
WP3 Kit de formation par simulation

Titre du module : Module 3 : Créer des espaces publics adaptés aux jeunes

Introduction au module

Ce module fait partie du kit de formation par simulation ACT4DYS (WP3), développé pour donner aux animateurs jeunesse et aux formateurs les moyens de devenir des facilitateurs actifs d'environnements urbains durables et inclusifs pour les personnes en situation de handicap.

Le module 3 (Créer des espaces publics adaptés aux jeunes) s'appuie sur les bases établies dans les modules précédents et se concentre sur l'un des aspects les plus visibles et les plus quotidiens de la vie urbaine : l'espace public. Les parcs, les rues, les places et les espaces de loisirs ne sont pas de simples cadres physiques : ils façonnent la manière dont les jeunes se déplacent, interagissent, se sentent en sécurité et éprouvent un sentiment d'appartenance au sein de leurs communautés. Lorsque ces espaces ne sont pas conçus de manière inclusive, ils peuvent renforcer l'exclusion, en particulier pour les jeunes en situation de handicap et ceux en situation de vulnérabilité.

Ce module explore comment les espaces publics peuvent devenir des environnements inclusifs, accessibles et co-créés, où les jeunes ne sont pas des usagers passifs, mais des contributeurs actifs aux processus de prise de décision, de conception et de transformation.

À qui s'adresse ce module ?

Ce module s'adresse aux animateurs jeunesse, formateurs, éducateurs et professionnels qui accompagnent les jeunes dans leur accès aux environnements urbains et leur participation à leur aménagement. Il s'adresse également aux personnes travaillant dans les domaines du développement communautaire, de la participation, de la défense des droits ou des processus d'aménagement local. Aucune formation préalable en urbanisme ou en aménagement urbain n'est requise. Ce module est spécialement conçu pour les professionnels qui souhaitent comprendre les approches participatives et les mettre en pratique dans le cadre de leur travail auprès des jeunes.

Qu'allez-vous apprendre ?

À l'issue de ce module, vous serez capable de :



- Expliquer les concepts clés de l'urbanisme participatif, notamment la co-conception, la co-cr  ation et la science citoyenne ;
- Comprendre comment les « Urban Living Labs » (ULL) fonctionnent en tant qu'environnements concrets propices    l'exp  rimentation collaborative ;
- Identifier et appliquer des outils participatifs tels que la cartographie, les bo  tes    outils g  n  ratives, les sondes, les prototypes et les jeux s  rieux ;
- Analyser les espaces publics sous l'angle de l'inclusion et de l'accessibilit  , en identifiant les obstacles rencontr  s par les jeunes, en particulier ceux en situation de handicap ;
- D  crire comment les jeunes peuvent agir en tant que co-cr  ateurs d'espaces publics, plut  t qu'en tant qu'utilisateurs passifs ;
- Relier les initiatives locales    des cadres plus larges tels que le Nouveau Bauhaus europ  en (NEB) et les Objectifs de d  veloppement durable (en particulier l'ODD 11) ;
- Appliquer des m  thodes de co-conception et de participation dans un contexte collaboratif ;
- Faciliter le travail d'  quipe, la communication et les processus d  cisionnels inclusifs dans un contexte de groupe.

Comment ce module est-il structur   ?

Le module s'articule autour de quatre sections interd  pendantes :

- Connaissances th  oriques – concepts cl  s tels que l'urbanisme participatif, la co-conception et la co-cr  ation, les « Urban Living Labs », le Nouveau Bauhaus europ  en et l'ODD 11 ;
- Connaissances pratiques et   tudes de cas – des exemples concrets issus de contextes europ  ens illustrant la participation des jeunes    la transformation des espaces publics, en mettant l'accent sur l'inclusion et l'accessibilit   ;
- Sc  nario de simulation : un exercice collaboratif bas   sur des r  les, dans lequel les participants endossent les r  les d'urbaniste, de d  fenseur des

personnes en situation de handicap, de représentant des jeunes et de défenseur de l'environnement afin de co-concevoir des améliorations pour un espace public ;

- Ressources – glossaire, bibliographie, guide d'animation et liens vers d'autres outils et supports pédagogiques.

Ce module s'inscrit dans le cadre d'un programme de formation plus large

Ce module est le troisième des quatre modules du programme de formation ACT4DYS. Il s'appuie sur : le module 1 « Comprendre l'environnement urbain : mettre en œuvre la conception universelle » ET le module 2 « Améliorer les transports alternatifs : encourager les pratiques durables », et prépare les participants au module 4 « L'outil d'évaluation urbaine ». Ensemble, ces quatre modules offrent un cadre complet et pratique aux animateurs jeunesse pour soutenir un développement urbain inclusif envers les personnes en situation de handicap. Comme pour tous les modules du programme, le contenu a été examiné par le Forum européen des personnes handicapées (EDF) afin de garantir sa conformité aux normes d'accessibilité et d'inclusion, notamment aux principes de la conception universelle de l'apprentissage (UDL) et aux directives d'accessibilité des contenus Web (WCAG) 2.2.

Module développé par PM.

Ce scénario est disponible sous [licence Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Module 3 – CONNAISSANCES THÉORIQUES

1. Le Nouveau Bauhaus européen et les ODD

1.1 Qu'est-ce que le Nouveau Bauhaus européen ?

Le Nouveau Bauhaus européen (NEB) est une initiative de la Commission européenne lancée en 2020 par Ursula von der Leyen dans le cadre du Pacte vert pour l'Europe. Son nom évoque le mouvement culturel et artistique du Bauhaus du début du XXe siècle qui, dans l'Allemagne des années 1920, prônait un design fonctionnel, esthétique et accessible à tous. La version contemporaine s'inspire de ce même esprit, mais avec une mission plus large : transformer la manière dont nous concevons, construisons et habitons nos espaces — afin que cette transformation soit à la fois durable, inclusive et esthétiquement significative. Le NEB s'articule autour de trois valeurs fondatrices :

Durabilité : réduire les impacts environnementaux, utiliser des matériaux circulaires, intégrer des solutions fondées sur la nature

L'inclusion : veiller à ce que les espaces et les processus de conception soient accessibles à tous, indépendamment de l'origine, des capacités ou du statut socio-économique

Beauté : valoriser la qualité esthétique et culturelle de l'environnement bâti en tant qu'élément essentiel de la qualité de vie

Dans la pratique, le NEB ne s'adresse pas uniquement aux architectes ou aux urbanistes. Il s'agit d'un langage et d'un cadre qui permettent la mise en œuvre d'initiatives menées par des jeunes – même les plus modestes et les plus locales. Lorsque vous soutenez des jeunes qui proposent des améliorations pour un espace public, vous mettez en pratique les principes du NEB.

Exemple concret de projet NEB · Youth4Bauhaus

Portugal, Belgique, Roumanie, Slovaquie

Lancé en 2022, le projet européen Youth4Bauhaus, soutenu par le programme Erasmus+, a réuni les villes de Braga, Bucarest, Gand et Košice afin de discuter des dynamiques urbaines, environnementales et culturelles des villes. Pendant trois ans, 80 élèves et 9 enseignants – dont des jeunes en situation de handicap et atteints de troubles du spectre autistique – ont développé des pratiques participatives et de co-création dans les espaces publics, en les testant selon les principes de la NEB : inclusion, durabilité et beauté. Les résultats ont été rendus publics : un manuel de pratiques participatives pour la création d'espaces publics durables, un guide inclusif

et un tutoriel Minecraft – permettant à chacun d’accéder librement aux outils et méthodologies utilisés.

Source : <https://www.collectiveup.be/project/youth4bauhaus>

Programme : Partenariats de coopération Erasmus+

À l’attention des animateurs jeunesse : le NEB ne s’adresse pas uniquement aux architectes ou aux urbanistes. Il s’agit d’un langage et d’un cadre qui permettent aux initiatives menées par des jeunes – même les plus modestes et les plus locales – de s’inscrire dans une vision européenne plus large. Lorsqu’un groupe de jeunes conçoit en collaboration un jardin de quartier ou transforme un espace abandonné en lieu de rencontre, il applique en réalité les principes du NEB.

1.2 Que sont les Objectifs de développement durable (ODD) ?

Les Objectifs de développement durable (ODD) sont 17 objectifs mondiaux adoptés par les Nations unies en 2015 dans le cadre du Programme de développement durable à l’horizon 2030. Ils ont été signés par 193 pays, dont tous les États membres de l’Union européenne. Les ODD couvrent des domaines tels que la réduction de la pauvreté, la santé, l’éducation, l’égalité des sexes, le changement climatique, la biodiversité et – ce qui concerne ce module – les villes et communautés durables.

1.3 ODD 11 — Villes et communautés durables

L’ODD 11 vise à rendre les villes et les établissements humains inclusifs, sûrs, résilients et durables. Parmi ses cibles, les suivantes sont particulièrement pertinentes pour le travail avec les jeunes dans les espaces publics :

Cible	Ce que cela signifie concrètement
11.1	Accès à un logement convenable et aux services de base pour tous
11.3	Une urbanisation inclusive et participative, avec une planification de qualité
11.7	Accès universel à des espaces publics verts, sûrs et inclusifs
11.b	Politiques de résilience urbaine et d’adaptation au changement climatique

L’ODD 11 reconnaît que les espaces publics ne sont pas neutres : leur conception, leur emplacement et leur gestion ont un impact direct sur la santé, la sécurité, le bien-être et le sentiment d’appartenance — en particulier pour les groupes souvent exclus, tels que les jeunes en situation de handicap, les jeunes en situation de vulnérabilité socio-économique et les populations migrantes.

1.4 Le lien entre la NEB, l'ODD 11 et la participation des jeunes

La NEB et l'ODD 11 sont complémentaires : tandis que l'ODD 11 définit ce que nous visons à réaliser (des villes inclusives et durables), la NEB propose les moyens d'y parvenir — grâce à des processus de conception collaboratifs, esthétiques et équitables.

La participation des jeunes est un facteur clé qui relie ces deux éléments. Lorsque les jeunes sont impliqués en tant que co-créateurs (et non pas simplement en tant qu'utilisateurs ou bénéficiaires passifs), les espaces publics qui en résultent ont tendance à être :

- mieux adaptés aux besoins réels des usagers
- plus durables, car ils suscitent un sentiment accru d'appartenance et de responsabilité collective
- plus inclusifs, car ils reflètent des perspectives diverses dès le début du processus

Des initiatives telles que [Youth4Bauhaus](#) illustrent précisément ce lien : des jeunes de différents pays européens ont été invités à réimaginer des espaces délaissés dans leurs quartiers, en appliquant les principes de la NEB et en contribuant directement aux objectifs de l'ODD 11.

2. Les laboratoires urbains – La théorie mise en pratique

Si la NEB et l'ODD 11 contribuent à définir la vision d'espaces urbains plus inclusifs, durables et porteurs de sens, une question importante demeure : comment ces principes peuvent-ils se traduire en actions concrètes au niveau local ?

Le modèle des laboratoires urbains vivants (Urban Living Labs, ULL) s'est imposé comme une approche prometteuse à travers l'Europe.

Les laboratoires urbains vivants (ULL) sont des environnements collaboratifs où différents acteurs se réunissent pour concevoir et tester des solutions dans des contextes urbains réels. Ces espaces peuvent inclure des rues, des parcs, des quartiers ou des campus universitaires. Plutôt que de développer des idées de manière isolée, les ULL créent des opportunités d'expérimenter des solutions là où elles seront finalement mises en œuvre.

Les ULL rassemblent généralement un large éventail de parties prenantes, telles que les municipalités, les chercheurs, les entreprises, les associations locales et les habitants. Au lieu de concevoir des solutions à distance, cette approche met l'accent sur l'expérimentation et la collaboration dans des contextes concrets.

Cela reflète une évolution plus large dans la pratique de la conception : on passe d'une conception « pour » les utilisateurs à une conception « avec » les utilisateurs. Dans le cadre de cette approche, les citoyens et les autres parties prenantes ne sont

pas simplement consultés ; ils sont impliqués en tant que partenaires tout au long du processus. Ils contribuent à identifier les problèmes, à envisager les possibilités futures et à façonner les interventions qui influenceront leur environnement quotidien.

Un langage de conception partagé : les « outils de création »

Pour que la co-crédation soit efficace, les participants ont besoin de moyens leur permettant de communiquer clairement leurs idées, malgré leurs différences de parcours et de niveaux d'expertise. Une stratégie importante consiste à utiliser des « outils de création » – des objets concrets qui aident les participants à exprimer leurs idées de manière visuelle ou physique.

Ces outils peuvent inclure des supports simples tels que des cartes, des plans, des éléments modulaires ou de petites maquettes. En utilisant ces objets, les participants peuvent extérioriser leurs réflexions, leurs préoccupations et leurs aspirations d'une manière qui permette aux autres de les observer, d'en discuter et d'y réagir.

Par exemple, lors d'un atelier, des jeunes pourraient construire une maquette simple pour représenter l'ambiance qu'ils aimeraient voir régner sur une place publique la nuit, ou réorganiser des éléments modulaires sur une carte pour proposer des itinéraires plus sûrs à travers un parc.

Les « Urban Living Labs » en tant que plateformes permanentes

Les « Living Labs » urbains offrent l'environnement dans lequel ce type de travail de co-crédation peut se dérouler. Il est important de noter qu'il ne s'agit pas simplement d'ateliers ponctuels ou d'événements isolés. Au contraire, ils fonctionnent comme des plateformes permanentes ancrées au sein de la ville, où les parties prenantes se réunissent régulièrement pour explorer des défis communs.

De nombreuses initiatives européennes – en particulier celles axées sur les solutions fondées sur la nature (NBS) ou l'adaptation au changement climatique – organisent la co-crédation selon un cycle de « laboratoire vivant ». Dans ce processus, les participants explorent d'abord ensemble les défis, puis génèrent des idées, élaborent des prototypes de solutions potentielles, les testent en conditions réelles et, enfin, mènent une réflexion sur les résultats.

Appliquée aux espaces publics adaptés aux jeunes, cette approche favorise une collaboration continue avec ces derniers. Ils peuvent participer à l'identification des défis dans un parc ou sur une place publique, co-concevoir de petites interventions, tester les changements sur place et contribuer à améliorer ou à développer les solutions au fil du temps. De cette manière, les « Living Labs » urbains contribuent à transformer les espaces publics en environnements qui ne sont pas seulement conçus pour les communautés, mais façonnés avec elles.

Parallèlement, la justification de la co-crédation n'est pas seulement procédurale, mais aussi stratégique. Le « pourquoi » de la co-crédation peut se résumer selon trois axes principaux.



- Perspective de l'impact social : elle favorise l'équité et le bien-être en donnant la parole à des groupes souvent marginalisés dans les processus d'aménagement, tels que les jeunes ou les minorités.
- Perspective de l'impact stratégique : la co-crédation peut déboucher sur des innovations plus solides, car les solutions sont testées en conditions réelles dès le début et adaptées à des contextes concrets, ce qui réduit le risque d'échec.
- Perspective de la synergie collaborative : elle mobilise l'intelligence collective – des acteurs divers partagent leurs connaissances, leur expérience et leur créativité, ce qui débouche sur des perspectives qu'aucune partie prenante n'aurait pu produire seule.

Pour les professionnels et les étudiants, il est utile de garder à l'esprit ce « cercle d'or » : nous ne nous demandons pas seulement « comment » co-crédier, mais aussi « pourquoi » cela est important pour des villes durables et justes.

2.1. Les laboratoires de vie urbaine (ULL) en tant que terrains d'expérimentation concrets

Les laboratoires de vie urbaine (ULL) peuvent être décrits à la fois comme un terrain d'expérimentation et comme une approche. En tant que terrain d'expérimentation, un ULL est un espace délimité géographiquement ou institutionnellement – par exemple, un quartier spécifique, une zone riveraine, un campus ou un programme à l'échelle de la ville – où les parties prenantes peuvent mener des expériences ensemble. En tant qu'approche, il s'agit d'un cadre structuré permettant d'organiser l'innovation collaborative dans des contextes concrets. Les laboratoires vivants urbains visent à relever des défis urbains complexes – tels que l'adaptation au changement climatique, la mobilité, la qualité de l'espace public ou l'inclusion sociale – en testant les innovations là où elles seront réellement utilisées, plutôt que dans des environnements de laboratoire isolés.

Pour qu'un laboratoire de vie urbaine fonctionne efficacement dans la pratique (et pas seulement sur le papier), la littérature identifie sept composantes qui doivent être étroitement liées entre elles. Considérez-les comme les « piliers » qui sous-tendent le processus : si l'un d'entre eux vient à manquer, le laboratoire perd sa stabilité. Vous n'avez pas besoin de les mémoriser toutes, mais les comprendre vous aide à anticiper ce qui pourrait bien se passer ou mal tourner lors de l'organisation d'un véritable processus participatif.

1. Gouvernance et gestion – Comment le laboratoire est piloté aux niveaux stratégique et opérationnel : vision et portée, rôles, prise de décision, gestion des risques, et comment les connaissances sont partagées pendant et après le projet.
2. Financement et modèle économique – Comment le laboratoire est financé, comment la valeur est créée et répartie, qui paie quoi, et comment le maintien et l'engagement à long terme seront assurés une fois le financement initial terminé.
3. Contexte urbain – L'environnement physique et social dans lequel les innovations sont mises en œuvre : caractéristiques du lieu, propriété, infrastructures existantes, projets en cours et autres activités susceptibles d'interagir avec le laboratoire.
4. Orientation de la solution (souvent des solutions fondées sur la nature) – Le type d'innovation développé et les défis de durabilité auxquels il répond ; les objectifs de la solution, la valeur co-crée et les bénéficiaires attendus.



5. Partenaires et utilisateurs – Les différentes parties prenantes impliquées selon une perspective de « quadruple hélice » : secteur public, secteur privé, milieu universitaire/recherche et citoyens ou société civile, avec des motivations et des rôles clairement définis.
6. Approche et méthodes – Les méthodes de participation, les outils de collecte et d'analyse des données utilisés tout au long du processus, ainsi que les principes qui les sous-tendent (tels que la transparence, l'inclusivité, la responsabilité et la création de valeur).
7. Infrastructure TIC – Le matériel, les logiciels, les réseaux et les infrastructures de données qui soutiennent la communication, la participation, le suivi et l'évaluation au sein du laboratoire.

Conseil

Il n'est pas nécessaire que tous les éléments soient en place avant de commencer. La plupart des ULL démarrent avec des ressources limitées et se développent au fil du temps. Ce qui importe, c'est d'avoir une compréhension claire du contexte, des partenaires et de ce que vous souhaitez apprendre

Ce qui distingue l'approche ULL, c'est l'importance qu'elle accorde aux conditions réelles. Les solutions sont testées dans les environnements où elles sont destinées à fonctionner, ce qui signifie que les retours d'expérience s'appuient sur les comportements, les contraintes et les opportunités réels. Cette expérimentation en conditions réelles permet d'éviter l'écueil courant consistant à concevoir sur le papier des solutions parfaitement fonctionnelles qui échouent dès qu'elles sont confrontées à une utilisation quotidienne. Pour les étudiants et les professionnels, cela implique de réfléchir dès le départ à la faisabilité, à la maintenance et à la manière dont les interventions seront perçues au fil du temps par différents groupes – notamment les jeunes, les personnes âgées, les entreprises locales et les visiteurs.

2.2. Phases, cadres et cycle de vie d'une ULL

Plusieurs modèles complémentaires sont utilisés pour structurer le processus d'ULL. Nous nous concentrons ici sur l'un d'entre eux, particulièrement utile pour l'enseignement et la conception de scénarios d'apprentissage : le cadre des « 5 I ». D'autres modèles existent toutefois (tels que le Double Diamond, le cycle du Living Lab ou le modèle de recherche-action participative) et peuvent être explorés dans des lectures complémentaires.

Le cadre des « 5 I » (Informer, Inspirer, Initier, Mettre en œuvre, Impact), qui se concentre sur le parcours global de la mise en place et de la maturation d'un ULL :



- Informer – Renforcer les capacités et sensibiliser les parties prenantes. Cela inclut une formation aux méthodes participatives, le partage des concepts fondamentaux de la co-cr  ation et de la durabilit   urbaine, ainsi que la clarification de ce qu’est et de ce que n’est pas un Living Lab.
- Inspirer – Motiver les parties prenantes    participer en leur pr  sentant des exemples pertinents, des r  ussites et les avantages potentiels de leur implication. Cela peut passer par des interventions inspirantes, des visites de laboratoires existants ou le partage d’exp  riences d’autres villes.
- Lancer – D  marrer les processus de co-d  veloppement, par exemple en cr  ant des groupes de travail, en organisant les premiers ateliers et en d  finissant conjointement les probl  mes et les objectifs avec les parties prenantes.
- Mettre en   uvre – Co-cr  er et mettre en   uvre des actions concr  tes, telles que des projets pilotes ou des prototypes en conditions r  elles, accompagn  es d’un suivi et d’ajustements it  ratifs.
- Impact – R  fl  chir aux r  sultats,   valuer les impacts sur la durabilit   et l’inclusion, et planifier la reproduction, la mise    l’  chelle ou l’institutionnalisation des initiatives couronn  es de succ  s.

2.3. Engagement citoyen, science citoyenne et intensit   de la participation

L’engagement citoyen dans les ULL ne se r  sume pas    une simple question de « oui » ou de « non » ; il s’agit plut  t d’un spectre d’intensit  . Ce spectre va d’une implication minimale    un contr  le partag   fort :

- Engagement symbolique – Les citoyens sont invit  s    donner leur avis (par exemple par le biais d’enqu  tes ou de consultations), mais leurs contributions ne sont pas int  gr  es de mani  re significative dans la prise de d  cision.
- Engagement par le conseil – Les citoyens fournissent un retour d’information via des entretiens, des questionnaires ou des groupes de discussion, ce qui peut   clairer le projet mais n’influence pas n  cessairement son orientation g  n  rale.
- Engagement par l’action – Les citoyens participent activement    des activit  s de co-conception,    des ateliers et au prototypage, influen  ant ainsi le contenu et la forme des solutions.



- Contrôle fort – Les citoyens disposent d'un pouvoir décisionnel significatif sur les priorités, les budgets ou les choix finaux ; leurs points de vue peuvent déterminer quelles solutions sont adoptées.

Dans le cadre d'une co-crédation axée sur les jeunes, s'efforcer de favoriser l'engagement par l'action et, dans la mesure du possible, un contrôle fort permet de garantir que les interventions reflètent véritablement les besoins et les aspirations des jeunes.

Science citoyenne

L'engagement citoyen est de plus en plus lié à la science citoyenne, notamment en ce qui concerne le suivi des conditions environnementales et sociales. Le « Citizen sensing » désigne l'utilisation d'outils tels que des applications mobiles, des capteurs à faible coût, des plateformes en ligne ou de simples protocoles d'observation qui permettent aux habitants de collecter des données sur leur environnement – par exemple, la qualité de l'air, les niveaux de bruit, le sentiment de sécurité ou l'utilisation des espaces publics. Dans un ULL, les données générées par les citoyens peuvent alimenter les phases d'exploration et d'évaluation : les jeunes peuvent cartographier les endroits d'un parc où ils se sentent en sécurité ou en insécurité, consigner la fréquence à laquelle ils utilisent certains espaces, ou enregistrer les différences de température entre les zones ombragées et non ombragées. Les citoyens passent ainsi du statut d'informateurs passifs à celui de producteurs actifs de données, dont les contributions peuvent influencer la manière dont les interventions sont conçues et évaluées.

L'éthique et la protection des données sont ici essentielles. Toute activité de science citoyenne ou d'engagement citoyen doit reposer sur un consentement éclairé, une communication transparente sur l'utilisation des données, ainsi que sur le respect de la vie privée et de la réglementation en matière de protection des données. La participation doit rester volontaire, et il convient de veiller tout particulièrement à ne pas imposer de charges supplémentaires à des groupes déjà défavorisés.

2.4. Obstacles, risques et bonnes pratiques pour une co-crédation inclusive

Obstacles sociaux courants :

- la méfiance envers les autorités ou les institutions
- manque de temps ou d'énergie chez les citoyens
- l'exclusion de groupes spécifiques tels que les jeunes, les migrants ou les minorités.

Lorsque les activités participatives sont programmées à des horaires peu pratiques, organisées dans des lieux peu familiers ou formulées dans un langage technique, de nombreux participants potentiels ne peuvent pas ou ne souhaitent pas y assister.

Des déséquilibres de pouvoir peuvent également apparaître au sein des ateliers, où les voix les plus assurées dominent les discussions tandis que d'autres restent silencieuses.

Des obstacles techniques et liés aux processus apparaissent souvent lorsque les outils ou les plateformes sont trop complexes, lorsque le niveau de maîtrise du numérique est faible, ou lorsque les tâches sont trop longues ou trop exigeantes. Cela peut entraîner des taux d'« abandon » élevés : les participants s'engagent au début mais se désengagent progressivement parce qu'ils ne voient pas de résultats, ne comprennent pas ce qu'on attend d'eux ou ont le sentiment que leur contribution ne fait pas la différence. Pour les projets axés sur les jeunes, il est particulièrement important de concevoir des activités captivantes, limitées dans le temps et clairement liées à des changements tangibles.

Réduction des risques

Pour atténuer ces risques, plusieurs principes éthiques et méthodologiques sont mis en avant. La participation doit toujours être volontaire, fondée sur un consentement éclairé et s'accompagner d'une communication claire et opportune concernant les rôles, les attentes et les résultats possibles. La protection des données doit être respectée, en particulier lorsque l'on travaille avec des mineurs ou sur des sujets sensibles. Les tâches peuvent être décomposées en « micro-tâches » plus petites afin que la participation ne nécessite pas un engagement trop important et puisse s'adapter à différents emplois du temps et niveaux de compétences. Des incitations ou une reconnaissance modestes peuvent être envisagées, mais toujours de manière à respecter les participants et à éviter toute pression indue.

Enfin, les pratiques de communication et d'inclusion sont cruciales. L'« inclusivité radicale » consiste à rechercher activement la diversité – en termes d'âge, de genre, d'origine et d'expérience – plutôt que de se contenter d'accepter le premier groupe qui se manifeste. L'utilisation de multiples canaux de communication (réseaux sociaux, bulletins d'information locaux, affiches, réseaux scolaires, organisations de jeunesse, cafés, bibliothèques) permet d'atteindre différents segments de la communauté. Rencontrer les gens dans leur propre environnement – par exemple, en organisant des ateliers dans les écoles, les centres de jeunesse ou des espaces publics familiers – rend la participation plus rassurante et plus pertinente. Un retour d'information continu est essentiel : les participants doivent pouvoir constater comment leur contribution influence le processus, que ce soit par le biais de synthèses visuelles, de mises à jour ou de changements concrets dans l'environnement.

3. Méthodes participatives en urbanisme

Les méthodes de conception participative ont considérablement évolué au fil du temps. À l'origine, de nombreux processus de conception suivaient une approche centrée sur l'utilisateur, dans laquelle les personnes étaient principalement considérées comme des sujets d'étude et les concepteurs interprétaient leurs

besoins. Aujourd'hui, de nombreux projets adoptent des approches de co-conception, où les personnes sont considérées comme des partenaires du processus de conception et des experts de leurs propres expériences.

Cette évolution est importante car elle modifie le rôle des communautés : celles-ci passent du statut d'utilisateurs passifs à celui de contributeurs actifs, voire parfois de codécideurs.

3.1. Co-création et co-conception

La co-création est un terme général désignant toute forme de créativité collective dans laquelle différentes personnes apportent leurs idées, leurs points de vue et leur énergie en vue d'un objectif commun. Elle peut se dérouler lors d'un atelier ponctuel, sur une plateforme en ligne ou lors d'un rassemblement informel au sein d'une communauté. Ce qui importe, c'est que de multiples voix soient véritablement présentes et véritablement entendues.

La co-conception est un concept plus spécifique. Elle désigne l'application de la créativité collective tout au long du processus de conception – non seulement au début pour le diagnostic, ou à la fin pour la validation, mais de manière continue : comprendre ensemble les problèmes, explorer les besoins, générer des idées et affiner les solutions dans un cycle itératif. La co-conception considère les participants non pas comme des informateurs à consulter, mais comme des partenaires dotés d'un véritable pouvoir de conception. Cette distinction est importante dans la pratique. De nombreux projets prétendent impliquer les communautés, mais ne le font que de manière superficielle : en présentant des solutions toutes faites pour approbation ou en organisant des consultations ponctuelles sans impact visible.

Cette distinction a son importance dans la pratique. De nombreux projets prétendent impliquer les communautés, mais ne le font que de manière superficielle : ils présentent des solutions toutes faites pour validation ou mènent des consultations ponctuelles sans impact visible. La co-conception, en revanche, signifie que la contribution de la communauté façonne véritablement ce qui est finalement construit, modifié ou décidé.

En bref, on passe d'une conception « pour » les personnes à une conception « avec » les personnes.

Idée clé : réfléchir en créant

L'un des résultats les plus constants de la recherche sur la co-conception est que les gens pensent de manière plus créative lorsqu'ils créent des choses, et pas seulement lorsqu'ils en parlent.

Lorsque les participants créent des objets physiques ou visuels, il se passe quelque chose d'important : ils extériorisent des idées difficiles à expliquer verbalement, ils explorent des possibilités en les testant plutôt qu'en se contentant de les imaginer, et ils se surprennent souvent eux-mêmes.

C'est pourquoi tant de méthodes de co-conception s'appuient sur des activités de création – non pas comme un exercice créatif en soi, mais comme une forme plus équitable et plus féconde de réflexion collective. Pour les animateurs jeunesse, cela a une implication directe : les meilleures séances participatives sont rarement celles où les jeunes s'assoient en cercle et répondent à des questions. Ce sont celles où les jeunes construisent, dessinent, cartographient, organisent, puis expliquent ce qu'ils ont réalisé.

3.2. Trois approches courantes de la « création »

Dans la co-conception, on n'apprend pas à écouter, on apprend à faire.

C'est pourquoi bon nombre des outils les plus efficaces dans ce domaine reposent sur des activités manuelles, visuelles ou physiques qui permettent aux participants d'exprimer des idées qu'ils auraient du mal à formuler avec des mots. Trois approches sont particulièrement courantes et utiles dans les contextes axés sur la jeunesse :

a. Les sondes

Les « sondes » sont de petits kits de recherche remis aux participants pour qu'ils les utilisent dans leur vie quotidienne, en dehors du cadre de l'atelier. Elles peuvent inclure des journaux intimes, des cartes postales, des appareils photo ou des questions de réflexion. L'objectif est de saisir des moments réels de la vie quotidienne : routines, émotions, difficultés. Ces fragments parviennent ensuite à l'animateur déjà imprégnés d'authenticité, révélant des besoins qu'une conversation en classe parvient rarement à aborder. Dans un espace public, une sonde pourrait demander à un jeune de photographier des moments où il se sent exclu ou mal à l'aise dans un parc – et ce témoignage vaut bien plus que n'importe quel questionnaire.

b. Boîtes à outils génératives

Ces ensembles de supports (par exemple, des images, des mots, des formes, des cartes, des blocs simples) permettent aux participants de créer des représentations visuelles ou physiques de leurs idées, de leurs expériences passées et de leurs aspirations pour l'avenir. Leur principal atout réside dans leur accessibilité : il n'est pas nécessaire de savoir dessiner ni de maîtriser le vocabulaire technique de l'urbanisme pour y participer de manière constructive. Un jeune peut utiliser des fragments de carte pour indiquer où il se sent en sécurité, les endroits qu'il évite la nuit ou ceux où il aimerait voir s'aménager un espace de rencontre – et ces informations sont directement utiles aux responsables de l'aménagement.

c. Prototypes

Contrairement à ce que leur nom pourrait laisser penser, les prototypes utilisés dans les processus participatifs n'ont pas besoin d'être parfaits ou définitifs. Il peut s'agir de simples maquettes d'espaces, d'esquisses de nouveaux aménagements ou de maquettes réalisées à partir de matériaux recyclés. Leur intérêt ne réside pas dans le résultat final, mais dans la conversation qu'ils suscitent : en construisant quelque chose de concret, les participants sont en mesure de discuter d'idées, de remettre en question des hypothèses et de suggérer des améliorations bien plus efficacement que lors d'une discussion abstraite.

3.3. Création, narration et jeu

Dans la pratique, les meilleures sessions de co-conception combinent trois types d'interaction qui se renforcent mutuellement :

- Tout d'abord, les participants créent quelque chose : une carte, une maquette, un collage représentant un futur espace public.
- Ensuite, ils expliquent l'histoire ou le raisonnement qui sous-tend leur création : ce qu'ils avaient en tête, ce que cet espace représente et ce qui manque.
- Enfin, ils la mettent en scène – en imaginant comment cette idée fonctionnerait dans la réalité, souvent par le biais de jeux de rôle ou de scénarios simulés.

Cette combinaison est puissante car elle relie des idées abstraites à des situations concrètes de la vie quotidienne.

3.4. Outils participatifs utilisés en urbanisme

Jeux sérieux

Les jeux sérieux sont des jeux — comportant des règles, des rôles, des cartes ou des plateaux — qui aident les groupes à explorer des décisions complexes de manière structurée mais captivante. Ils sont particulièrement utiles pour simuler des dilemmes du monde réel : comment répartir l'espace d'un parc entre des usagers ayant des besoins différents ? Comment hiérarchiser des investissements limités ? Qui devrait avoir le plus grand poids dans les décisions ? Le format ludique réduit la pression, facilite la participation des personnes qui pourraient se sentir intimidées par des cadres formels, et met en évidence les compromis inhérents à toute décision urbaine.

Outils de cartographie visuelle

Les cartes participatives – physiques ou numériques – permettent aux groupes de créer des représentations partagées des lieux, des relations et des enjeux. Une carte de quartier élaborée collectivement par des jeunes peut révéler des itinéraires évités



pour des raisons de sécurité, des lieux de rencontre informels qui n'apparaissent sur aucune carte officielle, ou des zones perçues comme « appartenant à d'autres ». Ces outils aident également à identifier les acteurs clés, à visualiser les liens entre les éléments de l'espace et à explorer comment les zones pourraient être réorganisées. Sous forme numérique, les plateformes de cartographie collaborative permettent de recueillir les contributions d'un nombre bien plus important de participants.

Détection citoyenne et science citoyenne

La « citizen sensing » consiste pour les habitants à collecter des données sur leur propre environnement à l'aide d'applications, de capteurs à faible coût, de plateformes en ligne ou de protocoles d'observation simples. Dans le cadre d'une ULL ou d'un processus participatif impliquant des jeunes, cette approche peut prendre des formes très concrètes : enregistrer les températures dans différentes zones d'un parc, cartographier les endroits éclairés ou non, documenter la fréquence d'utilisation des différentes installations. Ces données, générées par la communauté elle-même, peuvent éclairer la phase de diagnostic et renforcer la légitimité des interventions proposées auprès des décideurs.

3.5. Les défis de l'urbanisme participatif

Lorsqu'elles sont appliquées à l'urbanisme, les méthodes participatives se heurtent à des tensions structurelles que les professionnels doivent anticiper et gérer en toute honnêteté :

- a) **L'échelle** constitue sans doute le défi le plus récurrent. La plupart des techniques participatives fonctionnent mieux au sein de petits groupes fondés sur la confiance, où chaque voix peut être entendue et où des relations peuvent se nouer au fil du temps. Or, les décisions d'urbanisme affectent rarement un seul groupe réuni dans une même pièce : elles façonnent des quartiers entiers, des axes de mobilité ou des infrastructures à l'échelle de la ville pour des décennies. La question cruciale est de savoir comment transposer les enseignements tirés d'ateliers en petit comité vers des stratégies urbaines plus larges sans aplatir les nuances, effacer les points de vue minoritaires ou réduire l'expérience vécue à un simple point de données. Il n'y a pas de réponse parfaite, mais les bonnes pratiques consistent à superposer différentes méthodes, par exemple : 1) combiner la profondeur des discussions en petits groupes avec des enquêtes à plus grande échelle ou une participation numérique, et 2) préciser clairement comment chaque niveau de contribution sera pondéré dans la prise de décision.



b) **La traduction de la participation en décisions** constitue le deuxième défi majeur, et sans doute celui qui suscite le plus souvent la désillusion. Les processus participatifs génèrent une matière riche : récits, dessins, cartes mentales, prototypes, réactions émotionnelles face aux espaces. C'est précisément ce qui fait leur valeur. Mais les institutions d'urbanisme fonctionnent généralement selon un langage différent : indicateurs, directives de conception, stratégies spatiales, recommandations politiques, analyses coûts-bénéfices. Rapprocher ces deux registres nécessite un effort délibéré. Lorsque cet effort est négligé ou précipité, les contributions de la communauté risquent d'être réduites à des idées qui disparaissent dans des rapports que personne ne lit. **La gouvernance et le pouvoir de décision** constituent le troisième défi – et celui qui exige le plus d'honnêteté. Les processus participatifs se déroulent presque toujours pendant les phases de consultation ou de planification, bien avant le moment où les infrastructures physiques sont définies et les budgets engagés. Cela signifie que le niveau d'influence des communautés est réel mais limité. Faire preuve de transparence quant à ces limites n'est pas une contrainte : c'est une obligation éthique. Les participants qui comprennent dès le départ ce sur quoi ils peuvent ou ne peuvent pas exercer une influence sont bien plus enclins à s'engager de manière constructive, et bien moins susceptibles de se sentir trompés lorsqu'ils découvrent que certaines décisions n'ont en réalité jamais fait l'objet d'une consultation.



Obstacles à la participation

Même lorsqu'un processus participatif est bien conçu, des obstacles peuvent empêcher les participants visés d'apporter leur contribution. Comprendre ces obstacles est la première étape pour les éliminer.

Certaines sont structurelles : le manque de confiance envers les institutions, accumulé au fil d'années de promesses non tenues ; les barrières linguistiques qui rendent inaccessibles les documents écrits ou les formats de réunion formels ; et les obstacles logistiques tels que des horaires peu pratiques, des lieux peu familiers ou l'absence de structures d'accueil pour les enfants. D'autres sont plus subtiles : la « fatigue de la consultation » (l'épuisement cumulé des communautés à qui l'on a demandé leur avis à maintes reprises sans voir de résultats) ; ou la conviction tacite (justifiée par des expériences passées) que la participation ne mènera pas à un véritable changement.

Une animation efficace auprès de groupes diversifiés – et en particulier auprès des jeunes et des personnes en situation de handicap – consiste à créer activement les conditions dans lesquelles les différentes façons de savoir et de s'exprimer sont valorisées à égalité. Cela implique de fournir des outils accessibles et de multiples formats de participation, de clarifier clairement les attentes dès le départ, de laisser place au malaise et aux désaccords, et, surtout, de veiller à ce que les participants puissent voir comment leurs contributions sont utilisées au fur et à mesure que le processus avance.

Connaissances pratiques

Études de cas – Bonnes pratiques

PROJET	PAYS	TYPE D'INITIATIVE	PARTICIPATION DES JEUNES	PRINCIPAUX RESULTATS	SOURCE
PLAYGROUND4ALL	Portugal	Rénovation d'installations sportives dans des quartiers défavorisés	Les jeunes en tant que leaders communautaires ; conception participative d'activités et d'espaces inclusifs	Des espaces accessibles appartenant à la communauté, favorisant la cohésion sociale	Lien vers le projet
URBAN MOBILITY CLUB (UMC)	Roumanie	Un « Living Lab » participatif axé sur l'accessibilité et la conception inclusive	Des personnes en situation de déficience visuelle et des professionnels collaborent à la création d'outils numériques	Les premières cartes tactiles de Bucarest ; l'application Tandem pour s'orienter dans le métro	Portfolio en ligne ACT4DYS ; Zero Project
FURNISH / FURNISH-KIDS	Espagne / Italie	Laboratoire urbain vivant avec des éléments urbains mobiles	Des jeunes co-crésent et testent du mobilier urbain temporaire (Barcelone/Milan)	Des espaces flexibles dédiés au jeu et à la socialisation ; un modèle reproductible	Lien vers le projet

PLAY PLAN — BARCELONE	Espagne	Un aménagement urbain axé sur les enfants et les jeunes	Co-cr�ation d'aires de jeux inclusives et accessibles avec les enfants et les jeunes	Am�liorer le bien-�tre, la coh�sion sociale et la conception urbaine centr�e sur les usagers	Lien vers le projet
BUDGET PARTICIPATIF DES JEUNES — CASCAIS	Portugal	Budget participatif des jeunes	Les jeunes proposent, votent et assurent le suivi de projets de r�g�n�ration urbaine	Autonomisation citoyenne ; financement de projets men�s par les jeunes	Lien vers le projet
PARC LINEAIRE DE CUERNAVACA	Mexique	R�novation urbaine participative d'un corridor ferroviaire d�s affect�	Implication des jeunes dans la revitalisation des espaces verts dans les �coles et les quartiers	Int�gration de la nature dans l'environnement urbain ; am�lioration de la sant� mentale et environnementale	Lien vers le projet
GREENOVATE — KOZANI	Gr�ce	Revitalisation du centre-ville gr�ce � la nature et � l'implication de la communaut�	La communaut� locale, y compris les jeunes, participe � la revitalisation du centre-ville	Espaces verts, mobilit� durable, renforcement de la coh�sion sociale	Lien vers le projet
LABORATOIRES VIVANTS POUR LA JEUNESSE	Europe (plusieurs)	Living Labs ax�s sur les jeunes	Les jeunes en tant que co- chercheurs et co-concepteurs dans des contextes urbains r�els	M�thodologies participatives document�es et reproductibles	Lien vers le projet

OPEN NATURE

Europe
(plusieurs
pays)

Co-conception dans des
zones urbaines densément
peuplées impliquant des
enfants et des jeunes

Implication des jeunes dans la
revitalisation des espaces verts
dans les écoles et les quartiers

Intégration de la nature dans
l'environnement urbain ;
amélioration de la santé
mentale et environnementale



4. Comprendre les besoins des jeunes en situation de handicap

Les jeunes en situation de handicap sont souvent confrontés à **des obstacles** multiples et **croisés** dans les espaces publics. Il s'agit notamment de revêtements de sol irréguliers qui rendent les déplacements difficiles, d'environnements très fréquentés ou bruyants pouvant être oppressants, d'un manque d'infrastructures sportives et de loisirs accessibles, ainsi que de la stigmatisation sociale. De plus, de nombreux espaces publics manquent d'informations claires, d'un éclairage sûr ou d'aménagements de sièges adaptés aux différents besoins sensoriels et physiques, ce qui peut empêcher ou dissuader les jeunes en situation de handicap de s'y rendre ou de participer à des activités avec leurs pairs.

Il est essentiel d'écouter les jeunes en situation de handicap pour comprendre ces défis dans leur contexte. Des promenades cartographiques animées par les jeunes, des journaux photographiques et des groupes de discussion peuvent révéler, par exemple, qu'un parc très fréquenté est inaccessible par certaines entrées, qu'il n'y a pas d'espaces calmes pour se détendre, ou que les terrains de sport existants sont perçus comme hostiles ou exclusifs. Ces observations aident les animateurs jeunesse et les autorités locales à identifier des changements modestes mais efficaces, tels que l'ajout de groupes de sièges inclusifs, la création de micro-zones adaptées aux besoins sensoriels ou l'amélioration de la signalétique, qui rendent les espaces plus accueillants sans nécessiter une refonte complète.

5. Stratégies pour des espaces jeunesse durables et inclusifs

Plusieurs stratégies peuvent contribuer à garantir que les espaces publics adaptés aux jeunes soient à la fois inclusifs et durables dans le temps. Encourager les pratiques durables peut passer par la conception participative d'espaces favorisant la mobilité active (par exemple, des parkings à vélos, des itinéraires piétonniers sécurisés), l'intégration d'infrastructures vertes (arbres d'ombrage, éléments inspirés de la nature) et la promotion de l'usage partagé des installations sportives afin de réduire le gaspillage des ressources. Les campagnes menées par les jeunes – en ligne et hors ligne – peuvent renforcer ces changements en mettant en avant les modes de vie à faibles émissions de carbone, les événements inclusifs et la préservation des espaces publics.

La création d'espaces inclusifs nécessite de combiner des interventions physiques et sociales. Sur le plan physique, cela peut inclure la mise à disposition de différents types de sièges, d'espaces modulables pouvant accueillir à la fois des activités calmes et dynamiques, des lignes de visibilité dégagées pour la sécurité, ainsi que des aménagements sensoriels adaptés aux usagers neurodivergents. Sur le plan social, cela implique des règles élaborées conjointement, des programmes animés par les jeunes (événements, tournois, activités culturelles) et des accords de cogestion dans lesquels des groupes de jeunes partagent la responsabilité de l'espace avec les municipalités ou les organisations communautaires. Ces approches contribuent à faire évoluer les espaces publics, qui ne sont plus

simplement « pour les jeunes », mais deviennent « par et avec les jeunes », favorisant ainsi un sentiment durable d'appropriation et de gestion responsable.

Lien avec le scénario de simulation

Le scénario 3 transpose les concepts du module en un défi concret de conception et d'animation, dans lequel les participants jouent le rôle d'animateurs jeunesse guidant une refonte d'un parc réel menée par des jeunes. L'idée centrale est que les animateurs jeunesse s'entraînent à animer un processus de type « laboratoire vivant » où des jeunes (18-29 ans) co-conçoivent des améliorations pour un parc ou une place réelle, en utilisant l'urbanisme tactique et des outils participatifs pour générer des interventions rapides et vérifiables.

Mise en pratique des connaissances théoriques pendant la phase de conception

Au cours de la phase de conception, les participants peuvent utiliser les cadres présentés dans ce module (laboratoires vivants urbains, Nouveau Bauhaus européen (NEB), urbanisme tactique et outils de participation des jeunes) comme lignes directrices pour leur travail d'équipe. Des équipes composées de profils tels que des urbanistes, des défenseurs des personnes en situation de handicap, des représentants de la jeunesse et des défenseurs de l'environnement et du climat analysent une carte de base du parc sélectionné et identifient les enjeux clés : zones sous-utilisées, lacunes en matière d'accessibilité, problèmes de sécurité et opportunités manquées pour les activités destinées aux jeunes.

S'inspirant du concept des « Urban Living Labs », les équipes considèrent le parc comme un laboratoire en situation réelle où les idées peuvent être testées par le biais d'interventions progressives plutôt que par une refonte ponctuelle. L'urbanisme tactique guide leur réflexion sur des prototypes de petite envergure et à faible coût (par exemple, des sièges temporaires, des jeux peints, des modules de micro-sport) qui pourraient constituer des premières étapes, tandis que les principes du NEB les aident à s'assurer que les propositions allient durabilité, inclusion et qualité esthétique. Les outils de cartographie et de co-conception menés par les jeunes, présentés plus haut dans ce module, façonnent la manière dont ils envisagent d'impliquer les jeunes à chaque étape du processus.

Préparation de l'exposé et de la présentation

La phase de présentation et d'exposé exige des équipes qu'elles synthétisent leurs idées et les communiquent de manière convaincante, comme si elles s'adressaient à des responsables municipaux et à des acteurs locaux. Les participants doivent explicitement relier leur stratégie de conception et de mise en œuvre aux cadres conceptuels du module, en expliquant, par exemple, en quoi leur projet :

- intègre des diagnostics et une co-conception menés par les jeunes ;

- utilise l'urbanisme tactique comme moyen à faible risque de tester des changements ;
- reflète les valeurs du NEB en matière de durabilité, d'inclusion et d'esthétique ;
- répond aux besoins spécifiques de jeunes issus de la diversité, y compris ceux en situation de handicap.

Au cours de cet exercice, les animateurs de jeunesse s'entraînent à formuler les propositions des jeunes dans un langage qui trouve un écho auprès des décideurs – en mettant en avant des avantages tels que le renforcement de la sécurité, une meilleure utilisation de l'espace, le renforcement des liens communautaires et l'alignement sur les ODD et les stratégies locales. Cela reflète le travail de plaidoyer dans la vie réelle, où une narration claire et fondée sur des preuves est essentielle.

Points de discussion pour le débriefing et la réflexion

Au cours de la phase de débriefing et de réflexion, les participants sont invités à examiner de manière critique à la fois le déroulement du travail en groupe et le contenu de leurs propositions. Voici quelques pistes de discussion :

- Qu'est-ce que votre équipe a appris sur les besoins et les points de vue des différents groupes de jeunes dans le parc ?
- Comment avez-vous intégré les voix et les expériences des jeunes en situation de handicap dans vos idées ?
- Quels outils de participation (cartographie, co-conception, prototypage, budgétisation, cogestion) avez-vous privilégiés, et pourquoi ?
- Quels compromis avez-vous dû trouver entre ambition et faisabilité, ou entre résultats rapides et changement à long terme ?
- Comment adapteriez-vous ce processus dans votre propre ville ou organisation, en tenant compte des contraintes et des opportunités locales ?

Ces réflexions aident les participants à faire le lien entre la simulation et leur contexte de travail réel, et à identifier les mesures concrètes qu'ils peuvent prendre pour mettre en œuvre des processus de codéveloppement menés par les jeunes au-delà de la formation.

Glossaire des termes clés et des acronymes

Terme / Acronyme	Signification
WP	Work Package
NEB	Nouveau Bauhaus européen
ODD	Objectifs de développement durable
ULL	Laboratoire urbain
NBS	Solutions fondées sur la nature

Ressources et bibliographie

Nouveau Bauhaus européen (NEB)

- Commission européenne (2021). Le Nouveau Bauhaus européen : beau, durable, solidaire. <https://new-european-bauhaus.europa.eu>
- Stravides, S. & Trogal, K. (2022). Le Nouveau Bauhaus européen : possibilités et défis. Architectural Theory Review.
- Page du projet Youth4Bauhaus – exemples concrets de jeunes qui réinventent des espaces locaux selon les principes du NEB.
- Prix NEB 2025
- EIT Urban Mobility

Objectifs de développement durable (ODD)

- Nations Unies (2015). Transformer notre monde : le Programme de développement durable à l'horizon 2030. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Nations Unies (2023). Rapport d'étape sur l'ODD 11. <https://sdgs.un.org/goals/goal11>
- ONU-Habitat (2020). Rapport sur les villes du monde 2020 : La valeur de l'urbanisation durable. <https://unhabitat.org>
- Commission européenne (2022). Le Nouveau Bauhaus européen et les ODD : relier le design aux objectifs de développement durable. Office des publications de l'UE.

Labs urbains



- Puerari, E., de Koning, J. I. J. C., von Wirth, T., Karré, P. M., Mulder, I. J., & Loorbach, D. A. (2018). Dynamiques de co-cr  ation dans les laboratoires urbains. *Sustainability* (Suisse), 10(6). <https://doi.org/10.3390/su10061893>
- FASTER H2020
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2014). Sondes, bo  tes    outils et prototypes : trois approches de la cr  ation dans la co-conception. *CoDesign*, 10(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>
- Certom  , C. (2017). Faire de l'am  nagement urbain un objectif participatif public : vers un urbanisme fond   sur des donn  es factuelles. *Actes de l'Institution of Civil Engineers – Am  nagement urbain et urbanisme*. <https://doi.org/10.1680/JURDP.16.00038>
- Le processus des « Living Labs » – Vid  o YouTube
- EIT Urban Mobility – Pr  sentation des laboratoires urbains vivants (Urban Living Labs) : br  ves explications et exemples de projets utilisant les ULL dans des villes europ  ennes.
- Pages du projet FURNISH / FURNISH-KIDS : elles montrent comment les laboratoires vivants urbains (ULL) et les   l  ments urbains mobiles ont   t   co-cr    s et test  s    Barcelone et    Milan.
- Projet « Empowering Communities Through Youth Innovation – Youth Living Labs » : description pratique, sous forme de bo  te    outils, des laboratoires vivants ax  s sur les jeunes.
- Atelier de co-cr  ation
- Minecraft comme outil de conception participative en urbanisme
- Karst T. Geurs, Benjamin B  ttner et Brigitte Vettori. 2023. Pratiques et technologies de co-cr  ation pour un urbanisme ouvert. Dans : 11   Conf  rence internationale sur les communaut  s et les technologies (C&T) (C&T '23), du 29 mai au 2 juin 2023, Lahti, Finlande. ACM, New York, NY,   tats-Unis, 4 pages. <https://doi.org/10.1145/3593743.3593786>
- Bisschops, S., & Beunen, R. (2019). Un nouveau r  le pour les initiatives citoyennes : les difficult  s de la co-cr  ation du changement institutionnel en

urbanisme. Journal of Environmental Planning and Management, 62(1), 72–87. <https://doi.org/10.1080/09640568.2018.1436532>

- Echaniz, A., Celik, S., et Ham, P. (2022) Une approche participative du développement urbain : co-concevoir des quartiers côtiers résilients, dans Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (éd.), DRS2022 : Bilbao, du 25 juin au 3 juillet, Bilbao, Espagne. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.573>

Solutions fondées sur la nature

- Blanc, N., Clauzel, C., About, C. et al. Vérifier les cours d'école pour rapprocher les gens de la nature : un exemple de solutions fondées sur la nature ? npj Urban Sustain 5, 64 (2025). <https://doi.org/10.1038/s42949-025-00252-6>. Lien.
- Les solutions fondées sur la nature et leur potentiel pour attirer les jeunes générations. Chiara Giachino, Giulio Pattanaro, Bernardo Bertoldi, Luigi Bollani, Alessandro Bonadonna (2021). <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2020.105176>. Lien.

Autres ressources

- Projet OPEN NATURE – co-conception pour la réhabilitation des zones urbaines denses avec les enfants
- Projet Greenovate – revitalisation du centre-ville de Kozani
- Découvrez les 116 dernières bonnes pratiques URBACT !
- Cascais, budget participatif des jeunes : faire entendre la voix des jeunes auprès des décideurs politiques
- BUDGET PARTICIPATIF DES JEUNES DE CASCAIS – Le processus (vidéo YouTube)
- Forum sur l'urbanisme – recueil de bonnes pratiques ; organisation civique de premier plan
- NACTO – Association nationale des responsables des transports urbains
- Commission européenne. (2020). Bonnes pratiques en matière de participation des jeunes. Bruxelles : Commission européenne.



Co-funded by
the European Union



- Borkowska-Waszak, S., Diamantopoulos, S. E., Lavelle, P., & Martinello, O. (2020). Bonnes pratiques en matière de participation des jeunes : rapport intermédiaire du projet « Youth for a Just Transition ». Commission européenne, Direction générale de la politique régionale et urbaine.
- Consortium du projet Map4Accessibility. (2024). Améliorer l'accessibilité urbaine pour des villes inclusives. https://map4accessibility.eu/wp-content/uploads/2024/11/PR5_-Open-Access-Book_Map4accessibility.pdf

Module 3 – SCÉNARIO

A. Guide de l'animateur

Objectifs de la session

À l'issue de cette session, les participants devraient être capables de :

- Identifier les barrières physiques, sensorielles et sociales qui entravent l'utilisation de l'espace public par les jeunes, y compris les personnes en situation de handicap.
- Adopter une approche de co-crédation : partir de témoignages réels pour formuler des propositions d'intervention.
- Reconnaître que les solutions en matière d'accessibilité sont également des solutions en faveur du développement durable et de la qualité urbaine.
- Négocier des compromis entre des besoins divers et des propositions concrètes.
- Repartir avec des outils pratiques et transposables pour travailler avec les jeunes et les municipalités.

Cadre conceptuel (à l'intention de l'animateur) : trois concepts qui structurent la séance

1. Urbanisme tactique – Interventions à faible coût, rapides et réversibles qui permettent de tester des changements avant de les rendre permanents. Tables de terrasse, revêtements de sol tactiles temporaires, petits jardins.
2. Co-crédation / Laboratoire vivant – Processus dans lequel les utilisateurs finaux participent à la définition, à l'expérimentation et à l'évaluation des solutions. Il ne s'agit pas d'une simple consultation, mais d'une co-crédation.
3. Espace public – Espace commun conçu pour être accessible, inclusif et apprécié de tous. Plus qu'un simple lieu physique, c'est un pôle social qui favorise l'interaction, la participation et le sentiment d'appartenance. La qualité des espaces publics influence directement la manière dont les gens utilisent la ville et s'y rapportent.

Structure de la session (1 h 30)

Heure	Durée	Phase	Méthode
0-10 min	10 min	Ouverture : mise en valeur et présentation du jardin	
10 à 30 min	20 min	Phase 1 – Diagnostic : « Qu'est-ce que ce jardin ? »	Lecture guidée + post-it
30 à 50 min	20 min	Phase 2 – Jeu de rôle : Témoignages de jeunes	Jeu de rôle + discussion guidée
50 min – 1 h 10	20 min	Phase 3 – Conception collaborative : trois changements possibles	Travail en équipe
1 h 10 – 1 h 25	15 min	Phase 4 - Présentations et gestion des conflits	Présentations rapides + discussion
1 h 25 – 1 h 30	5 min	Conclusion : que vais-je retenir de cette expérience ?	Réflexion individuelle

Matériel nécessaire

- Par équipe (4 à 5 participants) :
- Fiche de témoignages sur les traits de caractère (une par participant) – Partie C du présent document
- Formulaire de diagnostic – Phase 1 (partie D)
- Fiche de jeu de rôle - Phase 2 (partie E)
- Fiche de co-conception A3 – Phase 3 (partie F)
- Post-it (3 couleurs : jaune = détail, orange = problème, vert = solution)
- Marqueurs
- Facultatif : kit d'inspiration (photos d'exemples d'espaces inclusifs)

 **Remarque sur l'accessibilité** : avant la session, vérifiez les besoins des participants en matière d'accessibilité (fauteuils roulants, interprètes en langue des signes, documents en format accessible, etc.). Adaptez le matériel en conséquence.

Guide d'animation par phase

Ouverture (0 à 10 min)

Exercice brise-glace pour lancer la session :

« Pensez à un espace public que vous fréquentez régulièrement. Pouvez-vous imaginer pourquoi une personne souffrant d'un handicap moteur, visuel ou sensoriel pourrait ne pas se sentir à l'aise de s'y rendre ? »

Présentation rapide :

Les objectifs de la séance

- Les trois concepts clés : l'urbanisme tactique, la co-crédation, l'importance de l'espace public
- Déroutement de la session : quatre phases, travail en équipe avec des personnages attribués
- Distribuez les cartes de personnages : chaque équipe reçoit un jeu de 4 à 5 personnages

Phase 1 – Diagnostic (10 à 30 min)

- Guider la lecture du récit à l'aide de 3 questions ciblées :
- Quels sont les obstacles physiques présents dans ce jardin ?
- Quels groupes de jeunes sont absents et pourquoi ?
- Que dirait votre personnage en entrant dans ce jardin pour la première fois ?

Conseil d'animation : ne laissez pas cette phase se transformer en une discussion abstraite sur les politiques. Restez concentré sur le concret : ce qui existe, ce qui manque, qui est exclu. Utilisez les post-it comme outil pour cela.

Phase 2 – Empathie (30 à 50 min)

Chaque participant se met dans la peau de son personnage. L'équipe a lu les témoignages et répond désormais aux questions de la fiche de jeu de rôle en adoptant la voix de son personnage.

Comment animer le jeu de rôle :

Encouragez la précision : pas de « Beatriz pense que... », mais « quand je (Beatriz) entre sur la rampe, je ressens... ». Le changement de personne grammaticale active l'empathie incarnée.

Phase 3 — Co-conception (45 min — 1 h 10)

Les équipes élaborent trois propositions d'intervention. N'oubliez pas :

- Petites et vérifiables : un changement qui peut être expérimenté en 30 jours
- Une proposition doit aborder la durabilité/le climat (ombre, végétation, mobilité active)

- Une proposition doit impliquer les jeunes eux-mêmes dans sa mise en œuvre ou son test
- Une proposition doit mettre l'accent sur l'inclusion

Exemples d'interventions tactiques (partagées oralement, non imposées) :

- *Bande tactile temporaire + senteurs dans les parterres de fleurs → orientation vers Sofia*
- *Table de pique-nique avec espace latéral pour fauteuil roulant + plante grimpante → Beatriz et Inês avec de l'ombre durable*
- *Chemin stabilisé (compacté) menant à la → zone de skate de Tomás*
- *Coin tranquille avec hautes haies + tapis d'herbe dense → Mariana*

Phase 4 — Présentations et négociation (1 h 10 – 1 h 25)

Chaque équipe présente 1 à 2 propositions en 2 minutes. Questions de discussion pour le grand groupe :

- Qui en tire le plus grand bénéfice ? Et qui pourrait en pâtir ou être laissé pour compte ?
- Ces trois changements sont-ils compatibles entre eux, ou créent-ils un conflit d'utilisation ?
- S'ils disposaient de 5 000 € et de trois mois, par où commenceriez-vous ?
- Comment impliquer les jeunes dans ces témoignages ?

Conclusion — « Qu'est-ce que je retiens de tout cela ? » (1 h 25 – 1 h 30)

Chaque participant écrit une phrase (post-it vert) :

« Une chose que je vais demander aux jeunes lorsque je travaillerai sur les espaces publics de ma communauté. »

Affichez les post-it sur un tableau bien visible. Prenez une photo pour garder un souvenir collectif de la séance.

B. Le Jardin des Acacias – Récit

Ce jardin n'existe pas sous ce nom. Mais il existe dans de nombreuses villes. Peut-être dans la vôtre.

Ce jardin existe depuis plus de 80 ans. Il possède une fontaine au centre qui ne fonctionne plus depuis 2019 – « en réparation ». Il est bordé de rosiers bien entretenus le long du mur nord. Il abrite de vieux arbres, qui imposent le respect,

dont les racines, au fil des décennies, ont soulevé le pavage – un centimètre par-ci, deux centimètres par-là – jusqu'à le transformer, le rendant plein d'ondulations et de fissures. Le jardin s'étend sur environ 1,8 hectare. Assez grand pour donner une impression d'espace, mais assez petit pour que tous les sentiers finissent par se croiser au centre.

L'entrée principale est accessible par trois marches – petites, presque discrètes – qui séparent la promenade du jardin. Il existe également une rampe latérale. La rampe est bien là, mais le matériau utilisé n'offre pas l'adhérence nécessaire. De plus, l'un des arbres



centenaires est situé juste à côté de la rampe et, depuis sa mise en place en 2017, ses racines provoquent des irrégularités de plus en plus importantes à la surface. Ces déformations ont déjà atteint un point tel que les personnes en fauteuil roulant ne peuvent plus accéder à la rampe de manière autonome.

À l'intérieur du jardin

Les allées principales sont pavées de galets portugais. Pour les personnes en fauteuil roulant, cela se traduit par une succession de vibrations constantes. Pour les personnes malvoyantes qui utilisent une canne, le sol est imprévisible.

Les allées secondaires sont en terre battue. En été, elles soulèvent de la poussière. En hiver, elles deviennent boueuses. Elles ne sont pas délimitées et ne disposent pas d'éclairage propre. L'éclairage public ne couvre qu'environ la moitié du jardin.

Les bancs sont en pierre froide, sans dossier. Il n'y a pas de prises électriques. Il n'y a pas de Wi-Fi. Il n'y a ni abri ni structure protégeant du soleil intense de juillet ou de la pluie de novembre.

❖ Que nous révèlent les données ?

Dans une enquête menée par le conseil paroissial en 2023 :

- 68 % des habitants âgés de 18 à 29 ans n'utilisent pas régulièrement le jardin.

- Raisons invoquées : « il n'y a rien à faire » (41 %), « je ne m'y sens pas à l'aise » (29 %), « ce n'est pas sûr la nuit » (22 %).
- Moins de 12 % des usagers quotidiens sont des jeunes âgés de 18 à 35 ans.

Le pourcentage de jeunes adultes en situation de handicap qui fréquentent régulièrement le Jardim est inconnu – il n'a jamais été mesuré.

C. Témoignages des personnages

Imprimez cette fiche, découpez les cartes et distribuez-en une par participant.

Chaque membre de l'équipe adopte le point de vue de son personnage tout au long de la session.

Beatriz, 22 ans

Étudiante à l'université – Utilisatrice d'un fauteuil roulant manuel

« J'aime aller au jardin avec mes amis. Mais nous n'avons jamais réussi à emprunter l'itinéraire que nous voulions. L'allée principale est la plus belle, mais le trottoir vibre tellement qu'au bout de dix minutes, je commence à avoir mal au dos. Les bancs ne m'aident pas non plus : ils sont adossés aux allées et il n'y a pas d'espace à côté pour que je puisse garer mon fauteuil et être au même niveau que mes amis. Une fois, j'ai dû utiliser les toilettes accessibles, mais elles étaient fermées à clé. Il faut demander la clé au conseil paroissial, qui n'est ouvert que de 9 h à midi. J'ai fini par devoir quitter le jardin. »

Ce que je souhaitais : un chemin continu et plat qui traverse le jardin d'un bout à l'autre ; des bancs avec de l'espace sur le côté pour les fauteuils roulants ; des toilettes véritablement accessibles.

Mariana, 19 ans

Trouble du spectre autistique · Hypersensibilité sensorielle

« Parfois, j'ai vraiment besoin de sortir de chez moi pour aller dans un espace vert et prendre l'air. Mais les parcs peuvent être difficiles à gérer pour moi. Il y a beaucoup de bruit, beaucoup de monde, beaucoup de choses qui se passent en même temps.

Dans le jardin, il y a un coin avec de grands arbres que j'aime beaucoup. La lumière y est plus douce et on entend les oiseaux. Le problème, c'est d'y arriver : les allées passent toutes par la partie centrale, où il y a toujours de la musique, des enfants qui courent, des gens qui parlent fort. Parfois, j'y arrive. D'autres fois, je fais demi-tour. »

Ce que je voulais : un coin tranquille, ombragé et avec de l'herbe. Pas besoin que ce soit grand, mais accessible sans devoir traverser tout ce chaos.

Sofia, 26 ans

Malvoyante (vision fonctionnelle partielle, sans guide)

« Je suis allée plusieurs fois au jardin, donc je connais plus ou moins les lieux. Mais si j'entre par une autre entrée, je perds mes repères. Rien ne m'indique où je me trouve : ni texture différente au sol, ni repère sonore. Une fois, je suis entrée par une entrée latérale et il m'a fallu près de vingt minutes pour réaliser où j'étais. J'ai fini par rester là, à attendre que quelqu'un passe pour lui demander de l'aide. C'était étrange, car j'avais l'impression que le problème venait de moi. »

Ce que je souhaitais : un revêtement tactile aux entrées et aux carrefours clés. Et des plantes aromatiques dans les parterres – en plus d'être belles, elles m'aident à m'orienter grâce à leur odeur.

Tomás, 18 ans

Skateur · Blessure récente à la cheville

« Je viens dans ce jardin depuis que je suis tout petit pour faire du skate. Il y a une zone pavée qui est parfaite pour ça. Il y a deux mois, je me suis blessé à la cheville. Je pensais pouvoir venir quand même, juste pour être avec mes amis. Mais le chemin pour y accéder est tout en irrégularités. Entre le pavé et les racines des arbres qui soulèvent le sol, arriver jusqu'à cette zone est très difficile pour moi en ce moment. Mes amis continuent d'y aller quand ils ont des après-midis libres, mais moi, je rentre chez moi. »

Ce que je voulais : un parcours permettant d'accéder à la zone de skate sans que cela ressemble à un parcours d'obstacles.

Inês, 22 ans

Étudiante à l'université · Étudiante salariée

« Entre les cours et le télétravail, je passe de nombreuses heures devant mon ordinateur portable. Parfois, j'aimerais étudier dans le jardin plutôt que d'être toujours enfermée à la bibliothèque ou dans un café. Mais dans le jardin, il n'y a pas de tables. Ni d'endroits confortables où l'on puisse étudier sur ordinateur. Les bancs sont en pierre et n'ont pas de dossier. Au bout d'un moment, j'ai mal au dos. Il n'y a pas non plus d'ombre constante pendant une grande partie de l'après-midi – et mon téléphone finit toujours par être à court de batterie. »

Ce que je souhaitais : de simples tables ombragées, des bancs un peu plus confortables et peut-être des bornes de recharge solaires.

D. Fiche de travail — Phase 1 : Diagnostic

Équipe : _____

Personnages : _____ / _____ / _____ / _____

Instructions (15 à 20 min)

Lisez le récit sur le Jardin des Acacias et, chacun du point de vue de son personnage, répondez aux questions ci-dessous. Partagez ensuite vos réponses au sein de l'équipe.

Quelle caractéristique physique du jardin votre personnage a-t-il remarquée en premier ?

Quels sont les deux principaux problèmes que vous identifiez, du point de vue de vos personnages ?

Quel(s) groupe(s) de jeunes n'est (ne sont) pas représenté(s) dans ce jardin ? Pourquoi ?

Sur quels points les points de vue de vos personnages coïncident-ils ? Sur quels points divergent-ils ?



Co-funded by
the European Union



E. Fiche de travail — Phase 2 : Jeu de rôle et témoignages

Instructions (15 à 20 min)

*Chaque membre de l'équipe répond en se mettant dans la peau de son personnage.
Utilisez la première personne. Discutez ensuite en équipe des différences et des points communs.*

Personnage	Quels obstacles rencontre-je dans ce jardin ?	Qu'est-ce dont j'ai besoin ou qu'est-ce que j'attends de cet espace ?
Beatriz		
Mariana		
Sofia		
Thomas		
Inês		

Quels points communs ressortent des différents témoignages ? Quels besoins communs identifiez-vous ?



Co-funded by
the European Union



F. Fiche de co-conception — Phase 3 : trois changements possibles

Instructions (20 à 25 min.)

Proposez trois interventions concrètes. Chacune doit :

- *répondre aux besoins d'un ou plusieurs personnages ;*
- *Être réaliste et vérifiable (faible coût, réversible, réalisable en 30 à 90 jours) ;*
- *Au moins l'une d'entre elles doit comporter une dimension de durabilité (écologie, ombrage, climat) et une autre une dimension d'accessibilité (physique ou sensorielle)*

CHANGEMENT 1

Quel changement proposons-nous ?

Qui en bénéficie ?	Qui peut être affecté négativement ?	Comment impliquer les jeunes dans la mise en œuvre ?

CHANGEMENT 2 – (inclure une dimension liée au développement durable/au climat)

Quel changement proposons-nous ?

Qui en bénéficie ?	Qui pourrait être affecté négativement ?	Comment impliquer les jeunes dans la mise en œuvre ?

CHANGEMENT 3

Quel changement proposons-nous ?

Qui en bénéficie ?	Qui pourrait être affecté négativement ?	Comment impliquer les jeunes dans la mise en œuvre ?

G. Partage et discussion

Après les présentations, prévoyez 5 minutes de réflexion individuelle et collective.

Questions pour la discussion en groupe (si le temps le permet)

- Quelle a été la proposition la plus surprenante que vous ayez entendue de la part d'une autre équipe ?
- Quels conflits d'usage avez-vous identifiés ? Comment ont-ils été négociés ?
- Si vous deviez présenter ces idées au conseil municipal demain, quels arguments utiliseriez-vous ?
- Comment pourriez-vous reproduire cet exercice avec des jeunes de votre quartier, en vous appuyant sur un véritable parc local ?

Principes clés à retenir

	L'accessibilité n'est pas une catégorie à part : c'est la condition fondamentale d'un espace public digne.
	Ce qui est durable est également inclusif : l'ombre, la végétation et des sols stables répondent aux enjeux climatiques et de mobilité.
	Commencer modestement n'est pas un mauvais départ : une intervention tactique qui a fait ses preuves est le meilleur argument en faveur d'une intervention permanente.
	La voix des usagers est une source d'information : les témoignages de Beatriz, Mariana, Sofia, Tomás et Inês en disent plus long que n'importe quel rapport technique.

Module 3 – ACTIVITÉ ET EXERCICE

L'activité et l'exercice suivants peuvent être utilisés pendant la simulation ou comme tâches préparatoires/d'accompagnement. Ils s'alignent sur les rôles du scénario et sont divisés en 4 phases.

1. Tâches des rôles de la phase de conception

a) Rôle de l'urbaniste – « Structure et flux »

Mission : À l'aide du plan de base du parc, identifiez les voies de circulation, les « zones mortes » et les points de conflit (par exemple, entre piétons et cyclistes, ou entre zones calmes et bruyantes). Indiquez les endroits où des aménagements rapides et peu coûteux (marquages au sol, barrières temporaires, éclairage) pourraient favoriser la fréquentation du parc par les jeunes.

Résultat : un schéma simplifié illustrant les flux de circulation et 2 à 3 propositions de réaménagement des chemins, des entrées ou de l'éclairage afin de favoriser davantage les rassemblements de jeunes, la visibilité et la mixité des activités.

Question : « Comment l'aménagement du parc peut-il être adapté pour que les jeunes puissent se déplacer, se rencontrer et passer du temps en toute sécurité ? »

De la théorie à la pratique	Voir la section 2 – Laboratoires vivants urbains (ULL), en particulier le concept des ULL en tant qu'espaces d'expérimentation en conditions réelles. L'approche de l'urbaniste doit intégrer la perspective du « laboratoire vivant » : quels changements peuvent être testés de manière réversible avant de devenir permanents ?
------------------------------------	--

b) Rôle de défenseur des personnes en situation de handicap – « Audit d'expérience inclusive »

Tâche : Réaliser une « visite virtuelle sur papier » du parc à l'aide d'un plan : imaginez étape par étape comment différents jeunes (par exemple, un jeune en fauteuil roulant, un jeune aveugle ou malvoyant, un jeune autiste) arrivent, se

déplacent, passent du temps et utilisent l'espace, puis répertoriez les obstacles et les opportunités dans chaque partie du parcours.

Résultat : une liste de contrôle comprenant au moins 3 obstacles majeurs et 3 propositions d'amélioration (par exemple, une signalisation plus claire, des micro-zones adaptées aux sens, des équipements de jeux/sportifs inclusifs, un meilleur éclairage aux entrées).

Question : « Quels petits changements réalistes permettraient d'améliorer immédiatement l'expérience des jeunes en situation de handicap ? »

De la théorie à la pratique	Voir la section 3.1 – Conception participative et la section 2.3 (Engagement citoyen) concernant le niveau de participation. Un audit d'accessibilité est plus efficace lorsqu'il est mené avec des jeunes en situation de handicap, plutôt que simplement à leur sujet – le niveau idéal de participation ici est « l'engagement par l'action ».
------------------------------------	---

c) Rôle des représentants des jeunes – « Appartenance et identité »

Tâche : Cartographier les endroits où les jeunes passent actuellement leur temps dans et autour du parc (ou ceux où ils aimeraient le faire), et décrire les sentiments associés à ces lieux (sécurité, ennui, inspiration, risque, calme).

Résultat : 1 à 2 profils types et une « carte des ambiances » simple du parc du point de vue des jeunes, identifiant les zones prioritaires à dynamiser.

Question : « Qu'est-ce qui ferait que ce parc nous donne le sentiment qu'il est « le nôtre » plutôt qu'un simple lieu de passage ? »

De la théorie à la pratique	Voir la section 3.2 – Élaboration d'approches, en particulier les sondages et les boîtes à outils génératives. La « carte d'ambiance » demandée dans cette tâche est précisément un exemple de boîte à outils générative : un moyen de rendre visibles des expériences subjectives qui seraient difficiles à exprimer dans une conversation.
------------------------------------	--

d) Rôle de défenseur de l'environnement et du climat – « Des avenir verts et actifs »

Tâche : Identifier les opportunités d'intégrer des solutions fondées sur la nature et la mobilité active (par exemple, arbres d'ombrage, petits espaces verts, points d'eau,

parkings pour vélos/trottinettes) qui correspondent aux modes de vie des jeunes et aux objectifs climatiques.

Résultat : une sélection de 3 à 4 interventions qui associent les avantages environnementaux (ombre, biodiversité, réduction de la chaleur) au bien-être des jeunes (confort, jeux, sport, vie sociale).

Question : « Comment le parc peut-il favoriser à la fois la résilience climatique et le bien-être des jeunes ? »

De la théorie à la pratique	Voir la section 1 – NEB, en particulier les principes de durabilité et de beauté. Les solutions fondées sur la nature (SFN) ne sont pas seulement des techniques environnementales : elles répondent également au besoin d’espaces plus agréables, plus vivants et plus accueillants pour les jeunes.
------------------------------------	---

2. Exercice de co-conception en groupe – « Des idées aux prototypes »

Une fois les tâches individuelles terminées, les équipes combinent leurs réflexions pour aboutir à un concept commun :

1. Étape 1 : Chaque rôle présente ses principales conclusions (2 à 3 minutes chacun).
2. Étape 2 : En groupe, sélectionnez 3 à 4 interventions prioritaires (par exemple : un centre sportif cogéré par les jeunes, un jardin paisible, un espace événementiel modulable, un éclairage et des chemins améliorés).
3. Étape 3 : Esquisser un « plan de prototype tactique » simple montrant ce qui pourrait être testé au cours des 6 à 12 prochains mois (par exemple, mobilier éphémère, jeux peints, modules de micro-sports, événements pilotes) et ce qui pourrait constituer un investissement à plus long terme ou un changement de politique (par exemple, une aire de skate permanente, un nouveau pavillon).

3. Micro-plan de laboratoire vivant – « Tester – Apprendre – S’adapter »

De la théorie à la	Voir la section 2.2 – Le cadre des 5 « I » (Inform, Inspirer, Initier, Mettre en œuvre, Impact). Les étapes de votre micro-plan doivent, en termes simples, correspondre à ces phases. Par quelle phase
---------------------------	---

pratique e	commencez-vous ? Que devez-vous faire avant de passer à la suivante ?
-----------------------------	---

(Vidéo YouTube – [Le processus du Living Lab](#))

En s'appuyant sur leur plan de prototype tactique, chaque équipe élabore un bref plan de Living Lab pour le parc, montrant comment la co-crédation menée par les jeunes se déroulerait au fil du temps, en s'inspirant des Urban Living Labs et de projets tels que FURNISH et FASTER.

Elles précisent :

- Étape 1 : Défi commun : une question directrice pour le parc (par exemple : « Comment ce parc peut-il devenir un lieu de rencontre sûr en soirée pour les jeunes (18-29 ans) ? »).
- Étape 2 : Exploration collaborative : 2 à 3 activités pour comprendre les besoins des jeunes (promenades cartographiques, journaux photographiques, sondages rapides).
- Étape 3 : co-conception : nombre et type d'ateliers, personnes à inviter (jeunes, associations de personnes en situation de handicap, personnel municipal, riverains) et outils à utiliser.
- Étape 4 : Prototypage : deux interventions tactiques concrètes que le groupe testerait sur place (par exemple, un festival sportif d'une journée pour les jeunes, un coin jeunesse éphémère, un marquage temporaire pour des terrains partagés).
- Étape 5 : Réflexion et mise à l'échelle : comment documenter et évaluer les résultats (photos, retours d'expérience, mini-questionnaires) et comment transformer les résultats positifs en changements permanents ou en propositions politiques.

4. Questions pour la discussion de débriefing

Après les présentations, les animateurs (éducateurs de jeunesse) mènent un débriefing au cours duquel les participants réfléchissent à la fois au processus et au contenu :

- Les animateurs peuvent utiliser des questions telles que :
- Quel rôle avez-vous trouvé le plus difficile et pourquoi ?
- En quoi la prise en compte (ou l'absence de prise en compte) des perspectives liées au handicap a-t-elle modifié votre conception finale ?
- Où avez-vous ressenti une tension entre les souhaits des jeunes et les contraintes institutionnelles (budget, réglementations, voisins) ?
- Quelle activité concrète pourriez-vous mettre en œuvre dans votre propre contexte au cours des six prochains mois pour lancer un processus de co-développement mené par les jeunes ?

Ces activités et ces questions permettent aux participants non seulement de comprendre les concepts, mais aussi de découvrir ce que signifie animer une co-création d'espaces publics menée par les jeunes, les préparant ainsi à transposer ces compétences dans des projets concrets.



Module 2 – GRILLE D'ÉVALUATION

Grille d'évaluation du scénario 3 : Créer des espaces publics adaptés aux jeunes

Critères	5 - Exemplaire	4 - Compétent	3 - Satisfaisant	2 - À améliorer	1 - Insatisfaisant
Utilisation des témoignages des personnages dans la co-conception	Les propositions s'appuient clairement et directement sur des détails spécifiques issus de plusieurs témoignages de personnages (Beatriz, Mariana, Sofia, Tomás, Inês) ; l'équipe établit des liens explicites entre les obstacles ou les souhaits exprimés par chaque personnage et les changements proposés, démontrant ainsi un engagement empathique profond envers des profils divers.	Les propositions répondent bien à plusieurs témoignages ; l'équipe prend en compte les obstacles concrets et les souhaits décrits par les personnages, même si toutes les voix ne sont pas représentées de manière égale dans les interventions finales.	L'équipe fait référence aux témoignages des personnages et s'en inspire, mais les liens entre les propositions et les obstacles ou souhaits spécifiques ne sont que partiellement développés ou appliqués de manière incohérente dans les trois changements.	Les propositions restent pour l'essentiel génériques ; les témoignages sont mentionnés de manière superficielle ou ne sont pas clairement liés aux changements suggérés — les interventions auraient pu être conçues sans tenir compte des points de vue des personnages.	Les témoignages des personnages sont largement ignorés ; les propositions ne montrent aucun signe d'une lecture empathique des fiches de personnages et auraient pu être rédigées sans les consulter.
Inclusion et sensibilisation au handicap	Les propositions identifient clairement des obstacles physiques, sensoriels et sociaux importants (par exemple, des chemins pavés, une rampe inaccessible, un manque d'espaces calmes, l'absence de guidage tactile) affectant les jeunes présentant différents handicaps et vivant dans des situations de vie variées, et proposent des aménagements réalistes et spécifiques qui réduisent ces obstacles ; l'inclusion est visible dans les trois changements proposés.	Plusieurs problèmes pertinents liés à l'accessibilité et à l'inclusion sont identifiés (physiques, sensoriels, sociaux) et l'équipe propose des idées solides pour y remédier, même si certains profils de personnages ou certains	L'équipe reconnaît quelques problèmes d'accessibilité et d'inclusion et suggère des aménagements de base, mais ceux-ci ont une portée limitée ou ne sont pas au cœur du concept proposé ; les besoins d'au moins un	Le handicap ou l'inclusion est brièvement mentionné, avec des mesures vagues ; l'équipe fait preuve d'une compréhension limitée de la manière dont différents handicaps se traduisent par des besoins spatiaux spécifiques dans le	Le handicap et l'inclusion ne sont pas pris en compte ; les propositions risquent de maintenir ou d'aggraver les barrières existantes dans le scénario.



Critères	5 - Exemplaire	4 - Compétent	3 - Satisfaisant	2 - À améliorer	1 - Insatisfaisant
		types d'obstacles sont moins approfondis.	personnage sont négligés.	contexte du Jardim das Acacias.	
Intégration de la durabilité environnementale	Au moins une proposition inclut une dimension de durabilité substantielle (par exemple, des structures d'ombrage, des plantations aromatiques pour l'orientation sensorielle, des revêtements stabilisés et perméables, des bornes de recharge solaire, un petit jardin) clairement liée aux avantages que les jeunes en tireraient en termes de confort, de résilience climatique ou d'utilisation quotidienne ; le lien entre durabilité et inclusivité est explicitement établi.	L'équipe intègre des idées pertinentes en matière de durabilité et les relie globalement à une amélioration de l'expérience des jeunes (par exemple, l'ombrage lié au besoin d'Inês de travailler en plein air, la végétation liée au besoin de Mariana de disposer d'un coin verdoyant et calme), même si ce lien n'est pas pleinement développé pour toutes les propositions.	Les aspects liés à la durabilité sont mentionnés en termes généraux (par exemple « plus d'arbres », « un meilleur éclairage ») avec peu de détails sur la manière dont ils influencent l'expérience de l'espace vécue par les personnages spécifiques ; la dimension de durabilité requise est présente mais reste superficielle.	Les aspects environnementaux ou de durabilité sont marginaux ou purement décoratifs ; les propositions de l'équipe risquent, sans le vouloir, d'accroître les surfaces imperméables, la dépendance à la voiture ou la surcharge sensorielle sans mesures d'atténuation.	Aucune attention n'est accordée à la qualité environnementale ou au confort climatique ; les propositions pourraient rendre le jardin moins agréable, moins durable ou moins accessible qu'il ne l'est actuellement.
Réalisme et faisabilité des changements proposés	Tous les changements proposés sont à petite échelle, concrets et pourraient de manière réaliste être testés dans un délai de 30 à 90 jours avec des ressources limitées (par exemple, des bandes tactiles temporaires, des tables de pique-nique mobiles avec un espace pour les fauteuils roulants, des bordures de plantations aromatiques guidées par des cordes) ; l'équipe fait preuve d'une prise de conscience des contraintes	La plupart des propositions sont réalistes et pourraient être testées avec un peu d'organisation ; la faisabilité est globalement bonne même si les détails (coûts, autorisations, ordre des travaux) ne sont pas	L'équipe propose quelques idées réalisables, mais l'attention portée à l'aspect pratique est inégale ; certains changements semblent réalistes, d'autres sont plus	Les propositions sont vagues, trop ambitieuses ou mal adaptées aux contraintes du scénario ; il est difficile d'imaginer qu'elles puissent être mises en œuvre dans la pratique,	Le plan est manifestement irréalisable ou présente des incohérences internes ; rien n'indique comment une proposition pourrait être mise en œuvre, même temporairement ; l'équipe n'a pas intégré le concept de changement



Critères	5 - Exemplaire	4 - Compétent	3 - Satisfaisant	2 - À améliorer	1 - Insatisfaisant
	telles que le coût, les autorisations et l'entretien.	entièrement précisés ; l'équipe montre qu'elle est consciente que de petits changements testables sont préférables à de grands changements permanents.	optimistes ou vagues ; la distinction entre un projet pilote tactique et une rénovation permanente n'est pas toujours claire.	même à petite échelle.	testable à court terme.
Négociation des besoins et usages contradictoires	L'équipe identifie explicitement au moins un conflit potentiel entre les changements proposés ou entre les besoins de différents personnages (par exemple, une aire de skate animée face au besoin de calme de Mariana) et propose un moyen crédible de négocier ou d'atténuer ce conflit ; le raisonnement témoigne d'une bonne compréhension de l'espace public partagé.	L'équipe reconnaît les conflits ou compromis potentiels entre ses propositions et examine comment différents groupes d'utilisateurs pourraient être affectés, même si sa stratégie de négociation n'est pas encore pleinement élaborée.	L'équipe mentionne que des conflits pourraient surgir mais ne les explore pas de manière approfondie ; la présentation se concentre principalement sur les avantages sans examiner sérieusement qui pourrait être désavantagé ou exclu par les propositions.	Les conflits entre les usages ou les besoins ne sont pas pris en compte ; l'équipe présente ses propositions comme universellement bénéfiques sans réfléchir aux tensions ou exclusions possibles.	L'équipe ne semble pas avoir conscience que l'espace public implique des besoins concurrents ; les propositions sont présentées sans aucune prise en compte des compromis, des conflits ou de la diversité du groupe d'utilisateurs.