

Paysagistes en herbe

Autor(en): **Leonardi Sacino, Lorenza / Anderfuhren, Toni**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la revue d'éducation physique et de sport**

Band (Jahr): **8 (2006)**

Heft 3

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-995663>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Paysagistes en herbe

Inventeur de jeux // Une profession inhabituelle choisie par passion. Toni Anderfuhren, véritable concrétiseur de rêves, conçoit et construit des aires de jeux en associant les enfants à toutes les étapes du projet.

Lorenza Leonardi Sacino



1. Planification

► Toni Anderfuhren consacre une journée à la découverte, en compagnie des enfants, de l'espace qui accueillera la future aire de jeux. Il examine la qualité du secteur du point de vue ludique (présence d'une forêt, d'un ruisseau, d'une ruine, d'un tas de gravier, etc.).

Les enfants explorent seuls ensuite les différentes zones du secteur durant 20 à 30 minutes. Chaque enfant reçoit trois petits drapeaux dont les couleurs diffèrent en fonction de l'âge et du sexe. Il devra les planter aux endroits qu'il estime les plus attractifs pour le jeu.

Les informations recueillies durant cette journée sont ensuite examinées et évaluées. Elles permettent de déterminer les thèmes importants du nouveau parc de jeux. Les enfants construisent alors des maquettes en relation avec ces thèmes et décrivent à «l'inventeur de jeux» leurs parcs préférés. Celui-ci peut ainsi mieux cerner les besoins de chaque tranche d'âge.

Vient ensuite le tour des adultes. Toni Anderfuhren consacre une journée entière à la formation des enseignants. Il projette notamment des diapositives montrant des enfants en train de jouer. Les notes prises par les spectateurs sont ensuite analysées «avec les yeux des enfants». Cela permet d'établir un véritable hit-parade de thèmes (nature, varappe, aventure, créativité, etc.). Sur cette base, chacun réalise alors une esquisse de ce que devrait être le futur parc de jeux.

2. Préparation

► S'appuyant sur son expérience et ses connaissances, Toni Anderfuhren traite toutes ces informations et les résume dans une description de projet comportant des textes et des images sur la mise en pratique possible, ainsi qu'un croquis de l'aire de jeux. Cette description donne des indications sur la topographie, la subdivision et les éléments principaux du secteur envisagé.

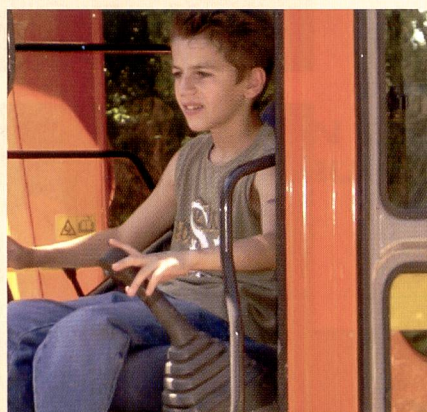
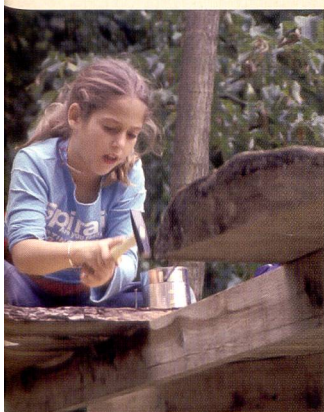
Un groupe de travail chargé de tâches variées élabore alors un projet de base et délimite les zones et les contenus de l'aire de jeux. «Il est important de choisir les bons partenaires. Tous les paysagistes et jardiniers ne disposent pas nécessairement des connaissances requises en matière d'espaces réservés aux enfants», relève Toni Anderfuhren.

Le moment le plus intéressant est certainement celui de la concrétisation du parc de jeux. C'est du moins l'avis de «l'inventeur de jeux». Les enfants collaborent activement avec le jardinier qui leur donne des instructions. Ils sont aussi encouragés à donner leur avis. Très motivés, ils mettent du cœur à l'ouvrage et travaillent dur au milieu des cailloux, des tas de gravier et des troncs d'arbres renversés! Et on leur permet parfois de prendre les commandes de la décapeuse ou de la pelle mécanique, ou encore de monter sur la grue pour observer de plus près le vol des oiseaux.

3. Appropriation

► Les conseils ne sont d'aucune utilité, pour cette étape. En effet, une fois terminé, le parc de jeux est tout simplement prêt à retentir des cris joyeux des enfants qui s'y précipitent avec enthousiasme et une grande envie de jouer. «Plus tard, cela fera partie des expériences les plus précieuses que ces enfants auront faites durant leur enfance. Des expériences porteuses de valeurs fondamentales pouvant rivaliser avec le test de maths ou la télévision.» //

De l'idée à la réalisation: les enfants construisent leur univers.



Avec les yeux des enfants

► **«mobile»:** Inventeur de jeux est une profession tout à fait atypique. Qu'est-ce qui vous a incité à choisir une voie aussi particulière? **Toni Anderfuhren:** mon intérêt pour les parcs de jeux en général (parcs classiques, parcs aventure, places de jeux) date de ma jeunesse. L'aire de jeux «Holzwurm» que j'ai réalisée à Uster m'a permis de me familiariser avec plusieurs thèmes de ce genre. Au bout de sept ans d'activité, j'ai commencé à prendre de la distance et à mettre ensemble toutes les expériences faites jusque-là. Je me suis efforcé, dès lors, de rendre l'univers des enfants encore plus beau.

La caractéristique principale de votre activité est de faire participer les enfants à toutes les étapes du projet. Comment organisez-vous le travail? Je définis des étapes dans le traitement de la vision collective du lieu idéal, cela avec les participants. La vision collective est alors dessinée, évaluée et transposée dans des maquet-

tes. Nous nous mettons souvent déjà à la recherche de financements et parvenons généralement à récolter les fonds nécessaires en un à deux ans.

Sans la participation des enfants, pourriez-vous obtenir les mêmes résultats? Non. Les enfants m'amènent dans les endroits qu'ils aiment (ce sont de véritables expéditions menées par de vrais aventuriers). C'est ainsi que se dessine l'image du parc de jeu idéal et des possibilités ludiques. L'utilisation de la réserve de foin du paysan, un système de grottes comme entrée du parc de jeux, la vue d'empreintes de dinosaures sont quelques exemples de la multitude d'idées qui peuvent sortir de l'imagination des enfants. Tout seul, je n'y aurais jamais pensé.

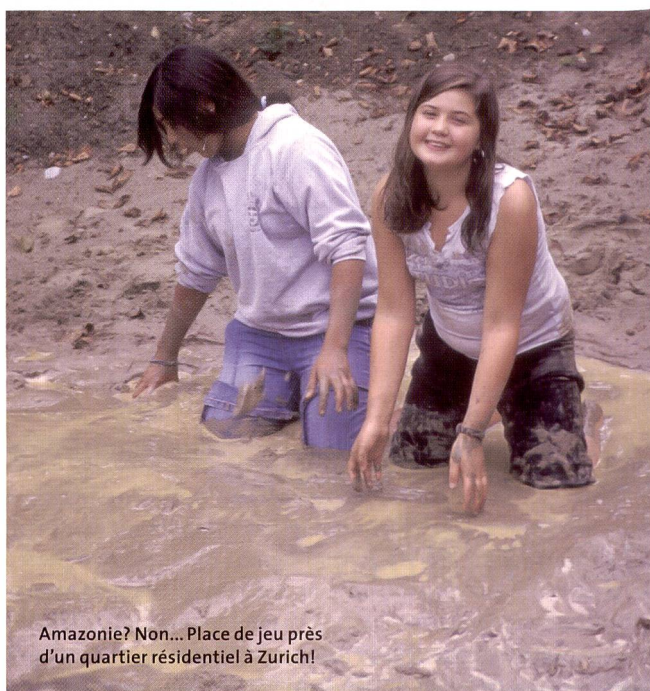
Pouvez-vous nous parler de vos projets actuels? En ce moment, je travaille sur un projet de cour de récréation pour une école supérieure. Les jeunes concernés par ce projet expriment leurs souhaits et nous élaborons ensemble des propositions. La phase suivante sera celle de la réalisation. Je suis également en train d'écrire un livre sur le parc de jeux idéal qui paraîtra au printemps 2007. Je collabore en outre à la rédaction d'un travail de diplôme sur les espaces sociaux. Je donne aussi des cours, des conférences et des séminaires. Sans oublier les projets en cours – il y en a toujours plusieurs – dans le domaine des espaces pour les enfants et le jeu...

Votre activité se déroule-t-elle essentiellement en Suisse alémanique, ou faites-vous profiter d'autres régions de votre talent? Je travaille aussi en Allemagne, en Autriche, au Luxembourg, au Danemark et au Lichtenstein. J'ai également des contacts en Italie, en Roumanie et en Grande-Bretagne. En Suisse, il semble qu'il y ait plus de possibilités au Tessin qu'en Suisse romande.

Etes-vous le seul «inventeur de jeux» au monde? Oui, si l'on se base sur les résultats d'une recherche faite rapidement sur Internet au moyen d'un moteur de recherche. Les nombreux contacts que j'ai au niveau international dans le domaine du jeu me montrent que si je suis le seul à m'attribuer ce «titre», il existe cependant plusieurs hommes et femmes très créatifs en la matière. //

› Toni Anderfuhren est né en 1954 et travaille depuis 25 ans comme «inventeur de jeux» (en allemand, *Spielträumer*).

Contact: toni.anderfuhren@tiscalinet.ch



Amazonie? Non... Place de jeu près d'un quartier résidentiel à Zurich!

**Surfaces optimales pour chaque discipline:
sols sportifs pour hautes exigences**



www.qualifloor.ch

QUALI FLOOR®
Sport
Industrie
Engineering