

ÉTUDE D'IMPACT

DESIGN ACTIF À SAINT-DIZIER



OCTOBRE 2023

Sommaire

- 01. Introduction
- 02. Méthodologie
- 03. Grands enseignements de l'étude
- 04. Retour sur les enquêtes réalisées
- 05. Bonnes pratiques et recommandations
- 06. Annexes



Introduction

En mai 2022, Paris 2024, à travers son label « Terre de Jeux 2024 » - aux côtés de l'Agence nationale de la cohésion des territoires, dans le cadre de son programme « Action cœur de ville » - a choisi six territoires pilotes pour expérimenter le design actif : Saint-Dizier, Saint-Omer, Plaine Commune, Bourges, Limoges et Châtellerauld. L'objectif de cette initiative est de se rendre compte de l'impact réel du design actif sur la population locale, notamment en termes de lutte contre la sédentarité, de bien-être et de cohésion sociale.

Le design actif (pouvant aussi se nommer « urbanisme actif »), consiste à aménager l'espace public pour encourager naturellement l'activité physique. Cette approche novatrice - basée sur le concept de « nudge » - incite la population à adopter des comportements plus actifs sans contrainte directe, en intégrant des éléments ludiques qui favorisent la marche, le vélo et l'activité physique dans leur quotidien.

A l'approche des Jeux, Paris 2024 souhaite évaluer l'impact concret de cette initiative dans l'une de ces collectivités : Saint-Dizier a été choisie pour cette étude.

Saint-Dizier a profité de l'engagement de Paris 2024 en faveur du design actif pour développer sa stratégie en la matière. La mobilisation de Saint-Dizier dans le cadre de ce projet s'inscrit dans le prolongement d'une stratégie sportive ambitieuse. Labélisée Ville Active et Sportive, Saint-Dizier s'engage depuis plusieurs années en faveur de l'accès au sport pour toutes et tous sur son territoire. La ville développe des projets ambitieux d'infrastructures sportives, notamment d'équipements en libre accès, et

soutient les projets sportifs innovants pour favoriser la mise en mouvement des Bragards.

La stratégie de Saint-Dizier en matière de design actif s'est traduite par des aménagements dans trois établissements scolaires de la ville et dans le parc du Deauville. Dans le parc, ils se matérialisent par des équipements « classiques » (aires de fitness, table de tennis de table, aires de jeux pour enfants, terrains de pétanque) et des équipements « innovants » (piste de pumptrack avec couleurs et marquages au sol, piste d'athlétisme avec compteur de vitesse, escalier avec marquage de peinture au sol, pédaliers connectés).

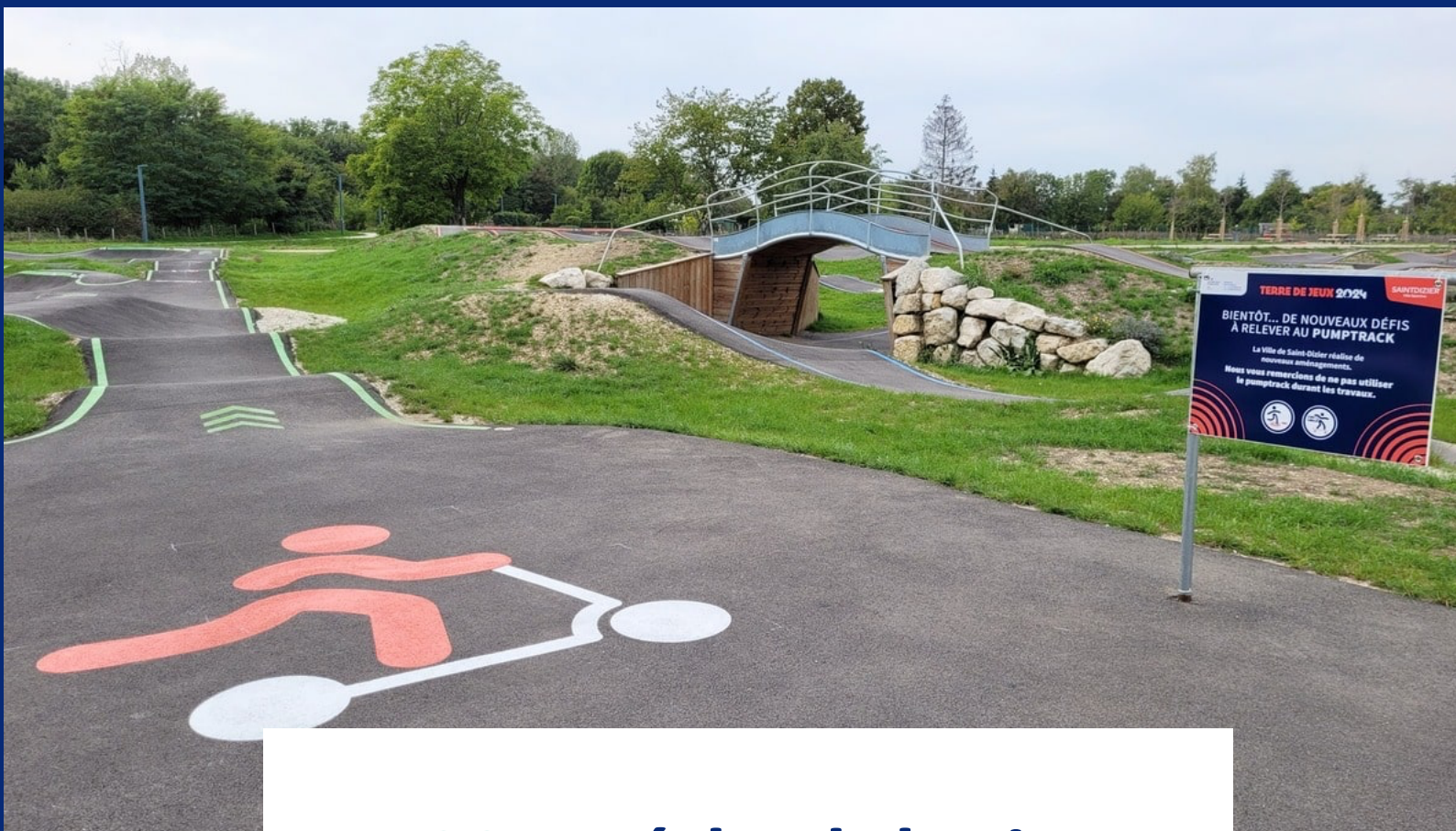
A travers le design actif, la ville de Saint-Dizier souhaite remettre de l'activité physique dans le quotidien de tous les Bragards, notamment parmi les publics les plus éloignés du sport. Les aménagements en bord de Marne constituent également un moyen de relier le Nord et le Sud de la ville et de relier le centre-ville à d'autres sites d'activités par un parcours de design actif.

Si Saint-Dizier n'est pas encore allé au bout de sa politique de design actif et entend accroître son développement en la matière, cette première phase de sa stratégie fait de la ville le principal laboratoire du design actif à l'échelle nationale.

Cette étude d'impact, commanditée par Paris 2024, se penche sur l'accueil des aménagements par les habitants de Saint-Dizier, leur utilisation effective, l'impact sur les personnes éloignées de la pratique sportive, ainsi que les avantages et les éventuelles limites du dispositif. L'analyse se concentre sur l'ensemble du parc du Deauville, car c'est la

combinaison des « équipements classiques » et des « équipements innovants » qui incite les habitants à pratiquer une activité physique. Mais l'objectif de cette étude va au-delà de l'évaluation locale : elle vise également à formuler des recommandations à l'intention

d'autres collectivités, afin de les encourager à adopter une stratégie de design actif à l'échelle de leurs territoires. Car en France, force est de constater que le design actif dans l'espace public reste encore peu développé.



02. Méthodologie

Méthodologie

Étape 1 : Évaluation de l'impact du dispositif de design actif

L'objectif de cette première étape a été d'évaluer **l'impact des aménagements de design actif à Saint-Dizier sur la population locale**. L'attention s'est portée particulièrement sur leur influence quant à la lutte contre la sédentarité, la réappropriation de l'espace public, l'accessibilité, et la diversification des usages. A noter que **l'ensemble du parc du Deauville a été inclus dans l'analyse**, car c'est la combinaison des équipements innovants et classiques qui incite la population à pratiquer des activités physiques, évitant ainsi de restreindre l'étude à des éléments individuels qui ne refléteraient pas pleinement leur impact.

Pour cette phase, **une approche méthodologique en deux volets** a été adoptée :

Une analyse quantitative a été menée par le biais de deux enquêtes. La première enquête

visait à recueillir les avis des utilisateurs en évaluant la fréquence d'utilisation et les types d'utilisation. La seconde enquête avait pour but d'interroger la population locale, incluant les utilisateurs et les non-utilisateurs.

Parallèlement, **une analyse qualitative** a été conduite en analysant des documents cadres et en réalisant des entretiens avec des parties prenantes, dont des élus locaux, des techniciens, des acteurs institutionnels, des responsables associatifs.

Les résultats des enquêtes quantitatives et les enseignements qualitatifs ont permis de réaliser un rapport de l'impact du dispositif mis en œuvre par la ville, mettant notamment en évidence les effets observés sur la fréquentation et l'appropriation des espaces par la population locale.

Étape 2 : Formulation de recommandations

La seconde phase de l'étude s'est concentrée sur l'identification des principaux enseignements tirés de la mise en œuvre du dispositif de design actif à Saint-Dizier, ainsi que sur **l'élaboration de recommandations à l'intention des acteurs souhaitant développer des aménagements similaires**.

Cette étape a reposé sur la réalisation d'entretiens qualitatifs avec des acteurs variés, notamment d'autres collectivités ayant

implanté des aménagements similaires et des professionnels du secteur. Les résultats issus de la première phase (entretiens, enquêtes) ont aussi été utilisés pour identifier des axes de développement.

Cette phase a abouti à **la formulation de recommandations, destinées à d'autres collectivités**, pour les encourager à se lancer dans des initiatives de design actif répondant aux besoins spécifiques de leurs habitants.



03. Grands enseignements

Grands enseignements de l'étude

Le projet de design actif à Saint-Dizier, dans le cadre de la politique de revitalisation « Révélez Saint-Dizier », a eu un impact global positif sur la communauté locale, **transformant progressivement la ville et renforçant la qualité de vie de ses habitants**. Les chiffres issus des enquêtes réalisées dans le cadre de cette étude démontrent l'efficacité de cette approche.

Les aménagements de design actif mis en place au sein de la municipalité ont été **très bien accueillis par les Bragards**, avec un taux d'avis positifs de 95%. Le parc du Deauville est devenu **un espace dynamique et attractif**, renforçant le sentiment d'appartenance à la communauté, avec une notoriété atteignant 96% et une forte fréquentation (même après les vacances scolaires). Les aménagements sont également largement utilisés, avec 83% des habitants les ayant essayés au moins une fois, et une moyenne de 20 utilisateurs par heure, ce qui témoigne de leur attrait.

L'étude a également révélé que l'espace multi-pratique en plein air proposé par Saint-Dizier a **un impact positif sur l'activité physique**. C'est l'ensemble du parc, intégrant à la fois des équipements traditionnels et des équipements innovants, qui joue un rôle essentiel pour encourager l'engagement dans des activités physiques et favoriser des résultats bénéfiques pour la pratique sportive.

Il est important de noter que **l'utilisation des équipements varie en fonction de l'âge et du genre**. Les jeunes, en particulier les moins de 18 ans, sont les utilisateurs les plus fréquents, tandis que les générations plus âgées sont moins actives. Les différences entre hommes et femmes sont également notables : les aménagements attirent principalement une population masculine, représentant 68 % des usagers. L'accessibilité pour tous les publics, y compris le quartier du Vert-Bois, mérite une attention particulière.

L'étude a toutefois identifié certaines limites. On peut notamment citer **les contraintes budgétaires et temporelles** ayant limité les options de matériaux et de consultations. **Une consultation plus approfondie de la population et des parties prenantes** aurait pu améliorer la pertinence des aménagements. Des préoccupations ont également été soulevées concernant la sécurité des installations, notamment les surfaces glissantes.

Pour renforcer l'impact des aménagements et assurer une meilleure utilisation, **l'accompagnement et l'animation sont apparus comme des leviers prioritaires**. Les personnes interrogées souhaiteraient être encadrées par des coachs avoir des sessions d'initiation et la possibilité de pratiquer en groupe. Ces efforts pourraient permettre de maximiser l'impact du parc sur l'activité physique de la population et de promouvoir l'accès à tous les publics.

Il est important de garder à l'esprit que les aménagements de design actif analysés ne représentent que **la première phase du projet de la municipalité**. Saint-Dizier prévoit de développer d'autres aménagements de design actif pour compléter cette approche initiale et maximiser son impact positif sur la communauté.

Les résultats obtenus ont conduit à **quatre recommandations majeures** :

- Prendre en compte les besoins de chacun et impliquer les publics cibles
- Rendre pédagogiques et accessibles les aménagements avec une animation appropriée des lieux
- Diversifier et intégrer les aménagements de design actif dans un ensemble cohérent pour toucher un large public
- Communiquer avec d'autres parties prenantes pour optimiser l'impact du dispositif



04. Retour sur les enquêtes

Les résultats de l'enquête quantitative

Introduction : le concept du design actif séduit les Français

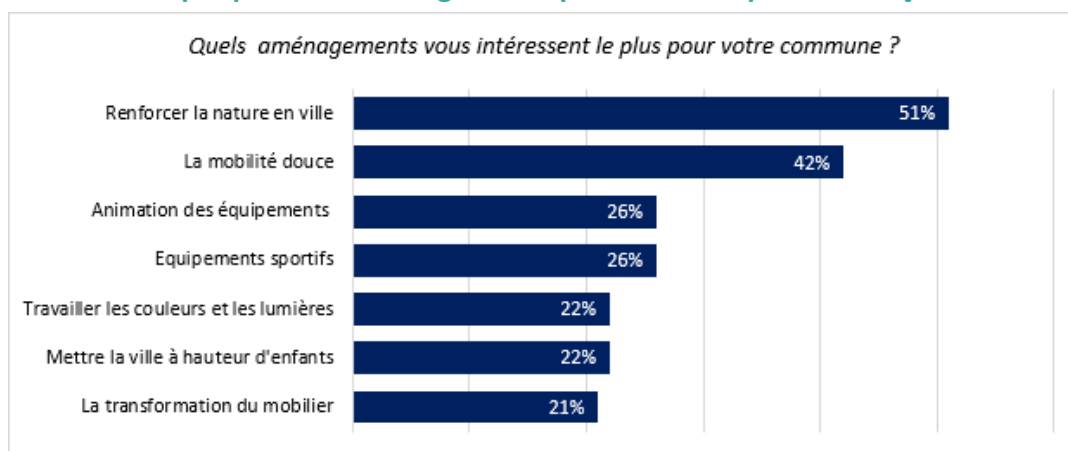
Le design actif bénéficie **d'une très bonne image auprès des Français** : 80%¹ d'entre eux déclarent avoir une opinion favorable du concept. Près d'un tiers (29%) souhaiterait même que le design actif devienne une priorité pour leur ville afin de développer la pratique sportive. C'est auprès **des jeunes générations (18/24 ans) que le concept séduit le plus**, puisque 93% d'entre eux en ont une image favorable, un taux qui diminue légèrement avec l'âge (65% chez les + 65 ans).

Cette popularité tient au fait que le concept répond à deux attentes des Français : l'amélioration de la qualité de vie d'une part et l'envie de nouveaux équipements sportifs² d'autre part. Pour de nombreux Français (41% d'entre eux), le **design actif est avant tout considéré comme une opportunité pour améliorer leur cadre de vie** au sein de leur ville.

Ils considèrent ainsi les aménagements permettant de renforcer la nature en ville (51%) – *promenades végétalisées, animation des espaces verts* – et ceux permettant la mobilité douce (42%) – *pistes cyclables, cheminements piétons* – comme les plus prioritaires à leurs yeux. La dimension sportive n'est pas oubliée pour autant. Les Français attendent également de **nouveaux équipements sportifs** (26%) et portent une attention toute particulière à **l'animation de ces derniers** (26%).

Au croisement de l'urbanisme et des politiques sportives, le design actif est perçu comme un moyen pour améliorer la vie quotidienne au travers d'aménagements sportifs qui permettent une activité physique sous toutes ses formes (mobilité, pratique sportive, ludique,...).

Graphique : Les aménagements plus attendus par les Français



¹ Source : Etude Sport dans la ville 2022, CNVAS

² 74% des Français déclarent être en attente de nouveaux équipements sportifs au sein de leur commune (Sport dans la ville 2022, CNVAS)

I. Le design actif à Saint-Dizier, des aménagements qui attirent le public

Rappel méthodologique

La commune de Saint-Dizier a mis en place des aménagements de design actif, à proximité et au sein des écoles de la ville³ et dans le parc du Deauville. Dans le parc, ils se matérialisent par des équipements « classiques » (aires de fitness, table de tennis de table, aires de jeux pour enfants, terrains de pétanque) et des équipements « innovants » (piste de pumptrack, pistes d'athlétisme avec compteur de vitesse, escalier avec marquage de peinture au sol, pédaliers connectés).

Pour évaluer l'utilisation de ces équipements sportifs présents dans le parc, établir la carte d'identité des utilisateurs et mesurer la mise en mouvement des Bragards, nous avons couplé plusieurs enquêtes :

- 14 sessions d'observation in situ de deux heures chacune dans le parc. Un observateur était présent sur le parc pour compter le nombre d'utilisateurs par équipement sportif et profiler les utilisateurs.
- Via une enquête quantitative, que nous avons administrée sur le parc (42 réponses), via le centre socio-culturel (14 réponses) et online (339 réponses). L'objectif de cette dernière était

d'évaluer l'image du parc auprès des Bragards, d'établir d'éventuels bénéfices sur la mise en mouvement / au sport de ces derniers et d'identifier les freins chez les personnes ne pratiquant pas d'activité physique dans le parc.

Pour l'analyse de la fréquentation, une analyse équipement par équipement sera effectuée, de sorte que l'on puisse identifier les équipements les plus populaires. En revanche, **l'analyse sur les effets de la mise en mouvement des Bragards sera effectuée au regard de l'ensemble des installations présentes dans le parc**. Il nous paraît ainsi peu pertinent **d'analyser les bénéfices potentiels d'un seul équipement – un exercice aussi difficile qu'aléatoire-** et qu'il nous paraît clair que c'est **l'ensemble des aménagements présents sur le parc qui crée une atmosphère propice à l'activité physique**.

Nous adoptons donc une démarche holistique globale, qui considère le parc dans son ensemble (et non seulement quelques équipements) comme « ***un aménagement de l'espace public qui incite à l'activité physique et sportive, de manière libre et spontanée, pour tous***⁴ ».

³ Ces équipements proches des écoles ne font pas partie du périmètre de notre étude.

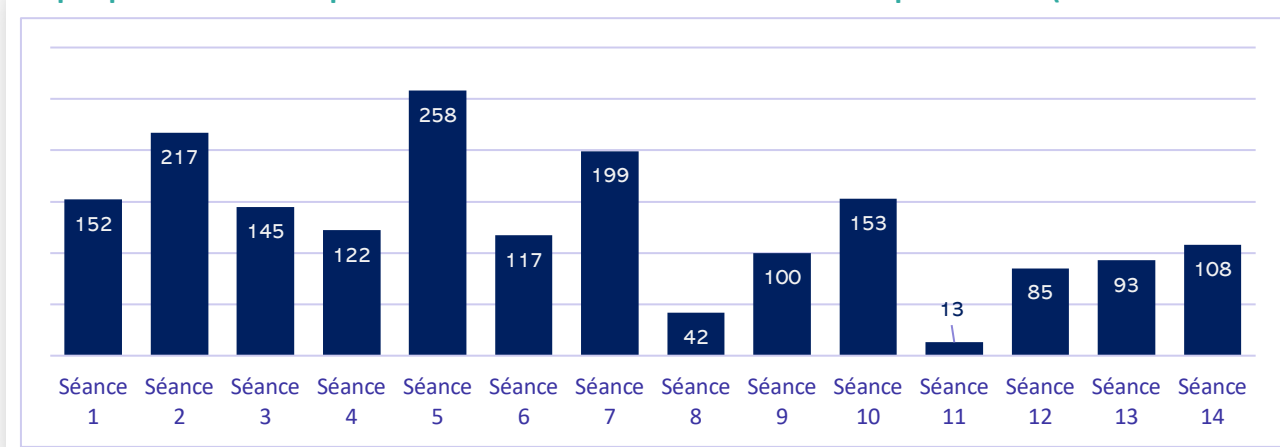
⁴ Définition du design actif, Guide du design actif, décembre 2021, label Terre de Jeux et Action Cœur de Ville

1.1 Le parc du Deauville, un aménagement qui a rapidement su trouver son public

Malgré une inauguration récente, le parc du Deauville **est connu et très bien identifié par les Bragards**, au même titre que les équipements sportifs qui s’y trouvent : 96% d’entre eux nous ont indiqué être au courant de la rénovation du parc et de la présence d’équipements sportifs. **Cette notoriété s’accompagne d’une fréquentation soutenue** : 94% des Bragards ont déclaré s’être déjà rendu sur les lieux. Lors de nos sessions d’observations, nous avons

constaté que le parc du Deauville, avec ses aménagements sportifs et familiaux, attiraient les Bragards comme l’atteste **une fréquentation moyenne de 47 personnes par heure**⁶. Cette fréquentation fut particulièrement soutenue durant les vacances (séances 1 à 7 sur le graphique ci-après), sans pour autant qu’elle ne s’effondre à la rentrée (37 personnes par heure sur les séances de septembre)

Graphique : Nombre de personnes observées au Parc du Deauville par session (2 heures chacune)⁷



1.2 La présence de nombreux équipements sportifs, un facteur clé de la fréquentation du parc

De manière générale, les équipements sportifs du parc du Deauville font l’unanimité puisque 95% des Bragards jugent leur installation « positive » et 81% **d’entre eux ont eu envie de les essayer après les avoir vu pour la première fois**. Ces équipements ne provoquent pas seulement un enthousiasme dès le premier regard, **ils suscitent une envie de bouger chez les Bragards** : 67% d’entre eux ont eu envie de bouger plus / de pratiquer davantage d’activités physiques à la vue de ces équipements. Cette envie de reprise de mouvement fut également

partagée, quoique dans des proportions moindres, par les personnes ne pratiquant pas d’activités physiques et sportives (pour 44% d’entre elles). D’ailleurs, **la présence des équipements sportifs concourt indéniablement à la fréquentation du parc**. Près d’un Bragard sur deux (47%) déclare venir pour une utilisation sportive du parc. Des chiffres qui se sont confirmés lors de l’étude terrain puisque 42% des personnes identifiées dans le parc ont utilisé – ne serait-ce que succinctement – les équipements sportifs présents.

⁶ Ce chiffre est probablement sous-estimé car les passages sur le bord de Marne (joggeurs ou marcheurs) étaient difficilement identifiables de visu par notre enquêteur. Difficile également de recenser l’ensemble des personnes présentes lors des périodes de fortes affluences.

⁷ La séance 8 avait lieu de 8 à 10 heures, tandis que la séance 11 était en pleine canicule.

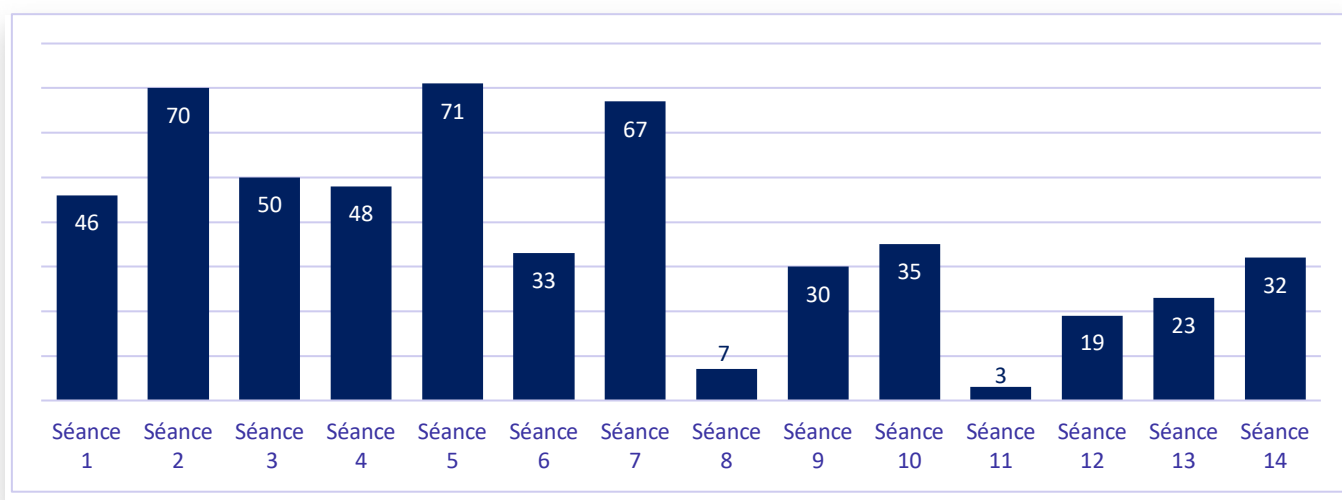
II. Une utilisation soutenue des équipements sportifs, malgré quelques angles morts

2.1 Une utilisation aussi régulière que variée des équipements sportifs

A l'instar du parc lui-même, les installations sportives présentes sur le parc du Deauville ont également trouvé leur public. 83% des Bragards interrogés nous ont indiqué avoir testé, ne serait-ce qu'une fois, un des équipements du parc du Deauville. Au-delà d'une pratique de

« test », ces équipements sportifs drainent également une fréquentation plus régulière. Lors de nos sessions d'observation, le nombre moyen des utilisateurs d'équipements sportifs s'élevait à **20 personnes par heure**.

Graphique : Nombre d'utilisateurs d'équipements sportifs observés au parc du Deauville par session (2h chacune)



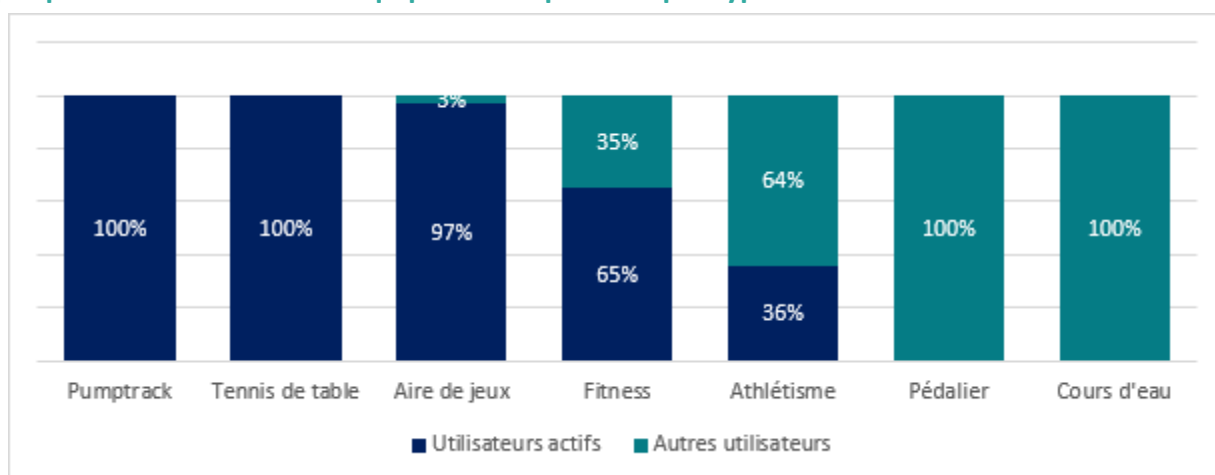
Parmi eux, on retrouve différents types d'utilisateurs, que nous avons segmenté en deux types de population :

- Les utilisateurs « actifs » réalisant une vraie séance d'activités physiques (+ 5 minutes), qui représentent 81% des activités observées
- Les « autres » utilisateurs, qui testent brièvement, qui jouent sur l'équipement ou qui en détournent l'usage (usage

succinct) et qui représentent 19% des activités pratiquées.

Il existe donc bien un phénomène « d'attraction » des équipements sportifs présents au parc du Deauville puisqu'une utilisation sur cinq de ces équipements est réalisée en test ou en détournement de son usage (en jouant sur l'équipement par exemple).

Graphique 2 : L'utilisation des équipements sportifs – par types d'utilisateurs



2.2 Des disparités dans la popularité des équipements : des équipements phares comme le pump track ou le fitness, des équipements plus confidentiels comme les escaliers ou les pédaliers

Certains équipements ont trouvé leur public.

Les sessions d'observations ont notamment mis en évidence le succès du pump track, qui est de loin l'équipement le plus utilisé dans le parc du Deauville. Il concentre près de la moitié (49%) des utilisations d'équipements. Il devance les aires de fitness (21% des utilisations recensées) et les aires de jeux (20%) dans les équipements les plus utilisés.

A l'inverse, d'autres équipements peinent à attirer les Bragards :

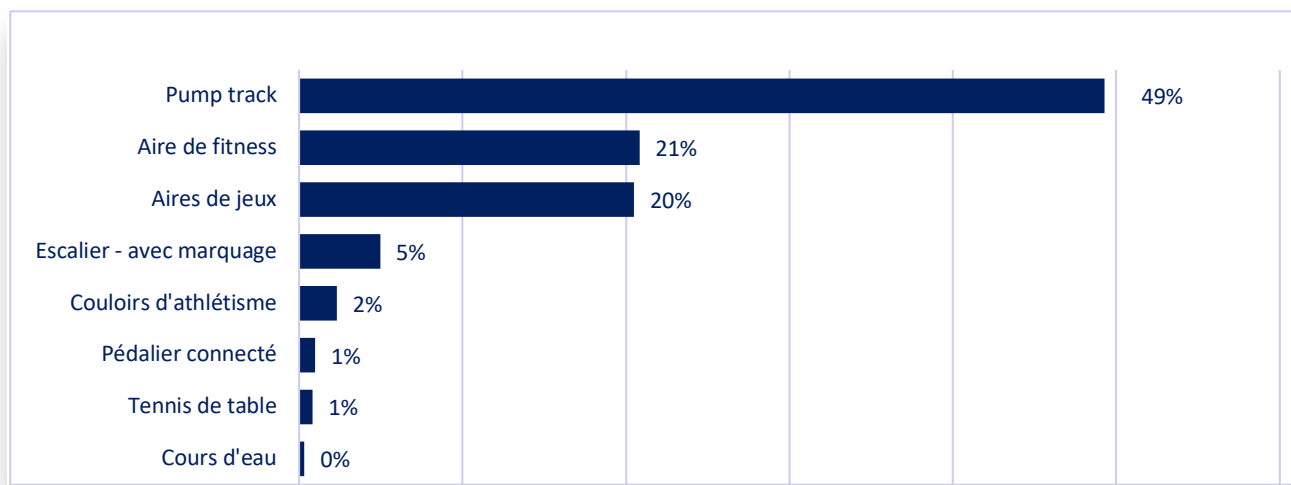
- Malgré une très bonne image (71% des Bragards jugent que les peintures au sol les incitent à davantage les utiliser) et une volonté affichée de les utiliser (42% des Bragards nous disent les emprunter systématiquement lors de leur passage dans le parc), les escaliers restent, à l'observation, assez peu utilisés et représentent seulement 5% des utilisations des équipements du parc. Nombreux sont les Bragards qui adoptent une stratégie d'évitement en

empruntant le chemin de terre qui permet de ne pas utiliser les escaliers pour accéder à la plateforme attenante.

- On retrouve le même phénomène sur les couloirs d'athlétisme, qui sont testés (57% de Bragards les ont testés au moins une fois), mais en revanche très peu utilisés : ils représentent que 2% des activités total du parc et seulement 1% des Bragards déclarent l'utiliser dans un usage régulier (au moins une fois par semaine). Son utilisation est bien souvent « à usage unique », pour s'amuser sans véritable volonté d'y organiser une séance sportive.
- Enfin, le cours d'eau (marelle) situé à côté de la piste d'athlétisme a une utilisation totalement anecdotique : seules 2 personnes les ont utilisées sur les 14 sessions d'observation.

Néanmoins, tous ces équipements participent à l'atmosphère ludique et sportive du lieu, une dimension immatérielle réelle mais qui reste difficile à quantifier.

Graphique 3 : Poids de l'utilisation des différents équipements sportifs⁸



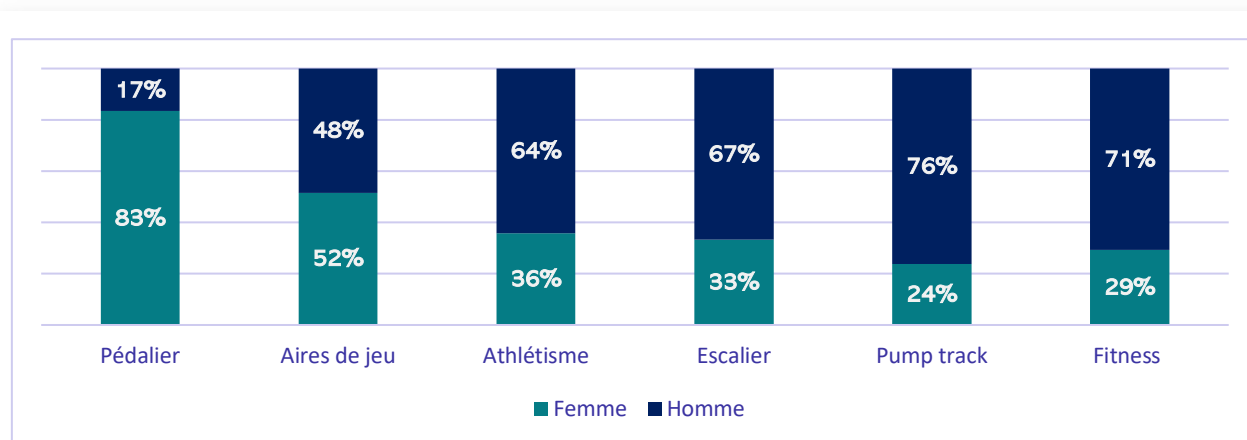
2.3 Une population d'utilisateurs assez hétérogène : un succès massif chez les moins de 18 ans, une utilisation plus mitigée chez les seniors, les femmes et les habitants du Vert-Bois

2.3.1 Une utilisation qui demeure plus masculine

Les équipements sportifs du parc sont majoritairement utilisés par des hommes : au total, 68% des utilisations ont été réalisées par ces derniers. Cette moyenne est à relativiser, car il existe de grandes disparités dans l'usage des équipements. Par exemple, les pédaliers connectés et les aires de jeux sont davantage

utilisés par les femmes : elles représentent respectivement 83% et 51% du public qui les utilisent. A l'inverse, on retrouve encore des équipements plus masculins : c'est le cas du pump track et du fitness dont les utilisateurs sont pour la plupart des hommes (75% et 81%).

Graphique 4 : Répartition homme/femme des utilisations d'équipements sportifs⁹



⁸ Lecture : Le pump track représente 49% des utilisations totales d'équipements sportifs

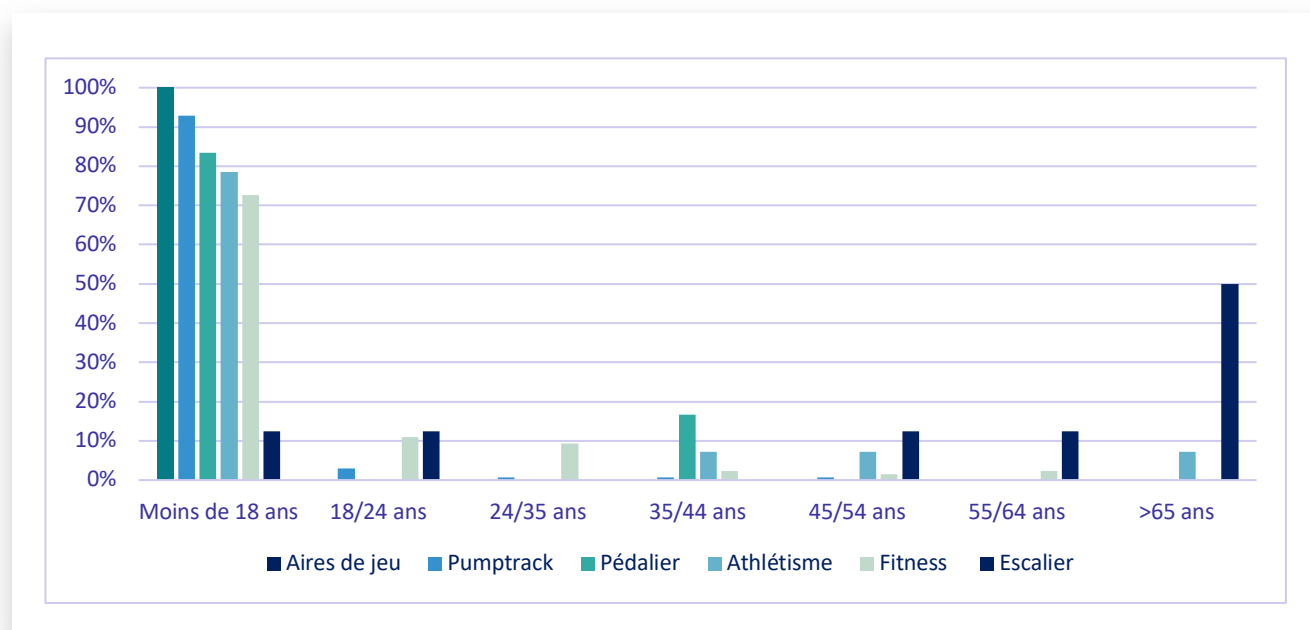
⁹ Lecture : 83% des utilisations ont été réalisées par des hommes

2.3.2 Une utilisation très prononcée chez les très jeunes, un déclin massif à partir de 35 ans

On retrouve également de grandes disparités au niveau de l'âge des utilisateurs. Les très jeunes Bragards semblent s'être appropriés les équipements et en sont les plus grands utilisateurs. Du fait du poids (cumulé) de l'utilisation du pump track et des aires de jeux, les moins de 18 ans représentent 84% des utilisateurs d'équipements sportifs du parc. Ils devancent de très loin les 18/24 ans, qui

représentent 5% des utilisateurs actifs et les 24/35 ans (2% des utilisateurs). Il y a donc **un véritable fossé générationnel dans l'utilisation des équipements du parc** : ils sont largement utilisés par les jeunes générations tandis que les générations actives (à partir de 35 ans) et les seniors les utilisent beaucoup moins, voire pas du tout.

Graphique 4 : Répartition homme/femme de l'utilisation des équipements¹⁰



2.3.3 Une légère sous-représentation des habitants du quartier du Vert-Bois

Si l'on analyse les chiffres bruts récoltés, les habitants du quartier du Vert-Bois se sont également appropriés le parc du Deauville et ce même s'ils souffrent d'une sous-représentation par rapport au reste des habitants de Saint-Dizier. D'après les questionnaires administrés sur le terrain, ils représentent environ 4% du

total des utilisateurs de plus de 18 ans du parc. Un chiffre que confirme l'enquête Online, qui évalue à 6% le pourcentage d'habitants de plus de 18 ans du Vert-Bois qui utilisent au moins une fois par semaine les équipements. Une moyenne d'environ 5% qui resterait en-deçà du

¹⁰ Lecture graphique : 100% des utilisations des aires de jeux ont été réalisées par des personnes de moins de 18 ans

poids démographique du Vert-Bois à Saint Dizier (environ un tiers de la population).

Néanmoins, ce chiffre est très certainement sous-évalué car nous n'avons pas interrogé les enfants de moins de 16 ans, qui constituent la majorité des utilisateurs. Le poids des familles, parfois nombreuses, et potentiellement

habitant du Vert-Bois n'est donc pas pris en compte. Aussi, nous estimons entre 10 et 15% le poids des habitants du Vert-Bois au sein du parc, un chiffre qui illustre néanmoins le nécessaire accompagnement de certains publics pour renforcer encore leur accès à la pratique sportive.

III. Un effet de mise en mouvement limité, mais réel ¹¹

3.1 Pour le développement de l'activité physique, des bénéfices tangibles ressentis par les Bragards

La mise à disposition des équipements sportifs dans le parc du Deauville semble avoir eu des effets positifs, certes limités, mais réel, sur la pratique sportive des Bragards. On peut ainsi distinguer plusieurs bénéfices :

- **La découverte d'une nouvelle activité physique et sportive**, qui concerne entre 24 et 32%¹² des Bragards. Les personnes les plus éloignées de la pratique (non-pratiquant ou pratique uniquement en vacances) en sont les principaux bénéficiaires, puisque 45% d'entre eux déclarent avoir découvert (au moins testé une fois) une seule activité.
- **La pratique plus régulière d'une activité physique, de bouger davantage**, qui concerne entre 19% et 22% des

Bragards. Ici encore, le gain est plus marqué chez les non-sportifs, qui sont 30% à déclarer avoir bougé davantage grâce aux équipements sportifs. En termes de fréquence de pratique, le gain hebdomadaire s'élèverait à 50 minutes d'activités physiques supplémentaires.

- **La reprise d'une activité physique / se remettre à bouger- après une période d'inactivité** : qui concerne 14% des Bragards.
- **Débuter une activité physique et sportive – pour les Bragards qui n'avaient jamais pratiqué auparavant**, qui concerne entre 2 et 4% des Bragards. Un taux qui monte à 10% chez les personnes éloignées de la pratique.

3.2 L'animation et l'accompagnement, des pistes pour augmenter encore l'utilisation des équipements sportifs

L'installation de ces équipements sportifs sur le parc du Deauville, aussi vertueuse soit-elle, n'a pas pour autant fait disparaître **tous les freins qui empêchent les personnes non-pratiquantes de se diriger vers une activité physique et**

sportive. Parmi les leviers qui pourraient être mis en place pour renforcer encore la pratique du Deauville, l'accompagnement apparaît comme un facteur clé. Les personnes qui n'utilisent pas les équipements aimeraient bien

¹¹ La quantification des bénéfices de l'installation des équipements sportifs sur la pratique sportive des Bragards reste un exercice compliqué et invite à la plus grande prudence.

¹² Fourchette issue du croisement des questionnaires administrés sur le terrain et ONLINE

être encadrées par un coach (19% d'entre eux) ou pouvoir bénéficier d'une session d'initiation pour découvrir comment fonctionnent les installations (16%). Ne pas pratiquer seul, tout du moins au début, semble être primordial : 20% des non-pratiquants aimeraient qu'on leur fasse rencontrer des gens avec qui pratiquer. L'animation de ces équipements sportifs, en y amenant et initiant des personnes éloignées de la pratique, pourrait renforcer encore

l'utilisation des équipements sportifs. Une perspective d'autant plus crédible que le parc et ses équipements sportifs conservent une attractivité importante, même auprès des personnes qui n'ont pas fréquenté le parc / n'ont pas utilisé les équipements sportifs : 85% souhaitent se rendre au parc à l'avenir dans une optique de loisirs (se poser, y passer du temps avec des proches) et 52% souhaitent s'y rendre pour utiliser les équipements sportifs.

Enquête qualitative : quels enseignements ?

Retour sur le contexte du projet de design actif à Saint-Dizier

Le projet de design actif a été initié par la ville de Saint-Dizier dans le cadre de **la politique globale de revitalisation du territoire « Révélez Saint-Dizier »**. L'objet principal de ce projet était de transformer les espaces publics du centre urbain pour favoriser la reconnexion sociale, et un mode de vie actif, notamment après la crise sanitaire. Le projet impliquait la création de tracés au sol, d'équipements sportifs diversifiés et de zones de jeux.

Le concept de design actif visait aussi à inclure toutes les générations et divers publics, en particulier les enfants des écoles, les habitants des quartiers défavorisés, ainsi que ceux moins enclins à la pratique sportive comme les filles, les personnes en surpoids et les personnes en situation de handicap.

Les retombées positives observées par les acteurs locaux interrogés

- **Réactions positives de la population :** les aménagements ont été bien accueillis par les habitants, qui ont montré un réel attachement et même un souci de propreté envers les espaces. Ces aménagements ont renforcé le sentiment d'appartenance et de responsabilité envers leur territoire.
- **Revitalisation d'un espace inoccupé et création d'un lieu de vie dynamique :** il s'agit là de la principale réussite du territoire en matière de design actif. Tous les interrogés le soulignent : Saint-Dizier a réussi - grâce aux aménagements de design actif - à transformer une friche inexploitée **en un lieu de vie dynamique, animé et apprécié par la population**. A noter : le pumtrack semble tout

particulièrement populaire auprès de la population, notamment auprès des enfants et des adultes.

- **Création de lien social et mixité intergénérationnelle :** de ces aménagements de design actifs sont nés des points de rassemblement pour les Bragards, favorisant ainsi largement le lien social, en particulier après la crise sanitaire. Il s'agit, selon l'ensemble des interrogés, d'espaces de rencontres et d'échanges entre Bragards.
- **Encouragement à l'activité physique :** bien que l'impact direct sur la reprise d'une pratique sportive ne soit pas évident, les aménagements mis en place ont motivé les habitants à bouger et à participer à des activités physiques

ludiques et sociales. Cela a donc pu contribuer à améliorer la santé et le bien-être de la population locale, notamment auprès d'une population éloignée de la pratique sportive.

- **Impact à long terme pour un public éloigné de la pratique sportive** : selon certains interrogés, pour des publics peu enclins au sport, le projet a posé les bases d'une activité physique plus durable, grâce à un environnement propice au lien social et à l'activité physique adaptée.
- **Renforcement de la pratique sportive existante** : le design actif a renforcé la pratique sportive des individus déjà actifs en suscitant leur intérêt pour des activités sportives variées.
- **Effet d'entraînement pour d'autres collectivités** : le succès du projet à Saint-Dizier et la communication établie (venue de Paris 2024 lors de l'inauguration) a inspiré d'autres collectivités à envisager des initiatives similaires. Saint-Dizier a ainsi permis un effet d'entraînement. C'est notamment le cas de Plaine Commune qui s'est inspiré de l'exemple de Saint-Dizier, où le design actif a été considéré comme un succès, en particulier auprès des jeunes, tout en étant économiquement viable.

- **Amélioration de l'image urbaine et de l'attractivité du territoire** : les installations de design actif ont, selon les personnes interrogées, boosté l'attractivité de la ville, ajoutant une dimension ludique, active et engageante à son image.
- **Transformation réussie des cours de récréation** : La réticence initiale des enseignants et des enfants relative au design actif a été grâce à la disparition de l'approche centrée exclusivement sur le football dans les cours de récréation. L'introduction de cheminements, de reliefs et d'objets polyvalents a permis d'obtenir un consensus plus large. Les enseignants constatent désormais que les enfants s'approprient pleinement l'espace de jeu, et ils notent également une amélioration du comportement des enfants en classe, grâce à la végétalisation et à l'assouplissement des sols.
- **Préparation aux Jeux Olympiques et Paralympiques** : en vue des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, le projet a encouragé des actions rapides et décisives pour apporter des changements positifs, démontrant la faisabilité de transformations urbaines rapides.

Les limites observées et les points à améliorer

- **Des contraintes budgétaires et de temporalité observées** : les limitations budgétaires et de timing observées par certains interrogés ont restreint les

options de matériaux et les consultations par la ville de Saint-Dizier, pouvant potentiellement limiter l'ampleur de l'impact.

- **Absence de consultation approfondie dans la démarche de design actif** : pour un déploiement efficace du design actif, il est essentiel d'inclure et de consulter les différents acteurs concernés, tels que les enseignants et la population locale. En raison d'un manque de temps, Saint-Dizier n'a pas pu réaliser une consultation préalable auprès de la population locale. Une consultation plus approfondie avec la communauté aurait pu améliorer la pertinence des aménagements.
- **Préoccupations sécuritaires** : certaines préoccupations ont été soulevées par plusieurs interrogés concernant l'apparence des installations et certains problèmes de sécurité comme les surfaces glissantes (peinture au sol) aux abords des écoles.
- **Manque d'infrastructures complémentaires** : un point soulevé par des interrogés est le manque d'infrastructures de restauration et d'endroits où les parents pourraient se rendre pendant que leurs enfants jouent. Cela pourrait limiter le temps que les familles passent dans l'espace.
- **Exclusion involontaire** : bien que le design actif vise à l'inclusion, il peut parfois exclure certaines personnes qui

ne sont pas à l'aise avec l'activité physique ou qui ont des limitations physiques (personnes en situation de handicap, personnes en surpoids...).

- **Accessibilité et disparités** : l'éloignement du parc par rapport au quartier prioritaire de la ville pourrait créer des disparités en termes d'accessibilité, selon certains interrogés. Les habitants du quartier prioritaire pourraient en effet avoir plus de difficulté à accéder aux installations de design actif, ce qui pourrait aggraver les inégalités socio-économiques.
- **Autres besoins d'améliorations spécifiques mentionnés** : malgré la satisfaction globale, certains points à améliorer ont été identifiés par les interrogés, tels que la mise en place de marquages au sol complémentaires avec des jeux et des modules, l'implication des enseignants dans la conception des espaces, la sécurité des équipements et la mise en place d'une signalétique plus pédagogique pour inciter davantage à utiliser ces aménagements. Envisager des parcours en ville liés à une application smartphone pour offrir des opportunités d'apprentissage au-delà de l'environnement scolaire a aussi été mentionné à plusieurs reprises.

Conclusion

Les entretiens menés témoignent d'un projet de design actif à Saint-Dizier très bien accueilli par la population, créant un lieu de vie dynamique, inclusif, où la population locale se retrouve et se met en mouvement naturellement.

La consultation préalable des parties prenantes du territoire est toutefois une étape fondamentale, comme le rappelle de nombreux interrogés, pour réussir à toucher une

population éloignée de la pratique sportive et majorer l'impact du design actif. Consulter la population locale (notamment les femmes, seniors, personnes en situation de handicap) et prendre en compte leurs besoins est alors indispensable pour créer des espaces publics adaptés à tous : accessibilité, espaces de repos, activités adaptées, éclairage et sécurité.

L'approche novatrice de Saint-Dizier a en outre encouragé d'autres collectivités à se lancer dans le design actif pour dynamiser leur territoire et créer des espaces inclusifs et attrayants.

D'autres exemples de design actif en France peuvent démontrer son essor (*cf partie 05*). Le secteur privé et les entreprises commencent également à s'intéresser à cette démarche, dans l'objectif de faire bouger leurs salariés et de lutter contre la sédentarité, ce qui laisse paraître un potentiel important pour le développement de nouvelles initiatives en matière de design actif partout sur le territoire.



05. Bonnes pratiques et recommandations

Recommandations

L'étude menée auprès de la ville de Saint-Dizier démontre les avantages non négligeables du design actif pour les territoires et leurs habitants en matière de cohésion sociale, santé, et attractivité. Pourtant, le design actif est un concept pour l'instant sous exploité par la plupart des collectivités en France.

Le comité d'organisation des Jeux de Paris 2024 - animé par la volonté de populariser la pratique sportive – souhaite alors, à travers sa politique d'héritage, s'engager dans la promotion du design actif et encourager les territoires à l'adopter.

Cette étude - reposant sur des enquêtes, observations, questionnaires et entretiens avec

divers acteurs - a mis en évidence des points de vigilance mais aussi des axes d'améliorations pour la mise en place d'un dispositif de design actif le plus bénéfique et pertinent pour la population locale.

L'ambition à travers le design actif, pour rappel, n'est pas de rendre les personnes déjà actives encore plus sportives, mais bien de cibler les plus sédentaires et les plus éloignés de la pratique sportive. Le design actif est naturellement une approche parmi d'autres pour atteindre ce public spécifique, si toutefois la stratégie mise en place répond à plusieurs critères. Cette étude aborde quatre axes.

1. Prendre en compte les besoins de chacun et impliquer les publics cibles

Pour garantir le succès d'un projet de design actif, il est important avant toutes choses d'inclure les publics ciblés dans la démarche en identifiant ses besoins et ses attentes. Cette étape est fondamentale pour mettre en place des solutions adaptées aux attentes et capacités du public cible.

Mais concrètement, comment faire ?

- **Consultation du public cible** : avant de mettre en œuvre des aménagements de design actif, il est recommandé de **consulter et sonder la population cible** pour recueillir leurs avis, envies et besoins (via un questionnaire par exemple, ou la réalisation d'ateliers avec un focus groupe représentatif de la population ciblée).
- **Consultation des parties prenantes** : il est aussi recommandé en parallèle **de consulter les parties prenantes qui seront impliquées par la mise en œuvre de ces aménagements, au-delà des utilisateurs finaux**. Par exemple, à l'occasion de la mise en place de projets de design actif dans des établissements de santé, il est important de prendre en compte les besoins des professionnels de santé, puisqu'ils sont directement impliqués dans la prestation des soins ; tout comme dans le cadre de projets à l'échelle scolaire où il est important de consulter le corps enseignant.

Exemples de bonnes pratiques

Plaine Commune : dans le territoire de Plaine Commune, avant de concevoir le projet de design actif destiné aux écoles, des consultations ont été menées auprès des élèves via l'organisation d'ateliers à l'école. Cette démarche visait à prendre en considération leurs préférences et leurs besoins dans la conception des aménagements. Cela a permis d'orienter les aménagements mis en place. Le territoire a également consulté le corps enseignant afin d'associer ces aménagements à un versant pédagogique (exemple d'une marelle sur laquelle un apprentissage des tables de multiplication est accessible).

pARC est une installation conçue par The Urban Conga pour servir de pont entre le musée Ackland Art Museum (Etats-Unis) et la rue. La construction de cette intervention spatiale a fait l'objet d'une série d'ateliers de conception participative avec les parties prenantes de la communauté du musée et les représentants du musée. Le but de pARC est de démocratiser les institutions artistiques en rendant ludique l'entrée dans un musée. Les visiteurs peuvent donc s'approprier l'œuvre et l'espace.



2. Rendre pédagogique et accessible les aménagements avec une animation appropriée des lieux

Pour permettre une bonne utilisation des aménagements de design actif mis en place par les autorités locales, il est indispensable de rendre ces installations accessibles et éducatives ainsi que de proposer un encadrement et des animations régulières.

Mais concrètement, comment faire ?

- **Développement d'animations régulières** : organiser des animations régulières, des séances d'initiation en présence de coaches / encadrants et des événements sportifs communautaires est préconisé pour favoriser l'engagement continu de la population et renforcer la cohésion sociale.
- **Déploiement d'outils pédagogiques** : développer des fiches techniques ou des QR codes explicatifs pour guider les utilisateurs dans l'utilisation autonome des installations de design actif pourrait être une piste de développement. Ces supports permettraient d'inciter à la pratique et d'instaurer une activité physique durable.
- **Mise en place d'une signalétique claire et adaptée** : fournir des informations précises et facilement accessibles concernant les installations, les activités et les services disponibles est recommandé.
- **Formation et sensibilisation** : s'assurer que les concepteurs, les opérateurs et les accompagnateurs soient formés et sensibilisés aux besoins spécifiques des personnes en situation de handicap est prioritaire.

Exemples de bonnes pratiques

[Différents parcours de course d'orientation](#) ont été pensés dans le parc de la Villette, certains pour des sportifs, d'autres pour des explorateurs curieux de la biodiversité du parc. Pour ces parcours sportifs ou thématiques, des outils pédagogiques ont été déployés (cartes, livrets à télécharger). Sur les parcours thématiques, il est même possible de scanner des QR codes afin d'en apprendre plus sur l'histoire des lieux.



[Bouge dans ton collège : Decathlon teste le design actif](#) : l'initiative « Bouge dans ton collège », menée par le service d'innovation sociale de Decathlon France en partenariat avec le Collège Pierre Mendès France de Tourcoing, vise à encourager les jeunes à rester actifs en dehors des cours grâce à des aménagements de design actif. Ce projet, qui a impliqué 387 jeunes, a été finalisé en mai 2023 et son impact sur l'année 2023-2024 sera évalué pour mesurer son effet à long terme sur la motivation des élèves à bouger et à créer des liens entre eux.

3. Diversifier et intégrer les aménagements de design actif dans un ensemble cohérent pour toucher un large public

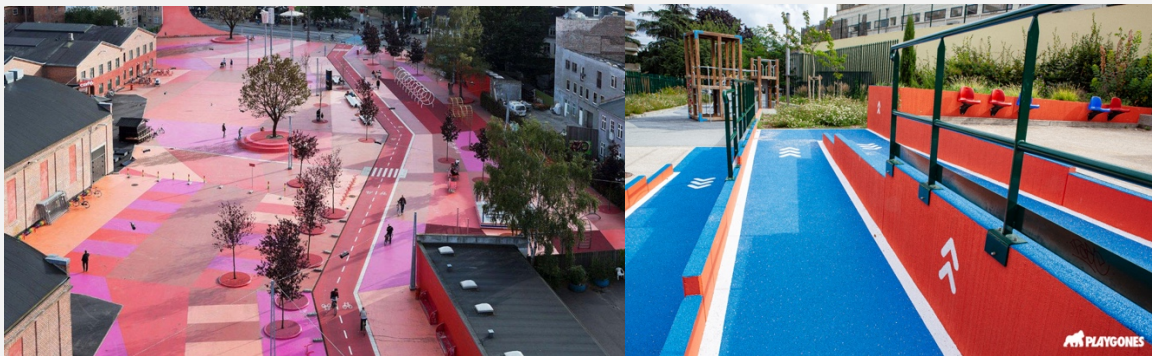
En diversifiant les aménagements mis en place sur un territoire (pour garantir l'accessibilité à tous) et en les intégrant dans un ensemble cohérent, cela permettrait de toucher potentiellement un public plus large et de satisfaire le plus grand nombre.

Mais concrètement, comment faire ?

- **Intégration des aménagements de design actif dans un ensemble cohérent** : il est essentiel d'incorporer les aménagements de design actif de manière harmonieuse dans l'ensemble des infrastructures urbaines existantes. Une approche globale et la cohérence avec le reste de la ville sont primordiales. Cela permettra que les installations de design actif ne soient pas isolées, mais au contraire fassent partie intégrante de l'environnement urbain, ce qui encouragerait davantage de personnes à les utiliser, quel que soit leur âge ou leur niveau d'aptitude physique.
- **Utilisation de couleurs attractives** : il est conseillé d'opter pour des couleurs attrayantes afin de rendre les projets de design actif plus accessibles et convenant à un plus large public (femmes, enfants, seniors...)
- **Inclure des espaces ludiques** : instaurer une gamme variée d'aménagements comme des aires de jeux éducatifs, des parcours de mobilité, des équipements sportifs polyvalents, ainsi que des zones dédiées à des activités ludiques permettrait d'optimiser l'impact recherché.
- **Inclure des points d'eau et espaces de repos / restauration** : avoir des points d'eau à proximité des aménagements est recommandé pour encourager la population à s'activer et à pratiquer dans de bonnes conditions. Des espaces de repos, restauration à proximité sont également un plus.
- **Utilisation d'outils connectés** : l'intégration d'outils digitaux joue un rôle essentiel dans l'inclusion des aménagements de design actif. Les vélos électriques, les trottinettes électriques conçues pour être attachées aux fauteuils roulants (comme le dispositif OMNI) ou les chariots adaptés aux fauteuils roulants (comme le dispositif MOBILLO) permettent par exemple aux personnes en situation de handicap de participer activement.
- **Adoption d'un concept ludique et créatif** : il est conseillé de proposer des approches ludiques, éducatives et culturelles pour susciter l'intérêt d'un public plus large comme : des expositions interactives, des jeux, des parcours culturels...

Exemples de bonnes pratiques

[Superkilen](#) (Copenhague) est un parc urbain divisé en 3 espaces distincts, symbolisant le partage de l'espace public entre les habitants du quartier cosmopolite de Nørrebro. Le mobilier urbain issu d'une soixantaine de pays fait référence aux différentes origines des habitants. De plus, la signalétique est internationale. La 1ère zone « carré rouge » est consacrée aux sports (skate, boxe etc), la 2nde zone « salle de séjour urbaine » est destinée aux personnes souhaitent discuter, jouer à des jeux calmes etc, et la 3ème zone « parc vert » est composé de surfaces de pelouse afin d'y accueillir des sports de plein air (football, basket etc).



[Le square Emile Zola](#) à Arcueil a été revitalisé : anciennement bétonné, dépourvu de couleur et inanimé, il est désormais attractif grâce à ses couleurs et à sa signalétique incitant le jeu libre. La couleur est « l'essence même de l'icône, de l'emblème, qui fait d'un lieu un symbole du plaisir, de la vitalité et de la passion sportive » (playgones.com).



Pour lutter contre la sédentarité, et dans une démarche inclusive, certaines plages de Grèce ont installé le [système Seatrak](#) conçu pour les fauteuils roulants, un exemple de design actif au service de tous. Ce système permet aux personnes à mobilité réduite d'accéder à l'eau sans assistance et donc de participer à différentes activités nautiques.

4. Communiquer avec d'autres parties prenantes pour optimiser l'impact du dispositif

Collaborer avec d'autres entités et potentiellement s'associer sur un projet de design actif pourrait maximiser l'impact.

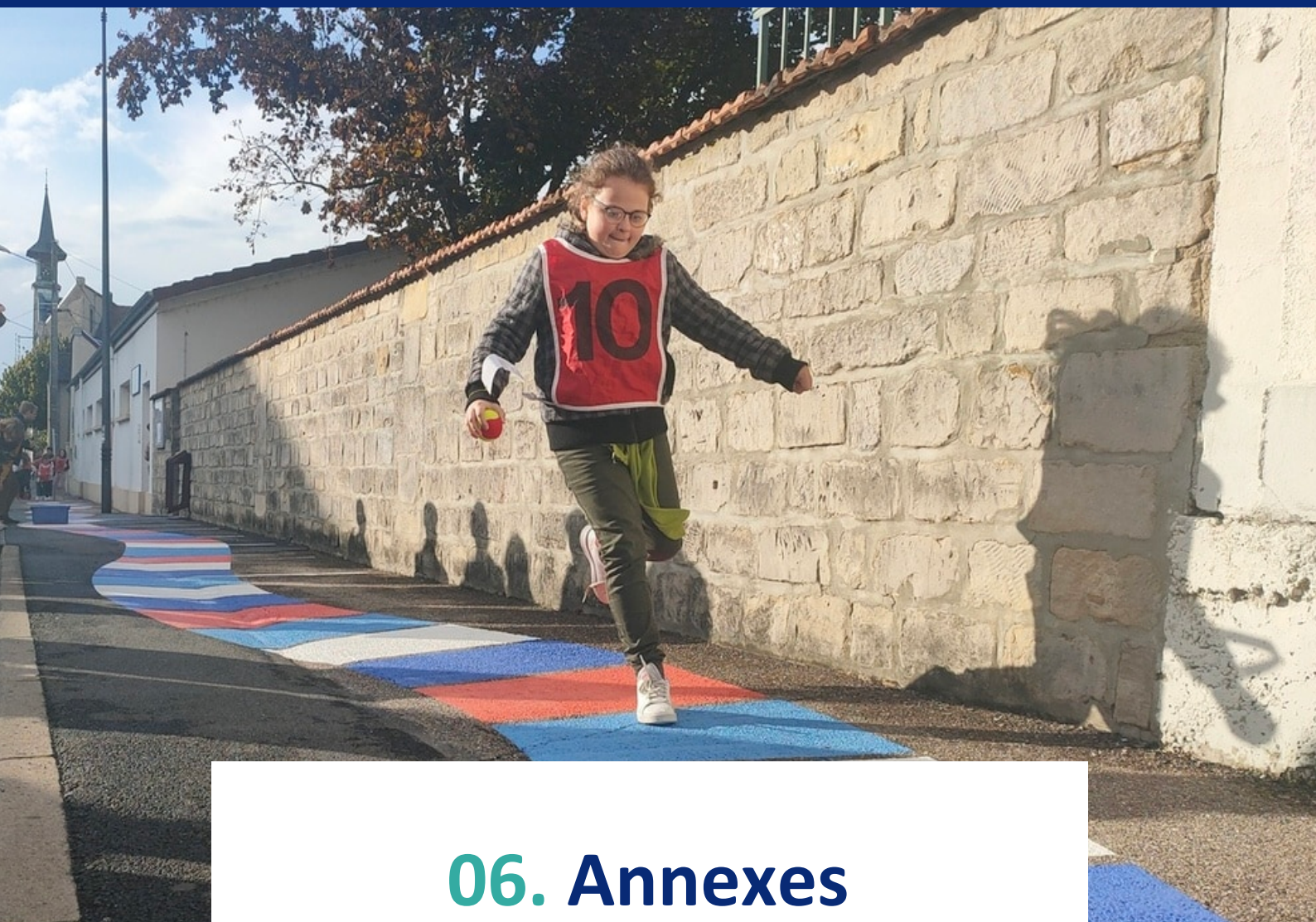
Mais concrètement, comment faire ?

- **Démarchage de partenaires :** identifier des partenaires potentiels comme des associations sportives, écoles, entreprises locales ou encore institutions pour qu'elles s'engagent de façon commune dans un projet de design actif inclusif.

Exemple de bonnes pratiques

L'idée d'une maison bleue a d'abord germé dans la tête de la paysagiste Juliette Bailly, de l'agence Mutabilis. Elle a ensuite été adoptée par l'Agence nationale pour la rénovation urbaine, la Métropole européenne de Lille, la ville de Lille, et Action logement. Grâce à l'engagement de toutes ces parties prenantes, une place du quartier populaire de Lille-Moulins a pu changer d'image et de vie.





06. Annexes

• 6.1. Récapitulatif des entretiens réalisés et acteurs démarchés

Organisation	Fonction	Nom	Date de prise de contact	Date de l'entretien	Avancée de l'entretien
Élus et services de la ville					
Ville de Saint-Dizier	Élu au sport	Mokthar KHALAL	18-juil	18-juil	Pas de retour
Agglomération Saint-Dizier Der et Blaise	Directrice Jeunesse, Education, Sports	Sophie HINCELIN	18-juil	29-juin	Fait
Ville de Saint-Dizier	Adjointe à la communication, aux familles, à la vie scolaire et aux solidarités	Virginia CLAUSSE	18-juil	19-juil	Fait
Ville de Saint-Dizier	Déléguée à la jeunesse	Leïla ABA	13-juil	22-juil	Fait
Ville de Saint-Dizier	Prestataire	Edouard MOREAU	11-sept		Pas de retour
Responsable d'associations					
Moov'o'Der	Directeur de centre nautique bragard	M. Charles COLLIN	18-juil	19-juil	Fait
Saint-Dizier Boxe 52		M. MEREBHI Mounir	18-juil	x	Pas de retour
Saint-Dizier Basket		M.HARAT Jean-Marie	19-juil	x	Pas de retour
Union des Jeunes Bragards		M. PETIT Pascal	20-juil	x	Pas de retour
Autres personnes ressources					
Dunker de Saint-Dizier, très actif dans la politique socio-éducative de la ville	Sportif de haut niveau	Kadour ZIANI	18-juil	x	Pas de retour
Centre socioculturel	Directeur	M. Alexandre ZEIEN	13-juil	19-juil	Fait
CCAS	Directrice	Mme Marie-Estelle CZEKATA	13-juil	x	Pas de retour
Circonscription d'action sociale		Mme Odile AYELA	14-juil	x	Pas de retour

Mission Locale		Mme Catherine MAZIUK	15-juil	x	Pas de retour
SLO BMX	Président	Mme Yannick LAURENT	18-juil	x	Pas de retour

Collectivités ayant mis en place du design actif et acteurs institutionnels					
Bourges / label ville active et sportive	Directrice du label ville active et sportive	Nathalie Bonnefoy	13-juil	28-juil	Fait
Châtelleraut	Direction des sports	Steve Guédon	13-juil	x	Pas de retour
Limoges	Elue au sport	Sylvie Rozette	13-juil	x	Fait
Plaine Commune	Chargé de mission Jeux olympiques et paralympiques 2024	Nicolas Dabre	13-juil	14 septembre	Fait
Saint-Omer	Direction des sports	Jonathan Truant	13-juil	x	Pas de retour
ANRU	Direction de la stratégie et de l'accompagnement des acteurs	Nicolas LE ROUX	13-juil	x	Pas de retour
ANCT	Responsable programme Action coeur de ville	Rollon Mouchel-Blaisot	13-juil	x	Pas de retour
Les professionnels du secteur					
Playgonos	Gérant	Nicolas Lovera	11-juil	27-juil	Fait
Airfit	Gérant	Pierre Paquin	11-juil	19-juil	Fait
Fitwel	Active Design Advisor	Bryan Ross	17-juil	x	Pas de retour
Acteurs représentatifs des publics éloignés de la pratique					
APF France Handicap	Responsable Sport / Paris 2024	Aude Moulin Delalande	17-juil	24-juil	Fait
FFEPGV	Cadre technique national	John Picard	17-juil	08-sept	Fait
Sport dans la ville	Responsable des partenariats publics	Joris Simile	09-sept	18-sept	Fait
UFOLEP	Chargée de mission	Chloé Mallet	09-sept	x	Pas de retour

• 6.2. Récapitulatif des entretiens réalisés et acteurs démarchés

Charles Collin
Directeur du site nautique bragard

Utilisation des aménagements de design actif dans la ville de Saint-Dizier

- Les aménagements design actif mis en place dans la ville de Saint-Dizier, comprenant des tracés au sol et des équipements à proximité des écoles ainsi qu'un pumptrack, est largement utilisé par la population au quotidien.
- Les tracés, pistes de sprint et autres éléments attirent les familles qui fréquentent régulièrement cette zone, en particulier les week-ends.
- L'ensemble des aménagements a réussi à transformer une friche inexploitée en une zone dynamique et appréciée par les habitants de tous âges.

Implication des acteurs locaux et événements animés

- Des réunions ont été organisées avec les divers acteurs locaux pour concevoir les aménagements et tracés dans la ville de Saint-Dizier.
- L'idée de créer un parcours à l'intérieur de la ville pour encourager la population à se mettre en mouvement a été évoquée.
- Le pumptrack a été le lieu de nombreuses animations qui ont rencontré un grand succès, attirant un large public.

Profil d'utilisation et cible de fréquentation

- L'utilisation des aménagements est diversifiée, allant des familles cherchant à occuper leurs enfants aux sportifs qui s'y entraînent.
- L'existence des équipements sportifs à proximité du pumptrack attire principalement des jeunes âgés de 15 à 20 ans, et cette pratique est mixte.

Perspectives en matière de design actif

- Il est proposé de poursuivre dans la voie de l'aménagement d'un circuit dans la ville de Saint-Dizier pour attirer davantage de personnes.
- Le Directeur du site nautique bragard est favorable à l'étude menée, prêt à diffuser le questionnaire et à communiquer sur les résultats.

Virginia Clausse
Adjointe aux solidarités et à la jeunesse

L'école de Jean Massé a mis en place le concept de design actif - inauguré en fin d'année dernière - pour ses espaces de jeux et de cours. Ce retour d'expérience implique un petit groupe composé de parents, enseignants et enfants âgés de 6 à 11 ans. Suite à sa réussite, trois autres cours d'écoles ont été sélectionnées pour un réaménagement similaire autour du design actif et de la renaturation.

Points positifs

- **Nouveauté bien accueillie** : le design actif a été favorablement accueilli par la communauté scolaire en tant que concept novateur pour les espaces de jeux.
- **Équipements bien accueillis** : la plupart des équipements installés ont été bien accueillis par les enfants et le personnel de l'école.
- **Pumptrack** : le pumptrack a été très fréquenté par les petits, grands, ados et adultes, et son succès a été plus facile puisqu'à l'extérieur de l'école.

Points à améliorer

- **Compléter les marquages au sol** : il est apparu que les marquages au sol seuls ne suffisent pas, et qu'ils devraient être complétés par des jeux et des modules.
- **Marquages au sol traditionnels obsolètes** : certains marquages au sol traditionnels, tels que la marelle, ne correspondent plus aux besoins actuels des enfants.
- **Sécurité des marquages au sol** : certains marquages au sol conduisant vers l'entrée de l'école ne sont pas utilisés en raison de leur emplacement étroit, ce qui soulève des préoccupations en matière de sécurité.
- **Une peinture au sol glissante** : la peinture au sol utilisée s'est avérée glissante et nécessite une attention particulière pour éviter tout risque d'accident.
- **Attentes traditionnelles des enseignants** : une partie de l'équipe enseignante et les enfants sont restés attachés aux équipements traditionnels, tels que les buts de basket, reflétant ainsi une résistance au changement.
- **Collaboration avec les enseignants** : l'école Jean Massé n'a pas impliqué les enseignants dans la conception des espaces, soulignant ainsi l'importance de leur association dans le réaménagement des autres cours d'écoles.
- **Question de surveillance et sécurité** : les enseignants sont préoccupés par la surveillance et la sécurité des élèves sur les équipements du design actif, malgré leur caractère sécurisé.
- **Signalétique pédagogique** : la mise en place de signalétique expliquant l'utilisation des équipements devrait être plus pédagogique.

Recommandations

- Compléter les marquages au sol avec des jeux et des modules pour rendre les espaces de jeux plus attractifs et fonctionnels. Impliquer les enseignants dans la conception des futurs espaces de jeux afin de favoriser leur adhésion et d'optimiser l'utilisation des équipements.
- Proposer des équipements en bois pour les activités de mouvement, d'escalade et de jeu, mais en s'assurant de répondre aux préoccupations de sécurité des enseignants. Mettre en place une signalétique pédagogique pour expliquer l'utilisation des équipements du design actif.
- Envisager un parcours en ville lié à une cartographie ou une application smartphone pour offrir des possibilités d'apprentissage en dehors de l'école.

Leïla Aba
Déléguée à la jeunesse de la mairie de Saint-Dizier

Le contexte du dispositif

- **Le design actif s'intègre dans une politique sportive déjà existante** à Saint-Dizier, où le sport fait l'unanimité.
- Il s'intègre également dans **une réflexion pour recréer du lien social à Saint-Dizier après la crise sanitaire**.

Un impact positif sur un public large

- Le design actif a eu un impact double, **en renforçant la pratique sportive pour ceux qui pratiquaient déjà et en incitant de nouveaux publics à pratiquer**.
- **Les équipements dotés d'un design actif accueillent tous types de publics** : des jeunes (y compris scolaires), des familles et des personnes plus âgées. Ceci correspond à une vraie volonté du maire de toucher toutes les générations de Bragards. Les équipements accueillent ainsi des publics à toute heure et sont toujours vivants.
- La mairie souhaitait particulièrement **toucher les enfants des écoles de la ville**, en installant des équipements au design actif dans les cours d'école et aux abords de l'école, afin d'intégrer le sport dans le quotidien des enfants. Le dispositif accueille notamment des interventions réalisées dans le cadre du label Terre de Jeux 2024.
- **Les habitants du Vert-Bois profitent également de ces équipements**, qui participent au désenclavement du quartier. **Des familles d'autres communes de l'agglomération** viennent aussi profiter des équipements au design actif à Saint-Dizier.
- Sur les publics les plus éloignés du sport, notamment les filles, les personnes en surpoids et en situation de handicap, l'impact se verra surtout sur le long terme.

Des retours de terrain positifs

- **Les habitants sont globalement contents des équipements**. Leïla Aba n'a eu vent d'aucun point négatif concernant le dispositif.
- **Les enseignants sont très satisfaits du dispositif**, en particulier au sein de l'école qui en bénéficie directement.

Une importante promotion du dispositif

- Globalement, les habitants savent ce qu'est le design actif et en comprennent l'intérêt car **le maire a beaucoup communiqué sur le sujet**.
- **Le design actif est également mis en avant lors des réunions de quartier et au sein des écoles**, avec l'organisation de sorties scolaires sur le site.

Pour aller plus loin

- Pour Leïla Aba, il s'agit de **continuer à valoriser le dispositif en communiquant largement sur le sujet et en organisant des événements importants sur le site**.
- Il serait intéressant d'**aller plus loin dans la création d'un parcours pour l'utilisateur du site**, par exemple en installant des panneaux expliquant l'utilité de chaque équipement.

Sophie Hincelin
Directrice des Sports de la ville de Saint-Dizier

Design actif dans l'école

- Problèmes avec la peinture au sol : **elle ne tient pas et devient glissante en hiver, ce qui représente un risque pour la sécurité des élèves.**
- **Les prises d'escalade doivent** être adaptées en fonction des niveaux : **il est suggéré d'utiliser des couleurs différentes pour chaque niveau. Les prises actuelles conviennent aux élèves de CM1-CM2, mais elles sont trop grandes pour les élèves de maternelle.**
- **Il n'y a pas d'animations ou de règles de jeux associées aux marquages au sol. Il est recommandé de créer des activités et des règles de jeux pour les utiliser de manière ludique et pédagogique.**
- Conflits entre les conseillers pédagogiques et les tracés au sol : **Certains conseillers pédagogiques estiment que les tracés au sol ne correspondent pas à leur projet pédagogique. Cela a suscité une opposition de la part de l'éducation nationale. Il est donc nécessaire de trouver un compromis entre les deux parties.**
- **Les premiers travaux ont été réalisés avec une entreprise externe, mais maintenant l'école effectue les travaux en régie et achète ses propres peintures et pochoirs.**

Design actif dans le parc

- **Le parc est** un lieu multigénérationnel et multiculturel, **offrant** des activités diverses **comme la pétanque, une piste d'athlétisme, des équipements de musculation, une piste de pumptrack, ainsi qu'un espace dédié au vélo. Il existe aussi un espace de recharge de téléphone. Le parc est donc considéré comme un véritable lieu de vie.**
- **Cependant, le parc** est éloigné du quartier prioritaire de la ville (QPV), **situé à 5 km. Cela peut poser un problème d'accessibilité pour les habitants de ce quartier.**
- **Le parc n'est pas situé au cœur de la ville, ce qui pourrait limiter son attractivité.**

Escalier coloré

- **L'escalier coloré est critiqué pour son emplacement et son utilisation. Il ne comporte pas de texte encourageant les utilisateurs à l'emprunter.** Une amélioration est donc nécessaire pour le rendre plus fonctionnel et inciter les personnes à l'utiliser.

Projet en cours avec Orchestra pour révéler Saint-Dizier

- Un projet est en cours avec l'entreprise Orchestra **pour intégrer du design actif dans le cadre de l'opération révéler Saint-Dizier.**

Aude Moulin Delalande,
Responsable sport & Paris 2024 chez APF France Handicap

Contexte et implication de l'APF France Handicap

- L'APF France Handicap a connaissance du design actif mais n'a pas été fortement impliqué, à l'exception de la SOLIDEO l'ayant mobilisé dans certains projets.
- SOLIDEO est par ailleurs pour information très impliqué dans le design actif, notamment dans la construction du village des athlètes et les projets post-Jeux.

Problématique d'accessibilité universelle et exclusion potentielle

- Certaines installations de design actif peuvent ne pas être accessibles à tous, entraînant des problèmes d'accessibilité universelle.
- Des aménagements comme les escaliers colorés à Saint-Dizier excluent, de fait, certains publics et ne sont donc pas adaptés à toutes et tous.

Difficultés à toucher les publics éloignés de la pratique sportive

- Le design actif ne semble pas, par exemple, s'adresser directement aux personnes en surpoids ou souffrant de problèmes cardiovasculaires.
- La conception réalisée - principalement par des personnes valides et des personnes acculturées au sport et elles-mêmes sportives - ne répond pas aux besoins des personnes éloignées de la pratique sportive et en situation de handicap.

Importance de la co-conception, de l'inclusion et de l'adaptation

- Pour toucher les publics éloignés de la pratique sportive, il est crucial de co-concevoir les aménagements avec eux.
- Des approches culturelles et ludiques, adaptées à chaque groupe cible, peuvent être privilégiées pour encourager l'engagement dans l'activité physique (organisation d'expositions photos, de chasse au trésor, de trajet sonore...)
- La consultation directe des personnes concernées, en particulier celles en situation de handicap, est essentielle pour créer des aménagements répondant à leurs besoins et aspirations.
- L'inclusion dans les environnements scolaires, en veillant à une répartition égalitaire des lieux d'occupation entre garçons et filles, joue aussi un rôle crucial dans la promotion de l'accessibilité

Propositions d'aménagements adaptés

- Des solutions ludiques et accessibles peuvent être envisagées, comme des vélos électriques pour aider les personnes en surpoids à s'engager dans une activité physique.
- Des dispositifs spécifiques comme les OMNI (trottinettes électriques à clipser sur un fauteuil roulant) et MOBILO (char pour fauteuil roulant) peuvent être mis en place pour rendre l'activité physique plus accessible.

Pierre Paquin
Dirigeant d'Airfit

Contexte du projet à Saint Dizier

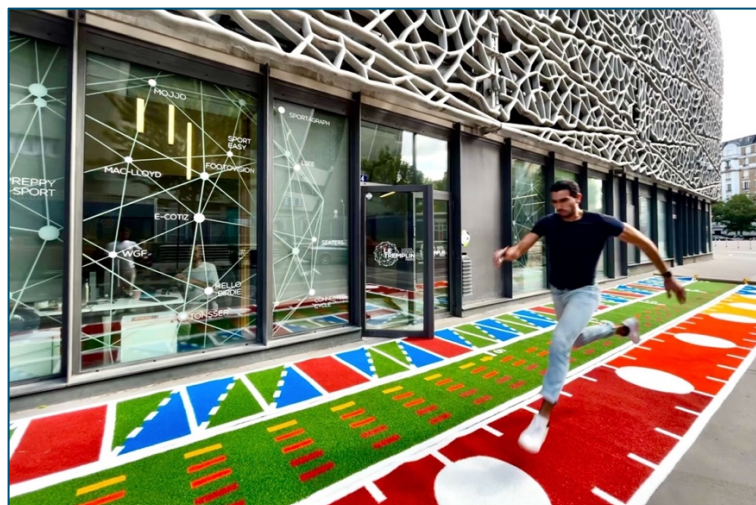
- Réalisation d'un plateau multi-générationnel avec des équipements diversifiés.
- Les équipements s'adressent à différentes audiences : street workout pour les jeunes, gym douce pour les seniors, et plateau classique avec sac de frappe pour tout public.
- Objectif : Créer un lieu de vie, de rencontre, de lien social et de mixité des usagers.

Accompagnement et entretien après la mise en place des équipements

- Airfit continue à accompagner ses clients après la mise en place des équipements. La démarche commerciale comprend un rôle de conseil prédominant (70% du temps).
- L'entreprise s'assure que les équipements vieillissent bien.
- L'entretien contribue à la motivation des usagers en garantissant un lieu bien entretenu.

Nouveau concept : les couloirs sportifs avec design actif

- Airfit a développé un nouveau concept nommé "couloirs sportifs". Les couloirs comportent trois sections avec des signalétiques au sol : bondissement, vitesse, et vélocité.
- Les rouleaux avec design actif au sol sont plus simples et plus rapides à installer que la peinture traditionnelle.
- L'objectif est de commercialiser ces couloirs pour différents groupes d'âge, notamment les seniors et les enfants.
- La signalétique en EPDL (Enrobé à Propriétés Déformables sur Liants hydrocarbonés) est coûteuse et nécessite des spécialistes pour son installation, à l'inverse de ce concept.



Nicolas Lovera
Directeur de Playgones

Contexte et Projet à Saint-Dizier

- Saint-Dizier est encore au stade initial de la démarche de design actif.
- Playgones a été sollicité par la ville suite à une rencontre à la biennale du design actif à Saint-Étienne.
- Le projet a été réalisé rapidement en vue d'une inauguration et de la venue des Jeux Olympiques de Paris 2024.
- Des sujets ont été imposés par la ville : création d'une marelle sur le chemin de la route, d'un mur d'escalade à l'école, le budget, et le timing.
- Utiliser le design actif pour transformer la ville c'est ça l'utilité.

Réalisation et Impact du Projet

- Les contraintes budgétaires et de timing ont limité la sélection des matériaux et la concertation avec la population locale et les enseignants.
- Les installations ont été bien accueillies et ont créé un intérêt pour le design actif à Saint-Dizier.
- Quelques retours négatifs concernant des peintures glissantes ou des préférences esthétiques, mais la satisfaction globale de la population est élevée.

Encouragement pour d'autres Collectivités

- Saint-Dizier a osé créer quelque chose de nouveau avec son propre budget, encourageant d'autres villes de taille moyenne à suivre l'exemple.
- Suite à Saint Dizier, des collectivités ont démarché Playgones en s'appuyant sur l'exemple de Saint-Dizier pour transformer leur territoire.

Perspectives d'Avenir à Saint-Dizier et inclusion

- Playgones souhaite aller plus loin à Saint-Dizier et proposer d'autres solutions dans différents quartiers de la ville. Pour cela :
 - Importance de l'inclusion, de la consultation préalable et de la diversité dans les aménagements du design actif.
 - Adaptation des espaces pour les personnes à mobilité réduite et réflexion sur la place des femmes dans l'espace public.
 - Mixité et diversité dans les aménagements pour répondre aux besoins de tous les usagers.

Projets et autres exemples de Design Actif en France

- Plaine Commune - Maîtrise d'œuvre du canal de l'Ourcq : Projet intéressant à Arceau avec de nombreuses peintures.
- Ville de Lyon - Proche de la Part Dieu : Projet combinant urbanisme tactique et design actif.
- Bourgoing-Jailleu : Éléments ludiques intégrés dans la ville, démontrant la faisabilité du design actif.
- CD92 : Projet de design actif dans le département des Hauts-de-Seine.
- Intérêt du Privé et des Entreprises : Le design actif intéresse également le secteur privé et les entreprises s'y intéressent et s'en saisissent.

Alexandre Zeien
Directeur du centre socioculturel de Saint-Dizier

L'utilisation des aménagements de design actif par le quartier du Bois Vert

- Le Deauville est régulièrement fréquenté par des groupes et des familles, qui utilisent les espaces aménagés pour des activités en famille (jeux, pique-nique, loisirs récréatifs...)
- Le pump track est également utilisé fréquemment par les enfants et les adolescents, qui sont emmenés par le centre socio-culturel pour découvrir les activités proposées.
- Le lieu est aussi utilisé de manière autonome par les familles et les enfants du quartier.

Implication du centre socio-culturel dans la politique de design actif

- En tant que service de la ville spécialisé dans la jeunesse et les adolescents, le centre socio-culturel a été consulté lors de la mise en place du design actif par la ville et a des échanges réguliers sur le sujet avec l'adjoint au sport.

Cibles de public touchées par le design actif

- Les aménagements attirent un large public, avec des utilisations variées. Les familles utilisent les espaces verts, tandis que les jeunes se concentrent sur les équipements sportifs tels que le pump track.
- Le design actif mis en place par Saint-Dizier favorise la mixité sociale et intergénérationnelle, devenant un lieu de vie apprécié par la communauté locale et les alentours.
- Les aménagements visent à créer un lieu de vie, de loisirs et de rencontres pour la population locale.
- Bien que l'impact sur la reprise d'une pratique sportive ne soit pas évident, le lieu attire et motive les habitants à bouger et à utiliser les équipements pour des activités ludiques et sociales.

Les constats principaux relatifs au design actif sur le territoire

- Le fait que le lieu soit bien respecté, sans dégradation notable, démontre qu'il est bien accueilli par les habitants de tous âges. La propreté du lieu est parfois même prise en charge par les habitants, montrant un réel attachement à cet espace.
- Le lieu offre des activités pour tous les âges, ce qui en fait un endroit attrayant pour chacun.
- Un lieu de restauration manque sur cet espace, ainsi qu'un endroit où les parents pourraient aller pendant que leurs enfants jouent sur ces espaces.

Les autres actions du centre socio-culturel pour attirer un public diversifié

- Le centre rencontre des difficultés pour attirer du public, mais des médiateurs soutien à la vie de quartier sont en contact direct avec les personnes de tous âges pour les faire venir.
- Le centre accueille un large éventail de publics et favorise une mixité sociale, mais cherche à toucher davantage les adolescents du quartier.
- Un nouveau dispositif, le "carnet de chèque ACT," encourage la participation des jeunes à des activités.
- Le centre socio-culturel organise des sorties marche pour encourager les familles à bouger et à se rendre aux équipements du quartier.
- Le projet "Sport attitude au féminin" en collaboration avec le service sport et événementiel de la ville reprendra en septembre prochain.

John Picard
Cadre technique de la Fédération française d'éducation physique et de gymnastique volontaire (FFEPGV)

Engagement de la fédération dans le design actif et actions réalisées

- La FFEPGV réalise des expérimentations dans des établissements collectifs pour personnes âgées, avec pour objectif de maintenir leur autonomie et d'améliorer leur qualité de vie.
- La fédération encourage diverses actions visant à inciter la population à bouger, en mettant l'accent sur les parcours de mobilité et de travail d'équilibre.
- La FFEPGV mène des travaux sur des problématiques liées à la prévention des chutes et à l'amélioration de la souplesse corporelle.
- Mais la mise en place de projets de design actif nécessite une volonté politique, des moyens et des compétences (principaux freins rencontrés).

Les exemples concrets abordés

- Des projets concrets comme le parcours sport santé senior en Bretagne et le "parcours mobilité santé senior" développé par la FFEPGV à partir du mobilier existant montrent des exemples de réussite.
- La fédération souhaiterait équiper les établissements de santé pour permettre aux seniors de pratiquer régulièrement, avec ou sans encadrement, via le « PASS parcours d'activité santé senior ».

Les recommandations formulées par la fédération

- Utiliser des couleurs est, selon la fédération, un élément prioritaire pour faire réussir un projet de design actif et le rendre attractif au plus grand nombre.
- La fédération recommande, dans le cadre de projets de design actif dans des établissements de santé de tenir compte aussi des besoins des soignants, malgré les défis de financement pour aménager des espaces dédiés rencontrés dans ce milieu.
- Pour réussir ces projets, il faut savoir trouver un équilibre financier et politique tout en impliquant le public visé dans l'analyse des besoins.
- Ajouter des fiches techniques et / ou des QR codes pour expliquer aux usagers comment se saisir des aménagements de design actif et être autonome dans la pratique est prioritaire selon la fédération.

Sport dans la Ville
Joris Simille, Chargé de mission Partenariats Publics Île-de-France

Sport dans la Ville existe depuis 25 ans, originaire de la région Auvergne Rhône Alpes et s'étend désormais en Île de France, Hauts-de-France, Marseille, et Pays de la Loire, avec bientôt 60 terrains.

Engagement de sport dans la ville dans le design actif

- Sport dans la Ville n'est pas encore très impliqué dans le design actif et ne s'occupe pas des abords des terrains à ce stade.
- L'ambition de l'association inclut toutefois l'embellissement des quartiers en plus du déploiement des terrains. Le design actif est une réponse à ces enjeux : utiliser le design actif à des fins esthétiques.
- Les contraintes principales de l'association à développer le design actif est le manque de temps et de ressources financières notamment via une dépendance prégnante aux financements publics/privés.

Initiatives actuelles et projets futurs

- L'association rénove des terrains de proximité, en moyenne 2 par par an en Île de France et au moins 5 terrains au niveau national par an. Principaux sports : football et basket, car d'autres sports nécessitent plus de temps pour la mise en place.
- Un de leurs terrains déployés à Saint-Ouen inclut une zone d'échauffement colorée mise en place dans une logique de design actif axée sur le jeu pour promouvoir la pratique.
- L'association a un gros projet de campus à Pantin, incluant terrains, salle multisport, et zone de design actif avec Nike pour inciter au jeu et à la pratique entre les terrains.

L'impact du design actif sur les publics éloignés de la pratique

- L'association manque de visibilité sur l'impact du design actif sur les publics éloignés de la pratique sportive. Mais les constats :
 - Le design actif pourrait dynamiser la pratique chez les enfants, en utilisant le jeu et la gamification.
 - Probablement le design actif aurait moins d'impact sur les jeunes plus âgés qui sont davantage axés sur le jeu en compétition.

Les échanges liés au design actif avec les partenaires publics

- Au niveau de l'Île de France, l'association a déjà discuté du design actif avec certaines collectivités et l'Agence nationale du sport encourage l'association à s'engager dans le design actif pour que l'association s'assure d'obtenir des financements.
- La Ville de Bobigny a déjà abordé le design actif à l'association car elle souhaite être innovante, en allant au-delà des terrains de football et de basket.

Plaine Commune
Nicolas Dabre, chargé de mission Jeux Olympiques et Paralympiques 2024

L'engagement de Plaine Commune en matière de design actif

- Plaine Commune est chargé de la gestion des espaces publics (et non club et association).
- Plaine Commune a décidé de concentrer sur un public cible : les enfants. Le territoire a ainsi lancé le dispositif « Bougez la Chapelle ». Il vise à lutter contre la sédentarité, en utilisant le design actif pour capitaliser sur les jeux et éliminer les barrières entre Paris et la Seine-Saint-Denis.
- Deux quartiers ont été identifiés pour l'implémentation de ce projet, avec un volet sportif pour les écoles élémentaires et un volet pédagogique pour les écoles maternelles.
- Les installations comprennent des jeux éducatifs, des parcours de mobilité, des équipements sportifs et des activités ludiques pour les enfants.

Les sources d'inspiration de Plaine Commune

- Ils ont visité Saint-Dizier, où le design actif a été, selon eux, un succès notamment auprès des plus jeunes et peu coûteux. Cela les a inspirés dans la mise en place par la suite de leur stratégie en matière de design actif.
- Un mur d'escalade similaire à celui de Saint-Dizier est donc envisagé à Plaine Commune.

Les collaborations effectuées pour mener le projet de design actif

- Plaine Commune collabore avec la Ville de Paris pour lutter contre la sédentarité des jeunes en Seine-Saint-Denis.
- Une concertation avec les élèves a eu lieu pour prendre en compte leurs préférences dans les aménagements.
- Les étudiants de Paris-Saclay participeront à la mesure de l'impact du projet.

Les freins soulevés

- L'éducation nationale a montré des réticences quant au design actif, notamment en ce qui concerne la proximité des prises d'escalade près des écoles.
- Un regret exprimé est le manque de couleurs dans les aménagements de design actif, bien que ces installations aient prouvé leur utilité pour résoudre des problèmes tels que la sécurité, la sédentarité et l'appropriation de l'espace public, et ne doivent pas être considérées uniquement comme des équipements sportifs.

Autres actions évoquées de Plaine Commune pour la mise en mouvement

- Matérialisation de parcours de mobilité
- Création de la « Boucle Olympique et Sportive » pour changer l'image négative du département.
- Utilisation du design actif avec marquages au sol, signalétiques, et balises.
- Promotion de la pratique sportive pour divers publics, y compris l'apprentissage du vélo.
- Envoi de messages incitatifs via la Maison de Santé de la Seine-Saint-Denis aux usagers.
- Activation de l'Espace Public
- Projets de design actif cofinancés par Paris 2024, ciblant les femmes, les personnes âgées, et les enfants.
- Intégration du design actif pour améliorer les espaces publics et encourager l'activité physique.
- Intégration de la Dimension Sportive
- Objectif à long terme : intégrer le design actif dans toutes les programmations.
- Besoin de surmonter les réticences internes concernant la pérennité des installations sportives.

Sylvie Rozette
Élue au sport à la ville de Limoges et à la Métropole

L'ambition de la ville de Limoges en matière de design actif est de requalifier ses espaces publics en centre-urbain. La ville a deux objectifs principaux : végétaliser davantage la ville pour refléter son statut de "grande ville à la campagne", et ensuite, affirmer le cœur de la ville comme un lieu de vie dynamique.

État d'avancement du parcours de design actif

- Le parcours de design actif est **actuellement au stade de la planification**. La phase opérationnelle approche mais il y a eu beaucoup de retard.

Acteurs impliqués dans le projet

- Le projet de design actif est **piloté par la direction de l'urbanisme en collaboration avec la direction des Espaces Verts et de la Vie (EEV) ainsi que la direction des sports**. Cette **approche multi - sectorielle** suggère une prise en compte des aspects urbanistiques, environnementaux et sportifs dans le développement du dispositif.

Aménagements prévus

- Les aménagements prévus dans le cadre du design actif concernent la mise en place de mobilier urbain et de tracés, notamment le long des bords de la Vienne jusqu'au parc des sports de Beaublanc en passant par la cathédrale. Mais les détails spécifiques des aménagements restent à définir.



Contacts

-

William Heude

williamheude@olbia-conseil.com

Juliette Gros

juliettegros@olbia-conseil.com

Jean-Philippe Frey

jp.frey@unionsportcycle.com

Agnès Desvaux

agnes.desvaux@unionsportcycle.com