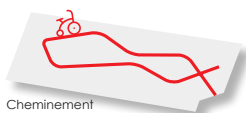


AIRE DE JEUX DU CHAMP ARTHUR

COURDIMANCHE (95)

- VILLE DE COURDIMANCHE
- ESPACE LIBRE
- 2 000 M²
- 420 000 €
- 2017

Aménagement d'une aire de jeux en coeur de ville



Fidèle à sa situation aux portes du Vexin, la ville comporte une multitude d'espaces plantés, de corridors, de grands alignements majeurs marquant l'empreinte verte de la commune. C'est là l'idée du concept général de l'aire de jeux : Allier parc paysager à espace de jeux.

Le dessin de l'espace est orienté autour d'une piste, symbole du parcours, de la déambulation et du jeu et mis en scène par des marquages au sol ludiques. C'est elle qui organise l'espace en proposant un chemin circulaire autour duquel viennent s'intégrer une multitude de programmes et sous espaces : bancs, boîtes à livres, espaces engazonnés, espace goûter, fontaine à eau, cabane tricycles...

Les aires de jeux viennent s'intégrer dans la partie interne de la piste. Ainsi les zones de jeux sont clairement délimitées,

et leur placement au centre de la parcelle offre une sécurité optimale. Les deux aires sont reliées entre elles par un « tableau noir » au sol en enrobé fin devenant un lieu de d'expression graphique au sol.

Les espaces plantés accompagnent l'aménagement et offre un écrin protégé avec une palette végétale indigène.

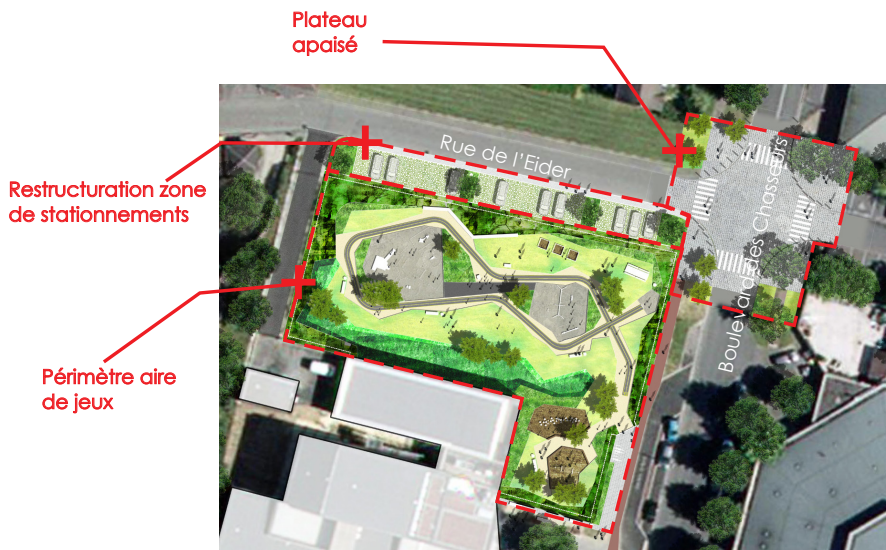
Malgré sa clôture, cet espace se veut ouvert par l'usage d'une limite arbustive associée d'un échelas de bois laissant largement passer le regard par sa faible hauteur.

PROJET PARTICIPATIF ET CONTINUITÉS

Au-delà de ses programmes ludiques, ce projet est né de dialogues et échanges entre tous les acteurs locaux, riverains et futurs usagers. Ces rencontres ont permis d'associer la Maison des Jeunes au projet avec la mise en place d'une « cabane tricycle » gérée en totale autonomie sur site.

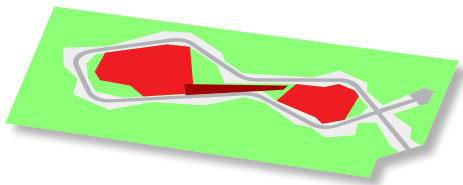
Les tricycles sont mis à disposition des enfants et parents par l'ouverture de la cabane le matin. L'aire de jeux est également conçue pour prévoir les futurs événements culturels et d'imaginer l'aire comme une prolongation du parvis de la Maison des Jeunes.

C'est le cas du tableau noir en position centrale, dimensionné pour accueillir des grandes tablées provisoires et petites scènes festives.



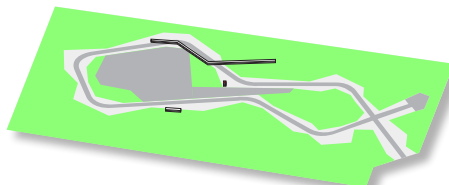
PLAN MASSE GLOBAL





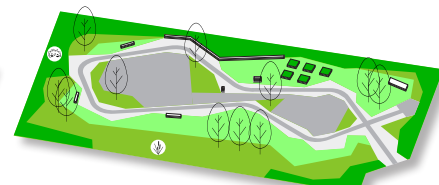
Aires de jeux

Les aires de jeux 2-5 ans et 5-8 ans viennent s'intégrer dans la partie interne du cheminement. Ainsi les aires de jeux sont clairement délimitées, et leur placement au centre de la parcelle offre une sécurité optimale. Les deux aires de jeux sont reliées par un « tableau noir » au sol en enrobé fin devenant un lieu de d'expression graphique au sol.



Programmes

Les bancs et espaces de repos viennent s'articuler en périphérie du chemin et permettent de créer des sous espaces : Espace de lecture agrémenté de sa boîte à livres / Jardins pédagogiques potagers / Espace de goûter et sa table de pique nique / Boîte à craie à proximité du « tableau noir ».



Plantations

Les espaces plantés accompagne l'aménagement et offre un écrin protégé au sein duquel l'aire de jeux se trouvera parfaitement sécurisée.

