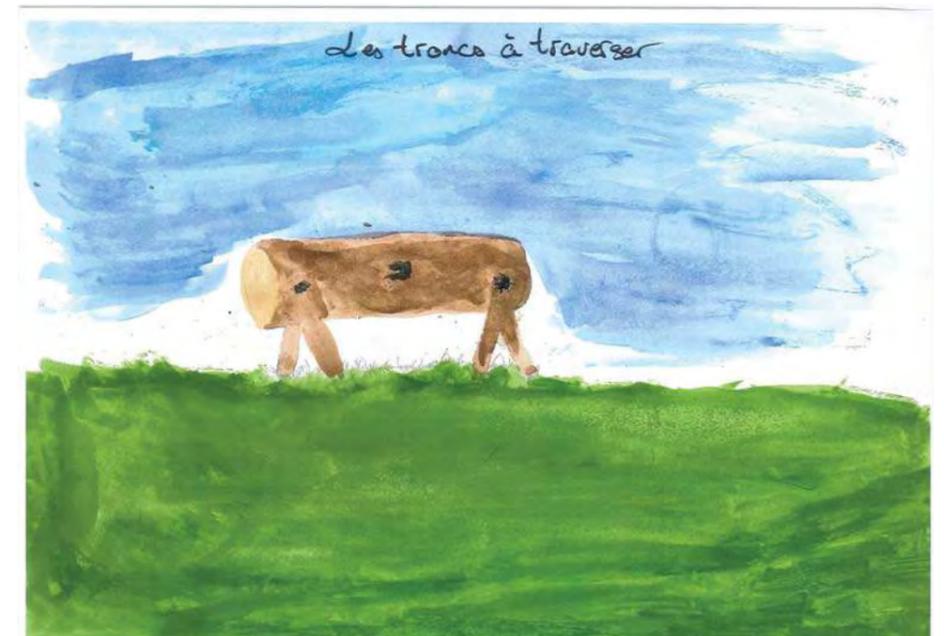
# Atelier5

## Dessins et Histoires / Ecole du Grand Clos

**La jungle de Saint Briec, la jungle de Waron,  
la grande jungle...  
la jungle aux écureuils : Ecureuiland, Squirreland**



Le mur d'escalade

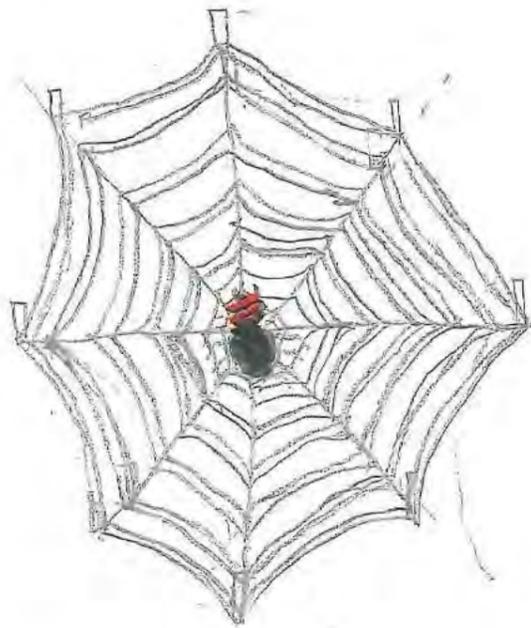


- Les bûches
- Le parcours suspendu
- Le mur d'escalade
- Le tunnel à ramper
- Le tronc à traverser

# Atelier5

## Dessins et Histoires / Ecole du Grand Clos

Le Filet à traverser.



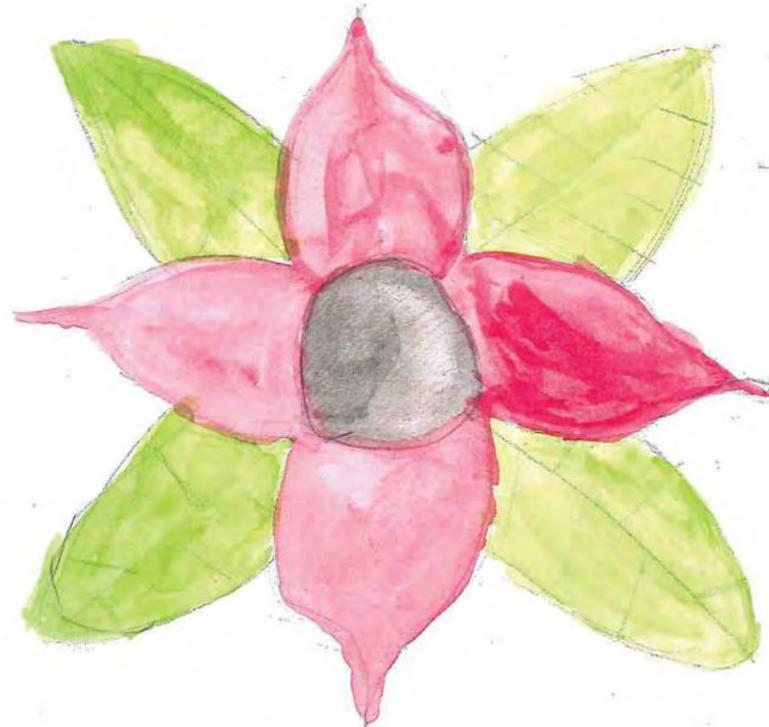
Le filet à traverser  
Le pont de singe  
Le trésor des écureuils

Le trampoline «fleur»



le pont de singe

le trampoline.



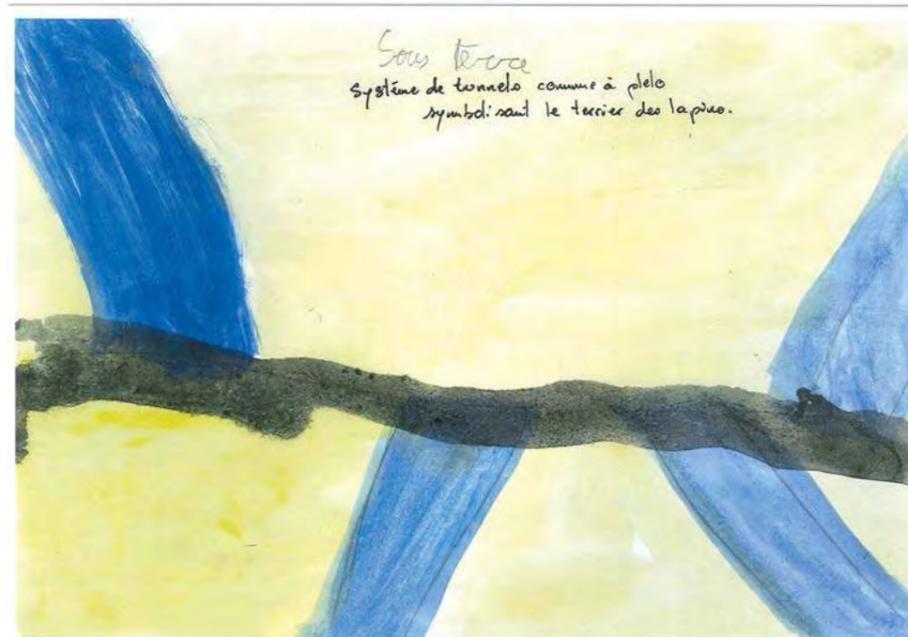
le gland symbolisant  
le trésor des écureuils

*Traverser la jungle pour atteindre le gland géant:*

- de bûche en bûche tu sauteras...
- le pont suspendu tu traverseras...
- dans le tronc tu ramperas...
- vieille arbre tu grimperas...
- la toile tu traverseras ou l'araignée te piqueras...
- sur les branches tu marcheras...
- l'enfer des lianes tu franchiras...

# Atelier6

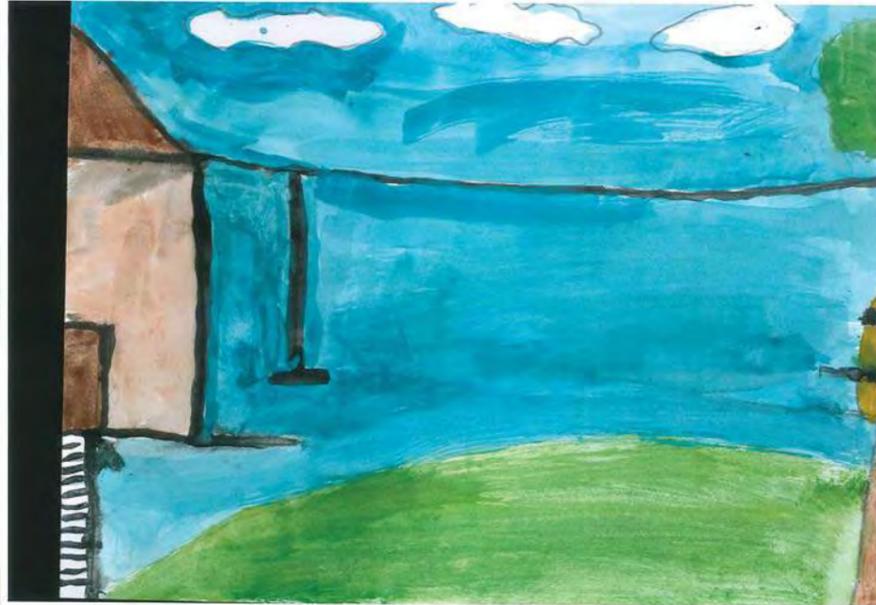
## Dessins / Ecole du Grand Clos



- Cabane dans l'arbre
- Tyrolienne
- Tunnels sous terrain
- Hôtel à insectes
- Mangeoire à oiseaux
- Cabane à oiseaux

# Atelier6

## Dessins / Ecole du Grand Clos



Tyrolienne  
Nid pour hérisson  
Balançoires  
Panneaux

# Atelier6

## Histoire / Ecole du Grand Clos

«Noisette, l'écureuil»

*Il était une fois Noisette, l'écureuil.*

*Il avait été banni de son arbre par les humains > arbre à cabane*

*il alla donc vivre près d'une marre dont il fût chassé par les canards > marre*

*Ensuite, il établit sa maison dans un pré, mais les lapins le forcèrent à s'en aller > tunnel sous terrain*

*Marchand au hasard, Noisette arriva au pays des insectes, mais là non plus, on ne voulu pas de lui > hôtel à insectes*

*Quelques temps plus tard, notre écureuil dans un pays inconnu mangea un fruit étrange et le nomma noisette.*

*Énoncés des épreuves que les aventuriers doivent franchir pour atteindre la noisette magique :*

*SQUIREL LAND'*

*Panneau à l'entrée : La jungle tu traverseras, la noisette géante tu atteindras*

*Panneaux de l'aire de jeux :*

*1/ De bûche en bûche, tu sauteras*

*2/ Le pont suspendu, tu traverseras*

*3/ Dans le tronc, tu ramperas*

*4/ Au vieil arbre, tu grimperas*

*5/ La toile, tu traverseras ou l'araignée te piqueras*

*6/ Sur les branches, tu marcheras*

*7/ L'enfer des lianes tu franchiras*

*8/ le saut impossible, tu feras*

*9/ La noisette géante tu atteindras*

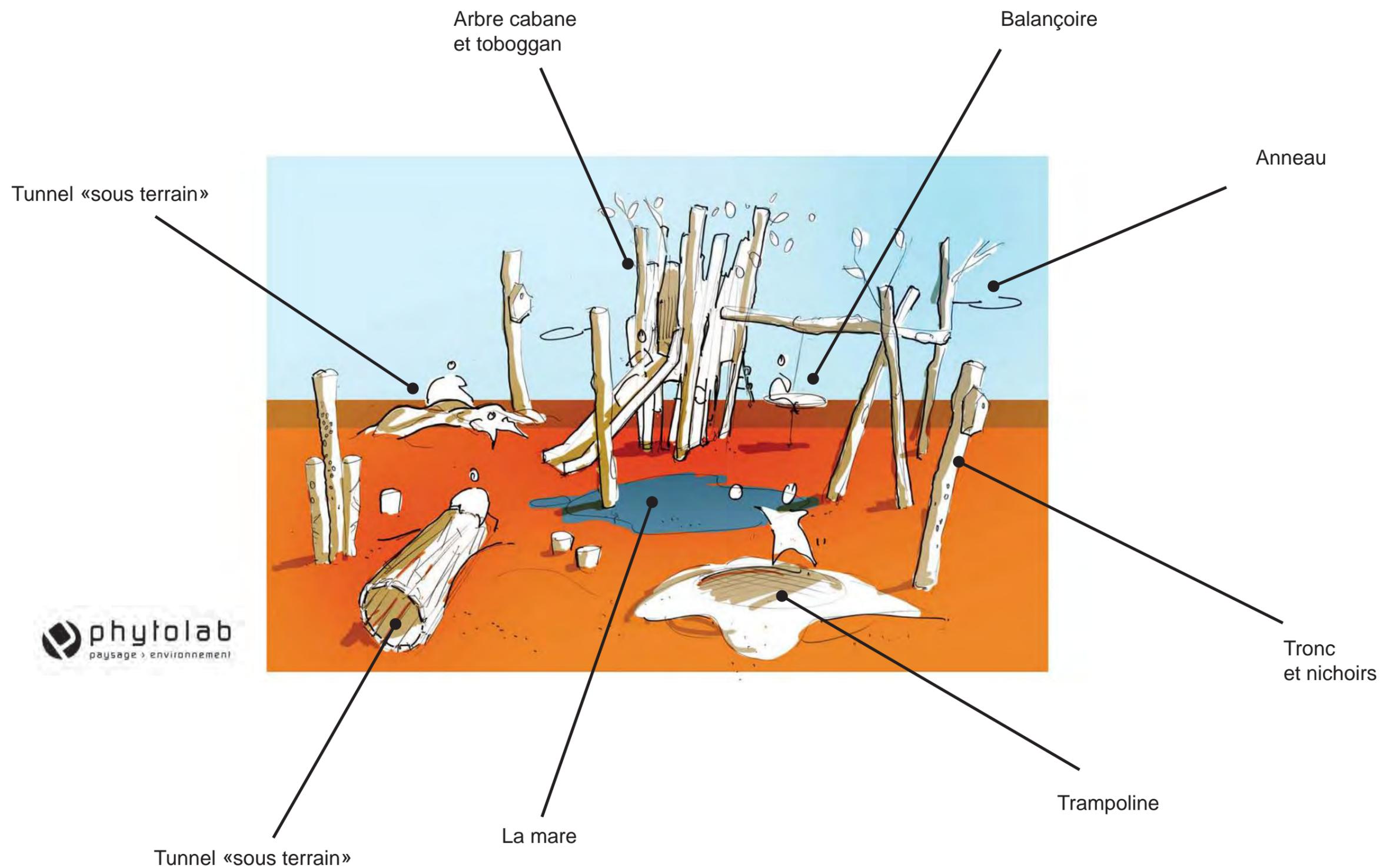
# Plan des aménagements du quartier Waron

## Localisation des deux aires de jeux projetées



# Esquisse Aire de jeux - 6 ans

1



# Esquisse Aire de jeux - 6 ans

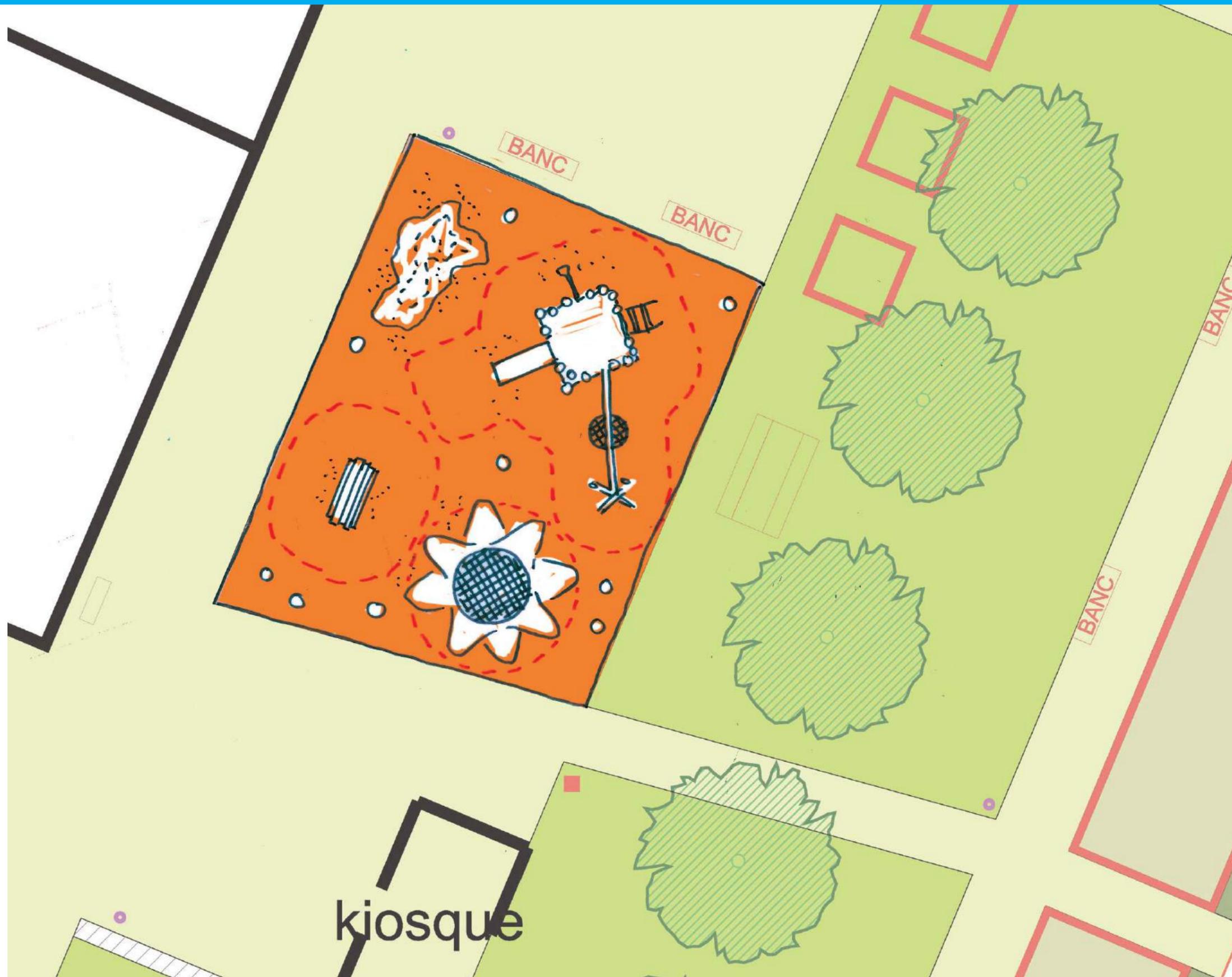
1



# Esquisse Aire de jeux - 6 ans

1

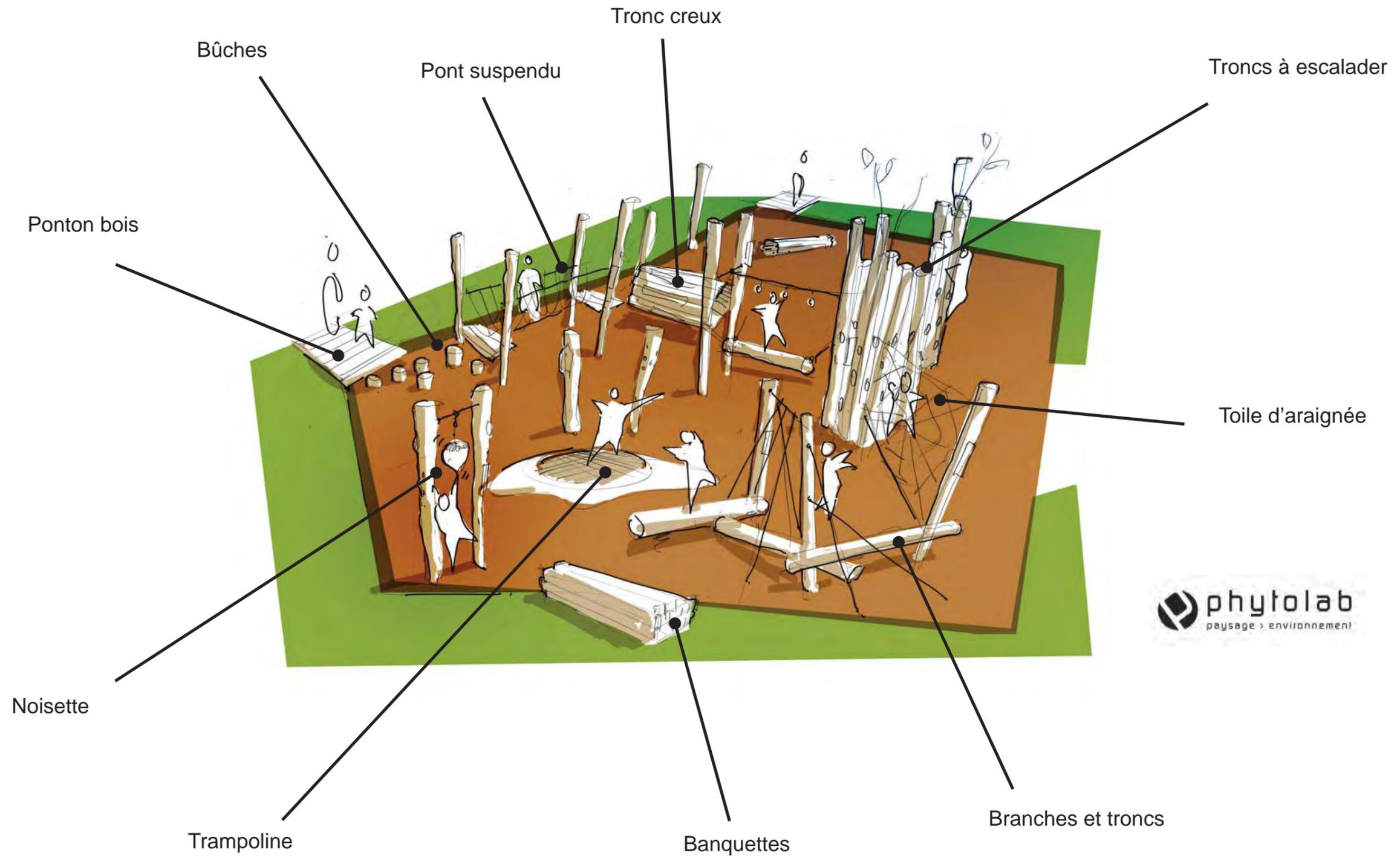
Principe de plan d'implantation  
des jeux





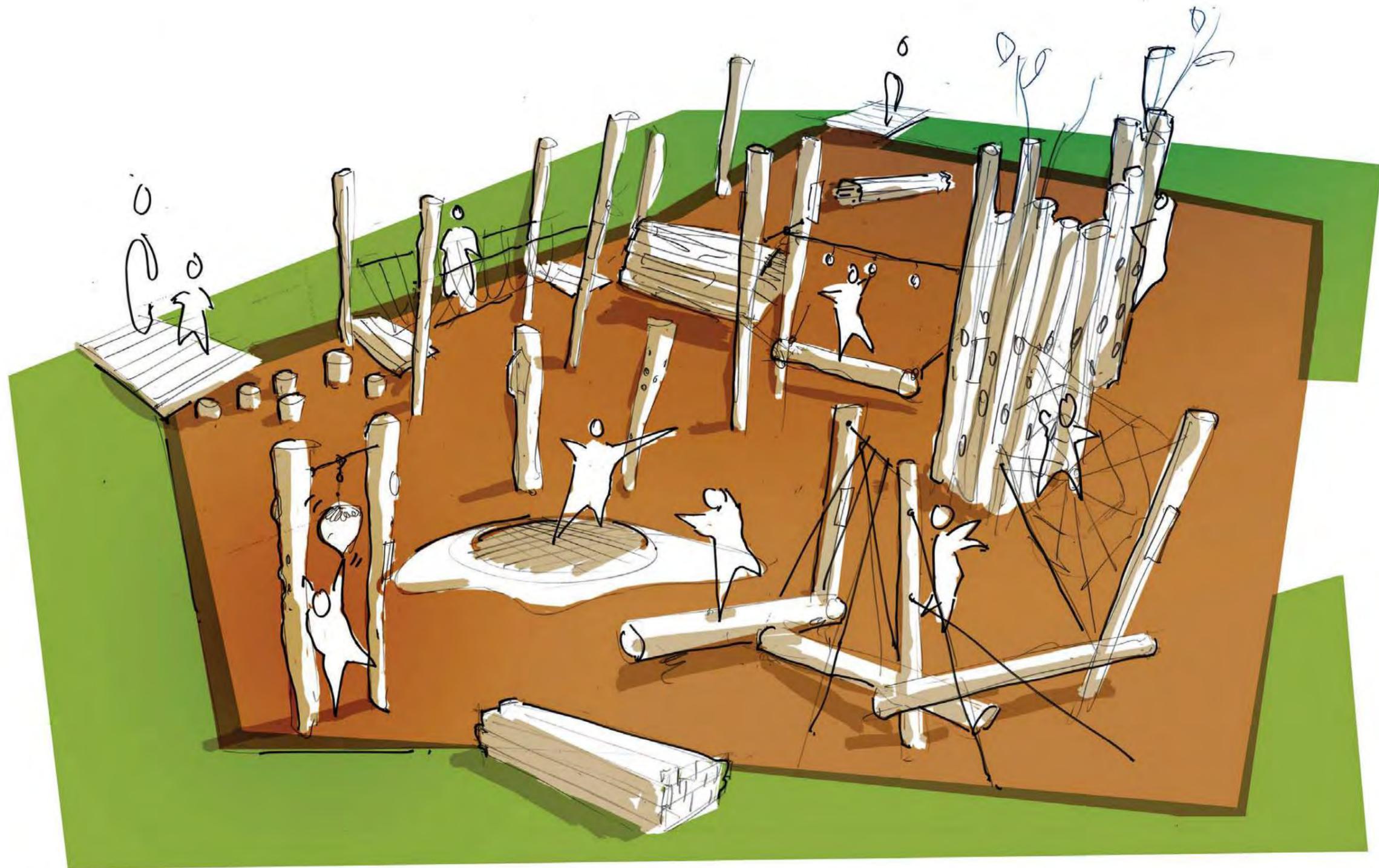
# Esquisse Aire de jeux 6/12 ans

2



# Esquisse Aire de jeux 6/12 ans

2



# Esquisse Aire de jeux 6/12 ans

2

Principe de plan d'implantation des jeux



# Esquisse Aire de jeux 6/12 ans



Principes de travail sur les troncs :

- troncs aspect naturel
- troncs + nichoirs
- troncs avec branches
- troncs sculptés (reliefs, percements...),

à disposer dans les aires de jeux, ou à proximité pour créer un univers immersifs.

En complément des 2 aires de jeux, une dizaine de troncs avec nichoirs seront à planter en accompagnement des cheminements, des haies réalisés dans le cadre du projet de requalification des espaces publics du quartier.



Des hôtels à insectes seront à réaliser (5u), et à disposer à proximité des aires de jeux, et au niveau de la berge douce du bassin de rétention, réalisé en partie Nord des aménagements.



