

GUIDE DU DESIGN ACTIF

DÉCEMBRE 2021

20
TERRE
DE JEUX
24



 RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

AGENCE
NATIONALE
DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES

LE MOT DES PRÉSIDENTS



CAROLINE
CAYEUX

Présidente de l'Agence Nationale
de la Cohésion des Territoires

« L'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires, à travers le programme Action cœur de ville, met l'innovation au service des territoires.

Par ce guide conçu avec Paris 2024, nous proposons très concrètement aux collectivités des méthodes et moyens pour se lancer rapidement dans la réalisation de leurs projets de design actif afin d'inciter nos concitoyens à bouger plus. En intégrant ce concept dans l'aménagement urbain, nos villes vont contribuer à créer de nouveaux usages de l'espace public, plus actifs et intégrés aux patrimoines, dans un héritage durable des Jeux Olympiques et Paralympiques ».



TONY
ESTANQUET

Président du Comité d'Organisation
des Jeux Olympiques et Paralympiques
de Paris 2024

« Ce guide et cette collaboration viennent concrétiser l'ensemble des actions que nous menons depuis juin 2019 et le lancement de Terre de Jeux 2024.

En créant ce label puis en nous associant à l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires, à travers le programme Action Cœur de Ville, nous nous sommes engagés à faire de la lutte contre la sédentarité et de l'attractivité des espaces publics les axes majeurs de l'héritage des Jeux de Paris 2024. Ce guide est un outil clé pour répondre à ce double enjeu et permettre aux villes de développer la pratique sportive sur leur territoire par le biais ludique du design actif ».

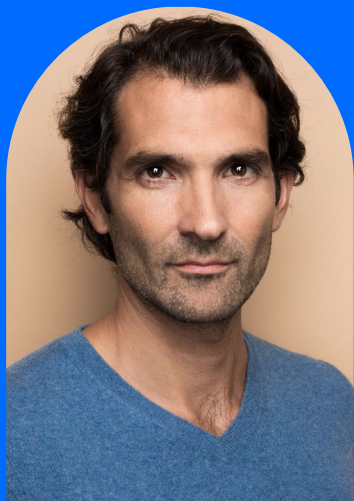
LE DESIGN ACTIF

LE DESIGN ACTIF CONSISTE À AMÉNAGER L'ESPACE PUBLIC ET LES BÂTIMENTS AFIN D'INCITER L'ACTIVITÉ PHYSIQUE OU SPORTIVE, DE MANIÈRE LIBRE ET SPONTANÉE, POUR TOUS.



Front de mer de Calais réhabilité en 2020 et projection de coloration Terre de Jeux 2024 © Fred Collier

ÉDITO



**ROMAIN
LACHENS**

Directeur de l'Engagement,
Comité d'organisation des Jeux Olympiques
et Paralympiques de Paris 2024,
Co-président du Conseil d'orientation
dédié à la rédaction du guide du design actif
à destination des collectivités territoriales.

En collaborant ensemble, le label Terre de Jeux 2024 et le programme national Action Cœur de Ville ont concrétisé leur volonté de faire de ces Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 une opportunité unique de changer notre approche de la pratique physique et sportive tout en rendant plus attractifs les espaces publics de nos villes.

Changer le regard, c'est renforcer la place que nous lui donnons dans notre société pour modifier nos habitudes du quotidien. Cela passe également par l'environnement dans lequel nous évoluons, la manière dont nous nous approprions l'espace et par la prise en compte des enjeux de santé dans



**ROLLON
MOUCHEL-BLAISOT**

Préfet, Directeur du programme national
Action Cœur de Ville,
Co-président du Conseil d'orientation
dédié à la rédaction du guide du design actif
à destination des collectivités territoriales.

l'aménagement urbain. Alors que de nouvelles techniques permettant d'intégrer les défis d'attractivité, d'esthétisme et de « bouger + » sont désormais très populaires dans de nombreux pays d'Asie, d'Amérique et d'Europe du Nord, nous avons à cœur de développer ces concepts encore peu connus en France.

En associant lutte contre la sédentarité et requalification des espaces publics, **cette collaboration dédiée au design actif est une première du genre mais que nous espérons voir perdurer et grandir au-delà de nos réseaux.**

Notre souhait est de fournir aux collectivités territoriales un outil clé en main pour donner envie de bouger davantage à tous nos concitoyens, quels que soient leur âge et leur condition, et ce dans un cadre attrayant. C'est pourquoi cette collaboration s'inscrit dans les stratégies Engagement, Impact et Héritage du Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 afin de faire évoluer durablement la place de l'activité physique et sportive dans notre société.

Ce guide a été conçu pour que l'ensemble des collectivités Terre de Jeux 2024 et bénéficiaires des différents programmes de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires puissent développer des projets de design actif, au profit de tous leurs habitants, en centre-ville comme dans les quartiers, et en milieu rural. En étant très concret et illustratif, il montre qu'il est possible d'intégrer du design actif à toutes les échelles, souvent de façon très simple et peu onéreuse.

Ainsi, nous espérons que les visiteurs du monde entier pourront venir découvrir en 2024 et après, la diversité et l'inventivité de nos territoires mettant en avant notre patrimoine, notre cadre naturel et notre savoir-faire.

Nous remercions à ce titre l'ensemble des experts mobilisés à cette occasion qui nous ont accompagnés dans cette démarche et dont les connaissances précieuses nous ont permis de réaliser cet ouvrage sur un défi collectif majeur qui fasse gagner notre pays.



INTRODUCTION PARIS 2024 ET ACTION CŒUR DE VILLE

Le 20 janvier 2021, **l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires et Paris 2024** ont signé en présence de la ministre de la Cohésion des Territoires et des Relations avec les collectivités territoriales, **Jacqueline Gourault, de Caroline Cayeux, présidente de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires et du président de Paris 2024, Tony Estanguet**, une convention de coopération répondant à l'ambition commune de faire des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 les Jeux de tous les territoires et de toute la population.

Cette collaboration naturelle **s'adresse de manière pionnière aux 222 villes du réseau Action Cœur de Ville** avec l'ambition de s'étendre rapidement au maximum de collectivités labellisées Terre de Jeux 2024.

En plus des outils de communication et des éléments d'information mis à disposition par le label Terre de Jeux 2024, **cette convention fait état de la volonté de développer le design actif dans les collectivités territoriales,**

inscrite dans la stratégie Impact et Héritage des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

Celle-ci se concrétise par **la création du Guide du design actif** à destination des collectivités territoriales, appuyant l'engagement de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires pour le développement du design actif en France notamment **avec un partenariat inédit avec la Cité du design de Saint-Étienne.**

La volonté de développer le design actif résulte d'un **double constat** :

- **La sédentarité**, notamment infantile, ne cesse de croître en France. Un adulte sur deux et un enfant sur cinq sont en surpoids. En outre, en 40 ans, les jeunes de 9 à 16 ans ont perdu 25% de leurs capacités physiques.
- De nombreux centres-villes ont connu des difficultés de vitalité, d'attractivité et cherchent **de nouvelles manières d'attirer habitants et visiteurs.**

INTRODUCTION

Le **design actif**, concept encore peu connu en France mais **utilisé en Europe du Nord, en Amérique du Nord et en Asie**, peut être mis au service de ce double enjeu.

Il s'agit d'aménagements qui rapprochent de l'activité physique et sportive celles et ceux qui en sont le plus éloignés. Ils permettent également aux individus de se réapproprier l'espace public; ils favorisent l'accessibilité et la mixité d'usages et mettent en valeur le patrimoine existant. Ainsi, les villes du programme national Action Cœur de Ville bénéficieront-elles d'une nouvelle initiative au service du développement de l'attractivité des centres-villes tout en permettant à leurs habitants de bouger plus régulièrement.

Permettre et donner envie à toutes et tous de **bouger davantage**, chaque jour, de manière libre et spontanée, est ce qui a motivé notre démarche. Afin que ces chiffres **“quasiment 1 Français sur 2 est en situation d'obésité (47% de la population) ou de surpoids (31%)”** diminuent durablement pour faire des Jeux de Paris 2024 une opportunité concrète pour changer nos habitudes, le design actif est un concept tout à fait approprié permettant d'adapter l'espace public à l'activité physique et sportive tout en respectant le patrimoine et l'environnement.

Sachant cela, Paris 2024 et l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires, ont décidé de se rassembler pour élaborer un outil opérationnel qui permettrait aux collectivités territoriales de se saisir rapidement et aisément de ce concept.

C'est l'objectif de ce Guide que vous avez entre les mains.

En complément, nous vous invitons à vous rendre sur le site internet du label Terre de Jeux 2024 pour découvrir le film motion design illustrant des mises en situation du design actif dans un cœur de ville selon les principes retenus dans ce guide. <https://youtu.be/Nbh5C9NA5xw>



Terrain de sport Duperré, Paris © Libre de droit

EXPERTS

Composé d'architectes, médecins, sportifs, sociologues, urbanistes, géographes, le Conseil d'Orientation du Guide du design actif s'est appliqué à définir les grands enjeux du design actif et à apporter aux collectivités territoriales des outils opérationnels pour développer ce concept innovant sur leur territoire.

LA CONTRIBUTION DE CE GROUPE PLURIDISCIPLINAIRE A PERMIS D'ABORDER L'ENSEMBLE DES SUJETS QUI FONT LE LIEN ENTRE SPORT ET AMÉNAGEMENT URBAIN :

Qualité, accessibilité et fonctionnalité des espaces publics, bien-être des habitants, développement des mobilités actives et durables, aspect esthétique des aménagements, et tous les éléments qui concourent à rendre la ville plus attractive, plus désirable.



Exemples de design actif colorisé Terre de Jeux 2024 © Libre de droit

EXPERTS



MARIE BARSACQ

Marie Barsacq est directrice exécutive Impact et Héritage de Paris 2024. Parmi son champ d'action, elle déploie la stratégie Bouger + portée par Paris 2024 qui vise à soutenir et promouvoir des solutions innovantes pour renforcer l'accès à la pratique sportive à l'école, au travail et en ville en particulier; et ce pour les publics qui en sont les plus éloignés notamment.



NICOLAS FIEULAINÉ

Nicolas Fieulaine est maître de conférences en psychologie sociale et sciences comportementales à l'Université de Lyon. Ses travaux de recherche visent à comprendre le rapport que les individus et les groupes entretiennent aux changements et aux transitions, leur impact sur les expériences et comportements quotidiens, et le rôle joué par l'action publique dans les enjeux liés aux transitions dans les domaines de l'environnement, l'urbain, l'insertion et la santé.



GILLES BOUILHAGUET

Gilles Bouilhaguet préfet honoraire, est membre du collectif Pour une France en Forme, il est co-initiateur de la démarche sport santé Biarritz-Côte Basque. Gilles Bouilhaguet, place l'animation au cœur de la pratique sportive, au-delà d'installations, le développement de l'activité physique spontanée passe surtout par un accompagnement sportif.



CLARA ISABEL

Clara Isabel est chargée de mission Village et Design Actif à la Direction des Sites et Infrastructures de Paris 2024. Urbaniste spécialisée dans ce concept novateur, Clara Isabel témoigne de la pluralité d'exemples existants en design actif.



FLORENTIN CORNÉE

Florentin Cornée, architecte, est chargé de mission au Plan Urbanisme Construction et Architecture (PUCA). Architecte de formation, son parcours et ses différentes expériences l'ont sensibilisé aux enjeux liés aux mutations contemporaines du monde de l'aménagement des territoires, au premier rang desquels la nécessaire transition écologique.



PIERRE-ANTOINE LEYRAT

Pierre-Antoine Leyrat est chef de projet Accessibilité à la Direction de l'innovation dans le groupe SOLIDEO. Son expertise sur l'accessibilité universelle et la qualité d'usage montrent que ces éléments sont deux ressources indispensables pour le développement du design actif dans l'espace public.

EXPERTS



HÉLÈNE PESKINE

Hélène Peskine, architecte et urbaniste en chef de l'État, est secrétaire permanente du Plan Urbanisme Construction Architecture (PUCA), au Ministère de la Transition écologique et solidaire et au Ministère de la Cohésion des Territoires et des Relations avec les collectivités territoriales.

Dans une posture de recherche-action, Hélène Peskine apporte son soutien à l'innovation dans les domaines de l'aménagement des territoires, de l'urbanisme, de l'habitat, de l'architecture et de la construction.



YANN-FANCH VAULÉON

Yann-Fanch Vauléon est paysagiste à l'Atelier Parisien d'Urbanisme Paysagiste. Ses travaux reposent sur les enjeux de nature en ville et d'évolution de l'espace public dans des espaces métropolitains.



CLAIRE PEUVERGNE

Claire Peuvergne, est directrice de l'Institut Régional du Développement du Sport au sein de l'Institut Paris Region. Dans ses travaux, Claire Peuvergne place l'activité physique au cœur d'un nouveau modèle urbain qui invente de nouveaux outils et réponses aux enjeux de la ville durable et inclusive.



FRANCIS RAMBERT

Francis Rambert est directeur de la plateforme de la création architecturale à la Cité de l'Architecture et du Patrimoine, partenaire clef du programme Action cœur de ville. Critique d'architecture, Francis Rambert analyse la production de l'architecture et diffuse la culture de la ville par le biais de publications, expositions, débats et conférences. Il apporte un regard précis sur la qualité architecturale et patrimoniale des villes moyennes aux métropoles internationales.



JEAN-FRANÇOIS TOUSSAINT

Jean-François Toussaint est cardiologue, professeur de physiologie à l'université de Paris et directeur de l'institut de recherche biomédicale et d'épidémiologie du sport (IRMES).

À travers le collectif pour une France en Forme, Jean-François Toussaint est engagé dans la promotion par tous moyens d'améliorer la santé et le bien-être des Français par une pratique régulière de l'activité physique et sportive.



ISABELLE VÉRILHAC

Isabelle Vérilhac est directrice de l'International et de l'Innovation à la Cité du design de Saint-Etienne. Spécialiste du design, Isabelle Vérilhac a mis en place au sein de la Cité du design le laboratoire des pratiques innovantes, ainsi que le laboratoire des villes créatives du design. Son expertise repose sur la prise en compte des méthodes de fabrication à travers une approche usager.

La coordination générale du Guide du design actif a été assurée par une équipe conjointe : Fanny Morisset, Johann Pellicot, Damien Combredet de Paris 2024, et Marguerite de Metz du programme national Action Cœur de Ville.

LE DESIGN ACTIF DANS NOS VILLES EN 2024

SUZANNE, 5 ANS

"Je commence à apprendre à faire du vélo. Depuis l'an dernier il n'y a plus de voitures qui passent devant mon école. Chaque vendredi, maman vient me chercher à pied et me ramène mon vélo.

Avec des amis on s'amuse à essayer de suivre les chemins colorés qui ont été dessinés sur le sol.

Ce n'est pas facile mais si j'y arrive elle m'a dit que je serai assez forte pour aller le matin à l'école à vélo !"

THIAGO, 25 ANS

"J'adore jouer au basket avec mes amis le soir. Le problème, c'est qu'il n'y a pas vraiment de terrain de sport à côté de chez moi; alors on joue dans une petite impasse où on a installé un panier.

Mais le lieu n'était pas très praticable et puis c'était assez mal éclairé, alors plusieurs personnes ne se sentaient pas très à l'aise. Il y a quelques mois, la ville est venue nous demander ce que nous aimerions changer dans le quartier.

On a directement pensé à ce lieu ! Après plusieurs réunions, et quelques ateliers de bricolage le weekend, on a créé un super endroit qui nous ressemble vraiment.

On n'est plus les seuls à y jouer au basket. On a imaginé des éclairages comme une scène de spectacle, alors certains viennent danser. Un groupe a aussi construit des agrès."

CHAIÏMA, 40 ANS

"Je souhaitais reprendre le sport mais je ne me sentais pas prête à m'inscrire dans un club ou une salle. J'avais besoin d'un environnement accueillant et je voulais rejoindre des personnes qui comme moi voulaient reprendre doucement.

Lorsque j'ai découvert que la ville organisait sans inscription des séances d'étirements et de marche sur le front de mer, je me suis lancée ! Il y a une séance pour les femmes tous les premiers samedis du mois, cela m'a permis de me sentir à l'aise pour commencer.

Avec deux autres personnes que j'ai rencontrées on a décidé de refaire les mêmes exercices les mercredis et ça m'a même donné envie de m'inscrire dans un club de marche."

MICHEL, 75 ANS

"J'aime aller faire mes courses à pied en centre-ville mais depuis quelques années j'étais obligé de prendre le bus car j'étais de moins en moins à l'aise : cela faisait loin et il y avait toujours beaucoup de monde sur les trottoirs avec des vélos et des trottinettes.

Depuis que la ville a refait une large allée piétonne, les espaces sont mieux partagés. Le chemin me fait faire un petit détour mais la ville a posé des bancs tous les 100 mètres et donc c'est moins fatiguant.

Cela m'a convaincu de recommencer à aller en centre-ville à pied et cela m'a permis de revoir les gens que je croisais en chemin."

SOMMAIRE

01.

— LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

1.1 Le design actif, aménager pour la santé	13
1.1.1 Une activité physique indispensable à la bonne santé des individus	
1.1.2 Pour un urbanisme favorable à la santé	
1.1.3 Une démarche inclusive, une nouvelle expérience en ville	
1.2 Le design actif, une pratique qui se diffuse	16
1.3 Le design actif en 5 principes	19
1.3.1 Libre utilisation	
1.3.2 Mixité et inclusion	
1.3.3 Incitation	
1.3.5 Approche usager	
1.3.6 Qualité urbaine	
1.4 Une articulation naturelle avec les objectifs de la collectivité	28
1.4.1 Un outil au service des politiques locales	
1.4.2 Un levier pour transformer la ville	

02.

— LE DESIGN ACTIF, OÙ S'INSPIRER ?

2.1 5 projets à la loupe	35
2.1.1 Les Chemins de la Forme de Biarritz	
2.1.2 La réhabilitation du front de mer de Calais	
2.1.3 Le plan piéton de Strasbourg	
2.1.4 La trame active, ludique et sportive de Plaine Commune	
2.1.5 Les cours d'écoles actives	
2.2 Regard international	63
2.2.1 Graz (Autriche) : 200 animations pour l'activité physique	
2.2.2 Montréal (Canada) : quand le design actif devient une stratégie territoriale	
2.2.3 Settimo Torinese (Italie) : des couleurs pour se mettre en mouvement	

03.

— LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

3.1 Contextualiser mon projet	68
3.2 Plusieurs modes d'action pour me lancer	70
3.3 8 clés pour déployer le design actif sur mon territoire	72
3.4 Une identité visuelle possible pour mon projet	83

04.

— ANNEXES

4.1 Ressources utiles	96
4.2 Fiches projets du collectif Pour une France en forme	97
4.3 Charte graphique Terre de Jeux 2024	100

1

**LE DESIGN ACTIF,
QU'EST-CE QUE C'EST ?**

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF, AMÉNAGER POUR LA SANTÉ

**Le design actif, de quoi parle-t-on ?
Quels bénéfices pour la ville et ses habitants ?**

Le design actif s'est développé en Amérique et en Europe du Nord pour répondre aux risques liés à la sédentarité (surpoids, maladies chroniques).

Il prend des formes très variées, du mobilier urbain ponctuel à la trame structurante pour le territoire.



LE DESIGN ACTIF, AMÉNAGER POUR LA SANTÉ

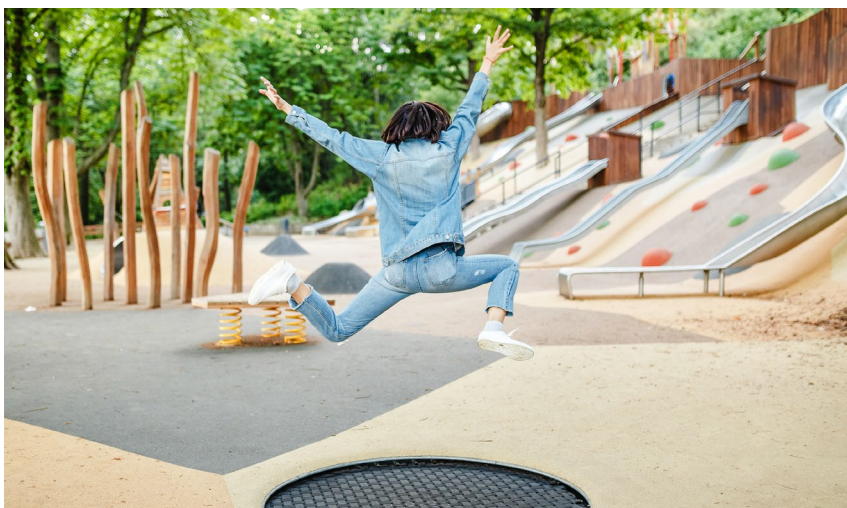
1.1.1 UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE INDISPENSABLE À LA BONNE SANTÉ DES INDIVIDUS

Les modes de vie contemporains renforcent l'inactivité physique et la sédentarité avec des conséquences graves sur la santé.

En France, **40% des adultes ont un niveau de sédentarité élevé** (Santé Publique France). Le constat est particulièrement alarmant pour les jeunes générations : seulement **30% des enfants de moins de 18 ans atteignent les recommandations d'activité physique de l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS)**¹. La sédentarité est devenue un véritable problème de santé publique. En plus d'accroître les situations d'obésité, elle augmente le risque de maladies chroniques dont les cancers².

Face à ce constat il est nécessaire de redonner à l'activité physique sa place dans notre quotidien. L'OMS recommande à ce titre la pratique de **trente minutes d'activité physique par jour pour les adultes et une heure pour les enfants**.

Aire de jeux pour enfants © Libre de droit



AVIS D'EXPERTS

— **JEAN-FRANÇOIS TOUSSAINT**, Cardiologue, Professeur de physiologie à l'université de Paris et Directeur de l'institut de recherche biomédicale et d'épidémiologie du sport

« En 40 ans, nos enfants ont perdu 25% de leurs capacités cardio-vasculaires (leur endurance à l'effort) et ce phénomène s'est largement aggravé en 2020. Or, notre capacité physique est un marqueur clé de l'espérance de vie en bonne santé. La pratique régulière d'un sport améliore le bien-être émotionnel, physique, la qualité de vie et la perception de soi chez les personnes de tout âge. En incitant tous les individus à maintenir une activité physique régulière, le design actif contribue de manière concrète à l'amélioration de l'état de santé général. »

— **MARIE BARSACQ**, Directrice exécutive Impact et Héritage du Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

« Alors que l'inactivité et la sédentarité, notamment des enfants, ne cesse de croître, nous croyons beaucoup au rôle de l'école pour encourager les jeunes à être davantage actifs. C'est pourquoi nous avons lancé depuis 2 ans maintenant avec le Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, la mesure des 30 minutes d'activité physique quotidienne à l'école primaire. Elle permet aux enfants de réaliser moitié de la recommandation de l'OMS (une heure par jour entre 6 et 17 ans), en complément des heures d'enseignement d'éducation physique et sportive au programme. 5000 écoles aujourd'hui ont mis en place ce dispositif, mais le Président de la République a déjà annoncé sa généralisation à toutes les écoles en 2024. Il reste du chemin à parcourir mais nous sommes fiers que cette mesure, qui était au départ une expérimentation lancée dans le cadre de la Semaine Olympique et Paralympique, constitue déjà un héritage des Jeux. »

1. Source : Observatoire national de l'activité physique et de la sédentarité (ONAPS)

2. Source : Organisation mondiale de la Santé (OMS)

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF, AMÉNAGER POUR LA SANTÉ

1.1.2 POUR UN URBANISME FAVORABLE À LA SANTÉ

Un nombre croissant de collectivités locales souhaite renforcer les initiatives en faveur de la santé de leurs habitants. Si le soutien par les services publics est essentiel (via les Centres Communaux d'action sociale par exemple), l'urbanisme et l'aménagement sont également des outils très efficaces.

— La crise de la Covid 19 a d'ailleurs mis en lumière leur rôle dans l'apport de solutions rapides et souples :

Création de nouvelles pistes cyclables, dispositifs en faveur de la marche, nouvelles occupations de l'espace public par des associations sportives ou de soutien physique.

— Le design actif s'inscrit dans cette volonté de contribuer aux politiques de santé par l'urbanisme et l'aménagement, en suscitant l'activité physique et sportive dans l'espace public et les bâtiments pour tous.

Superkilen Copenhague. © Libre de droit



C'est un concept qui a émergé en Amérique du Nord dans les années 1980 en réaction à des constats alarmants quant à l'accroissement des comportements sédentaires et leurs impacts sur la santé des populations. Il s'est rapidement exporté au Royaume-Uni et en Europe du Nord qui développent depuis quelques années ce type d'aménagements.

Les applications du design actif peuvent être très diverses :

trames et parcours dans la ville, mobilier intégré dans les projets urbains, nouvelles signalétiques pour la marche. De nombreuses concrétisations existent déjà en France (cf. page 35). Souvent portés par les collectivités, les dispositifs sont conçus pour répondre aux besoins des habitants et peuvent s'adresser aussi bien à la pratique auto-organisée qu'aux clubs sportifs ou associations.

1.1.3 UNE DÉMARCHE INCLUSIVE, UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE EN VILLE

Les dispositifs du design actif s'adressent à tous les publics et notamment les personnes les plus éloignées de l'activité physique et sportive.

Le design actif se donne comme objectif d'apporter des réponses aux défis urbains comme l'hybridation des usages pour mixer les publics, la création de nouveaux espaces de convivialité inter-générationnels, la création de trames vertes³ pour plus de nature en ville. Au niveau d'un territoire, il contribue par des aménagements esthétiques et attractifs à la qualité du cadre de vie et l'attractivité des quartiers.

Le design actif consiste à aménager l'espace public et les bâtiments afin d'inciter l'activité physique ou sportive, de manière libre et spontanée, pour tous.

3.

La trame verte et bleue est une démarche qui vise à maintenir et à reconstituer un réseau d'échanges pour que les espèces animales et végétales puissent, comme l'homme, circuler, s'alimenter, se reproduire, se reposer... et assurer ainsi leur cycle de vie. La trame verte et bleue porte l'ambition d'inscrire la préservation de la biodiversité dans les décisions d'aménagement du territoire, contribuant à l'amélioration du cadre de vie et à l'attractivité résidentielle et touristique.

1.2

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF, UNE PRATIQUE QUI SE DIFFUSE

Le design actif se caractérise par **des aménagements d'ampleur variée** (de la signalétique légère au réseau cyclable en passant par des agrès), qui peuvent être réalisés dans différents espaces publics.

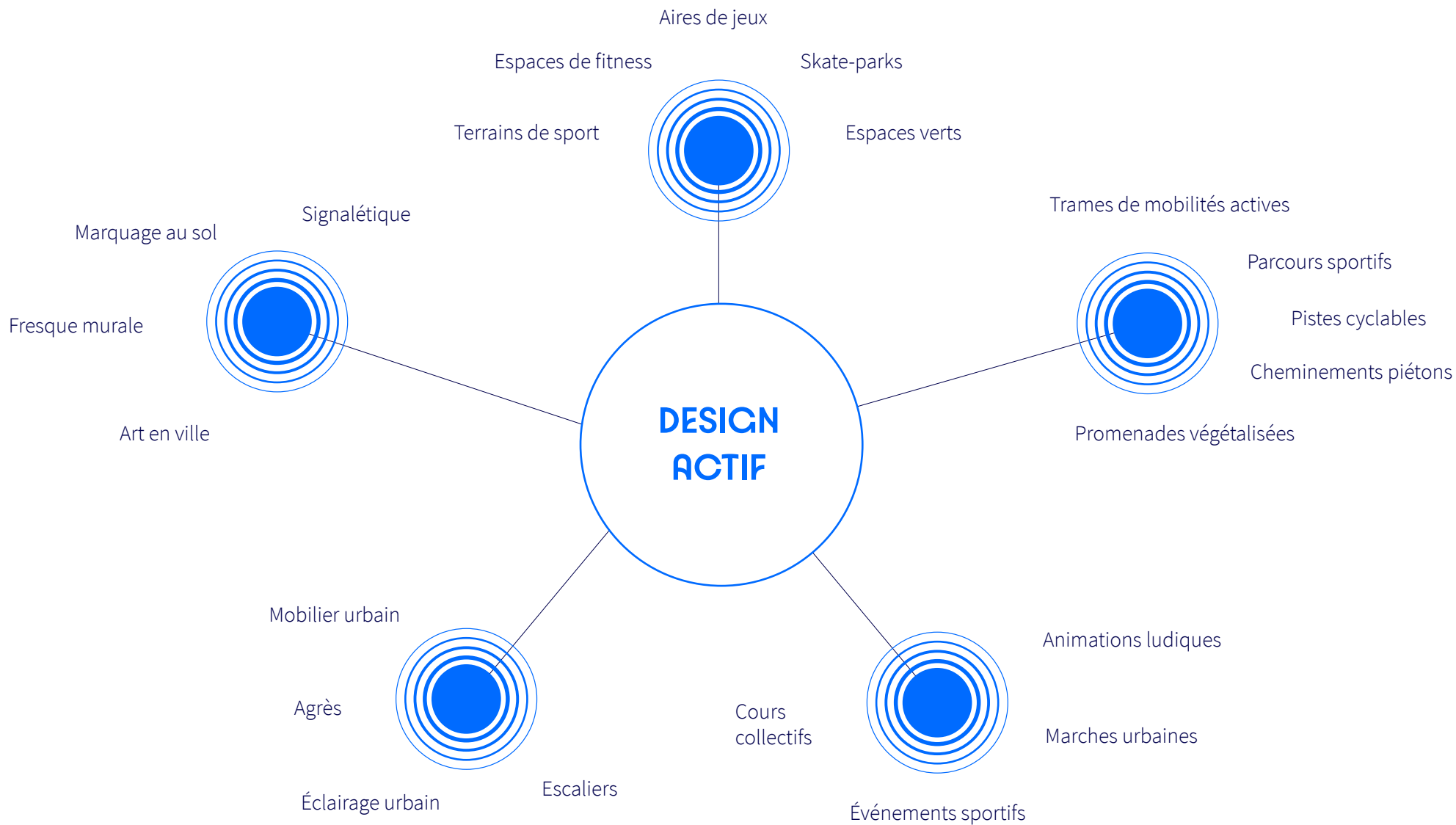
Plusieurs aménagements peuvent être combinés dans un même projet.



→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF, UNE PRATIQUE QUI SE DIFFUSE

UN LARGE CHOIX D'AMÉNAGEMENTS :



→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF, UNE PRATIQUE QUI SE DIFFUSE

Si le design actif est en cours de déploiement en France, de nombreuses collectivités ont déjà procédé à des aménagements qui relèvent du design actif (aperçu de quelques projets ci-dessous). Elles ont fait appel à différents dispositifs dans des configurations variées, révélant que le design actif s'adapte facilement aux objectifs de la collectivité, besoins du territoire et particularités de chaque projet.



MAIL BINET, PARIS
Agrès, végétalisation



TERRAIN MULTISPORT DES HALLES, PARIS
Marquage au sol, Terrain de sport



BORDS DE VIENNE, LIMOGES
Mobilier urbain, Végétalisation



FRONT DE MER, CALAIS
Trame de mobilités actives, aire de jeux,
espace de fitness



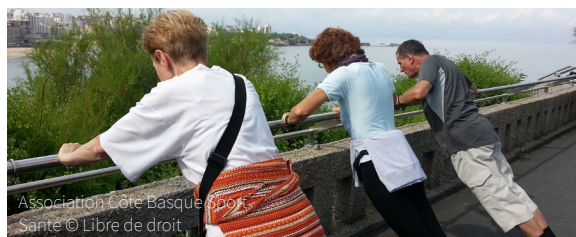
COURS OASIS DE L'ÉCOLE CHARLES HERMITE, PARIS
Aire de jeux, Marquage au sol



PARC DES BERGES DE SEINE, PARIS
Mobilier urbain, Agrès



TRAME ACTIVE, LUDO-SPORTIVE, PLAINE COMMUNE
Parcours sportifs, Pistes cyclables



CHEMINS DE LA FORME, BIARRITZ
Mobilier urbain, Animation ludiques et sportives



PLAN PIÉTONS, STRASBOURG
Marquage au sol, Cheminement piéton

1.3

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

Le design actif se caractérise par des principes forts qui orientent les aménagements mis en place :

- La libre utilisation
- La mixité et l'inclusion
- L'incitation
- L'approche usager
- La qualité urbaine



→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

1.3.1 LIBRE UTILISATION

DES DISPOSITIFS MIS À DISPOSITION DE TOUS POUR DES USAGES PLUS SPONTANÉS

Un des objectifs du design actif est de permettre des usages spontanés. En complément des équipements sportifs traditionnels, dont l'utilisation est restreinte en termes d'horaire et de public, le design actif se caractérise par des aménagements mis à disposition de tous.

Il propose ainsi des activités accessibles au plus grand nombre, en autonomie ou de manière encadrée, sans adhésion ni restriction de condition physique, de genre ni de plage horaire.

Les parcours ludo-sportifs comme le mail François Mitterrand à Rennes illustrent ce principe. Cet aménagement alterne sur plus de 750 mètres des tracés ludiques (marelles, palet breton), des équipements ludo-sportifs (panneaux de basket) et des tracés sportifs (pistes d'athlétisme dessinées sur le sol, aires de street workout). Il propose ainsi une alternance d'espaces de détente, de promenade et d'activités physiques.

UNE LIBRE UTILISATION ÉGALEMENT SYNONYME DE LIBRE APPROPRIATION

Le concept de design actif implique moins de tout aménager, construire ou occuper que de susciter des usages qui peuvent se développer librement.

Ménager le vide ou accepter que le mobilier urbain soit détourné permet le développement d'usages spontanés.

Les surfaces vitrées de la Bibliothèque nationale de France, le parvis de l'Opéra de Lyon et ceux de nombreuses gares servent de scène pour les danseurs.

À Paris, les murs de meulière et de calcaire des Berges de Seine font office depuis le premier confinement de murs d'escalades. De façon naturelle, les parvis et pelouses des parcs ont toujours constitué des terrains de choix pour les jeux de ballons.



Mail François Mitterrand, Rennes. © Alice Bessonnet

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

1.3.2 MIXITÉ ET INCLUSION

Dans le cadre d'un projet de design actif, une attention particulière est portée aux groupes exclus de l'espace public et aux individus éloignés de la pratique d'une activité physique. Il s'agit de faire appel à des principes de conception universelle pour aménager des espaces accessibles à tous, indépendamment de l'âge, du genre, du statut social ou des capacités physiques, sensorielles et cognitives.

En particulier, les personnes en situation de handicap doivent pouvoir trouver une offre leur permettant d'exercer une activité physique et sportive.

LE DESIGN ACTIF POUR DIMINUER LA « PRODUCTION DU HANDICAP »

Le « **modèle social du handicap** » définit la situation de handicap comme une interaction négative entre des facteurs environnementaux et des facteurs personnels, ne permettant pas de réaliser des habitudes de vie et limitant ainsi la participation sociale.

En offrant de nouvelles possibilités et en incitant à la mobilité, le design actif contribue à changer vertueusement les habitudes de vie des citoyens, permettant de renforcer leurs aptitudes et de diminuer par là-même la probabilité de survenue de situations de handicap.



Mail François Mitterrand, Rennes. © H.Abbadie Photographe

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

Les aménagements déployés dans un projet de design actif visent une **variété d'usages dans un même espace**. Plusieurs populations peuvent ainsi les utiliser en même temps (enfants et adultes, sportifs ponctuels et réguliers, hommes et femmes).

La rive gauche du parc des Berges de Seine à Paris a ainsi une forte dimension inclusive grâce à la mixité d'activités proposées.

C'est un projet de design actif global au sens où il procède à la piétonnisation de 7 km des anciennes voies sur berge en faveur d'un usage piéton et cyclable. Il combine des éléments ludiques (mobilier, installation, graphisme au sol), sportifs (agrès, mobilier détournable, graphisme au sol) et conviviaux (mobilier, concessions, animations). Réalisé en 2014, il est devenu un des lieux de destination privilégié des Parisiens et touristes.

AVIS D'EXPERT

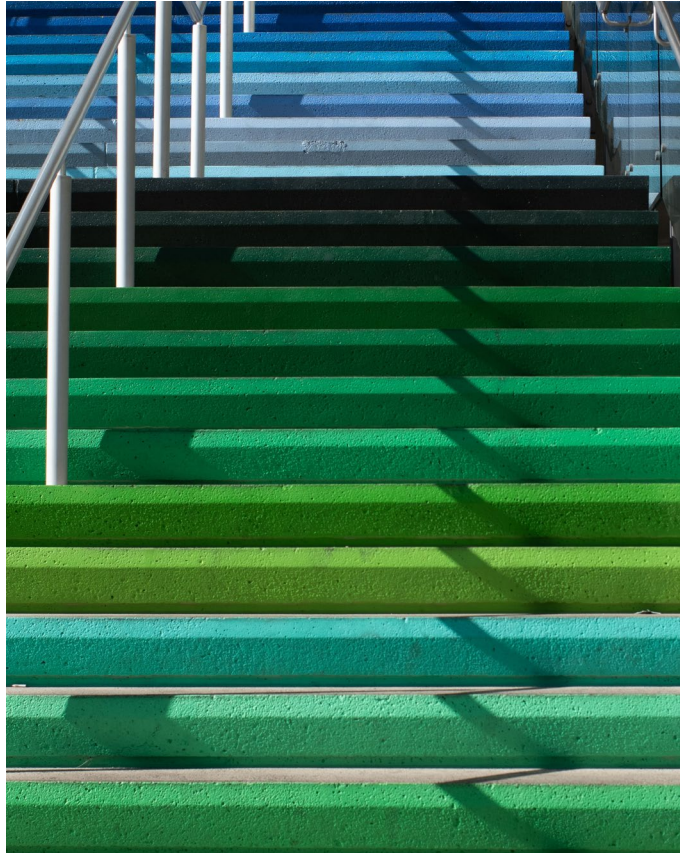
— **YANN-FANCH VAULÉON**, Paysagiste à l'Atelier parisien d'urbanisme

« Pour inciter tous les publics à avoir une activité physique dans l'espace public, il est indispensable de favoriser la mixité d'usage et l'inclusion dans les aménagements. Cela passe notamment par la conception d'un mobilier urbain très polyvalent et détournable, comme nous avons pu le mettre en place sur le parc des Berges de Seine rive gauche. Par exemple, des bancs d'abdominaux sont régulièrement utilisés comme tables de pique-nique. Il faut être vigilant à ne pas créer des lieux monofonctionnels, mais de permettre à chacun de s'y sentir à l'aise ».



Parc des Berges de Seine, rive gauche, Paris. © Atelier Parisien d'Urbanisme (APUR)

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES



Escalier coloré, incitation au mouvement. © Libre de droit.

1.3.2 INCITATION

Le design actif fait appel au jeu, au plaisir, à la découverte, pour attirer les usagers vers la pratique d'une activité physique et sportive. Grâce à des aménagements et au détournement du mobilier urbain existant, il s'agit de la rendre désirable et attractive. **Les couleurs et la lumière permettent de rendre des parcours accueillants et chaleureux.** Il est aussi possible de stimuler l'activité physique et sportive par une signalétique qui lancent des défis.

Parce que les aménagements ne sont pas toujours suffisants pour favoriser l'activité physique et sportive, l'incitation peut également venir des services (douches, fontaine à eau) ou des animations (cours de sport adapté, marche en groupe).

Les animations permettent d'inciter plus particulièrement des publics éloignés de l'activité physique et sportive. L'incitation doit veiller à être bienveillante, non stigmatisante et ne pas forcer les choix des usagers. Pour cela, il faut proposer des options ou parcours sans les imposer et être vigilant à l'accessibilité pour tous des dispositifs mis en place.

À Lyon, dans le cadre d'un projet visant à inciter à l'activité physique et sportives des habitants, **un escalier** a été retravaillé pour les encourager à le choisir **plutôt que l'escalator**. L'objectif était de **créer une architecture de choix favorable** à l'escalier et d'encourager les usagers des transports à prendre de nouvelles habitudes.

Cette intervention a **multiplié par trois** le nombre de personnes empruntant les escaliers. Par ailleurs, une évaluation centrée sur la perception des usagers a montré qu'elle a développé des intentions d'emprunter les escaliers dans le contexte des transports et d'autres.

Jouant particulièrement sur la visibilité et la surprise, ce dispositif a vu néanmoins son effet se réduire progressivement, ce qui montre la limite potentielle des incitations qui se fondent sur ces seuls mécanismes.

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

C'est pour cela qu'une autre intervention a été réalisée dans le métro de Lyon, à la station desservant la gare principale, où les dispositifs conçus sont plus légers, moins saillants, mais jouent de manière plus subtile sur le parcours et le moment du choix pour inciter à considérer l'option de l'escalier plutôt que celle de l'escalator.

En s'appuyant sur des leviers différents, cette intervention a eu un effet moindre (50 % d'augmentation de fréquentation de l'escalier), mais se maintient dans la durée.

AVIS D'EXPERT

— **NICOLAS FIEULAINE**, Chercheur en Psychologie Sociale, Université de Lyon

« Le « nudge » (ou « coup de pouce ») est une forme d'intervention sur l'environnement qui vise à faciliter le passage de l'intention à l'action, popularisée par les chercheurs Richard Thaler et Cass Sunstein.

Il s'agit d'identifier des facteurs de perception, de mémorisation, de motivation ou encore émotionnels qui peuvent intervenir dans les prises de décisions. Des interventions modifient ensuite les contextes pour faciliter les changements de comportements. Le recours au nudge peut avoir un impact important et durable sur les usages, s'il s'appuie sur un diagnostic des comportements et se donne les moyens d'une évaluation comportementale et psychologique de l'impact des actions déployées. »



Expérimentations "nudge" dans le métro de Lyon - Inciter à prendre les escaliers par des messages positifs. © Nicolas Fieulaine.



→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

1.3.4 APPROCHE USAGER

La facilité d'utilisation et d'appropriation est centrale dans le design actif. L'approche qui consiste à mettre l'utilisateur au cœur de la conception des dispositifs guide le développement de ces projets. Pour s'assurer de la meilleure appropriation des aménagements, il est également possible d'approfondir cette approche par des méthodes de conception participative.

La prise en compte de l'utilisateur doit se faire tout au long de la vie de l'espace créé afin d'ouvrir des possibilités d'évolution dans ses usages en fonction des besoins exprimés au cours du temps.

AVIS D'EXPERTE

— **ISABELLE VÉRILHAC**, Directrice de l'international et de l'innovation, Cité du design de Saint-Etienne

« Pour concevoir un projet de design actif, il faut raisonner par rapport à l'usage que l'on veut développer : être actif. Une fois cet objectif défini, le rôle du designer est le suivant :

- Observer les usages existants
- Elaborer des scénarii pour inciter des usages complémentaires ou améliorer les pratiques existantes
- Co-crée des aménagements, mobiliers ou services avec les usagers
- Les tester dans l'espace public avec les usagers
- L'essentiel à retenir c'est que le design part des pratiques existantes et des besoins des usagers pour renforcer l'activité physique dans l'espace public ».

Tous Champions ! est une expérimentation de la Ville de Saint-Etienne et de la Cité du Design de Saint-Etienne qui a mis l'utilisateur au cœur de la démarche de conception de l'espace public.

Un événement dédié a permis aux citoyens de pratiquer sur plusieurs jours et gratuitement une activité physique urbaine (ex : football, bike-polo, marche nordique, skateboard, bloc d'escalade). En complément, la Ville a également proposé des ateliers de créativité et de prototypage pour faire émerger de nouveaux équipements (design d'objet) et de nouvelles activités physiques collectives (design de service).

Les usagers ont ensuite testé les propositions.

Tous Champions ! s'inscrit également dans la programmation des événements Ville en partage qui a pour objectif de favoriser l'accessibilité des ateliers et des expérimentations à tous les publics (jeune public, seniors, handicapés).



Atelier de co-création d'un mur d'escalade. © Cité du design de Saint-Etienne.



Affiche de communication d'une des cinq éditions de Tous Champions!. © Cité du design de Saint-Etienne

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES

1.3.5 QUALITÉ URBAINE

Le design actif est synonyme de qualité urbaine. Il faut prêter une attention importante à son insertion architecturale et paysagère. Outre sa dimension esthétique, il faut chercher également à développer une expérience de la ville par l'activité physique et de nouveaux parcours.

La qualité des espaces publics, en centres-villes ou ailleurs, est un élément indispensable pour donner envie de prendre contact avec l'extérieur, arpenter son quartier, y flâner.

Ainsi, les aménagements doivent-ils s'insérer parfaitement dans l'environnement urbain et paysager, valoriser l'espace public, participer à l'esthétique urbaine et contribuer à la protection du patrimoine. Le design actif participe ainsi activement à l'attractivité des villes et des quartiers.

La notion de parcours est centrale dans le développement du design actif. L'objectif est en effet d'encourager les individus à se déplacer le plus possible à pied ou à vélo, notamment ceux pour qui cela n'est pas une habitude.

La qualité des parcours est fondamentale, afin d'inciter les personnes à les emprunter. Le design actif consiste ainsi à créer des parcours de fraîcheur, élargir les trottoirs, développer des pistes cyclables, implanter et relier des spots de pratiques sportives, améliorer la signalétique.



Signalétique dans contexte urbain. © Libre de droit



Activité sportive en plein air: jeunes filles en mouvement dans la rue - réappropriation de l'espace public.
© Libre de droit.

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

LE DESIGN ACTIF EN 5 PRINCIPES



Association Côte Basque Santé © Libre de droit.

Cette réflexion sur la qualité urbaine du design actif et les parcours a été au cœur du **projet des Chemins de la Forme à Biarritz**. En effet, la municipalité souhaitait inciter les habitants et visiteurs à bouger davantage, tout en préservant et en valorisant le front de mer.

La mairie, en lien avec l'association Côte Basque Sport Santé, a ainsi développé une signalétique simple qui oriente les usagers sans surcharger le paysage. Au lieu d'installer des agrès sur le front de mer, le choix a été fait de favoriser l'utilisation du mobilier existant (bancs, escaliers) afin de développer l'activité physique tout en préservant la qualité urbaine et paysagère du front de mer (voir fiche projet dédiée page 36).

AVIS D'EXPERT

— **FRANCIS RAMBERT**, Directeur de la création architecturale, Cité de l'architecture et du patrimoine

« Les projets utilisant le design actif doivent s'insérer dans une réflexion globale sur les évolutions de l'espace public. Le design actif sert à relier des lieux, créer des parcours dans la ville. En cela, il est lié aux réflexions sur "la ville du quart d'heure". Pour inciter les individus à marcher, donner du plaisir à être en ville, il faut concevoir des espaces publics de haute qualité. Par exemple, si les agrès en libre utilisation sont une solution pour inciter à l'activité physique, il est nécessaire de s'assurer de leur bonne articulation urbaine et paysagère et ne pas considérer que c'est la seule solution pour inciter à l'activité physique. De nombreux autres leviers existent et ils passent par une réflexion sur la qualité urbaine des espaces publics en général ».



→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

UNE ARTICULATION NATURELLE AVEC LES OBJECTIFS DE LA COLLECTIVITÉ

Le design actif permet d'innover dans différents champs de politiques publiques, en proposant une nouvelle réflexion sur les espaces publics et les équipements sportifs.

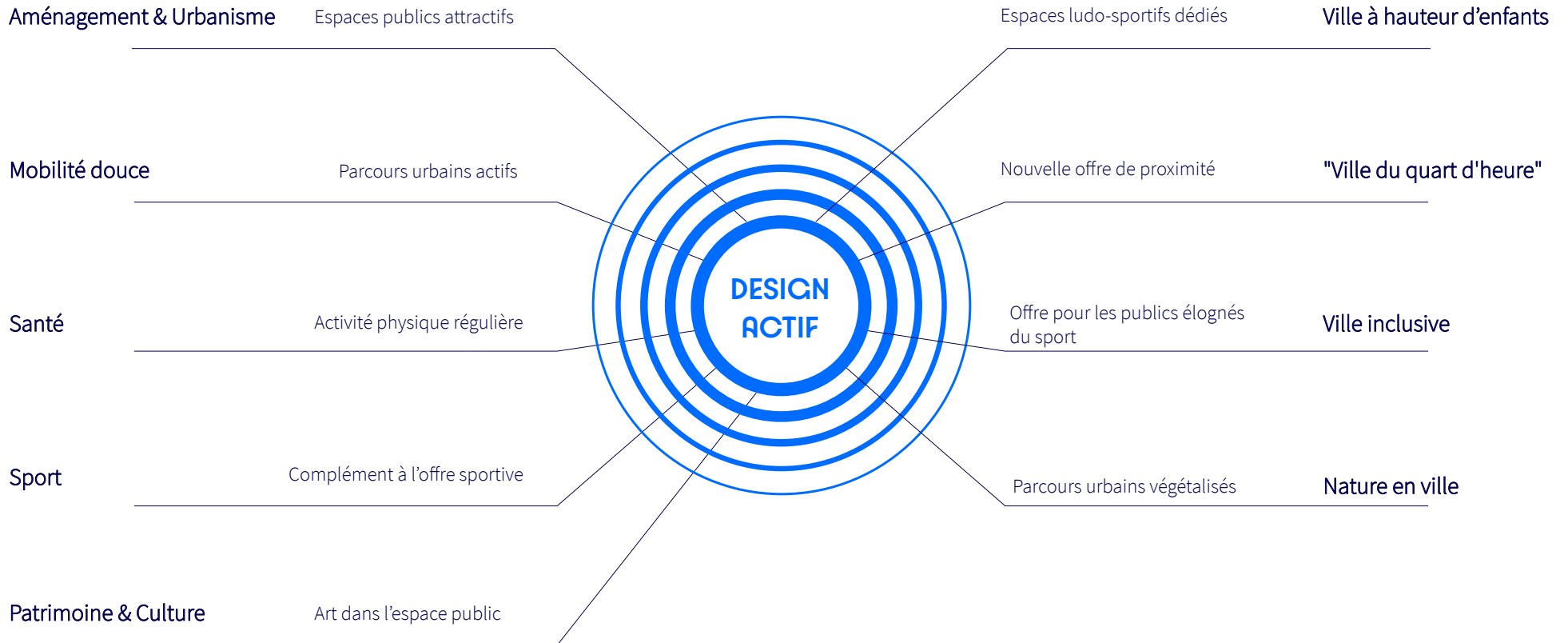


→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

UNE ARTICULATION NATURELLE AVEC LES OBJECTIFS DE LA COLLECTIVITÉ

INITIATIVES PUBLIQUES
& POLITIQUES LOCALES

NOUVELLES APPROCHES
& CONCEPT ÉMERGENTS



UNE ARTICULATION NATURELLE AVEC LES OBJECTIFS DE LA COLLECTIVITÉ

1.4.1 UN OUTIL AU SERVICE DES POLITIQUES LOCALES

Le design actif permet d'innover dans ces différents champs de politiques publiques, en proposant une nouvelle réflexion sur les espaces publics et les équipements sportifs.

Le design actif contribue aux objectifs de plusieurs politiques publiques existantes au sein des collectivités territoriales :

- **Politique de santé**, en incitant à pratiquer une activité physique régulière
- **Politique de sport**, en reliant les équipements sportifs, en développant de nouveaux aménagements sportifs dans l'espace public, en donnant de la visibilité aux activités sportives des clubs du territoire
- **Politique d'aménagement urbain**, en participant à la conception d'espaces publics agréables, attractifs, inclusifs
- **Politique de mobilité et d'accessibilité**, en favorisant le développement de parcours urbains actifs (marche, vélo)
- **Politique de jeunesse**, en créant des aménagements, du mobilier et des animations dédiés à l'activité physique des enfants

Le design actif incite donc à travailler en transversalité entre les services de la collectivité, pour que l'espace public accueille différentes fonctions qui contribuent aux politiques précitées.



Cours de sport dans l'espace public. © Libre de droit.

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

UNE ARTICULATION NATURELLE AVEC LES OBJECTIFS DE LA COLLECTIVITÉ

1.4.2 UN LEVIER POUR TRANSFORMER LA VILLE

Le design actif croise plusieurs initiatives récentes qui cherchent à rendre la ville plus agréable pour toutes et tous et plus durable.

COMMENT LE DESIGN ACTIF CONTRIBUE-T-IL À RENDRE LES VILLES PLUS INCLUSIVES ?

La ville inclusive est un principe d'action qui se définit par la volonté d'accueillir tous les individus sur le territoire, y compris les publics fragilisés ayant besoin d'une attention particulière.

L'objectif est de permettre un accès sans restriction aux espaces urbains.

- En s'adressant en priorité **aux publics éloignés** de l'activité physique
- En facilitant la pratique d'une activité physique pour tous les publics, grâce à **des espaces adaptés** (mise en place d'une approche usagers, de méthodes, de concertation)
- En démocratisant **l'accès à l'activité physique**, parfois limitée lorsque les équipements sportifs sont trop peu nombreux sur un territoire
- En offrant différentes **possibilités d'itinéraires** sur les espaces publics afin que chacun puisse adapter son parcours à ses capacités



Partie de basket en milieu urbain. © Libre de droit.

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

UNE ARTICULATION NATURELLE AVEC LES OBJECTIFS DE LA COLLECTIVITÉ

COMMENT LE DESIGN ACTIF CONTRIBUE-T-IL À CRÉER DES VILLES À HAUTEUR D'ENFANTS ?

La ville à hauteur d'enfants est un concept qui vise à rendre la ville plus hospitalière pour ces derniers et en faire à nouveau un lieu d'expérimentation, d'exploration et d'apprentissage qu'ils peuvent s'approprier.

— En proposant des activités et animations dans les rues des écoles permettant à ces derniers de s'approprier ces espaces et de pratiquer une activité physique adaptée et en sécurité.

— En ouvrant les cours d'écoles en dehors des temps scolaires pour qu'enfants et adultes pratiquent des activités physiques et sportives.



Ville à hauteur d'enfants. © Libre de droit.

COMMENT LE DESIGN ACTIF CONTRIBUE-T-IL À LA VILLE DU QUART D'HEURE ?

La ville du quart d'heure est un concept visant à mettre les fonctions essentielles du quotidien dans un rayon de 15 minutes à pied.

Ce modèle, à nuancer selon les territoires, met surtout en avant l'importance de disposer d'équipements et services à proximité de chez soi.

— En offrant des opportunités de pratiquer une activité physique au quotidien à proximité de son domicile dans l'espace public.

— En renforçant les continuités urbaines et en créant des parcours propices au vélo et à la marche à pied (pour accéder plus facilement aux autres fonctions essentielles de la ville).



© markus-winkler-igwg8_HeEB8-unsplash

→ LE DESIGN ACTIF, QU'EST-CE QUE C'EST ?

UNE ARTICULATION NATURELLE AVEC LES OBJECTIFS DE LA COLLECTIVITÉ

COMMENT LE DESIGN ACTIF CONTRIBUE-T-IL À LA VÉGÉTALISATION DES VILLES ?

La végétalisation des villes consiste à créer des espaces verts, agrandir la surface dédiée à la nature en ville, augmenter la part de biodiversité en ville.

Cela a pour effet d'apaiser la ville et la rendre plus attractive pour les activités physiques et sportives. Le niveau d'intervention peut aller de l'action très ponctuelle dans une rue étroite ou déjà contrainte (utilisation des lampadaires, des pieds des arbres) à des interventions majeures plus iconiques comme les mails plantés.

— En créant des **environnements favorables** à la pratique physique et sportive (espaces ombragés, ventilés, meilleure qualité de l'air) et en superposant **les parcours ludo-sportifs aux trames vertes et bleues** lorsque cela est possible, c'est-à-dire sans compromettre leurs fonctions de préservation de la biodiversité.

— En animant les espaces verts dans la ville, ce qui les rend plus attractifs.

Habitants profitant d'un parc. © Libre de droit.



AVIS D'EXPERTE

— **CLARA ISABEL**, Chargée de mission Village et Design Actif à la Direction des Sites et Infrastructures de Paris 2024

« Le design actif n'est pas une contrainte supplémentaire dans les projets urbains. C'est un levier pour répondre aux enjeux actuels de la ville.

Ce concept d'aménagement permet en effet de faire la synthèse d'enjeux stratégiques déjà portés par les collectivités (initiatives sur la ville du quart d'heure, la ville à hauteur d'enfant, la ville active, verte, apaisée et inclusive, l'intégration de l'art et la culture dans la ville) et se fonde sur des courants de pensées de l'aménagement en cours de développement.

Je pense à l'urbanisme favorable à la santé, ou encore à ce que l'on appelle la santé environnementale.

Dans ce contexte, le design actif est un outil puissant pour décloisonner les mondes de l'urbanisme, de la santé et du sport. En rattachant le design actif aux courants de pensées et aux enjeux d'aménagement actuels, il sera plus aisé de sensibiliser les aménageurs, architectes et prestataires. Il faut retenir aussi qu'intégrer le design actif dans une démarche de conception déjà en œuvre, c'est avant tout l'opportunité d'aller plus loin sur tous les enjeux énoncés précédemment. »



**LE DESIGN
ACTIF,
OÙ S'INSPIRER ?**

2

2.1

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

5 PROJETS À LA LOUPE

Au travers des exemples de **Biarritz**, **Calais**, **Strasbourg** et **Plaine Commune**, c'est la diversité du design actif qui est mise en avant. La richesse et la complémentarité des objectifs poursuivis par les collectivités, pas seulement dans le domaine de la santé mais également de l'urbanisme, est un marqueur commun de ces démarches.

Avec ces fiches, les porteurs de projets partagent leurs clés de réussite et points de vigilance.

Des informations sur les modalités de montage et conduite du projet (publics cibles, stratégie de mise en œuvre, ressources mobilisées) y sont présentées afin de vous aiguiller opérationnellement.



LES CHEMINS DE LA FORME DE BIARRITZ

2.1.1 LES CHEMINS DE LA FORME – BIARRITZ

Les Chemins de la Forme sont des parcours « sport – santé » urbains qui permettent à chacun de pratiquer 30 minutes d'activité physique quotidienne. Ils sont identifiés par une signalétique discrète, tracés sur les itinéraires quotidiens de déplacement des habitants.

CONTEXTE : UNE DÉMARCHE « SPORT – SANTÉ » PRÉCOCE

En 2009, la ville de Biarritz lance une démarche sport-santé pour inciter les habitants et visiteurs à pratiquer une activité physique et sportive régulière. Quelques années plus tard, elle confie le pilotage de cette démarche à l'association Côte Basque Sport Santé. Rapidement l'association fait face au défi de l'intégration urbaine et paysagère des parcours sportifs envisagés, dans un espace public déjà très chargé en information.

Elle conçoit alors le projet des Chemins de la Forme, parcours incitant à l'activité physique tout en préservant et valorisant le front de mer de la ville.

LOCALISATION :

Front de mer de Biarritz

PORTEURS DE PROJET :

Ville de Biarritz et association Côte Basque Sport Santé

POINTS CLÉS :

- Environ 450 utilisateurs par semaine (estimé grâce au flash des QR codes)
- Une signalétique discrète qui s'intègre au paysage du front de mer
- Des animations organisées par les clubs sportifs et la Ville pour renforcer l'attractivité du dispositif

TEMPORALITÉ :

Parcours inaugurés en 2013

INSTALLATIONS :

Signalétique composée de clous et QR codes, mobilier urbain comme support des exercices physiques

PUBLIC CIBLE :

Habitants et visiteurs

FAMILLE DE DESIGN ACTIF :

Parcours et trames



Joggeuse sur les Chemins de la Forme, Biarritz.
© Association Côte Basque Sport Santé.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LES CHEMINS DE LA FORME DE BIARRITZ

**OBJECTIFS : CRÉER DES PARCOURS URBAINS
POUR ENCOURAGER L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET SPORTIVE**

Les Chemins de la Forme sont des parcours « sport – santé » urbains qui incitent tous les individus à la pratique d'une activité physique régulière en créant des parcours adaptés sur les itinéraires de déplacement quotidiens.

PARTIS-PRIS :

- **Un public nouveau et non averti** comme cible privilégiée
- **Une intégration discrète** dans le paysage
- **Le mobilier urbain comme support de l'activité physique**



Logo des Chemins de la Forme
© Association Côte Basque Sport Santé.



Exercices physiques réalisés avec du mobilier urbain, Biarritz.
© Association Côte Basque Sport Santé.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LES CHEMINS DE LA FORME DE BIARRITZ

DESCRIPTION : DES PARCOURS URBAINS ACTIFS ET ANIMÉS

Les Chemins de la Forme se déclinent en deux parcours :

Le Chemin de la Côte Basque (3,6 km) et Le Chemin du Phare (3,5 km).

Ces itinéraires sont identifiés grâce à des clous de marquage au sol. Des QR codes proposent à intervalles réguliers des vidéos montrant des activités physiques et des informations historiques sur Biarritz.

Ces exercices physiques sont accessibles aux personnes éloignées de la pratique sportive et validés par des experts médicaux et sportifs.

Les informations accessibles par QR codes sont également décrites dans un guide mis à disposition dans plusieurs points de la ville (mairie, office de tourisme). Les zones accessibles à toutes et à tous et les portions présentant des difficultés (escalier, dénivellation) sont identifiées sur la carte.

Afin d'animer ces parcours « sport-santé », et attirer les publics éloignés de l'activité physique, l'association a également mis en place **les Rendez-Vous de la Forme**. Ces animations régulières permettent aux associations sportives de la ville de présenter leur activité. **Aujourd'hui, environ 28 Rendez-Vous de la Forme sont organisés chaque mois.**



Clou de marquage au sol sur les Chemins de la Forme, Biarritz
© Association Côte Basque Sport Santé.



Signalétique sur les Chemins de la Forme, Biarritz
© Association Côte Basque Sport Santé.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LES CHEMINS DE LA FORME DE BIARRITZ

LES MODALITÉS : UNE GESTION DE PROJET PARTAGÉE

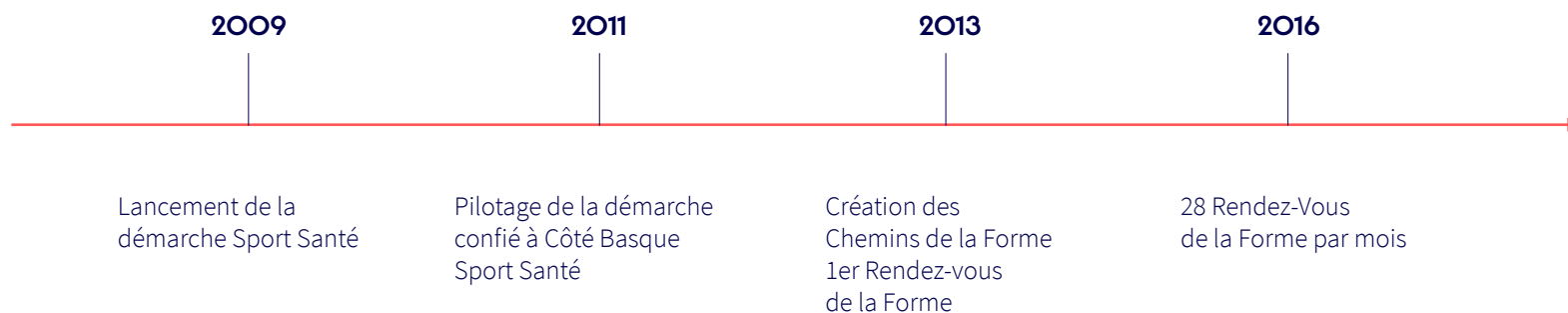
Maitrise d'ouvrage : Ville de Biarritz

Maitrise d'œuvre : Association Côte Basque Sport Santé

Calendrier :

Périmètre : Front de mer de Biarritz

Publics cibles prioritaires : Habitants et visiteurs



BUDGET ET RESSOURCES

Réalisation :

15 000€ dont 7 000€ pour la réalisation des clous de balisage

Exploitation :

11 000€ par an versés aux clubs sportifs partenaires sur la base de 28 rendez-vous par (Association Côte Basque Sport Santé)

800€ par an pour la maintenance et de renouvellement de la signalétique et des Chemins (Ville de Biarritz)

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LES CHEMINS DE LA FORME DE BIARRITZ

LES POINTS CLÉS : DES PARCOURS INTÉGRÉS DANS LEUR ENVIRONNEMENT ET ANIMÉS

UNE SIGNALÉTIQUE DISCRÈTE, QUI S'INTÈGRE PARFAITEMENT DANS LE PAYSAGE

- **Une signalétique très discrète** composée de clous représentant le logo des Chemins de la Forme
- **L'utilisation du mobilier urbain existant** (bancs, escaliers) comme support de l'activité physique pour ne pas surcharger l'espace public et concevoir un projet aux coûts maîtrisés
- **Des recommandations d'exercices physiques accessibles** grâce à des QR codes

DES ANIMATIONS POUR ATTIRER LES PUBLICS ÉLOIGNÉS DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

- **Des rendez-vous réguliers** pour faire connaître les parcours et créer des habitudes d'utilisation
- **Des séances organisées** par les associations sportives de la ville
- **Des informations sur l'histoire de la ville** accessibles grâce à des QR codes pour attirer un public éloigné de l'activité physique

« Sans les animations des clubs sportifs, les Chemins de la Forme n'auraient pas autant de succès. »

Nicolas Guillet, Côte Basque Sport Santé

Contact : **Nicolas Guillet**, cotebasquesportsante@gmail.com

DES RESPONSABILITÉS CLAIREMENT RÉPARTIES ENTRE LA VILLE ET L'ASSOCIATION

Association Côte Basque Sport Santé :

- Conception du projet
- Animation (hébergement des vidéos, moyens humains, animation des rendez-vous de la Forme)

Ville de Biarritz :

- Aspects techniques (choix des prestataires, entretien des parcours)



Séance d'éirements sur les Chemins de la Forme, Biarritz
© Association Côte Basque Sport Santé.

LA RÉHABILITATION DU FRONT DE MER DE CALAIS

2.1.2 LA RÉHABILITATION DU FRONT DE MER – CALAIS

Le projet de réhabilitation du front de mer vise à renouveler son image en créant des espaces de vie pour les calaisiens. Le projet s'articule autour de quatre façons de programmer l'espace public : bouger, contempler, jouer, découvrir.

CONTEXTE : UNE PROMENADE DU FRONT DE MER À RÉHABILITER

Le projet **Action Cœur de Ville de Calais** s'organise autour de la promenade calaisienne allant du théâtre au front de mer. La ville cherche à renforcer son image balnéaire et à redonner **une place centrale aux piétons**.

En effet, le front de mer a toujours été un lieu prisé où l'automobile était très présente : les voitures passaient au plus près de la plage.

Le projet vise à **créer un quartier à trois dimensions** : quartier d'habitation, espace de plein air et de loisir local, station balnéaire touristique.

Si le design actif n'était pas conscient au départ, la ville a cherché à donner **une place importante à l'activité physique, au sport et au jeu** dans l'imaginaire du front de mer.

LOCALISATION :

Front de mer de Calais

PORTEURS DE PROJET :

Ville de Calais

POINTS CLÉS :

- La réalisation d'un espace de vie agréable et appropriable par les calaisiens.
- Le design actif comme levier pour augmenter l'attractivité du front de mer.
- La conception d'espaces iconiques, notamment pour les enfants, en sortant des catalogues standardisés d'équipements et mobiliers.

TEMPORALITÉ :

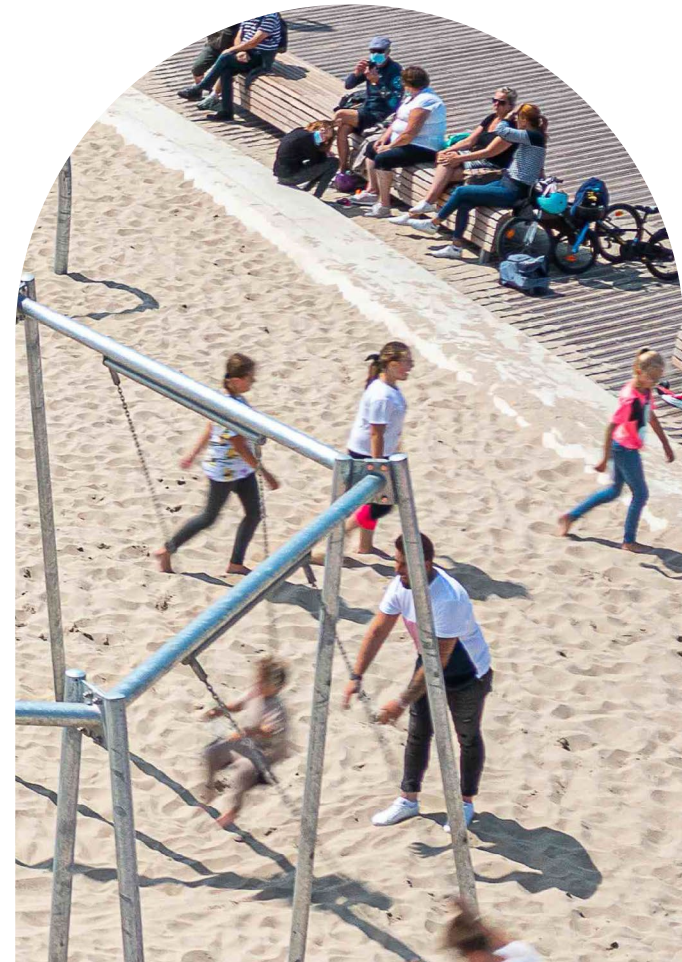
Projet livré été 2021

INSTALLATIONS :

Pôle sportif (skate-park, espace de street workout, city-stade, espaces de fitness), espaces pour les enfants (pelouses, tyrolienne, jardin de glisse, aire de jeux), promenade de 1,4 km, parc

FAMILLE DE DESIGN ACTIF :

Projet multi-dispositifs



Balanoire sur le front de mer, Calais
© Fred Collier - Ville de Calais.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LA RÉHABILITATION DU FRONT DE MER DE CALAIS

OBJECTIFS : LE DESIGN ACTIF COMME LEVIER D'ATTRACTIVITÉ DU FRONT DE MER

Partis pris à l'échelle du **projet de réhabilitation** du front de mer :

- **Un quartier attractif** sur le plan économique, touristique, culturel
- **Une promenade piétonne** et **des modes de déplacement doux** mis au premier plan
- **Un front de mer attractif**

Si l'objectif premier du projet de réhabilitation n'est pas d'accroître l'activité physique des usagers, le design actif permet néanmoins de répondre à l'objectif d'animation et d'attractivité du front de mer.

« L'idée est d'offrir aux habitants et touristes un cadre de vie exceptionnel avec un lieu de promenade, de repos, et de loisirs de très grande qualité. Calais la plage fait la part belle au design actif avec ses nombreux équipements amenant les jeunes et les moins jeunes à la mobilité et à l'envie de pratiquer une activité sportive. »

Natacha Bouchart, Maire de Calais.



Skatepark sur le front de mer, Calais.
© Fred Collier - Ville de Calais.

Aire de jeux pour enfants sur le front de mer, Calais
© Fred Collier - Ville de Calais.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LA RÉHABILITATION DU FRONT DE MER DE CALAIS

DESCRIPTION : UNE GRANDE PROMENADE PIÉTONNE ET ANIMÉE

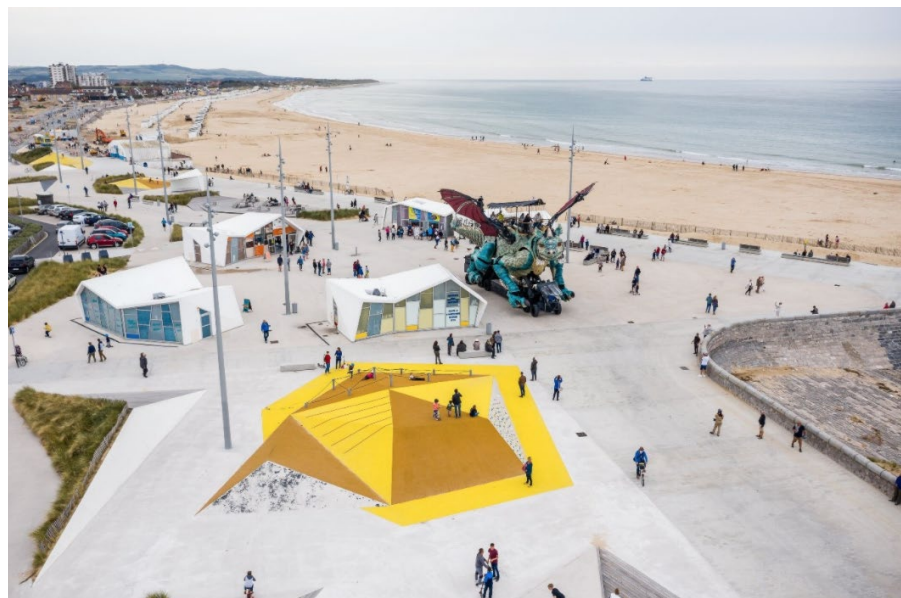
Le projet de réhabilitation a permis de créer une grande promenade piétonne, agrémentée d'une programmation attractive et variée. Une place importante est donnée au mobilier et aux jeux incitant au mouvement.

Des parcours thématiques :

- **Chemins dédiés à la pause et à la contemplation** avec des mobiliers spécifiques.
- **Parcours jalonnés d'activités** voués à la mobilité et à la découverte.

Une programmation attractive :

- **Programmation culturelle** : Dragon de Calais (Conception François DELAROZIERE associé à La Machine), village gourmand avec des spécialités locales.
- **Programmation ludique et sportive** :
 - **Pôle sportif** de 5 275m² composé d'un skate-park de 4 000m² labellisé Centre de Préparation aux Jeux, un espace de street workout de 405m², un city-stade de 495m², 2 espaces de fitness, des terrains de beach-volley.
 - **Des espaces dédiés et accessibles** pour tous les enfants composés de pelouses, tyrolienne, jardin de glisse, aire de jeux inclusives, pour une surface totale de 2 695m².
- **Programmation événementielle** : Trois marchés pérennes et 12 cabanons estivaux accueillant diverses activités, comme de l'artisanat.



Espaces de convivialité et de détente sur le front de mer de Calais.
© Fred Collier - Ville de Calais.

LA RÉHABILITATION DU FRONT DE MER DE CALAIS

LES MODALITÉS : LE DESIGN ACTIF INTÉGRÉ DANS UN PROJET D'AMÉNAGEMENT DE GRANDE AMPLEUR

Maitrise d'ouvrage : Ville de Calais

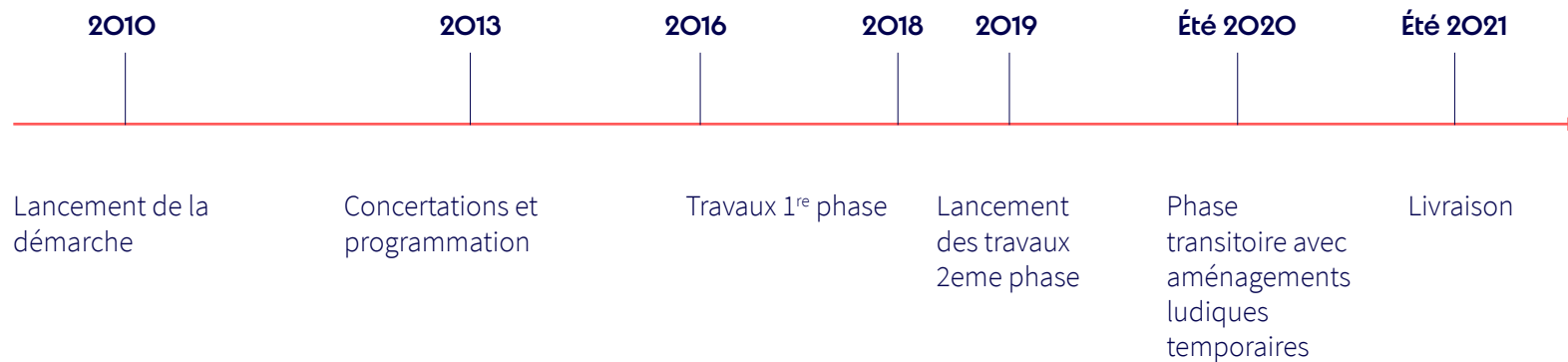
Périmètre : Front de mer de Calais

Maitrise d'œuvre : Phase 1 : Philippe Thomas, Babylone, Hexa Ingénierie

Publics cibles prioritaires : Habitants et visiteurs

Phase 2 : BASE, Ingerop, ON, Face B, Connexions sport urbain

Calendrier :



BUDGET ET RESSOURCES

Prestataires :

AMO étude urbaine et concertation pour la requalification du front de mer :

Barton Wilmore International,

Paysagiste : phase 1 : Philippe Thomas et Babylone / phase 2 : BASE

Architecte : phase 1 : Caudron Associés / phase 2 : Face B,

Concepteur lumière : phase 2 : ON

Concepteur skate park : Connexions Sport Urbain

Réalisation :

Budget d'investissement (projet global de réhabilitation) :

phase 1 : 17,9 M € TTC / phase 2 : 28,3 M € TTC

Suivi interne : 3,5 ETP

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LA RÉHABILITATION DU FRONT DE MER DE CALAIS

**LES POINTS CLÉS : DES PRINCIPES DE DESIGN ACTIF INTÉGRÉS
À TOUTES LES PHASES DU PROJET**

UNE PROGRAMMATION CONTEXTUALISÉE ET ADAPTÉE

- Une programmation d'espaces ludiques et favorisant l'activité comme levier pour rendre le front de mer attractif
- La conception d'espaces iconiques et inclusifs, notamment pour les enfants, sortant des catalogues standardisés d'équipements et mobiliers
- De nouvelles méthodes de consultation (benchmarks, consultation auprès de designers)

DES INTERVENTIONS ÉPHÉMÈRES FAISANT APPEL AU DESIGN ACTIF

- Une digue éphémère pour ouvrir le front de mer aux calaisiens et touristes à l'été 2020 malgré le retard des travaux dus à la COVID 19
- Des aménagements légers faisant appel à des principes de design actif : peinture au sol pour réaliser des jeux, des labyrinthes, pistes, batailles navales et des panneaux des sept erreurs

UNE POURSUITE DU TRAVAIL EN TRANSVERSALITÉ

- Deux groupes de travail internes, pilotés par le service Aménagement : Calais Ville Verte et Calais Ville Sportive.
- Un travail de pédagogie en interne pour inciter à innover par le design actif

Contact : **Mélanie Laheye**, Directrice du projet Action Cœur de Ville, Ville de Calais
Melanie.LAHEYE@mairie-calais.fr



Jeux pour enfants sur le front de mer de Calais
© Fred Collier - Ville de Calais.

LE PLAN PIÉTON DE STRASBOURG

2.1.3 LE PLAN PIÉTON – STRASBOURG

CONTEXTE : LA MARCHÉ, UN MODE DE DÉPLACEMENT ANCRÉ À STRASBOURG

Le « plan piéton » de Strasbourg est composé de 11 principes, visant à promouvoir la marche, appliqués pour toutes nouvelles opérations de voirie et d'urbanisme. En 2010, la Ville de Strasbourg décide de se doter d'un document stratégique visant à promouvoir la marche.

Constat de départ :

La marche représente une part modale non négligeable à Strasbourg (un déplacement sur trois de ses résidents étant effectué exclusivement à pied). La marche ne se fait pas sans plaisir, sans attrait. Le marcheur est placé en interaction intime avec son environnement ; la qualité du cadre bâti et patrimonial, les nuisances automobiles, les espaces insuffisants ou peu entretenus jouent sur les comportements. Favoriser la marche à pied passe nécessairement par une réhabilitation de la dimension sensorielle du plaisir de marcher.

25 % des déplacements de moins d'un kilomètre se font encore en voiture, il est nécessaire de cibler en priorité ces usagers pour développer la marche.

LOCALISATION :

Strasbourg

PORTEURS DE PROJET :

Métropole de Strasbourg

POINTS CLÉS :

- Le piéton placé au centre des aménagements urbains et de voiries
- La création de continuités « marchées » à l'échelle du centre-ville
- La prise en compte des besoins des publics ciblés (enfants, personnes âgées, femmes)

TEMPORALITÉ :

Premier plan piéton lancé en 2013

PUBLIC CIBLE :

Habitants et touristes

INSTALLATIONS :

Cheminements piétons clairement identifiés sur la voirie, cartographie



Rue piétonne, Strasbourg
© Jean-François Badias pour la Métropole Européenne de Strasbourg.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LE PLAN PIÉTON DE STRASBOURG

OBJECTIFS : FAVORISER LA MARCHÉ AU QUOTIDIEN

- **Accorder plus de place aux piétons** dans tous les aménagements urbains et de voirie
- **Créer un réseau piétonnier « magistral »** reliant les principaux points de la ville
- **Sécuriser les déplacements piétons et les rendre plus agréables**
- **Requalifier l'espace public** en diminuant la place de la voiture



Passage piéton coloré.
© Libre de droit.

LE PLAN PIÉTON DE STRASBOURG

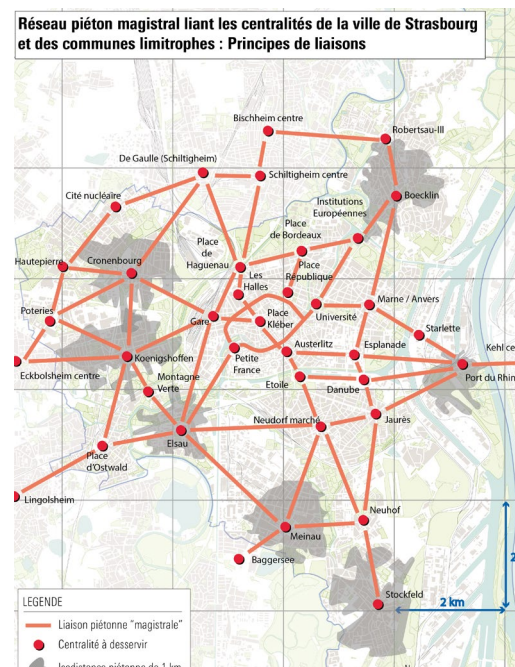
DESCRIPTION : 10 GRANDS PRINCIPES POUR FAVORISER LA MARCHÉ

Le premier plan piéton a été mis en place sur la période 2013 – 2020.

Un deuxième plan piéton a été adopté en mai 2021.

Dix grands principes pour favoriser la marche :

1. — **Promouvoir la marche** (actions événementielles et partenariales, supports de communication cartes chiffrées, marquages et signalétique)
2. — **Accorder plus de place aux piétons** (tendre vers 50 % de l'espace public façade à façade consacré aux piétons/vélos)
3. — Désamorcer les conflits **piétons-vélos**
4. — Utiliser les documents d'urbanisme pour améliorer **la perméabilité du territoire**
5. — **Instaurer le 1% piéton** à l'occasion des projets de transports publics (tram, bus à haut niveau de service...)
6. — **Encourager la démarche des pédibus** dans les écoles de la ville de Strasbourg
7. — **Renforcer la perméabilité piétonne** des axes 50 (améliorer la co-visibilité à travers la suppression des masques aux abords des passages piétons, amélioration de l'éclairage)
8. — Mieux traiter **les carrefours pour piétons**
9. — Traiter et planifier **les ouvrages d'art stratégiques** du réseau piéton (traiter en profondeur les infrastructures ou voies d'eau qui sont des éléments de coupure au bon cheminement pédestre)
10. — **Réaliser un réseau favorable aux piétons** et liant de façon directe les centralités de quartier distantes de moins de 2 km.



Réseau piéton reliant les centralités de la ville de Strasbourg.
© Métropole Européenne de Strasbourg.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LE PLAN PIÉTON DE STRASBOURG



Plan des voies piétonnes du centre de Strasbourg.
© Métropole Européenne de Strasbourg.

À ce jour, de premiers axes ont été réalisés entre la gare ferroviaire, la gare routière et le centre-ville.

De nouveaux axes sont en cours de réalisation :

- **Centre-ville – Parlement européen.**
- **Centre-ville – frontière franco-allemande.**
- **Boucle autour du centre-ville.**

Pour informer les piétons, la ville a fait le choix de ne pas avoir recours à une signalétique ou un marquage au sol particulier mais de déployer **600 cartes derrière les abris bus** pour orienter les piétons et indiquer les temps de marche.

Cela permet également **d'encourager l'intermodalité.**

Des projets complémentaires en cours de réalisation dans le cadre du « **plan piéton 2** » :

- **Inscrire les kilométrages** sur le réseau cyclable pour inciter à la marche par des défis.
- **Relier trois parcs du centre de Strasbourg** par un cheminement piéton et vélo sans interruption et plus généralement relier les quartiers résidentiels aux espaces verts.
- **Étendre le plan marche aux quartiers au-delà du centre-ville** et notamment quartiers NPNRU.
- **Supprimer les places de stationnement** en amont des passages piétons.

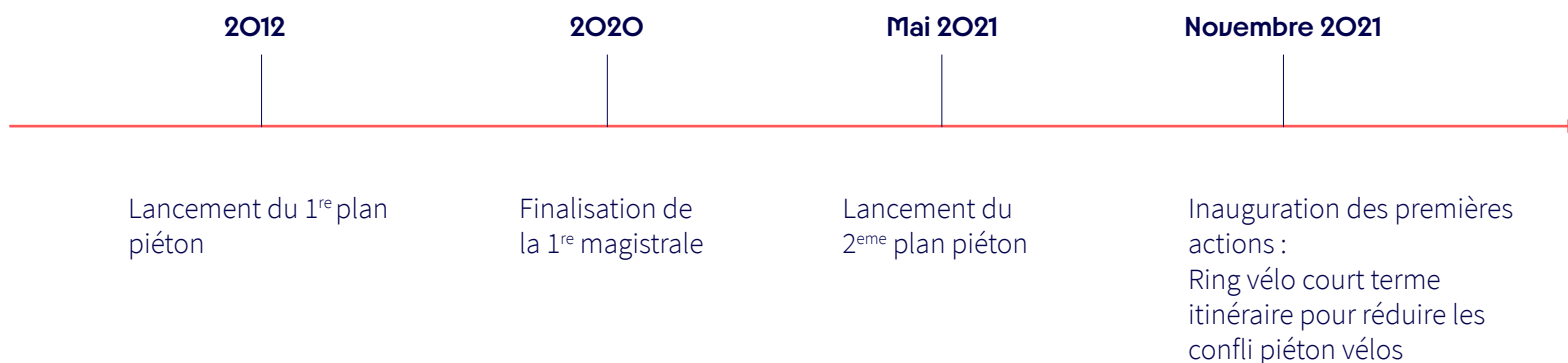
LE PLAN PIÉTON DE STRASBOURG

LES MODALITÉS : DEUX PLANS PIÉTONS ÉLABORÉS DEPUIS 2012

Maitrise d'ouvrage :

Ville de Strasbourg et Eurométropole de Strasbourg

Calendrier :



Périmètre :

— Initialement dans le centre-ville de Strasbourg avec une volonté de s'étendre au reste de la ville

Publics cibles prioritaires : Habitants et visiteurs

BUDGET ET RESSOURCES :

Conception :

Réflexion stratégique et conception menées par la Direction de la mobilité

Exploitation :

Ressources humaines : deux personnes au sein de la Direction de la mobilité à temps partiel sur le projet

Réalisation :

— Projet piloté par la Direction de la mobilité en partenariat avec les directions de l'aménagement et de la voirie et le SIRAC

— Pas de budget dédié mais des enveloppes incluses dans les projets urbains existants (trame verte et bleue, projet d'aménagement, projet de voirie, aménagements cyclables, transports en commun)

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LE PLAN PIÉTON DE STRASBOURG

LES POINTS CLÉS : LE PIÉTON AU CŒUR DES AMÉNAGEMENTS

UN PLAN PIÉTON ARTICULÉ AUX AUTRES MOBILITÉS

- Des conflits vélos – piétons désamorçés
- Une intermodalité renforcée entre la marche et les transports en commun
- Des continuités urbaines renforcées par des carrefours sécurisés

DES CHEMINEMENTS PIÉTONS DE HAUTE-QUALITÉ

- Des « **magistrales** » (axes piétons majeurs) conçus comme une expérience urbaine, architecturale et touristique à part entière
- Des articulations avec la trame verte et bleue
- Des aménagements pour rendre les rues agréables : végétalisation, nombreuses assises, trottoirs larges, ségrégation des modes

REPENSER LA PLACE DU PIÉTON DANS LES PROJETS URBAINS

- Une nécessité de concevoir l'espace à partir **des besoins du piéton** et non de la voiture
- Une organisation de travail transversale entre les directions de la ville

UN TRAVAIL APPROFONDI SUR LES BESOINS DE CERTAINS PUBLICS CIBLES

- Un itinéraire piéton sécurisé jusqu'à l'école pour les enfants
- Des aménagements favorisant la marche chez les **séniors** (bancs)
- Une réflexion autour d'aménagements favorisant **l'appropriation de l'espace public** et de la marche par les femmes

Bancs iconiques sur une voie piétonne, Strasbourg.
© Jérôme Dorkel, Strasbourg Eurométropole.



LA TRAME ACTIVE, LUDIQUE ET SPORTIVE DE PLAINE COMMUNE

2.1.4 TRAME ACTIVE ET LUDO-SPORTIVE DE PLAINE COMMUNE

La trame active, et ludo-sportive de l'Établissement Public de Plaine Commune vise à promouvoir la pratique physique et sportive dans l'espace public en renforçant sa place dans les schémas urbains existants. Elle s'adresse en particulier aux publics éloignés de l'activité physique.

CONTEXTE : DES PRATIQUES SPORTIVES À RENFORCER SUR LE TERRITOIRE

Plaine Commune souhaite faire des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 **un héritage pour un territoire insuffisamment doté en équipements sportifs et dont une partie des habitants reste éloignée du sport.**

Toute chose égale par ailleurs, il faudrait que le territoire double son nombre d'équipements afin d'atteindre le niveau régional francilien. Or, la forte pression démographique et les faibles disponibilités foncières rendent cet objectif **difficilement atteignable à court terme.**

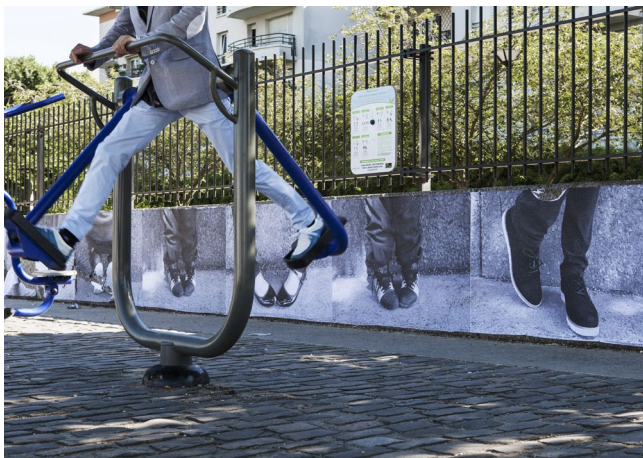
La pratique sportive est également moins répandue sur ce territoire où 22% des habitants de 15 ans et plus ne pratiquent aucune activité physique, contre 14% aux échelles métropolitaine et régionale.

Par ailleurs, **les attentes et modes de pratique évoluent et se diversifient**, la Covid-19 ayant accéléré ces transformations. Sur le territoire de Plaine Commune, l'activité physique et sportive est aujourd'hui principalement réalisée à proximité du domicile dans l'espace public et en soirée.



Cheminement coloré sur le square des Quatre Routes Maria Montessori.
© Christophe Fillieule, Plaine Commune.

LA TRAME ACTIVE, LUDIQUE ET SPORTIVE DE PLAINE COMMUNE



Œuvre de street art sur l'avenue Louise Allavoine
© Plaine Commune.

LOCALISATION :

Ensemble du territoire de Plaine Commune

PORTEURS DE PROJET :

Ensemble du territoire de Plaine Commune

PARTENAIRES :

Institut Régional de Développement du Sport (IRDS), GBaslé Consultant

PUBLIC CIBLE :

Publics éloignés de l'activité physique et sportive

TEMPORALITÉ :

Projet en cours

FAMILLE DE DESIGN ACTIF :

Parcours et trames

POINTS CLÉS :

- La prise en compte de l'activité physique dans les schémas de développement urbain existants
- Une priorité donnée aux publics éloignés de l'activité physique

OBJECTIFS : INSCRIRE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE DANS LES PROJETS DE DÉVELOPPEMENT URBAIN

L'objectif de Plaine Commune est donc **d'inscrire l'activité physique et sportive au cœur du développement urbain**.

Pour cela, l'Etablissement Public Territorial décide de compléter le maillage d'espaces publics favorables au sport et à la santé en travaillant sur **une trame active et sportive** aux horizons 2024 et 2030.

PARTIS-PRIS :

- Une attention particulière portée aux publics éloignés de l'activité physique, en créant une trame adaptée à la pratique des sportifs aguerris comme des personnes pas ou peu sportives.
- Une trame dirigée à la fois vers la pratique encadrée par des clubs, des coaches et auto-organisée.
- Une vision complémentaire entre les quartiers créant des connexions dans un territoire fracturé, notamment par les infrastructures de transport.
- Une volonté **de rendre la ville attractive et agréable**, en axant la trame sur la recherche d'une qualité paysagère et donnant une place importante à la nature.

LA TRAME ACTIVE, LUDIQUE ET SPORTIVE DE PLAINE COMMUNE

DESCRIPTION : TROIS AXES MAJEURS POUR DÉVELOPPER L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Le schéma d'intention de la trame s'étend sur plus de 110 km. Il s'articule autour de trois axes majeurs qui forment sa colonne vertébrale et la structurent à l'échelle de Plaine Commune :

1. — Axe Seine et Canal
2. — Axe Héritage des Jeux 2024
3. — Axe Nord / Sud

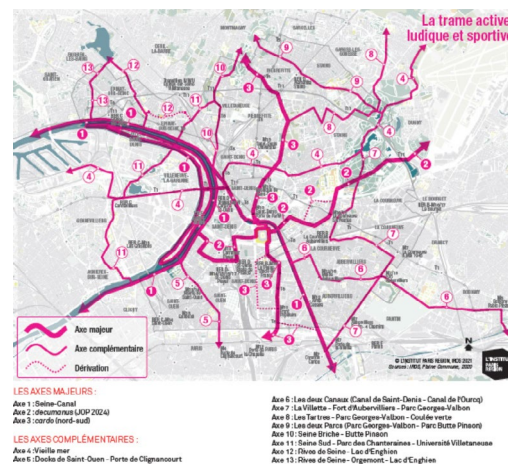
10 axes complémentaires irriguent l'ensemble du territoire.

Ces différents axes connectent **des pôles majeurs d'attraction du territoire** : équipements sportifs, culturels, de santé ou d'enseignement, espaces de nature, éléments patrimoniaux, parvis de gare.

Certains axes présentent des connexions potentielles avec des publics éloignés de la pratique sportive (quartiers prioritaires de la ville par exemple) quand d'autres s'inscrivent dans une approche plus touristique, à proximité d'un patrimoine remarquable.

Une attention particulière est portée sur l'attraction des « **peu ou pas sportifs** », sur les conditions de la pratique (de l'ombre, de l'eau, des abris...), et sur une complémentarité entre **l'offre en accès libre dans l'espace public et l'offre équipementière**.

La trame est aujourd'hui encore au stade de projet. Les axes tels qu'ils sont dessinés aujourd'hui ne laissent pas présager d'un tracé précis : ce sont des intentions qui s'appuient, notamment, sur les grandes orientations d'aménagement du territoire et qui présentent des temporalités de réalisation différentes. En fonction des échéances et de la composition urbaine des projets, la trame prendra des formes différentes et une place plus ou moins importante.



Plan de la trame active, ludique et sportive de Plaine Commune
© Institut Paris Region.

— **CÉLINE DAVIET**, Directrice de la Mission Jeux Olympiques et Paralympiques 2024, Plaine Commune

« L'Etablissement Public Territorial n'a pas la compétence « sport » mais, au travers de notre compétence « espace public » et de cette trame, nous travaillons avec les communes pour se placer en complément des équipements existants et inciter les clubs sportifs et les individuels à s'approprier ces espaces ».

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LA TRAME ACTIVE, LUDIQUE ET SPORTIVE DE PLAINE COMMUNE

LES MODALITÉS : UNE TRAME DÉPLOYÉE AU GRÉ DES OPÉRATIONS D'AMÉNAGEMENT

Le déploiement de la Trame se fera au gré des opérations d'aménagement, de réhabilitation d'espaces publics, de rénovations urbaines jusqu'en 2030.

Maitrise d'ouvrage : Etablissement Public Territorial de Plaine Commune

Maitrise d'œuvre : Les maitrises d'œuvre de chaque projet urbain, chaque nouvel espace public devront intégrer la Trame dans leurs travaux

Calendrier :



BUDGET ET RESSOURCES

Etude de Conception :

- Une étude copilotée par la mission Jeux Olympiques et Paralympiques et la délégation à la stratégie territoriale
- Des animations d'ateliers au sein de l'EPT pour définir le schéma d'intention de la Trame réalisées avec l'IRDS et le programmiste GBaslé Consultant

Réalisation (projections) :

- Une mise en œuvre de la Trame copilotée par la direction de l'espace public et la mission Jeux Olympiques et Paralympiques
- Des ressources allouées au sein des budgets des différentes opérations d'aménagement

Périmètre : Intégralité du territoire de Plaine Commune

Publics cibles prioritaires : Publics éloignés de l'activité physique et sportive

Exploitation (projections) :

- La maintenance et le renouvellement (ex : entretien, propreté) assurés par le pôle services urbains de proximité de Plaine Commune
- Des animations de l'espace public mises en œuvre de manière conjointe avec les villes, le département de la Seine-Saint-Denis et d'autres partenaires (budget de fonctionnement non défini à ce stade)

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LA TRAME ACTIVE, LUDIQUE ET SPORTIVE DE PLAINE COMMUNE

LES POINTS CLÉS : L'ACTIVITÉ PHYSIQUE INSCRITE DANS LE DÉVELOPPEMENT URBAIN À L'ÉCHELLE DU TERRITOIRE

UNE TRAME ACTIVE QUI CONFORTE LES PLANS DÉJÀ MIS EN ŒUVRE SUR LE TERRITOIRE

- **Des enjeux d'activité physique** et sportive pris en compte chaque fois que possible dans les projets urbains (opérations d'aménagement, franchissements, réhabilitations d'espaces publics, etc.)
- **Les aménagements** incitants à l'activité physique **intégrés dans les trames** qui structurent le territoire (Trame verte et bleue, Plan Vélo, Plan Marche...).

UNE DÉMARCHÉ PARTENARIALE ENCLENCHÉE

- **Une trame conçue avec les acteurs du territoire** (communes, mouvement sportif, acteurs de la santé, bailleurs sociaux, gestionnaires d'équipements) pour assurer sa complémentarité avec l'existant et son animation.
- **Un travail partenarial entre les services de la collectivité** (exemple : aménagement, espace public, rénovation urbaine, mobilité etc.) et des villes (sport, jeunesse, culture) pour intégrer le projet de trame aux autres politiques sectorielles.

UN EFFORT POUR SORTIR DES CATALOGUES D'ÉQUIPEMENTS

- **Des spots variés** adaptés à la diversité des pratiques et pratiquants sortant des réponses standardisées sur « catalogue ».
- **Une libre appropriation des espaces** et **une rotation des activités** sur un même lieu au cours de la journée ou de la semaine.

UNE VISION COMMUNE SUR LA PLACE DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE DANS LES PROJETS URBAINS

- **Des modalités de gestion et d'entretien** sur le long terme pris en compte dès la conception du projet.
- **Une complémentarité** entre l'offre en équipement et l'offre en accès libre.
- **Des conditions d'encadrement de la pratique libre et d'animation** des espaces publics prévues dès l'amont du projet (travail avec les maisons sport-santé et les villes, location de matériel, coachs ponctuels).



Piste cyclable mise en valeur par l'artiste Zest
© Pierre Le Tulzo, Plaine Commune.

CONTACT : CÉLINE DAVIET, Directrice de la Mission Jeux Olympiques et Paralympiques 2024, Etablissement public territorial de Plaine Commune, Celine.daviet@plainecommune.fr

LES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

2.1.5 DES AMÉNAGEMENTS ACTIFS À DESTINATION DES ENFANTS : COURS D'ÉCOLES ACTIVES & RUE DES ENFANTS

Les cours d'école actives sont des espaces mixtes et non genrés favorisant l'activité physique des enfants au quotidien.

Elles sont appropriables par tous les élèves grâce à des interventions légères (aménagement, mobilier, végétalisation). Les rues des enfants sont des rues fermées à la circulation devant les écoles permettant aux enfants de se déplacer en sécurité et s'approprier l'espace public.

CONTEXTE : UN PROJET GÉNÉRATION 2024

Le Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 souhaite contribuer **au renforcement de la place de l'activité physique et sportive** en France. Pour concrétiser cette ambition, le **programme Génération 2024, conçu avec le Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports**, vise à renforcer la place de l'activité physique, du sport et de ses valeurs dans le quotidien des jeunes de la maternelle à l'université. Dans cette approche globale, Paris 2024 promeut notamment **la transformation des cours d'école pour les rendre plus favorables à l'activité physique et sportive** et à l'égalité des genres, une mesure qui figure systématiquement parmi les principales recommandations pour lutter contre la sédentarité infantile notamment.

INSTALLATIONS :

Marquage au sol et au mur, mobilier (passe-relles, parcours, jeux), signalétique, relief

TYPE DE DESIGN ACTIF :

Aménagements légers sous forme de dispositifs ponctuels (mobilier, peinture, structures de jeux)

POINTS CLÉS :

- Des interventions légères encourageant l'activité physique
- Des espaces librement appropriables par tous les enfants
- Des méthodes de conception participatives avec les enfants



Aménagements légers et colorés dans une cours d'école
© Libre de droit.

LES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

OBJECTIFS : 30 MINUTES D'ACTIVITÉ PHYSIQUE QUOTIDIENNE POUR LES ENFANTS À L'ÉCOLE

PARTIS-PRIS DES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

- **Des espaces dynamiques** favorisant l'activité physique libre et spontanée.
- **Des espaces communs mixtes** favorisant le partage et les échanges entre tous les enfants. Il peut être utile de prévoir des espaces différenciés permettant une cohabitation apaisée des différents usages (dépense physique, repos, etc.).
- **Une stimulation du plaisir d'apprendre et des compétences psychosociales des enfants** (inviter à la créativité, à la liberté de pratique, encourager la manipulation et l'exploration, favoriser la socialisation).
- **Des cours de récréation ouvertes** aux habitants du quartier en dehors du temps scolaire pour favoriser le lien social et l'activité physique de tous les publics.
- **Une ouverture de la salle d'activité physique et sportive sur la cours de récréation** permet de développer les potentialités des cours d'EPS et favorise sa mutualisation avec le quartier.

PARTIS-PRIS DES RUES DES ENFANTS

- **Des modes actifs encouragés** à proximité de l'école (marche, vélo, roller), ce qui implique de développer des espaces pour le stationnement ou le rangement de ces équipements.
- **Des activités physiques aux abords des écoles** favorisées par l'appropriation de l'espace public par les enfants (et leurs accompagnants).
- **De nouveaux usages de l'espace public et de la voirie**, conçus désormais comme un espace partagé et non plus seulement comme un espace circulé.



Structure de jeux pour enfants. © Libre de droit.



Enfant descendant un toboggan. © Libre de droit.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

**DESCRIPTION : LE DESIGN ACTIF APPLIQUÉ
AUX COURS DE RÉCRÉATION**

**UNE COUR D'ÉCOLE ACTIVE SE COMPOSE
DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :**

- **Des marquages au sol et au mur** qui incitent le mouvement (escaliers multicolores, pistes, tracés...)
Le relief peut également contribuer à cet objectif.
- **Du mobilier et infrastructures** qui diversifient les possibilités de jeux (passerelles en bois, parcours, façades pour grimper, tester son équilibre, bureaux debout...).
- **Des espaces végétalisés**, lieux d'explorations, de découvertes et de sensibilisation aux enjeux de la transition écologique.

Une rue des enfants se compose des éléments suivants :

- **Une rue que l'on ferme à la circulation** (de manière temporaire ou définitive) pour que les enfants puissent jouer librement sur toute sa largeur en sécurité. Des infrastructures de jeux peuvent être installées et des animations organisées.
- **Un chemin actif et ludique autour de l'école** pour inciter les élèves à utiliser au quotidien les mobilités douces pour se rendre à l'école.



Cours oasis de l'école Charles Hermite. © Laurent Bourgogne - Ville de Paris.

AVIS D'EXPERTE

— **MARIE BARSACQ**, Directrice exécutive Impact et Héritage de Paris 2024

« Ce programme éducatif a pour ambition de mobiliser l'ensemble de la communauté éducative autour de la pratique sportive, de l'apprentissage à travers les Jeux, des valeurs olympiques et paralympiques et de l'engagement citoyen. Dans la perspective des Jeux de Paris 2024, nous souhaitons améliorer le bien-être des jeunes et accompagner leur construction en tant que citoyens. »

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

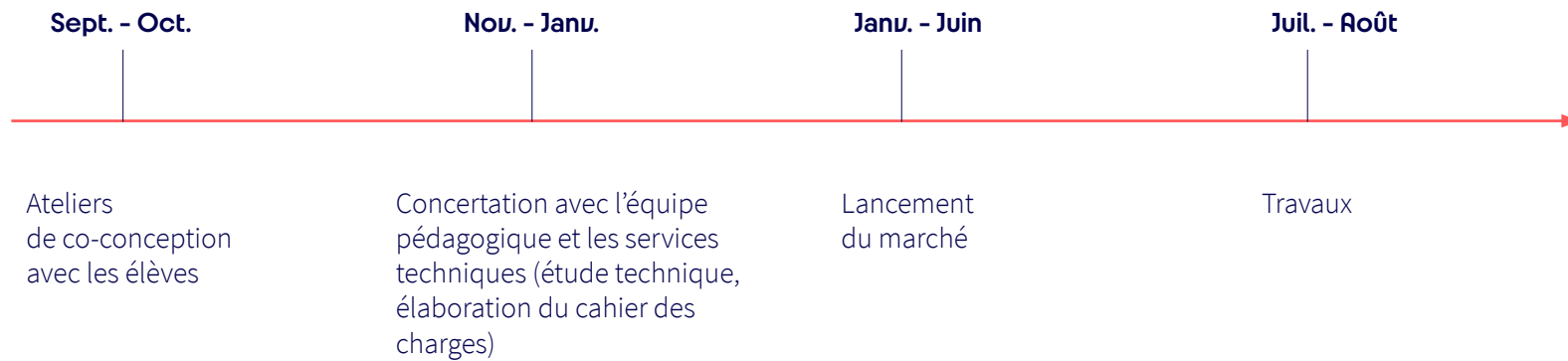
LES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

LES MODALITÉS : DES INTERVENTIONS LÉGÈRES POUR DES COURS D'ÉCOLES PLUS ACTIVES

Exemple Calendrier :

Périmètre : cours de récréation et abords de l'école

Publics cibles prioritaires : enfants



LES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

BUDGET ET RESSOURCES

Marquage :

Marquage thermocollé marelle : 200€

Marquage thermocollé piste de course : 1 500€

Marquage peint : 10 à 20€ le m²

Revêtement acrylique : 50 à 100€ le m²

Mur escalade :

Kit 128 prises d'escalade avec visserie : 500 à 800€

2 panneaux d'escalade extérieurs en contreplaqué :
800 à 1 000€

Travaux d'installation : 2 000€

Parcours :

Parcours d'obstacles à suspendre : 150 à 200€

Piétonnisation :

Piétonnisation d'une portion de rue avec marquage au sol :
20 000€ (détails)

Mobilier actif pour l'intérieur des classes :

Achat de matériel pour créer un espace multisensoriel dans une
classe : 1 500€

Aménagement de 4 classes et d'un espace sensoriel dans un
collège : 120 000€ (détails)

Etude préalable

Etude de faisabilité : 10 000€

Pistes de financement :

— La collectivité locale (écoles), le Conseil départemental (collège),
le Conseil Régional (lycée)

— L'académie / le rectorat

— L'Agence Nationale pour la Rénovation Urbaine (ANRU) et le Nouveau Pro-
gramme National de Rénovation Urbaine 2024 – 2030

— La Dotation Politique de la Ville (DPV) : appel à projets

— La Dotation de Soutien à l'Investissement Local (DSIL)

— La Dotation d'Équipement des Territoires Ruraux (DETR)

— Le Programme d'Investissement d'Avenir (PIA)

— Plateforme de financement participatif Trousse à Projets

— Prêts de la Banque des Territoires

— Appels à fonds libres de la Chambre de Commerce et d'Industrie

— Mécénat des entreprises et financements privés

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

LES COURS D'ÉCOLE ACTIVES

LES POINTS CLÉS : DES ENFANTS ACTEURS DU PROJET

DES ESPACES SCOLAIRES PLUS ADAPTÉS À L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Des espaces appropriables
Des jeux permettant de développer l'imagination
Une sécurité renforcée aux abords des écoles

DES ENFANTS TRÈS IMPLIQUÉS

- Une équipe projet **constituées des élèves, équipes pédagogiques, services techniques, parents, directeurs, élus**
- **Des ateliers de co-conception** avec les enfants
- **Des enfants ambassadeurs de l'activité physique** auprès de leurs accompagnants (déplacements actifs vers l'école plutôt qu'en voiture, activités à l'école ou devant l'école hors du temps scolaire)

DES COURS D'ÉCOLE PLUS INCLUSIVES

- **Des aménagements** prenant en compte les besoins des personnes en situation de handicap
- **Des espaces de jeux** appropriables par tous les enfants, mixtes et non genrés

DES RÉPONSES AUX ÉVOLUTIONS ACTUELLES DE LA VILLE

- **Ville à hauteur d'enfants** : des cheminements vers l'école adaptés aux enfants, créant de la continuité dans le parcours de l'élève entre son lieu de vie et l'école
- **Ville du quart d'heure** : l'école comme un lieu de loisir actif à l'échelle du quartier grâce à l'ouverture des cours de récréation hors des temps scolaires

RESSOURCES UTILES :

- **Guide Aménager la Cour de récréation** – Académie de Poitiers
- **Rapport interministériel** « Favoriser la rénovation du patrimoine scolaire des quartiers populaires » (2017)
- **Les Cours Oasis** - Ville de Paris
- **Guide Bien réussir un projet de rénovation** ou d'amélioration d'une école - Fédération des centres de services scolaires du Québec
- **Guide Aménager la Cour de récréation** - Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec
- Des guides « **Bâtir l'École** » relatifs à la conception et l'aménagement des espaces scolaires seront publiés par le Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports en janvier 2022.



Cours oasis au Lycée Français d'Anvers
 © Ville de Paris.

2.2

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

REGARD INTERNATIONAL

La Cité du design de Saint-Étienne a mobilisé son réseau « **Villes UNESCO – Villes Créatives du design** » pour recueillir des exemples de projets de design actif.

Trois initiatives menées par des villes de ce réseau illustrent la diversité des formes prises par le design actif :

- **Graz (Autriche)** : 200 animations pour l'activité physique
- **Montréal (Canada)** : le design actif devient une stratégie territoriale
- **Settimo Torinese (Italie)** : des couleurs pour se mettre en mouvement



→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

REGARD INTERNATIONAL

« LET'S GO GRAZ » – 200 ANIMATIONS POUR PROMOUVOIR L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

L'objectif de la démarche est d'inciter tous les habitants de Graz, et en particulier les non-sportifs, enfants et personnes âgées, à pratiquer une activité physique et mettre les clubs sportifs à l'honneur.

De mars à décembre 2021, environ 200 projets ont été proposés par la ville et plus de 150 clubs sportifs et associations pour inciter à la pratique d'une activité physique régulière.

Quelques exemples d'animation :

— De juillet à août, des activités physiques (sports d'eau, cours d'essais) ont été proposées sur **les berges de la Mur**, lieu de vie populaire en été.

— Fin août, la ville a organisé le premier « **Special Olympics Dance Sport World Championships** » qui a accueilli **une centaine de danseurs de 15 pays différents** pour promouvoir l'activité physique pour les personnes en situation de handicap.

— En octobre, à l'occasion du marathon de la ville, les habitants ont été invités à parcourir leur « **marathon personnel** » en parcourant **42 kilomètres en marchant** ou en courant, entre le 10 et le 31 octobre.

Pour en savoir plus : Let's go! Graz - The sports year from March 1st to December 31st, 2021 (letszograz.at)



Affiche de l'initiative "Let's Go Graz" © Ville Graz.



Coureurs de marathon en ville. © Ville Graz.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

REGARD INTERNATIONAL

« MONTRÉAL PHYSIQUEMENT ACTIVE » LE DESIGN ACTIF DEVIENT UNE STRATÉGIE TERRITORIALE

Lancée en 2014, la démarche « Montréal physiquement active » vise à mettre en place des environnements favorables afin de faire bouger les montréalaises et montréalais.

Des plans d'action ont été élaborés par une centaine de partenaires issus du sport, de l'activité physique et du transport actif.

Quelques exemples d'actions menées dans le cadre de cette démarche :

— **Programme d'implantation des rues piétonnes** et partagées (2015 – 2024) : le programme offre un soutien financier et technique aux dix-neuf arrondissements pour la mise en œuvre de projets de piétonnisation **pour inciter à la marche**.

Les projets déployés sont variés : repartage de la rue entre les modes de déplacement, embellissement, verdissement et animation du domaine public.

La démarche se caractérise par des interventions tactiques temporaires avant pérennisation, permettant à la Ville d'améliorer les projets et aux citoyens de se les approprier.

— **Parcours verts et actifs depuis 2015** : le projet Parcours Verts et Actifs mise depuis 2015 sur la création de **4 parcours d'environ 5km** pour favoriser l'activité physique et sportive chez les jeunes. Appuyés par une application mobile collaborative (les citoyens sont invités à soumettre des points d'intérêt via l'application) et une signalétique distincte pour chaque parcours, ils connectent les ruelles existantes.

Cette initiative permet de développer les déplacements actifs et offrir des trajets alternatifs et agréables.

Pour en savoir plus : <https://mpa.montrealmetropoleensante.ca/home>



Couverture d'une publication de la ville de Montréal sur le design actif
© Ville de Montréal.



Logo de l'initiative "Montréal Physiquement Active"
© Ville de Montréal.

→ LE DESIGN ACTIF OÙ S'INSPIRER ?

REGARD INTERNATIONAL

SETTIMO TORINESE (ITALIE), POSTO GIUSTO PER – DES COULEURS POUR SE METTRE EN MOUVEMENT

L'extension récente de la zone piétonne de la ville de Turin a été l'occasion de lancer « **Posto giusto per** », un projet d'intervention urbaine qui active l'espace public.

À travers des **graphismes au sol** qui représentent des jeux, principalement dédiés à un public jeune et laissant une grande place à l'imagination, il incite à l'activité physique.

Ces différents « **appels à l'action** » sont répartis dans les rues et visent à attirer l'attention des piétons et à les impliquer dans des activités simples qui peuvent être facilement partagées avec les autres.



Signalétique colorée incitant à utiliser l'espace public
© Ville de Turin.



Marquage coloré au sol, Turin, © Ville de Turin.

**LE DESIGN
ACTIF,
COMMENT
AGIR ?**

3

3.1

→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

CONTEXTUALISER MON PROJET

Ce chapitre a été conçu comme **une aide pour la collectivité souhaitant lancer une initiative de design actif.**

Cette première partie (3.1) invite la personne en charge de l'initiative à **penser son projet selon quatre grandes familles de dispositifs.**

Des modes d'actions (3.2) et **des clés pour réussir** son projet (3.3) lui sont ensuite proposés.



CONTEXTUALISER MON PROJET

DES DISPOSITIFS VARIÉS PERMETTANT DE S'ADAPTER AU CONTEXTE LOCAL

Pour une collectivité qui souhaite déployer le design actif sur son territoire, la question du dispositif à mettre en place se pose rapidement. En considérant un « dispositif » comme un ou plusieurs aménagements déployés dans un lieu ou un territoire (cf. schéma), il est possible de structurer la réflexion autour de quatre grandes familles de dispositifs. Ils se caractérisent selon l'échelle considérée, les aménagements projetés, l'ambition souhaitée.

Le schéma propose quatre grandes familles pour structurer la réflexion.

A — Aménagement ponctuel et peu contraignant

dans l'espace public ou des bâtiments. Exemple : peinture et marquages au sol dans le cadre d'une opération de piétonnisation d'une rue d'école (cf. Fiche projet).

B — **Projet urbain intégrant plusieurs aménagements** de design actif. Exemple : réaménagement du front de mer par la Ville de Calais, avec intégration d'espaces de fitness, aires de jeux, skate-park (cf. Fiche projet).

C — **Trame et nouveau parcours urbain** favorisant les mobilités actives. Exemple : le plan piéton de Strasbourg et ses « **magistrales piétonnes** » (cf. Fiche projet).

D — **Stratégie globale de design actif** incluant tout ou partie des dispositifs précités avec la volonté d'adresser les différents territoires de la collectivité. Exemple :

La conception d'une trame active et sportive à l'échelle du territoire de Plaine Commune (cf. Fiche projet).



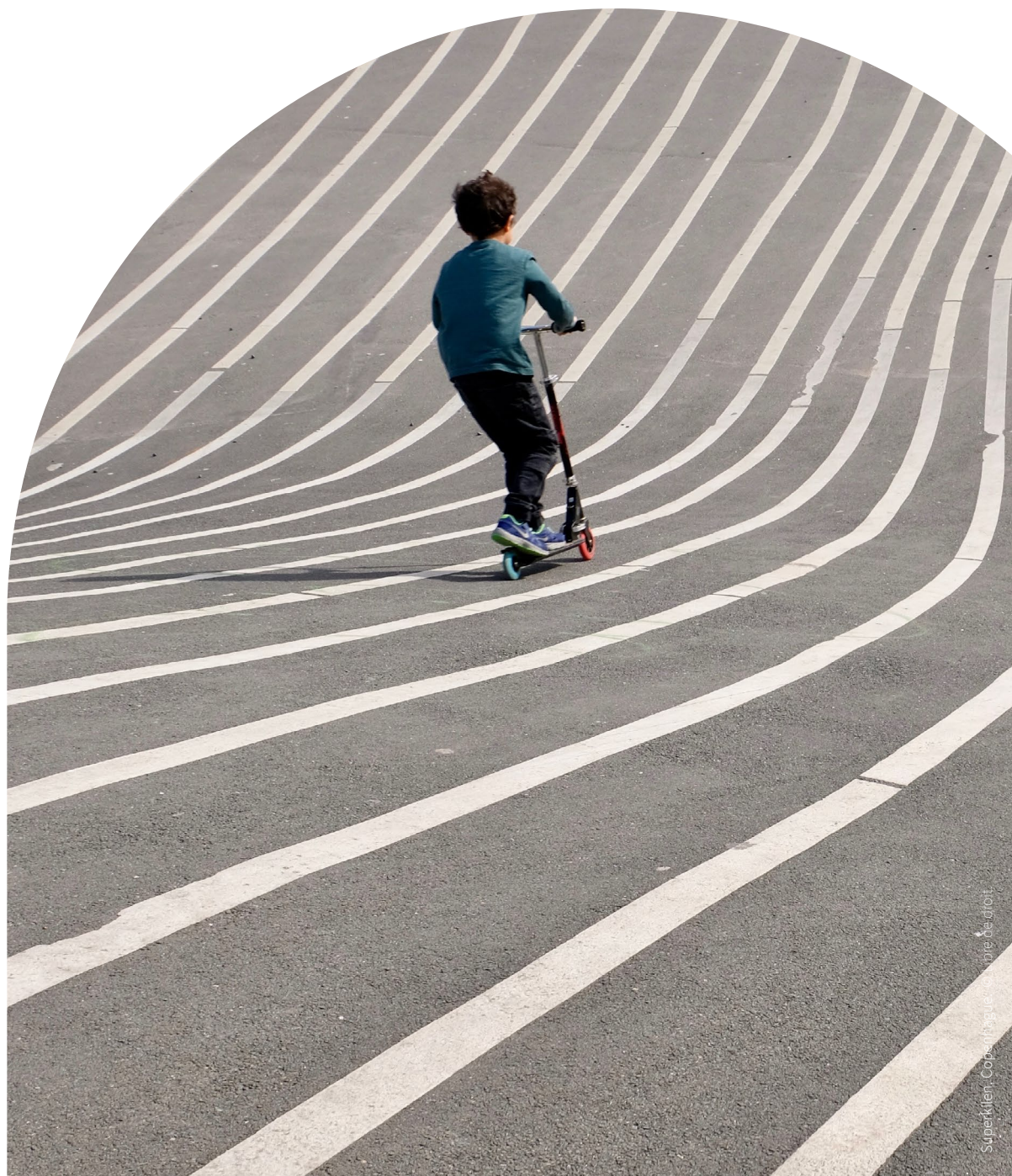
3.2

→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

PLUSIEURS MODES D'ACTION POUR ME LANCER

Trois modes d'action possibles sont suggérés ici pour initier une démarche de design actif :

- 1 — Expérimenter
- 2 — Systématiser
- 3 — Planifier



→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

PLUSIEURS MODES D'ACTION POUR ME LANCER

Pour s'engager dans une démarche ou un projet de design actif plusieurs modes d'action se présentent à la collectivité selon les opportunités, le dispositif qu'elle souhaite privilégier ou encore son niveau d'ambition.

Trois modes d'action sont ici proposés : l'expérimentation, la systématisation, la planification.

1. J'expérimente sur un projet. La collectivité peut se lancer dans une première expérience de design actif. Cela peut prendre la forme d'un aménagement léger.

Par exemple **des marquages aux sols** aux abords d'une école peuvent être testés avant d'être pérennisés ou dupliqués à d'autres écoles une fois les premiers retours d'expérience connus. La première expérience peut aussi prendre la forme d'un **projet plus structurant**. Pour sa première réalisation, **la Ville de Calais** a opté pour l'intégration de plusieurs aménagements de design actif temporaire dans son projet de **réaménagement du front de mer** pendant la phase de travaux.

2. Je systématise les dispositifs de design actif dans mes projets d'aménagement. Certains acteurs choisissent de systématiser d'emblée l'intégration du design actif dans leurs réalisations. Déjà convaincus des bienfaits et de la nécessité de son déploiement, ils peuvent l'exiger et l'intégrer dans leur cahier des charges à l'instar des critères environnementaux. C'est l'option retenue par **la SOLIDEO** qui intègre systématiquement le design actif dans ses consultations d'aménagement.

3. Je planifie le design actif sur mon territoire. Une autre possibilité pour la collectivité consiste à élaborer d'abord **une stratégie à l'échelle du territoire**.

Ce mode d'action se rapproche d'un exercice de planification.

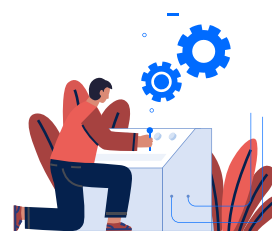
Il peut traduire le souhait de bien adresser les différents lieux ou populations d'un territoire. C'est le choix retenu par **l'Établissement public territorial de Plaine Commune** dans son projet de trame active et ludo-sportive. (cf. Fiche projet).

CHOISIR LE LEVIER LE PLUS ADAPTÉ



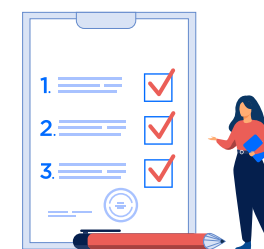
1. J'EXPÉRIMENTE

J'initie un premier projet de design actif pour ensuite étudier son déploiement à d'autres lieux



2. JE SYSTÉMATISE

Je diffuse le design actif dans les projets d'aménagement (ex : intégration dans les appels d'offres)



3. JE PLANIFIE

J'élabore une stratégie du design actif sur mon territoire en lien avec les autres politiques publiques

Chacun de ces modes d'action est adapté pour se **lancer dans le déploiement du design actif**. La volonté de concrétiser rapidement un premier projet et de saisir l'opportunité d'un projet d'aménagement, ou à l'inverse celle de poser dans un premier temps **une stratégie territoriale** permettront de guider le choix du mode d'action.

Quel que soit le mode d'action retenu, plusieurs facteurs de réussite viendront jaloner le déploiement du design actif par la collectivité.

Se mettant dans la peau d'un(e) chef(fe) de projet au sein de la collectivité, il est proposé **8 clés pour mener à bien son initiative**. Leur séquençage et leur importance relative pourront être modulés selon qu'il s'agit d'une opération ciblée ou une démarche stratégique.

3.3

→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

Quel que soit le mode d'action retenu, plusieurs facteurs de réussite viendront jalonner le déploiement du design actif par la collectivité. Il est ici proposé **8 clés** pour mener à bien son initiative.

Leur séquençage est illustratif, les étapes étant souvent itératives. Leur importance relative pourra être adaptée selon qu'il s'agit d'une opération ciblée ou d'une démarche stratégique. **Des pistes d'ingénierie et de formation** sont par ailleurs présentées à travers l'offre mise à disposition par le programme national **Action cœur de ville de l'ANCT, et par ses partenaires (Cité du design, Banque des Territoires, Cerema).**



8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

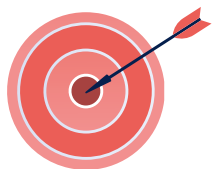
DÉFINITION

CONCEPTION

ANIMATION

SUIVI

1



JE DÉFINIS LES OBJECTIFS

2



J'IDENTIFIE
LES PUBLICS-CIBLES

3



JE DÉTERMINE LES LIEUX
ET LES TEMPORALITÉS

4



JE PRÉ-IDENTIFIE
DES DISPOSITIFS
EXISTANTS

5



J'IMPLIQUE
LES USAGERS

7



JE FAVORISE
L'ANIMATION DES LIEUX

6



JE VALIDE ET DIMENSIONNE
LES AMÉNAGEMENTS

8



J'ASSURE UN SUIVI ET
UNE ÉVALUATION
DU DISPOSITIF

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

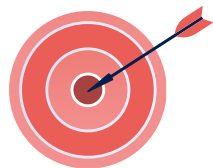
DÉFINITION

CONCEPTION

ANIMATION

SUIVI

1



Santé – Inciter à l'activité physique et sportive

Transition - Développer les mobilités douces

Inclusion - Aménager des espaces plus inclusifs et mixtes

Sport – Permettre de nouvelles pratiques sportives

Bien-être - Offrir une nouvelle expérience de la ville

Attractivité - Contribuer à l'attractivité d'espaces en requalification

JE DÉFINIS LES OBJECTIFS

auxquels le design actif contribuera sur mon territoire en lien avec mes politiques publiques

Non-sportifs

Femmes

Personne à mobilité réduite

2



Enfants

Seniors

J'IDENTIFIE LES PUBLICS-CIBLES

auxquels seront destinés les dispositifs, avec la possibilité d'accorder une attention particulière à certaines personnes

Tout public



8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

1

JE DÉFINIS LES OBJECTIFS

auxquels le design actif contribuera sur mon territoire. Au-delà du sujet de la santé, le design actif contribue à d'autres enjeux : **aménités urbaines, parcours dédiés aux mobilités douces, mixité des usages de l'espace public, prolongement de l'offre en équipements sportifs.**

Il importe donc de s'articuler **avec les politiques publiques et projets de la collectivité** (urbanisme, mobilités, écologie, jeunesse et sport) et de mettre en évidence les apports possibles du design actif. En ce sens, la mise en place d'un mode projet entre les services est fortement recommandée.

Néanmoins, **un travail de hiérarchisation des objectifs** que l'on souhaite lui assigner est nécessaire pour s'assurer de répondre à des enjeux contextualisés et locaux.

La concertation avec les usagers et les habitants sera également utile (cf. Clé 5).et l'arbitrage par les élus indispensable.

Plaine Commune.

Un mode-projet bénéfique entre les services : la mobilisation des services de l'aménagement, des voiries et de la mission JOP 2024 est un facteur de réussite de la stratégie de design actif engagée par l'Etablissement public territorial de Plaine Commune.

Evitant le risque d'une initiative exclusivement portée par la mission JOP 2024, initiatrice de la démarche, leur mobilisation a permis d'intégrer les questions de la gestion des fractures urbaines et de la végétalisation des parcours très en amont des réflexions.

2

J'IDENTIFIE LES PUBLICS

auxquels seront destinés les dispositifs, avec la possibilité d'accorder une attention particulière à certaines personnes.

Le design actif vise le public le plus large possible.

L'objectif est de mettre la pratique d'une activité physique à la portée du plus grand nombre.

Dans cette volonté de s'adresser à toutes et tous, il est parfois nécessaire de prêter attention à des publics qui rencontrent des difficultés physiques ou symboliques. Le design actif peut précisément répondre à **cet enjeu d'inclusion** grâce à des aménagements spécifiques.

Pour cela, il est possible d'analyser la fréquentation des lieux et des publics présents ou non présents, réaliser des diagnostics usagers, organiser des rencontres avec les associations du territoire, concerter les habitants.

Strasbourg.

De nouveaux parcours facilités pour les enfants et seniors. Le plan piéton de Strasbourg est conçu pour l'ensemble des habitants et visiteurs de la ville.

La collectivité a en complément identifié des profils d'usagers nécessitant des aménagements particuliers : présence de bancs pour inciter les seniors à des parcours plus longs, parcours sécurisés et ludiques aux abords des écoles pour les enfants.

3

JE DÉTERMINE LES LIEUX ET LA TEMPORALITÉ

dans lesquels je pourrai déployer du design actif sur mon territoire. L'échelle de projet est une entrée utile pour penser le déploiement du design actif.

L'opportunité d'un (ré)aménagement d'une place ou d'une rue amènera à concentrer les interventions sur ce périmètre. Mais les différentes échelles (rue, bloc, quartier, ville) peuvent également s'imbriquer en pensant des mises en réseau d'aménagements par des trames et des parcours urbains. Calais capitalise ainsi sur son premier projet en front de mer pour penser des connexions et des nouveaux aménagements en quartiers prioritaires de la ville. **L'Etablissement public territorial de Plaine Commune** s'est d'emblée projeté dans un maillage territorial avec sa trame active et ludo-sportive.

En complément, **une bonne prise en compte des temporalités** ouvre des possibilités d'application du design actif. Si la majorité des dispositifs a **une vocation pérenne, il est également possible de penser des installations saisonnières adaptées par exemple à un afflux estival ou encore des installations temporaires** dans une logique de préfiguration et d'appropriation des espaces d'un futur projet urbain. On ne manquera pas dans ces cas **de mobiliser les formes souples que peut prendre le design actif (aménagements simples).**

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

DÉFINITION

CONCEPTION

ANIMATION

SUIVI



4 JE PRÉ-IDENTIFIE DES DISPOSITIFS EXISTANTS

avec les objectifs, publics, lieux et temporalités

Aménagements ponctuels

Aménagements multiples

Aménagements intégrés dans un projet urbain

Mobilier

Agrès

Signalétique

Trame

AMÉNAGEMENTS

Végétalisation

Marquage & couleurs

6

6 JE VALIDE ET DIMENSIONNE LES AMÉNAGEMENTS

retenus en m'articulant avec les services de la collectivité et en identifiant les budgets mobilisables

Budget

Financement

DIMENSIONNEMENT

Co-conception

Co-construction

Diagnostic sensible & usager

Concertation

5

5 J'IMPLIQUE LES USAGERS

pour approfondir les besoins, choisir les aménagements pertinents, et ainsi m'assurer de leur bonne appropriation

Publics

Habitants

Associations



8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

4

JE PRÉ-IDENTIFIE DES DISPOSITIFS EXISTANTS

avec les objectifs, publics, lieux et temporalités retenus. Préparer **un temps de co-conception** avec **les usagers** implique un cadrage minimum des dispositifs envisageables.

À ce stade du projet, par synthèse des éléments jusqu'alors produits (objectifs hiérarchisés, publics cibles, lieux propices) il est utile de déduire quelles pourraient être **les grandes familles de dispositifs pertinentes** (exemples : dispositif ponctuel, dispositifs intégrés dans un nouveau projet urbain, trames et parcours urbains).

L'orientation sera d'autant plus pertinente qu'elle sera choisie avec l'équipe projet interne à la collectivité (cf. Clé 1 et offre d'accompagnement de la Cité du design).

Le cadrage permet aussi de préparer la phase de concertation en sélectionnant des exemples inspirants. Un premier contact peut être effectué pour bénéficier de retours d'expérience qualifiés auprès de collectivités.

5

J'IMPLIQUE LES USAGERS

pour approfondir les besoins, choisir les aménagements pertinents, et ainsi m'assurer de leur bonne appropriation, à partir des grandes familles de dispositifs pré-identifiées et de retours d'expériences,

Une étape de **cadrage est indispensable** avant d'initier la concertation (cf. Clé 4).

Il conviendra également de définir l'intensité souhaitée de la concertation : les premières étapes, indispensables à la réussite d'un projet (diagnostic sensible et orienté usagers), peuvent être complétées de **méthodes de co-conception et de co-construction novatrices** pour la collectivité et ses habitants. Il s'agira dans cette étape de mobiliser **« l'expertise d'usage »** celle-ci pouvant être **portée par des habitants, des usagers occasionnels, des associations, des professionnels de l'activité physique et sportive**. Si le design actif vise tous les publics, certains groupes pourront faire l'objet d'une attention particulière lors de cette phase (cf. Clé 2).

Projet Gecko à Marseille.

Un projet co-conçu et co-construit avec les habitants !

Dans le cadre du projet Gecko à Marseille visant à transformer le quartier Bellevue, l'association le Cabanon Vertical a proposé une démarche participative aux habitants : Diagnostic partagé sur les espaces publics du quartier, élaboration d'une programmation centrée sur les espaces sportifs et conviviaux, et chantier éducatif pour co-construire du mobilier urbain.

6

JE VALIDE ET DIMENSIONNE LES AMÉNAGEMENTS

retenus en m'articulant avec les services de la collectivité et en **identifiant les budgets mobilisables**.

L'aboutissement de la co-conception est l'occasion de faire la liste des aménagements proposés en les hiérarchisant selon des critères de réalisation et de gestion :

Caractéristiques du dispositif (ex : peinture, signalétique, mobilier urbain, aires de jeux), **insertion urbaine, obligation d'entretien et respect de l'environnement**. L'expertise des services de la collectivité tout comme des retours d'expériences permettent de sélectionner les aménagements et de disposer de premières estimations budgétaires (cf. Fiches projets Chapitre 2). Une étape utile pour faciliter l'arbitrage et la validation politique. Des animations des dispositifs peuvent être nécessaires, par exemple pour attirer un public en particulier, et doivent également être anticipées. Si elles ne sont pas nécessairement portées ni financées directement par la collectivité, celle-ci peut **favoriser leur développement**. Il faudra également veiller à modérer les pratiques organisées (collectifs de sports urbains, associations sportives, association de santé, écoles) et spontanés pour éviter les conflits d'usages.

Afin de rendre les dispositifs respectueux de l'environnement, il est recommandé, dans la mesure du possible, d'intégrer des principes de l'économie circulaire dans la création de mobilier de design actif, en choisissant des matériaux naturels comme le bois, issus du réemploi ou du recyclage, locaux, durables, et réemployables ou recyclables en seconde vie. La collectivité peut également chercher à intégrer les enjeux de l'adaptation au changement climatique dans ses travaux d'aménagement de l'espace public grâce à la végétalisation, des points d'eau, la désartificialisation des sols, des ombrages, la mise en place de structures ouvertes ou bien le choix de revêtements de couleurs claires.

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

UNE OFFRE D'INGÉNIERIE DISPONIBLE POUR LES COLLECTIVITÉS DU PROGRAMME ACTION CŒUR DE VILLE



AGENCE
NATIONALE
DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES



CITÉ SERVICES DE LA CITÉ DU DESIGN :

une démarche de design de services pour déployer le design actif

Le programme national Action cœur de ville a souhaité s'unir avec la Cité du design de Saint-Etienne, plateforme d'observation, de création, d'enseignement, de formation et de recherche par le design pour accompagner les collectivités bénéficiaires du programme dans le développement de projets de design actif.

Ainsi, l'Agence nationale de la cohésion des territoires (ANCT) et la Cité du design vont accompagner les villes Action cœur de ville volontaires, labellisées Terre de Jeux 2024, dans l'élaboration d'une stratégie de design actif à travers des ateliers de co-construction.

Cité services propose un accompagnement par la mise en œuvre d'une démarche de design de services avec l'animation de deux ateliers de co-construction d'une durée d'une demi-journée chacun. Les ateliers rassemblent l'ensemble des parties prenantes intéressées par le projet (élus, agents, associations, habitants) pour définir les actions à engager dans le cadre du lancement d'une démarche de design actif.

A l'issue de ces ateliers, un scénario d'aménagement est délivré à la collectivité.

L'ANCT mobilise à ce titre des crédits d'ingénierie en proposant dans un premier temps à 100 villes Action cœur de ville labellisées Terre de Jeux 2024 de bénéficier de ce dispositif dès janvier 2022. Ce panel de 100 collectivités pourrait ensuite être élargi à d'autres collectivités Terre de Jeux 2024 soutenues par l'ANC.

S'INSCRIRE AUX ATELIERS DE CO-CRÉATION DESIGN ACTIF

ou envoyer un mail à : actioncoeurdeville@anct.gouv.fr

6 collectivités pilotes, 5 villes Action cœur de ville (Bourges, Châtellerauld, Limoges, Saint-Dizier, Saint-Omer) et l'Établissement Public Territorial de Plaine Commune, bénéficient d'ores et déjà de ce dispositif en avant-première.

BANQUE DES TERRITOIRES :

un partenariat qui associe la Banque des Territoires, dans la continuité de son engagement en faveur des projets d'urbanisme transitoire et des démarches innovantes.

En tant que partenaire du programme Action cœur de ville, la Banque des Territoires souhaite renforcer la place de l'innovation comme levier de la redynamisation des cœurs de ville. Le soutien des projets de design actif prend place au sein de la réflexion portée par la Banque des Territoires sur l'intérêt des démarches d'occupation temporaires et d'urbanisme tactique, dans l'activation des sites vacants, la mise en valeurs des espaces publics ou encore la prise en compte des usages.

La Banque des Territoires, au titre du programme Action cœur de ville, accompagnera la réalisation de projets de design actif dans ces villes en apportant de l'ingénierie opérationnelle à travers son dispositif de soutien aux expérimentations et à l'amorçage de projets, dans le respect de ses processus de décision.

POUR EN SAVOIR PLUS :

Veillez-vous rapprocher de votre direction régionale de la Banque des Territoires : <https://www.banquedesterritoires.fr/directions-regionales>

Les solutions pour les territoires Action Cœur de Ville : <https://www.banquedesterritoires.fr/action-coeur-de-ville-revitalisation-centres-villes>

→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE



CEREMA :

Fort de son expertise sur les questions d'aménagement d'espaces publics et de modes actifs, le Cerema propose **un cycle de webinaires de sensibilisation** à destination des collectivités Action cœur de ville, pour les encourager à développer des projets de ludification des espaces publics sur les territoires.

SOUS FORME DE WEBINAIRES DE 2 HEURES

étalés sur un semestre, il s'agit de se focaliser sur quelques problématiques précises, en s'appuyant sur des retours d'expériences, des focus sur la réglementation et des échanges de pratiques. Ce cycle peut être complémentaire avec les ateliers participatifs proposés par la Cité du design de Saint-Étienne. Il participe aux phases préalables de réflexion sur les projets de design actif. Il s'agit aussi d'initier une communauté d'acteurs et de villes pionnières autour de ces projets : échanger, partager sur les retours d'expériences et expérimentations, en lien avec les autres partenaires du dispositif.

QUELQUES THÉMATIQUES QUI POURRONT ÊTRE ABORDÉES :

- Quels aménagements réaliser aux abords d'écoles ?
- Comment sécuriser et rendre agréable les trajets des scolaires ?
- Sous quelles conditions réaliser du marquage au sol ludique dans une rue ?
- Quelles interventions transitoires et récréatives pour améliorer la programmation de projets urbains ?
- Quels impacts sur la ville et quelle pérennité des aménagements à la fois ludiques et sobres ?
- Quels aménagements visent plutôt des adolescents et des adultes ?

Les webinaires de sensibilisation débuteront en mars 2022 et seront sur inscriptions. Les modalités seront précisées le moment venu.

LES FINANCEMENTS DE DROIT COMMUN :

Ci-dessous sont présentés les principaux financements auxquels une collectivité pourrait recourir pour financer un projet de design actif. Ce recensement n'a pas vocation à être exhaustif :

— **La Dotation de soutien à l'investissement local (DSIL)** : elle est mobilisée par les préfets de département pour le financement d'actions de requalification des cœurs de ville qui s'inscrivent dans le cadre d'un projet global de revitalisation (espace public, mise aux normes de bâtiments en prenant en compte les spécificités du bâti ancien, développement des équipements et des services, etc.)

— **La Dotation d'Équipement des Territoires Ruraux (DETR)** : c'est une subvention d'investissement versée par l'État en vue de la réalisation d'investissements et de projets dans le domaine économique, social, environnemental, sportif et touristique ou favorisant le développement ou le maintien des services publics en milieu rural.

Dans le cadre du programme Action cœur de ville, l'État met à disposition des territoires bénéficiaires, des moyens de droit commun fléchés en priorité.

D'autres dispositifs propres à certaines collectivités peuvent être mobilisés pour mettre en œuvre un projet de design actif. Ces dispositifs sont à retrouver sur le site Aides Territoires, base de données qui permet aux collectivités de retrouver des aides disponibles pour un projet en particulier.

RETROUVER TOUTES LES AIDES SUR :

Aides-territoires | Aides publiques pour les collectivités (beta.gouv.fr)
<https://aides-territoires.beta.gouv.fr/>

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

DÉFINITION

CONCEPTION

ANIMATION

SUIVI



7
**JE FAVORISE
L'ANIMATION DES
LIEUX**

Acteurs relais :

Associations, clubs sportifs et coach du territoire.

Cela permet à la collectivité de s'appuyer sur des experts de l'animation dans le domaine de l'activité physique tout en donnant à ces acteurs de la visibilité.

VISION DYNAMIQUE

- Capacité à intégrer de nouveaux acteurs
- Capacité à modérer/ faire évoluer certains usagers
- Capacité à faire évoluer le dispositif



8
**J'ASSURE UN SUIVI ET
UNE ÉVALUATION DU
DISPOSITIF**

ÉVALUATION

- Indicateurs à définir en début de projet : utilisation, publics, etc.
- Méthode simple d'évaluation (observation terrain, questionnaire)
- Capacité à rectifier à la suite de l'évaluation

8 CLÉS POUR DÉPLOYER LE DESIGN ACTIF SUR MON TERRITOIRE

7

JE FAVORISE L'ANIMATION DES LIEUX

par une ingénierie partenariale.

Certains dispositifs se prêtent à **une pratique collective ou encadrée par la présence de professionnels ou bénévoles** (collectifs d'amateurs, coachs indépendants, associations sportives, solidaires ou de santé). L'implication de ces parties prenantes favorise l'animation des dispositifs et leur bon entretien (ex : signalement de dégradations, aide pour l'entretien).

En retour ces structures bénéficient de nouveaux « **terrains de jeux** » et gagnent en visibilité. Cette implication nécessite une ingénierie partenariale en amont du projet (cf. Clé 5) et tout au long de la vie des équipements.

Un suivi et une approche dynamique sont ainsi nécessaires pour intégrer de nouveaux groupes d'utilisateurs et pour réguler les usages.

Biarritz. 28 activités proposés tous les mois sur les Chemins de la forme. La Ville de Biarritz a travaillé avec les associations sportives du territoire pour organiser des animations sur ses parcours sport-santé.

Cela a permis de faire connaître ces parcours et d'attirer des publics « éloignés de la pratique sportive » (voir fiche projet cf).

AVIS D'EXPERTS

— **CLAIRE PEUVERGNE**, Institut régional de développement du sport / Institut Paris Region

« Lorsque l'on enquête sur les pratiques sportives, on constate que la pratique en club n'est plus l'unique pratique sportive des adultes. La pratique auto-organisée, en dehors des clubs et donc le plus souvent des équipements, s'est largement développée. Malgré tout, il ne faut pas opposer ces types de pratiques mais plutôt accompagner l'évolution des usages en donnant la possibilité aux clubs et coachs indépendants de s'installer ponctuellement ou durablement dans l'espace public. Cela permet à la fois de leur donner de la visibilité, d'animer l'espace public et de capter les non-sportifs, qui peuvent avoir besoin d'un accompagnement, vers la pratique sportive ».

8

J'ASSURE UN SUIVI DU DISPOSITIF ET SYSTÉMATISE LE DESIGN ACTIF DANS MES PROJETS

en m'inspirant **des démarches évaluatives**. Un suivi est nécessaire pour s'assurer que le design actif réponde aux besoins identifiés et aux objectifs initiaux.

Cela implique de caractériser correctement ces objectifs et besoins en amont du projet (cf. Clé 1 et Clé 5) et de prévoir des indicateurs. En prêtant attention à ce qu'ils soient **mesurables, simples et spécifiques**, ils permettront d'assurer un suivi du dispositif et de son appropriation (fréquentation, part d'un public cible parmi les usagers, implication de partenaires).

Ces informations, relevées **par observations et par questionnaires, permettront de répondre aux questions évaluatives** qui auront été retenues. Ce suivi aura pour but de tirer des enseignements pour de futurs dispositifs mais aussi, dans la mesure du possible, faire évoluer le dispositif à travers, par exemple, d'une nouvelle régulation des usages avec les parties prenantes.

En fonction des objectifs visés, certaines collectivités pourront **choisir de systématiser le design actif dans leurs projets urbains**. Pour cela, l'évaluation réalisée est une base solide pour à la fois communiquer sur le projet et définir les suites à donner.

Une piste pour pérenniser le design actif passe par son intégration dans les cahiers des charges des consultations pour les projets d'aménagements.

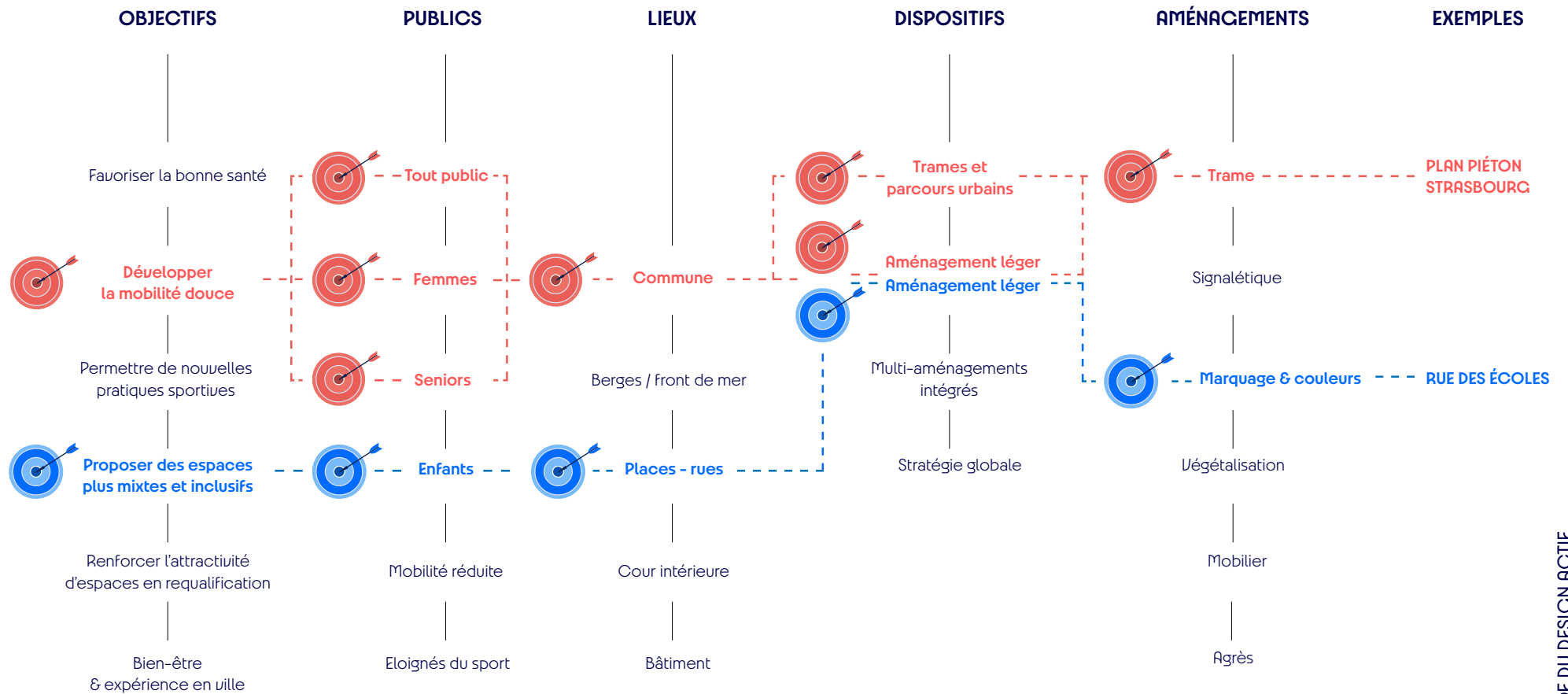
— **PIERRE-ANTOINE LEYRAT**, Chef de projet Accessibilité et copilotage de l'ambition design actif, SOLIDEO

« Convaincue des bienfaits du design actif pour la santé et de ces impacts positifs sur l'aménagement de la ville de demain, la Solideo a fait le choix ambitieux de systématiser le design actif dans ses projets.

Pour cela, la première étape a été de sensibiliser sur le sujet. Nous avons élaboré des directives pour guider les promoteurs immobiliers dans la conception de projets incluant du design actif, et l'avons intégré dans les cahiers de charges de nos consultations, en faisant un critère à part entière d'évaluation des offres. ».

ÉLÉMENTS CLÉS POUR AIDER À LA CONCEPTION D'UN PROJET DE DESIGN ACTIF

Le diagramme ci-dessous illustre la diversité des formes prises par le design actif, permettant de répondre à des objectifs multiples, dans des contextes variés avec des dispositifs et aménagements diversifiés. Sur la base des 5 premiers éléments clés précédemment présentés, il est appliqué à deux initiatives existantes - le plan piéton de Strasbourg et la rue des écoles, peut être réutilisé pour aider à structurer les premières réflexions de nouveaux projets.



→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

Afin de créer une harmonie entre ces projets de design actif dans l'ensemble des territoires tout en laissant libre cours à l'expression de vos identités propres, nous vous proposons les outils présentés ci-après pour colorer vos dispositifs mis en œuvre.

Si vous le souhaitez, vous pourrez vous en saisir, notamment en tant que **collectivité labellisée Terre de Jeux 2024**, tout en vous appuyant sur vos atouts, ressources et artistes locaux.

Vous trouverez quelques informations dans les pages suivantes et plus de détails en annexes.



→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

APPLICATIONS - FRONT DE MER - CALAIS

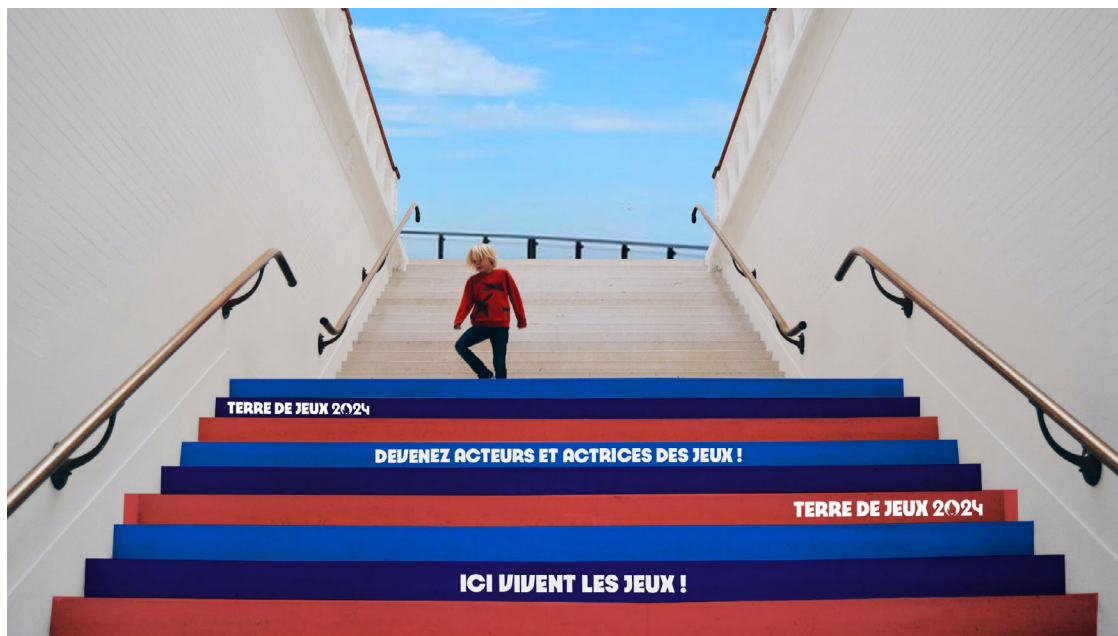


Projet de rénovation du front de mer de Calais Credits : Ville de Calais © Fred Collier

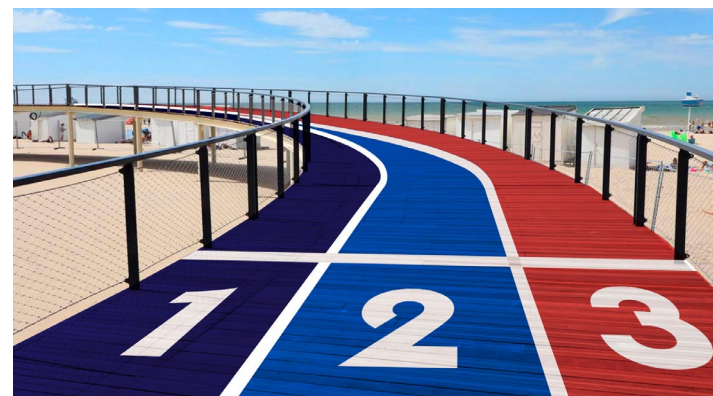
→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

APPLICATIONS



Projet d'escaliers aux couleurs du label Terre de Jeux 2024



Projet Calais Front de Mer - Baseland - Pas de droits d'auteurs

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

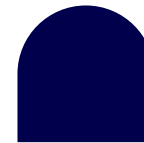
LOGOTYPE - TERRE DE JEUX 2024



Le bleu de 2024 est la couleur de référence pour tous les logotypes institutionnels.

La couleur Corail est la couleur distinctive pour Terre de Jeux 2024.

Ces chromies sont toujours utilisées à 100 %, elles ne sont jamais tramées et ne font pas l'objet de dégradés.



RVB
CMJN
HEX
Pantone

Bleu

0 0 77
100 75 00 65
00004d
281

Corail

255 87 87
00 75 60 00
ff5757
1785

NB. Pour consulter les règles relatives au logotype, merci de vous référer au guide d'usage prévu à cet effet.

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

APPLICATIONS COULEURS TERRE DE JEUX 2024

Le logotype s'applique :

1. En bleu et dans la couleur Corail sur un fond blanc.
Cette version est à utiliser en priorité.
2. En blanc et dans la couleur Corail sur un fond bleu.
3. En bleu et blanc sur un fond couleur Corail.

4. et 5. En monochrome blanc sur un fond noir ou un fond photographique sombre, et en monochrome noir sur un fond blanc ou un fond photographique clair.
Ces versions sont à utiliser uniquement en cas de contraintes d'impression (noir & blanc, sérigraphie...).

1.



2.



3.



4.



5.



→ LE DESIGN ACTIF, COMMENT AGIR ?

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

FORMAT ALTERNATIF TERRE DE JEUX 2024

Ce format alternatif permet d'optimiser la lisibilité du logotype dans le cadre d'applications n'offrant qu'une faible surface d'expression.

La zone de protection minimale est réduite à 50 % de la taille de l'élément distinctif.

Les tailles minimales du logotype sont fixées à 30 mm et 150 pixels de large.

TERRE DE JEUX 2024

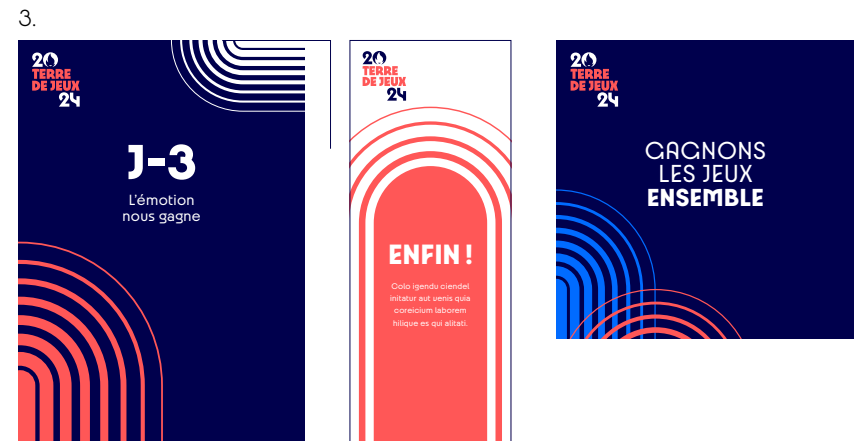
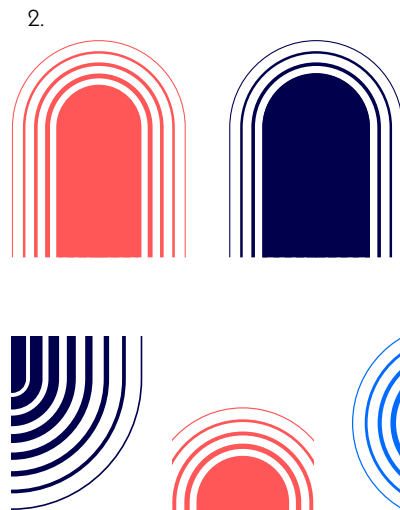
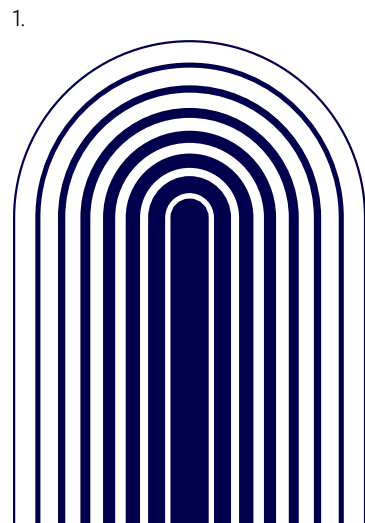
Applications couleurs



NB. Ce format alternatif est à usage restreint. Son application doit respecter les règles spécifiques détaillées dans les guides d'usage.

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

PRINCIPE DE L'ONDE TERRE DE JEUX 2024



1. Principe de l'arche déployée en onde.
une photo, coupée / recadrée, à la verticale ou à l'horizontale.
2. Registre des possibilités : onde en filets, en pleine avec aplat de couleur ou remplie avec
3. Exemples de layout.

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

COULEURS TERRE DE JEUX 2024

La couleur principale de Terre de Jeux 2024 est le bleu. Elle doit être appliquée en majorité sur les supports. La couleur Corail et le blanc sont utilisés en couleurs secondaires, et le bleu clair en petite touche.

Corail

RVB	255 87 87
CMJN	00 75 60 00
HEX	ff5757
Pantone	1785

25 %

Bleu

RVB	0 0 77
CMJN	100 75 00 65
HEX	00004d
Pantone	281

50 %

Bleu clair

RVB	0 106 255
CMJN	95 45 00 00
HEX	006aff
Pantone	285

10 %

Blanc

RVB	255 255 255
CMJN	00 00 00 00
HEX	ffffff
Pantone	—

15 %

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

TYPOGRAPHIES TERRE DE JEUX 2024

La typographie "Paris 2024" est une propriété du Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 qui en a l'exclusivité d'usage.

Lorsqu'une entité labélisée s'exprime sur les supports Terre de Jeux 2024, elle utilise exclusivement La typographie "Sources sans".

FAISONS LES JEUX ENSEMBLE

NOS RÉGIONS VIBRENT À L'UNISSON

Les Jeux sont à nous eos as sit lam lit ero evendant vilatur, quossi voluptae eatiis et asit quaecturis et facilique etcon em repedi optatus vult esciis color a atem faciliqui odicu samusdae laborias iusdae remolorem.

« L'émotion nous gagne,
2024 nous rassemble. »

À vous de jouer!

Titre

En Paris2024 Regular & Bold, en lettres capitales

Sous-Titre

En Paris2024 Semibold, en lettres capitales

Texte courant

En Source Sans Pro Bold, Regular ou Light, en lettres bas de casse

Exergue

En Paris2024 Semibold en lettres bas de casse

Légende

En Source Sans Pro Bold, Regular ou Light, en lettres bas de casse

Paris2024

TITRES

Black Bold Semibold Regular Light Extralight

Source Sans Pro

TEXTES

Black Bold Semibold Regular Light Extralight

Arial

EXE

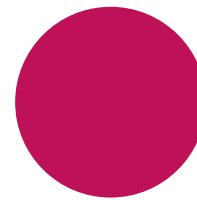
Black Bold Regular

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

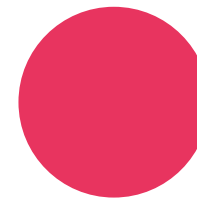
LOGOTYPE - ACTION CŒUR DE VILLE



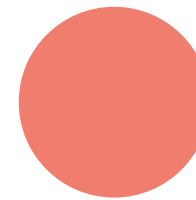
Les 4 teintes ci-dessous représentent les couleurs de références pour le logotype institutionnel Action Cœur de Ville.



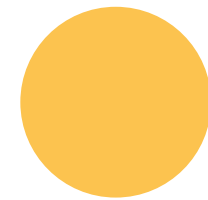
HEX #be1257



HEX #e7345f



HEX #ef7f70



HEX #fcc350

Ces chromies sont toujours utilisées à 100%, elles ne sont jamais tramées et ne font pas l'objet de dégradés.



UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

LOGOTYPE - AGENCE NATIONAL DE LA COHÉSION DES TERRITOIRES



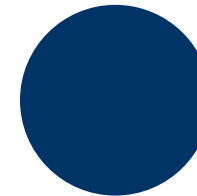
**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

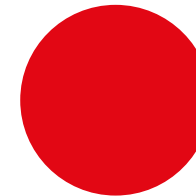
**AGENCE
NATIONALE
DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES**

Les 3 teintes ci-dessous
représentent les couleurs de
références pour le logotype
institutionnel Agence Nationale
de la Cohésion des Territoires

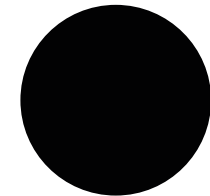
Ces chromies sont toujours
utilisées à 100 %, elles ne sont
jamais tramées et ne font pas
l'objet de dégradés.



HEX #273375



HEX #e10814



HEX #000000

UNE IDENTITÉ VISUELLE POSSIBLE POUR MON PROJET ?

APPLICATIONS – UNE PLAQUE OFFICIELLE POUR MARQUER VOTRE PROJET

Lors de la mise en place de votre projet, en plus de la coloration de celui-ci avec les marqueurs graphiques du label Terre de Jeux 2024 tels que précédemment proposés, vous pouvez en outre développer une plaque signalétique portant les logos Terre de Jeux 2024 et l'Agence Nationale de la Cohésion du Territoires.



Ce projet est né de la collaboration entre Paris 2024 et l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires.



ANNEXES

RESSOURCES UTILES

Des ressources documentaires sur le sport et l'activité physique en ville

— Cambon M, L'Horset P. Promouvoir l'activité physique dans les territoires. Saint-Denis : Fédération nationale d'éducation et de promotion de la santé ; 2021. 36 p. (Collection Fnes D-CoDé Santé)

Des principes d'action concrets à destination des collectivités territoriales pour développer le sport et l'activité physique dans les territoires

https://www.fnes.fr/wp-content/uploads/2021/03/DC_AP_VF.pdf

— Henriquez L., Sena N., Voisin-Bormuth C., Wright H., Le futur des espaces publics, Amsterdam Institute for Advanced Metropolitan Solutions, La Fabrique de la Cité, Arup, 2018.

Une typologie d'intervention dans l'espace public très complète pour favoriser l'activité physique, de l'intervention temporaire à la création de politiques publiques

https://www.lafabriquedelacite.com/wp-content/uploads/2018/09/201805_Espace-Public_LFC.pdf

— Gimbert V., Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous, France Stratégie, 2018 Des orientations de politiques publiques pour soutenir le développement de l'activité physique et lui donner plus de place dans le quotidien des Français.

<https://www.strategie.gouv.fr/publications/activite-physique-pratique-sportive-toutes>

— Mariotte S., Bouger ! Le sport rythme la ville, IAU îdF, 2020 .

Des retours d'expérience riches et variés pour innover dans la conception de lieux dédiés au sport Cette étude promeut une nouvelle vision de la ville, devenue « équipement sportif » pour tous.

— Peuvergne C., Vaudois F., Une trame pour inscrire l'activité physique et sportive au cœur du développement urbain, AIU îdF, 2021

Une présentation des enjeux et objectifs du projet de « trame active, ludique et sportive territoriale » portée par l'Etablissement public territorial de Plaine Commune.

— Peuvergne C., Cléret L., Citarella M., Notin N., Aménagement, Cadre de vie et pratique de l'activité physique et sportive, IAU îdF, 2018

9 axes d'intervention pour aménager des villes favorables à l'activité physique et sportive et de nombreux exemples inspirants en Ile-de-France.

— Soulard O, Thévenot L., Le sport, laboratoire et intégrateur d'innovations, IAU îdF, 2020 Des pistes d'innovation dans l'univers du sport et les défis à relever pour les développer

Des guides du design actif à l'international :

— Active Design Guidelines, City of New York, 2010

<https://www1.nyc.gov/site/planning/plans/active-design-guidelines/active-design-guidelines.page>

— Active Design, Planning for health and wellbeing through sport and physical activity, Sport England, 2015

<https://sportengland-production-files.s3.eu-west-2.amazonaws.com/s3fs-public/spe003-active-design-published-october-2015-email-2.pdf>

— Initiatives de design actif montréalaises inspirantes, Vivre en ville, 2017

<https://vivreenville.org/media/571670/vev-catalogue-complet-lr.pdf>

FICHE BOUGER + - N1 - PÉDIBUS VÉLOBUS

Le collectif Pour une France en forme est composé d'experts issus des milieux du sport, de la santé et des médias, regroupés pour une seule et même cause : la lutte contre la sédentarité. C'est pourquoi le Collectif s'est associé à Paris 2024 et a rédigé un ensemble de fiches que vous pourrez retrouver ci-après permettant aux collectivités locales de développer tout un tas d'initiatives visant à accroître la mobilité et à combattre l'immobilité. Nous avons choisi de vous présenter trois de ces fiches, en lien avec le sujet du design actif.



ACTION

Vous souhaitez encourager les enfants à utiliser un mode de déplacement actif pour se rendre à l'école ? Vous voulez limiter la circulation et augmenter la sécurité aux abords des écoles ?

Organisez ou soutenez des démarches de pédibus ou de vélobus dont les avantages sont largement reconnus.

Le pédibus et le vélobus sont des modes de ramassage scolaire : il s'agit de accompagner les enfants à pied ou à vélo, encadrés par des adultes volontaires, sur les trajets menant à l'école, ou depuis l'école, à travers un itinéraire défini avec des points de rendez-vous matérialisés.

proches de leur domicile et des horaires précis. La signalétique doit être de qualité pour être pérenne et ne pas gêner la circulation des personnes à mobilité réduite sur les trottoirs.

Le vélobus convient plus aux collégiens et aux élèves de CM1 et CM2 capables d'effectuer des trajets à vélo.

Les bénéfices de cette action sont multiples sur :

- Le plan sanitaire (pratique d'une activité physique d'endurance).
- La concentration en classe.
- La socialisation avec les autres.
- L'apprentissage des règles de la sécurité routière.

OBJECTIFS

- Sensibiliser les enfants, les familles et les équipes enseignantes aux bénéfices des transports actifs sur la santé pour en faire des habitudes pérennes.
- Enseigner aux enfants les règles de circulation routière et les rendre autonomes vis-à-vis de leurs déplacements.
- Réduire la circulation aux abords des écoles.
- Contribuer à la protection de l'environnement grâce à des déplacements plus verts.
- Favoriser la socialisation des enfants et la convivialité entre les parents d'élèves.

2



ETAPES POUR LA MISE EN PLACE ET LES MOYENS NÉCESSAIRES

- 1. S'appuyer sur un groupe constitué** autour de la communauté éducative le cas échéant, par exemple le comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté ou le comité de pilotage d'une démarche de type « école promotrice de santé ».
- 2. Constituer un groupe de travail** avec les différents acteurs concernés, notamment les services municipaux, les parents d'élèves, l'équipe pédagogique, les élèves, les associations de parents.
- 3. Établir un diagnostic simple :**
 - Enquête par questionnaire auprès des parents, leur permettant de s'interroger sur leurs habitudes de déplacements et celles de leurs enfants (mode de déplacement des enfants pour aller à l'école, accompagnement ou non par les parents, raisons du choix du mode de déplacement, attentes et craintes des parents, sensibilité vis-à-vis du projet, capacité de mobilisation/disponibilités éventuelles).
 - Localisation et accessibilité des lieux d'habitation des enfants, qui permettra de proposer les tracés de lignes.
 - Observations de terrains éventuelles (ex : comptage des véhicules stationnés aux abords de l'école, zone de parking, comptage des station de vélos).
- 4. Élaborer sur la base de ce diagnostic des itinéraires** en fonction de la localisation des familles inscrites, de la mobilisation des parents et des contraintes de parcours (quartiers à desservir en priorité, points de rassemblement...).
- 5. Informer les parents et les enfants** sur le dispositif par différents moyens de communications (réunions d'information, affichages, etc.), et lever les freins éventuels (responsabilités, assurances, etc.).
- 6. Organiser le dispositif et son accompagnement :**
 - Élaboration d'un cadre juridique permettant de sécuriser les familles (responsabilités et assurances à souscrire).
 - Rassembler le matériel nécessaire pour assurer la visibilité et la sécurité (gilets fluorescents pour les accompagnateurs, pour les enfants si vélobus...).

Affichage des itinéraires, des arrêts et des horaires de passage.

Elaboration du planning des accompagnateurs.

Formation des accompagnateurs sur les aspects liés à la sécurité.

Signature de chartes d'engagement par les parents et les enfants.

7. Tester le dispositif (points de départ, arrêts, traversées, temps de parcours...).

8. Pérenniser le dispositif (évaluation et ajustement du dispositif avec l'ensemble des acteurs, maintien de la visibilité, entretien de la sensibilisation des nouveaux parents, des élèves et de l'équipe pédagogique, recherche de nouveaux accompagnateurs volontaires...).

Pour assurer l'efficacité et la pérennité de la démarche, le soutien aux parents bénévoles par les élus et le personnel municipal est indispensable, avec différents niveaux d'implication :

- Élaboration et conduite du projet en lien avec les équipes pédagogiques et les parents d'élèves et/ou leurs représentants s'il existe une association.
- Soutien financier ou logistique d'une initiative d'une école, de parents d'élèves et/ou leurs représentants : aide à l'acquisition de matériel, communication, affichage des arrêts et des horaires de passage, aménagements spécifiques sur la voirie pour sécuriser les abords des écoles notamment.
- Appel à un prestataire pour mener le projet.

Variante possible :

Mettre en place un service de ramassage scolaire de type School Bus, à l'aide d'un vélo collectif à assistance électrique, permettant à des élèves d'aller à l'école et d'en revenir en pédalant. Le ramassage est organisé en différentes lignes reliant les lieux de résidence des enfants (cf. bonnes pratiques).

3

BUDGET

Les coûts de mise en place d'un pédibus varient de 100 à 500 euros par année de fonctionnement, et concernent surtout :

- La conception d'outils de communication (affiches et flyers pour communiquer sur l'action ; panneaux d'information concernant les lignes, les arrêts, les horaires, la rotation des accompagnateurs et la liste des enfants inscrits ; chartes d'engagement pour les parents des élèves et les accompagnateurs).
- La mise à disposition de gilets rétro réfléchissants pour les accompagnateurs d'un pédibus et pour les enfants dans le cadre d'un vélobus - 400 euros pour 50 gilets.
- L'assurance couvrant l'ensemble des membres.

Si la démarche s'appuie sur une association membre d'un réseau (cf. Ressources utiles), ces coûts peuvent être réduits car les outils de communication sont fournis, et l'assurance et le matériel nécessaire au lancement peuvent être pris en charge.

Pour la mise en place d'un vélobus, il faut ajouter à ces coûts la construction et/ou la rénovation de places de stationnement vélo sécurisées dans les établissements scolaires (coût moyen de 320 euros par emplacement vélo pour des arceaux), et éventuellement la mise à disposition et l'entretien d'une flotte de vélos et de casques si les enfants n'en sont pas déjà équipés (coût d'investissement d'environ 5 000 euros pour une flotte de 10 vélos).

Au-delà de la mise en place d'une telle démarche, le budget peut être plus conséquent pour la collectivité si le projet prend en compte la réalisation de nouveaux aménagements pour sécuriser les voiries.

Enfin, le coût annuel pour la prestation complète d'un service de ramassage scolaire de type School Bus (incluant un salaire d'accompagnateur se chiffre à 27 000 euros pour une ligne de 8 enfants, ce service étant susceptible de recevoir des subventions. L'achat d'une navette à assistance électrique est d'environ 8 000 euros.

PARTENARIATS POSSIBLES

La démarche est orchestrée par une collectivité territoriale en impliquant plusieurs de ses services (enfance/jeunesse, mobilité, aménagement de l'espace public, activité physique...). Elle peut s'appuyer sur différents partenaires :

- Pour l'aménagement des trajets : services techniques de la collectivité.
- Pour la communication et l'affichage : service communication de la collectivité et écoles.
- Pour la présentation de la démarche à chaque rentrée scolaire et lors des nouvelles inscriptions).
- Pour la gestion/l'animation du pédibus/vélobus : associations locales (en faveur du vélo ou de la marche, de l'environnement, parents d'élèves, etc.).
- La gestion par une association locale permet d'assurer la durabilité de la démarche et donne une bonne visibilité de la démarche aux habitants.

- Pour les conseils dans la mise en place de la démarche et la mise en réseaux : directions régionales de l'Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie (ADEME).
- Pour les liens avec d'autres programmes existants, comme le Savoir Rouler à vélo : associations sportives (Fédération Française de Cyclisme, de Cyclotourisme, Union Française des Éléves Laïques d'Éducation Physique, etc.), associations sportives scolaires (Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré, Union Nationale du Sport Scolaire), Fédération Française des Bagnons de la Bicyclette, associations de prévention (Association Prévention Routière, Prévention Mail, etc.).
- Pour les questions concernant la sécurité routière : coordinations départementales de sécurité routière.

4

Pour télécharger cette fiche et l'ensemble :

https://sharing.oodrive.com/share-access/sharings/HIX9RzL3.Zk3qkWkq#/filer/share-access/F5_eSSyVyyc

FICHE BOUGER + - N2 - AMÉNAGEMENT URBAIN PROMOUVOIR LA PRATIQUE DU VÉLO



ACTION

Convoquez des bénéfices en termes de santé et de développement durable, vous souhaitez encourager le recours aux mobilités actives sur votre territoire ?
 Cette fiche vous propose un plan d'action concret pour y parvenir, et renforcer les politiques et schémas territoriaux déjà mis en place. Ce plan d'action repose sur la transversalité, et permet de mobiliser de nombreux acteurs publics, privés et associatifs sous votre pilotage. Les avantages sont multiples :

- Concilier deux objectifs majeurs de politique publique : la promotion de la santé via l'activité physique ou sportive, et la protection de l'environnement en offrant des alternatives aux transports motorisés.
- Répondre à une attente des habitants qui perçoivent de plus en plus l'intérêt de « bouger plus » au quotidien.
- Améliorer la qualité de vie des habitants dans leur environnement de proximité, en développant et en mutualisant les investissements d'aménagements urbains et ruraux.
- Impulser une démarche sport santé sur le territoire, en suscitant une collaboration durable entre les acteurs locaux.

OBJECTIFS

- Lutter contre la sédentarité et l'inactivité physique.
- Favoriser le recours aux mobilités actives en toute sécurité, en augmentant la présence et la visibilité des cyclistes.
- Sensibiliser aux bienfaits d'une activité physique et sportive modérée au quotidien.
- Encourager ceux qui n'osent pas encore passer à l'acte à abandonner les transports motorisés pour les trajets courts, favoriser l'utilisation de plusieurs modes de transports sur un même déplacement.

PISTES D' ACTIONS SENSIBILISER, INFORMER, FORMER :

- Suivre un programme d'information et de formation sur les mobilités actives, destiné aux élus locaux et aux agents territoriaux (ex : Ressource #3 Guide Plan Vélo : mode d'emploi, Fédération Française des usagers de bicyclette (FUB)).
- Favoriser et soutenir l'apprentissage du vélo dans le cadre scolaire et périscolaire, dans le cadre associatif ou de dispositifs municipaux pour la population. Programme Savoir Rouler à Vélo du Ministère chargé des sports, le programme Génération Vélo : <https://sports.pouv.fr/savoir-rouler-a-velo/>
- Promouvoir l'usage du vélo grâce à une signalétique adaptée et sécurisante, jalonnez les itinéraires et signalez les « temps de trajet à vélo ».

PISTES D' ACTIONS ENCOURAGER ET SÉCURISER LA PRATIQUE :

- Multiplier les voies cyclables sécurisées, ainsi que les stationnements abrités et sécurisés (possibilité de cadenasser le vélo à un support).
- Installer près des parcs à vélos des « stations-services vélos » pour aider à la maintenance en assurant la continuité des réseaux piétons et cyclables.
- Développer les zones 30 km/h, les « zones de rencontres », les voies vertes et les possibilités de déplacements dans les espaces ruraux.
- Participer à l'acquisition de VAE (Vélo à assistance électrique) et de vélos, favoriser l'implantation de vélos en libre-service.
- Promouvoir l'usage du vélo par les agents territoriaux et leur proposer le forfait mobilités durables (FD). Ressource #3 Mémo collectivités. Loi mobilité, acquérir une flotte de vélos municipaux.

BUDGET

Le coût des aménagements est variable selon la nature des équipements mis en place :

- Fléchage et marquage du mobilier urbain.
- Pose d'arceaux (pour le stationnement des vélos) et de stations de gonflage : environ 200€/arceau intégration d'équipements favorisant les mobilités actives à des projets de promotion immobilière.
- Agence de financement des infrastructures de transport de France (AFITF) : 350M€ sur 7 ans pour l'aménagement cyclable et le développement des mobilités actives + 100 M€(en disponibles pour les mobilités au titre de la dotation de soutien à l'investissement local (DSIL), notamment pour le développement des mobilités actives.

PARTENARIATS POSSIBLES

- Collectivités territoriales, l'État pour avoir une action coordonnée d'aménagement.
- Fédération Française de Cyclisme.
- Entreprises du cycle et acteurs de l'économie du sport.
- Entreprises et employeurs publics afin de favoriser l'adoption des mobilités actives pour les trajets quotidiens et professionnels et d'identifier les aménagements nécessaires à proximité des lieux de travail (douches, stationnements, stations de gonflage et de maintenance, ...).

Pour télécharger cette fiche et l'ensemble : https://sharing.oodrive.com/share-access/sharings/HIX9RzL3.Zk3qkWkq#/filer/share-access/F5_eSSyVyyc

FICHE BOUGER + - N5 - CARTOGRAPHIE PARCOURS



ACTION

Vous voulez encourager les habitants de votre territoire à se déplacer davantage à pied ou à vélo ? Réalisez une carte présentant les durées de parcours pédestres et/ou cyclables entre différents points d'intérêt (sites touristiques ou culturels, espaces verts, quartiers...).

Cette cartographie peut être élaborée soit à l'aide d'un outil informatique (système d'information géographique - SIG), soit à partir d'un logiciel de dessin, selon les moyens, humains, techniques et financiers dont dispose la collectivité. Elle doit comprendre a minima :

- Un fond de carte du territoire.
- Le tracé d'itinéraires conseillés à pied et/ou à vélo entre des points d'intérêt localisés.
- Les durées de parcours.
- D'autres informations peuvent y figurer, comme la localisation des stations de vélos ou de transport en commun, les aménagements cyclables, etc. Les distances peuvent éventuellement être ajoutées, mais les durées de parcours sont beaucoup plus parlantes pour le grand public.

2

OBJECTIFS

- Sensibiliser au fait que de nombreux trajets du quotidien peuvent être réalisés à pied ou à vélo, notamment sur des distances courtes.
- Lutter contre la sédentarité et l'inactivité physique.
- Accompagner la population vers le choix d'un mode de déplacement actif et son intégration à un mode de vie quotidien.
- Participer à l'amélioration de la qualité de l'air en diminuant le nombre de kilomètres motorisés.

ETAPES POUR LA MISE EN PLACE ET LES MOYENS NÉCESSAIRES

- Rassembler les données nécessaires à la réalisation des cartes** à partir d'un fond de carte du territoire : réseau routier, localisation des stations de vélos en libre-service, des parkings à vélos, des stations de transports en commun, des voies utilisables uniquement à pied ou à vélo (espaces verts, sentiers, passerelles, ...).
- Définir les points d'intérêt** jugés utiles pour le déplacement des piétons et des cyclistes. En fonction des objectifs recherchés, différents lieux peuvent être choisis : quartiers, sites touristiques ou culturels, espaces verts, établissements scolaires, stations de vélos en libre-service, stations de transport en commun, lieux de services pour les cyclistes, commerces, trajets les plus fréquentés.
- Élaborer des itinéraires** selon des critères définis (forme du parcours, distance, passage par des espaces verts...). Un ordre de grandeur de la durée nécessaire pour parcourir un trajet peut être défini en retenant par exemple les vitesses moyennes de 4 km/h pour un déplacement à pied et de 15 km/h pour un déplacement à vélo.
- Construire la carte de durée de parcours à pied et/ou à vélo** à l'aide d'un SIG ou d'un logiciel de dessin.

BUDGET

L'action nécessite essentiellement du temps humain pour rassembler les éléments nécessaires à la constitution des cartes et élaborer les itinéraires. Les outils sont réduits, ils concernent éventuellement l'équipement :

- D'un fond de carte du territoire : les services d'urbanisme en possèdent généralement, mais ils peuvent être obtenus gratuitement (par exemple sur le site internet d'OpenStreetMap) ou achetés auprès de l'Institut géographique national ou de sociétés privées.
- D'un système d'information géographique ou d'un logiciel de dessin (mais il existe des outils gratuits).
- En fonction des moyens humains, techniques et financiers de la collectivité, la création de telles cartes peut engager un prestataire externe ou une collaboration avec des associations locales de cyclistes par exemple.

3

PARTENARIATS POSSIBLES

Cette démarche est transversale au sein d'une collectivité territoriale et peut impliquer plusieurs services, notamment en charge de :

- La mobilité / les déplacements.
- La communication.
- L'aménagement de l'espace public (urbanisme, espaces verts, voirie, signalétique, politique de la ville).
- La culture / le patrimoine.
- L'activité physique et sportive.

Elle peut par ailleurs s'appuyer sur différents partenaires tels que :

- Les associations locales en faveur du vélo ou de la marche pour leur connaissance des itinéraires.
- Les offices du tourisme pour la définition des points d'intérêt.
- Des prestataires externes pour la réalisation de la carte selon les besoins.

BONNES PRATIQUES

Cartes de durée de trajets à pied :

Grenoble
<https://www.mobilités.m.fr/pdf/Plan-piéton-grenoble.pdf>

Grand Lyon
https://www.grandlyon.com/fileadmin/user_upload/media/pdf/espacesverts/2016/05_01_carte_malleped.pdf

Tours Métropole Val de Loire
<https://www.mobilités.tours-metropole.fr/index.php?title=4>

La Roche-sur-Yon
https://www.laroche-sur-yon.fr/fileadmin/user_upload/2_Services_infos_generales/Transport/carte_deplacements_pietons_L.pdf

Carte du métro à pied à Paris
<https://www.randos-metro.fr/>

Cartes de durée de trajets à vélo :

Métropole de Lyon
 Carte réalisée par l'association La Ville à Vélo.
<https://lavilleaveilo.org/2020/05/25/carte-des-temps-de-trajet-le-velo-et-le-mode-le-plus-rapide-sous-ciel-ou-au-dessus-de-la-metropole>

Eurométropole de Strasbourg
 Carte réalisée par l'association Vélorution Strasbourg.
<http://velorution-strasbourg.fr/2020/05/10/boulevard-velo-2020/>

La Riche
 Carte réalisée par le collectif cycliste 37.
http://www.ec37.org/wp-content/uploads/2015/05/la_riche.pdf

Cartes de durée de trajets à pied et à vélo :

Granville
<https://www.ville-granville.fr/wp-content/uploads/2017/12/Granville60.pdf>

Signalétique pour encourager les déplacements en mode de transport actif :

Grenoble
<http://www.villes-sante.com/actions-des-villes/grenoble-une-nouvelle-signalétique-urbaine-pour-encourager-les-déplacements-piétons/>

4

Pour télécharger cette fiche et l'ensemble : https://sharing.oodrive.com/share-access/sharings/HIX9RzL3.Zk3qkWkq#/filer/share-access/F5_eSSyVyyc

CHARTRE GRAPHIQUE - BRAND BOOK

BRAND BOOK

20 TERRE DE JEUX 24

Version 1.0 — Janvier 2024
© Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024

Insufflons l'esprit des jeux PARTOUT EN FRANCE

Ruec **TOUS LES ACTEURS DE TERRAIN**
Réunis par **UNE MÊME ÉNERGIE**
Pour **PROMOUVOIR LE SPORT**

Un territoire en commun — Ingrédients

COULEURS

Les couleurs primaires des Jeux de Paris 2024 et les bleus qui les définissent sont utilisés en respectant les proportions indiquées. Les couleurs secondaires et les tons sont utilisés de manière secondaire, et la blanc est en petite touche.

Bleu clair	RHS	0 100 205
	CMYK	100 00 00 00
	HEX	0000FF
	Pantone	285
		10 %

Bleu	RHS	0 97 77
	CMYK	100 70 00 05
	HEX	000080
	Pantone	281
		50 %

Corail	RHS	205 100 00
	CMYK	00 70 00 00
	HEX	FF0000
	Pantone	315
		25 %

Blanc	RHS	255 255 255
	CMYK	00 00 00 00
	HEX	FFFFFF
	Pantone	—
		15 %

Un territoire en commun — Toolbox

TERRE DE JEUX 2024 EN UN COUP D'ŒIL

PARIS 2024 — TERRE DE JEUX 2024

Un territoire en commun — Toolbox

TERRE DE JEUX 2024 EN UN COUP D'ŒIL

PARIS 2024 — TERRE DE JEUX 2024

Un territoire en commun — Ingrédients

TYPOGRAPHIES

La typographie "Paris 2024" est une propriété du Comité d'organisation qui est à l'exclusivité de usage.

Les Jeux sont à nous eos as sit lam lit ero evedant vilatur, quossi voluptate eatis et asti quaeturis et facillie etcon em repedi optatus volut exsiti color a tem faciliqui odicu samusdae laborias lususae remotorem.

« L'émotion nous gagne, 2024 nous rassemble. »

À vous de jouer!

Paris2024	Source Sans Pro	Arial
TITRES	TEXTES	EXE
Black Bold Semibold Regular Light Italic	Black Bold Semibold Regular Light Italic	Black Bold Regular

Titre
Dl Paris 2024 Regular
à base de lettres capitales.

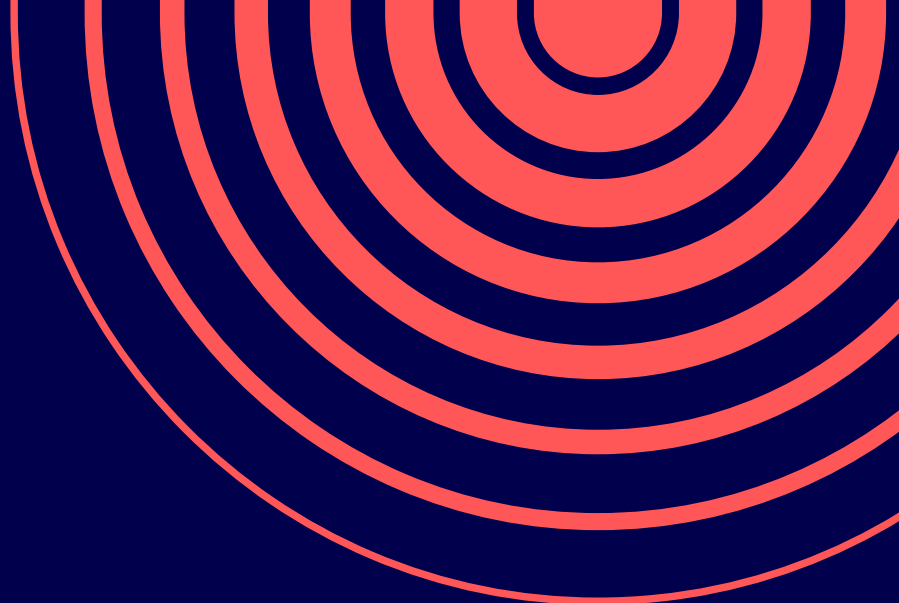
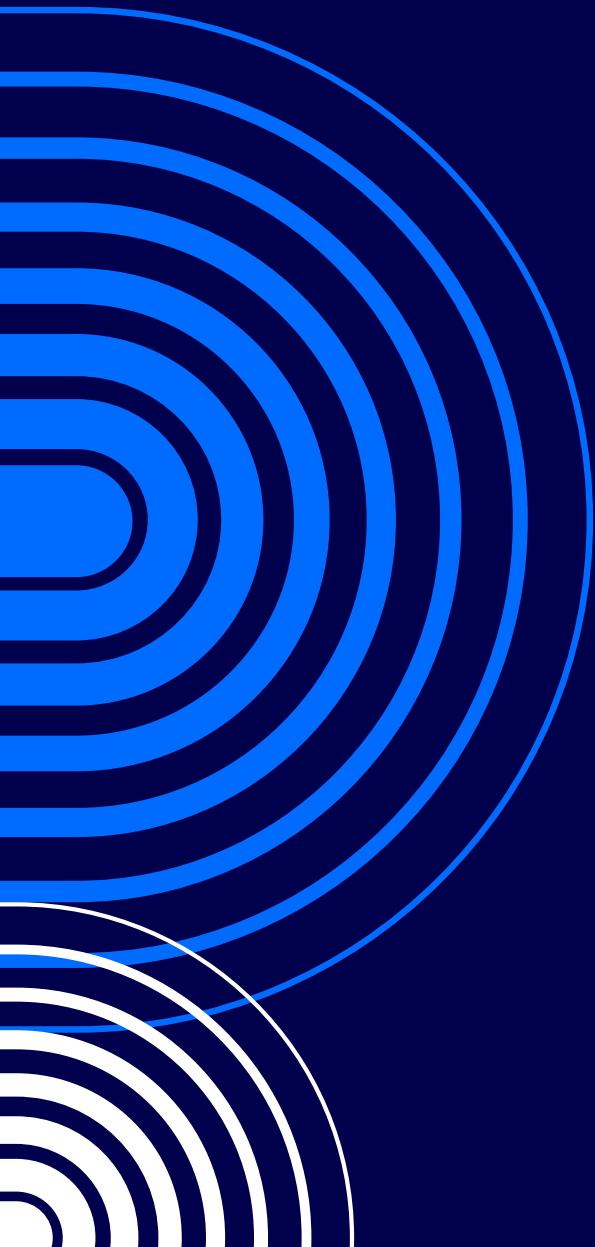
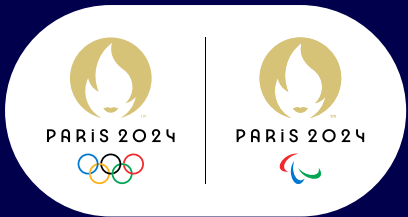
Super Titre
Dl Source Sans Pro Bold,
Regular et Italic en lettres
bas de casse.

Texte courant
Dl Source Sans Pro Bold,
Regular et Italic en lettres
bas de casse.

Emphase
Dl Source Sans Pro Bold
Regular et Italic en lettres
bas de casse.

Légende
Dl Source Sans Pro Bold,
Regular et Italic en lettres
bas de casse.

PARIS 2024 — TERRE DE JEUX 2024



20
TERRE
DE JEUX
24



 RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

AGENCE
NATIONALE
DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES