

COMPTE-RENDU DE RÉUNION DU 5 AVRIL 2024

Atelier créatif espace public intergénérationnel – Place Edgar Quinet, Lyon 6^{ème}

Participants

Métropole de Lyon

DMOU

Véronique Abondo (AMO-C)
Nadège Adoneth (EPI1)
Juliette Faroux (AMO-C)
Caroline Huin (AMO-C)
Maïa Liénard (EPI2)
Léa Machurez (Urba transitoire)

Érasme

Juliette Monaco
David Parent
Pierre Sibileau
Lucile Côte

Dir. Sport :

Florent Chante

DGEEP VTPCN :

Solène Chaussende

DPDP :

Caroline Richemont

DSHE - Bien vivre chez soi

Adrien Minotte
Manon Palie
Naomi Rubiero

COMET jeunes

Louise Gamper

Ville de Lyon

Martial Gille
Murielle Cousin

Lycée Edouard Herriot

Laurane Rochet

Association Panach'âges

Claire Batt

Nunaat

Maéva Bigot

Alt Urbaine

Michaëlle Policard

Contexte

La Place Edgar Quinet est un espace public situé au droit de l'église Saint Pothin et du Lycée Edouard Herriot dans le 6^{ème} arrondissement de Lyon. L'espace central est constitué d'un square vieillissant, et est bordé au Sud par le parvis du lycée, qui n'a fait l'objet d'aucun réaménagement depuis la fermeture à la circulation de la voie qui y mène. L'allée Vendôme au Sud de l'église est un espace fortement dédié à la voiture, dont le stationnement dégrade les arbres qui y sont implantés. La requalification de ces espaces a été inscrite à la PPI 2020-2026.

En lien avec la Charte des espaces publics de la Métropole adoptée en 2023, ce projet a été désigné comme projet pilote sur la thématique de l'intergénérationnel et bénéficie pour ce faire de l'accompagnement d'Érasme, lab d'innovation interne à la Métropole. Dans le cadre de cet accompagnement, un atelier de co-construction entre experts a été organisé afin de réfléchir à divers équipements favorisant le lien intergénérationnel sur la place Edgar Quinet.

Déroulé de la matinée

Présentation du projet, du planning et des objectifs

Quizz intergénérationnel et ice-breaker

Découverte du site et observation libre

Répartition en 3 groupes pour réfléchir à des interactions et des situations souhaitées entre deux générations

World café, partage en groupe

Approfondissement de 3 à 4 suggestions d'équipements

Restitution

Interactions souhaitées

Adultes et séniors :

- Se rafraîchir dans le parc quand il fait chaud et discuter
- Contempler des éléments artistiques et dialoguer, réagir, débattre avec les personnes autour

Collégiens et adultes :

- Promener son chien et interagir avec les élèves
- Jouer après les cours et le weekend
- Interagir grâce au marquage au sol

Lycéens et séniors :

- Prendre un repas le midi
- Jouer à des jeux d'extérieur après les cours et notamment à la pétanque
- Jouer à des jeux de société après les cours
- Échanger sur un livre du programme scolaire

Enfants et adultes / séniors :

- Lire un livre à un enfant
- Faire des gâteaux et les partager + partager recettes de cuisine
- Jouer à des grands jeux ou à des jeux de société
- Faire un potager
- Jouer avec des bateaux dans la fontaine
- Un espace libre matérialisé au sol (type scène) où les enfants montrent leurs talents aux grands-parents (danse, chant, théâtre...)

Jeunes adultes et enfants :

- Partager un sport

6 types d'activités permettant les interactions entre générations ont été mises en évidence : lire, manger, interagir autour du beau / surprise / culture, jouer, discuter et bouger son corps.

Équipements favorisant le lien intergénérationnel proposés par les groupes

Groupe 1 :

Expression urbaine colorée : marquages au sol subjectifs, sans formes, qui traverseraient différentes zones de la place. Il est possible d'insérer des statues et un espace d'expression libre (ardoise, craies...). L'objectif de ces éléments est d'intriguer, d'ouvrir le regard des personnes et de stimuler leur imagination. Les individus, surpris, peuvent avoir envie d'échanger avec leurs voisins.

Boîte à livres et jeux : box ouverts au sein desquels il y a une table et des bancs / chaises. On y trouve aussi des jeux et livres en libre-service et un plateau de jeux intégré à la table. Cet équipement a pour objectif de développer les jeux et la lecture en tant qu'activités ludiques, simples, intergénérationnelles et favorisant la rencontre / cohésion.

Zones de fraîcheur : ombrelles rafraîchissantes colorées, dispatchées dans l'espace autour d'une pergola végétalisée, avec des systèmes de jets d'eau. Les objectifs sont multiples : se rafraîchir, se mettre à l'ombre, se rencontrer, se reposer, observer, échanger, s'hydrater, jouer avec l'eau de la fontaine. Cela rend l'espace convivial et vivant.

Coin d'(')ébats : un parc clôturé avec des jeux pour chiens, de l'herbe et des petits modules ("vote avec ta crotte", marchepieds pour que les enfants puissent regarder les chiens au-dessus de la barrière, panneau d'affichage pour les dog-sittings...). L'objectif est de briser la glace en créant une première interaction entre les propriétaires de chiens et les autres, grâce à l'animal. Et ce dans l'optique que les discussions se poursuivent sur d'autres sujets. Tout en permettant aux propriétaires de chiens d'avoir des équipements adaptés à leurs besoins et aux animaux d'avoir leur place dans l'espace public.

Groupe 2 :

La grande tablee : une grande table fixe accompagnée de mobilier mobile sur rail pour répondre au besoin du moment (poussette, fauteuil PMR...). L'objectif est de créer du lien et des interactions en mangeant / jouant / travaillant ensemble et de rassembler différentes générations autour d'un équipement accessible à toutes et tous.

Le terrain multi-activités : un terrain qui donne la possibilité de faire divers jeux (pétanque, molkky, badminton...) avec des gradins et du matériel (prêt de boules, boîte à score, tableau avec craies, boîte à photo des vainqueurs, points d'eau...). Le terrain permet de favoriser la rencontre par le jeu. Les gradins ont pour but d'accueillir du public et donc rassembler les joueurs et les non-joueurs. Cet équipement donne la possibilité de s'intégrer au jeu et sert alors de brise-glace.

Média-ludothèque ouverte : un petit espace composé d'une boîte à livre, d'une boîte à jeux et d'une petite exposition modulable. L'objectif est de créer du lien à travers une activité culturelle, en attisant la curiosité des passants (via l'exposition, les personnes qui jouent déjà...) et en favorisant les échanges (via l'exposition, les jeux et livres mis à disposition).

Groupe 3 :

Scène ouverte : un espace avec une scène ouverte et des gradins éventuellement sur rail. L'espace est éclairé par des ampoules de « style guinguette ». Il est possible de prévoir une enceinte, que l'on peut réserver en ligne et sur laquelle on peut brancher son smartphone ou un instrument de musique. La scène peut permettre de danser ou de faire d'autres activités (pièce de théâtre par les enfants, lecture sur les gradins...) et les gradins permettent de rassembler ceux qui participent et ceux qui regardent.

Coins calmes : serpenter dans le parc en trouvant ponctuellement des espaces de repos, de calme et de rencontre. Cette diversité d'espaces permet à la fois de s'isoler, de se reposer, de se rafraîchir, de réviser mais aussi de pouvoir discuter et se rencontrer dans l'intimité.

Aire de jeux et de mouvement (bateau) : il s'agit d'un mobilier permettant aux enfants de jouer (escalader, s'installer, faire du toboggan), tout en permettant aux adultes d'y trouver leur place et de s'installer dans des positions qui ne sont pas forcément celles d'un banc : jambes qui pendent dans le vide, hamac, transat etc...

Suite de l'atelier

Une phase d'analyse et d'évaluation des propositions d'équipements en fonction de plusieurs critères est actuellement en cours. Un point avec Béatrice Véssiller, vice-présidente de la Métropole de Lyon à l'urbanisme et au cadre de vie, prévu le 6 mai permettra de retenir une ou plusieurs idées qui seront alors testées en septembre 2024.

Annexes

Annexe 1 : support de l'atelier joint à ce compte-rendu

Annexe 2 : Expression urbaine colorée – Groupe 1

Nom de votre équipement : EXPRESSION URBAINE COLORÉE

Description de l'équipement
 ...marquage au sol qui traverserait différents espaces
 ...relatif pour ajouter du volume, tels que les
 ...liens
 ...susciter (sermon, cercles, chemin)
 ...ordres, ...craus, ...expressions libre

Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
 ...inégalités, ...susciter du regard
 ...mouvement induit par marquage, déplacements
 ...ambiances, ...chaleur

Tranches d'âge mobilisées et impactées
 ...enfants + ...adultes

Les (+) identifiés
 ...cohésion d'ensemble de
 ...la place
 ...décisions et fait
 ...circuler

Les (-) identifiés
 ...dégénération, ...discours

Caractère intergénérationnel
 - ○○○○ +

Faisabilité
 - ○○○○ +

Représente l'équipement et le scénario d'usage :

Mon plus beau souvenir...
 Partage aux autres
 Questions ouvertes
 Une super rencontre
 Voyage
 situation cocasse

Zone d'expression libre (crayons, ...)

A quoi penses-tu
 qu'en penses-tu?

sculptures colorées
 "gimpaké"

INTRIGUE, SURPREND, PARTAGE !

Annexe 3 : Boîte à livres et jeux – Groupe 1

Nom de votre équipement : Boîte à livres + Jeux

Description de l'équipement
 Bois ouvert avec des tables + bancs
 ou chaises design avec des jeux
 en libre service (et des
 livres).

Marquages au sol pour jeux informatiques
 et plateaux de jeux intégrés à
 la table

Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
 lecture, jeux, discussion, partage

Tranches d'âge mobilisées et impactées
 ...tous et (+) + ...tous / tous

Les (+) identifiés
 - Zone de rencontre
 - lieu d'échange intergénérationnel
 - créativité
 - zone de pause
 - apporter du ludique

Les (-) identifiés
 - Dégénération
 - Squat

Caractère intergénérationnel
 - ○○○○ +

Faisabilité
 - ○○○○ +

Représente l'équipement et le scénario d'usage :

Emplacement : au musée
 du café "Les Saints Pères"

Place

Intégrée à l'air de jeux
 pour que tout le monde "joue"
 et que ce soit attirant

boîte à livres

boîte à jeux
 (billes / jeux de société)

ouvert à tous
 (pas juste
 mycéniens).

marquages au sol
 (jeux)

table à plusieurs niveaux

assises

plateaux de jeux intégrés

Cartes éventuellement utilisées

Besoins fondamentaux n°

Tendances futures n°

Paramètres d'influence de l'environnement n°

Autres n°

Annexe 4 : Zones de fraîcheur – Groupe 1

Nom de votre équipement : Zones de fraîcheur

Description de l'équipement
ombrelles rafraichissantes colonées qui sont dispatchées dans l'espace autour d'une pergola végétalisée, avec des systèmes de jets d'eau. Des bancs et assises sont à disposition, ainsi qu'une bonne fontaine.

Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
Se rafraichir, se mettre à l'ombre, se rencontrer, se reposer, observer, échanger, s'hydrater, jouer avec l'eau de la fontaine.

Tranches d'âge mobilisées et impactées
Parents avec enfants + Seniors (65+)

Les (+) identifiés
Se mettre à l'abri quand son enfant joue. Apporter de la végétalisation dans un espace minéral. Rendre convivial / vivant l'espace.

Les (-) identifiés
Possibilités de plantation en pleine terre (à questionner). Réhabilitat: ou non de la fontaine.

Représente l'équipement et le scénario d'usage :

- 1) Des seniors voient au loin des ombrelles colonées.
- 2) Ils voient la pergola avec des équipements pour se reposer et se rafraichir.
- 3) Ils rencontrent une femme qui surveille son enfant qui est en train de jouer avec les jets d'eau.
- 4) Ils discutent ensemble pendant un moment durant cette journée chaude sous cet abri rafraichissant.

PLAN D'IMPLANTATION

Cartes éventuellement utilisées

Besoins fondamentaux	n°
Tendances futures	n°
Paramètres d'influence de l'environnement	n°
Autres	n°

ERASME

Annexe 5 : Le coin d'(')ébat – Groupe 1

Nom de votre équipement : LE COIN QUI A DU CHIEN

Description de l'équipement
endroit fermé par une rampe végétalisée mais solide
signalétique pour de mot d'abat / abat
avec un abri pour les chiens quand il pleut / abat
qui attire les chiens
à l'intérieur avec d'abat / abats
modules intérieurs / ext pr créer du lien

Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
bien être animal et des maîtres
rencontre, accueil, socialisation

Tranches d'âge mobilisées et impactées
TOUS LES ÂGES

Les (+) identifiés
Intergénérationnel parmi les maîtres de chiens enfants curieux pour regarder notamment les modules abats et enfants

Les (-) identifiés
maîtres sans chiens de la quartier

Représente l'équipement et le scénario
peut-être avec question pour voter pr
Expressions "Avoir du CHIEN" SIGNALÉTIQUE "COLDREE"

Cartes éventuellement utilisées

Besoins fondamentaux	n°
Tendances futures	n°
Paramètres d'influence de l'environnement	n°
Autres	n°

PETITE ANNONCE CANINE

AIRE D'ÉBAT

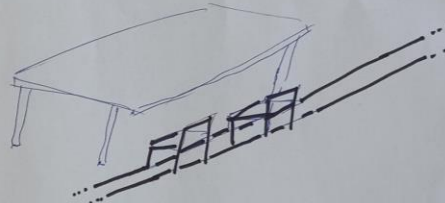
estrade mieux voir
poubelle "vote avec ta crotte!"

Annexe 6 : La grande tablée – Groupe 2

Nom de votre équipement : "La Grande Tablée"

Description de l'équipement
 Un équipement fixe (table avec l'épave de "grande tablée"), accompagné d'élements de mobilier urbain :
 @ léger avec système assise (bar/assise)
 @ lourd ou au rail pour faciliter le gestion.

Représente l'équipement et le scénario d'usage :



Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
 Le regroupement de type "cantine" ou "bouillon lyonnais" à groupe ouvert.
 Côté flexibilité qui permet de répondre au besoin du usant : ouillage, soleil, petit groupe, parcelle intercalée, fumeurs, PSR, ...

Tranches d'âge mobilisées et impactées
 11/19 ans +

Les (+) identifiés
 Equipement qui vend possible plus de choses... à côté d'activités

Les (-) identifiés
 Mettre au pba une diversité d'usage en lieu avec les jeux, l'alimentation, ...

Caractère intergénérationnel
 - ●●●● +

Faisabilité
 - ●●●● +

Cartes éventuellement utilisées

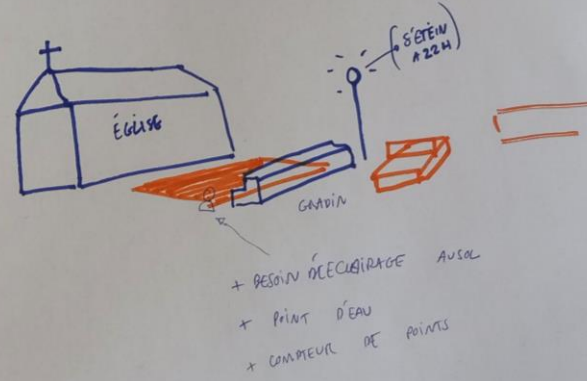
Besoins fondamentaux	n°	_____
Tendances futures	n°	_____
Paramètres d'influence de l'environnement	n°	_____
Autres		_____

Annexe 7 : Le terrain multi-activités – Groupe 2

Nom de votre équipement : TERRAIN MULTI ACTIVITES (PHYSIQUE)

Description de l'équipement
 Terrain qui donne la possibilité de faire divers jeux : ping-pong, volley, badminton, etc. plus près
 GRADIN POUR PUBLIC → RASSEMBLER LES JOUEURS
 ET POUR JOUEURS → DONNER ENVIE DE JOUER

Représente l'équipement et le scénario d'usage :



Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
 FAVORISER LA RENCONTRE PAR LE JEU
 TERRAINS PRÉSENT CÔTÉ NORD ET CÔTÉ SUD DE L'ÉGLISE
 POUR L'ÉTÉ POUR L'HIVER

Tranches d'âge mobilisées et impactées
 6 → 106 ans +

Les (+) identifiés
 possibilité de s'intégrer au jeu avec d'autres gens
 → machine sportive
 → BRUISE CROÛTE

Les (-) identifiés
 lieu qui peut se transformer en lieu de tournant d'usage si le lieu n'est pas assez attractif

Caractère intergénérationnel
 - ○○○● +

Faisabilité
 - ○○○● +

Cartes éventuellement utilisées

Besoins fondamentaux	n°	B2 B3
Tendances futures	n°	4
Paramètres d'influence de l'environnement	n°	P4
Autres		"Place du village"

ERASME

Annexe 8 : Média-ludothèque ouverte – Groupe 2

Nom de votre équipement : La Média-Ludothèque ouverte

Description de l'équipement
Petit espace inspiré d'une médiathèque/ludothèque composée d'une boîte à livre, d'une boîte à jeux et d'une petite exposition mobile, des petits tables et des chaises/bancs confortables.

Représente l'équipement et le scénario d'usage

Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise
Inciter la curiosité de passer (via l'expo, les personnes présentes qui jouent, mobiliser visuel...) pour qu'ils interagissent et leur favoriser l'échange via l'expo, les jeux mis à disposition (jeux en bois ou autres). Encourager les usagers à rester dans cet espace en consultant la livre ou en jouant (ludique adapté).

Tranches d'âge mobilisées et impactées
Enfants / ado + ados / seniors

Les (+) identifiés
Toucher beaucoup de générations
Per d'animation nécessaire

Les (-) identifiés
Qualité du contenu de la boîte à livre
Vol
Mise à disposition de jeux
Dégradation
Interactions ?

Caractère intergénérationnel
- ○ ○ ⊗ ○ +

Faisabilité
- ○ ○ ⊗ ○ +

Cartes éventuellement utilisées
Besoins fondamentaux n°
Tendances futures n°
Paramètres d'influence de l'environnement n°
Autres n°

La boîte à jeux autonome ?

Mobilier (table, chaises)

Espace jeux (jeux de société, jeux à voir...)

ERASME

Annexe 9 : Scène ouverte – Groupe 3

Nom de votre équipement :

Description de l'équipement
Aménagement modulable culturel

Représente l'équipement et le scénario d'usage :

POUR faciliter les musiques "tournantes"
s'inspirer du principe des jukebox
des envois de photos sur les panneaux publicitaires
ou lire thèmes musicaux à proximité

Tranches d'âge mobilisées et impactées
3 + 90

Diagramme de la scène ouverte :
TOILE TENTATIVE (PROTEGE DU SOL ET DE LA PLUIE)
ECLAIRAGE
GRADINS SUR RAILS
GUERLANDS EFFET GUINQUETTE
Kiosque
EMBALLAGE LIBRE SERVICE (ABRIANIE)
EMPLACEMENT LIBRE FOOD-TRUCK
CONNECTION ELECTRIQUE
SCENE DE DANSE DE PLEIN PIEDS
FOUNTAINNE A EAUX
DESSINS AU SOL QUI INVITENT AU HUT

Annexe 10 : Coins calmes – Groupe 3

Nom de votre équipement : ☺

Description de l'équipement
Serpenter dans le parc en trouvant ponctuellement des espaces de repos, de calme, et de rencontres qualitatives.

Description comportements / usages ou relation que cet équipement favorise

- se reposer
- discussion (profonds ?)
- apprendre / réviser
- s'isoler
- se rencontrer dans l'ambiguïté (en petit groupe)
- se rafraichir

Tranches d'âge mobilisées et impactées
0 + 110 ans

Représente l'équipement et le scénario d'usage :

Les (+) identifiés

- diversifier les postures de détente
- points de fraîcheur (+ de repos)
- favoriser des apprentissages alternatifs

Les (-) identifiés

- la problématique sonore → beaucoup de bruit
- espaces assez petits (lorsqu'on veut s'isoler par exemple)

Caractère intergénérationnel
- () () () () +

Faisabilité
- () () () () +

Cartes éventuellement utilisées

- Besoins fondamentaux n°
- Tendances futures n°
- Paramètres d'influence de l'environnement n°
- Autres n°

ERASME

Annexe 11 : Aire de jeux et de mouvement – Groupe 3

Vigilance: le bateau ne doit pas être dangereux
faire jeu d'enfant pour ne pas avoir cassé l'association "enfant restreint"

en forme de drapeau avec un miroir quelque part? on rode bande de miroir q laisse passer la vue

Cheminements avec bordure p dans forme d'animaux

Jeux EN BOIS GEANTS AUXQUELS ON PEUT JOUER SEUL rangé dans le bateau?

se regarder se contempler mutuellement

Représente l'équipement et le scénario d'usage :

Cartes éventuellement utilisées

Besoins

Faisabilité