

INJEP NOTES & RAPPORTS

■ **Janvier 2025**
■ INJEPS-2025/03

Le travail d'animation dans les terrains d'aventure en France, des années 1970 à nos jours

SYNTHÈSE

SOUTIEN À LA RECHERCHE

- Étienne GUILLAUD, docteur en sociologie, postdoctorant pour le projet TAPLA Université Paris Nanterre (ANR-11-LABX-002601)
- Sous la direction de Gilles RAVENEAU, Université Lumière Lyon 2, et de Clothilde ROULLIER, Archives nationales

*Ce rapport a bénéficié du soutien financier de l'INJEP.
Il engage la seule responsabilité de ses auteurs et/ou autrices.*

Les terrains d'aventure sont des terrains de jeux fondés sur le libre accès et le jeu libre : ceux et celles qui viennent sur le terrain, le plus souvent des enfants et des jeunes et parfois leurs parents ou des habitant·es du quartier, peuvent y choisir leur activité et aménager le lieu selon leurs envies. Ils et elles peuvent alors dans cet espace manier des outils et construire des cabanes ou une balançoire, manipuler des éléments (de l'eau, de la terre ou, quand c'est possible, du feu), cuisiner, organiser un jeu, lire des livres ou même, tout simplement, ne rien faire. Les animateurs et animatrices, garants du bon fonctionnement du lieu et d'une pédagogie non directive (voire « anti-autoritaire »), ne doivent pas imposer une activité, mais accompagner les envies du public et lui assurer l'appropriation de l'espace. Fondés en 1943 au Danemark, dans un contexte de reconstruction où le manque de lieux pour les plus jeunes constituait un problème, les terrains d'aventure se sont diffusés dans les décennies suivantes dans une partie importante de l'Europe (Angleterre, Suisse, Allemagne...) sous des appellations variées (Newstead, 2019). En France, leur implantation, au cours des années 1970, est relativement tardive et sera de courte durée puisque les années 1980 marquent progressivement leur disparition. Leur retour à Angers en 2018 va être le point de départ d'un nouvel essaimage : une soixantaine de terrains d'aventure ou de projets de terrains d'aventure existent sur le territoire français en 2023. Ils sont le plus souvent implantés dans des quartiers populaires urbains.

Une charte des terrains d'aventure a été conçue en 2022, à l'initiative des Centres d'entraînement aux méthodes d'éducation active (CEMÉA), qui sont très attentifs à leur diffusion et leur organisation, et des partenaires qui portent ou souhaitent porter de tels projets. Cette charte précise le concept de terrains d'aventure en indiquant que ceux-ci « peuvent être aujourd'hui définis comme des dispositifs socioculturels ancrés sur un espace bien défini, librement accessible et gratuit », que ce sont « des espaces d'échanges et de rencontres » avec pour objectif d'agir « en direction des populations les plus éloignées des espaces de loisirs et de vacances », afin « que chaque enfant, chaque personne ait le droit de pouvoir jouer, rire, expérimenter, essayer, prendre des risques, etc. »¹.

La recherche menée, au sein du projet TAPLA (Terrains d'aventure du passé/pour l'avenir)², a consisté à comparer les terrains d'aventure en France entre deux époques, celles des années 1970-1980 et celle d'aujourd'hui, en prenant pour angle les animateurs et animatrices. L'enjeu était alors de saisir deux états de l'espace professionnel pour comprendre ce que les animateurs et animatrices produisent sur les terrains d'aventure, et, en retour, les effets de cette expérience d'animation sur eux et elles. Si les terrains d'aventure constituent un objet mineur, voire marginal, ils peuvent, par leur caractère singulier, offrir une perspective originale pour saisir les transformations des métiers de l'animation, les rapports au travail ou bien encore la mise en œuvre de projets éducatifs à l'échelle locale. La recherche croise des archives, des entretiens et des observations³.

¹ Celle-ci est disponible en ligne, notamment sur le site des CEMÉA. URL : <https://cemea.asso.fr/les-champs-d-action/terrain-d-aventures/charte-des-terrains-d-aventures> (consulté le 15/11/2024)

² Le projet TAPLA est soutenu par le Labex « Les passés dans le présent » (PasP) de l'université de Paris-Nanterre (2020-2024). La recherche postdoctorale présentée ici a bénéficié spécifiquement d'un financement de l'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), et a également été aidée par la Maison des sciences de l'homme (MSH) Paris Nord.

³ De nombreuses archives ont été dépouillées aux Archives nationales (en particulier celles des services jeunesse et sport), ainsi que dans des centres d'archives locaux (archives départementales de Loire-Atlantique et du Val-de-Marne, archives municipales de Rennes). Sept entretiens ont été réalisés avec des acteurs et actrices historiques et 19 entretiens avec des acteurs et actrices de la période actuelle (animateurs et animatrices ou responsables associatifs). Enfin, des observations ont été effectuées sur sept terrains d'aventure, aux propriétés contrastées, et sur des temps de réunion ou de regroupement d'animateurs et animatrices.

Les terrains d'aventure des années 1970-1980 : une légitimation inachevée

Les terrains d'aventure vont essaimer en France à partir de l'action du Comité pour le développement des espaces de jeux (CODEJ), qui en fait la promotion et en assure parfois la gestion à partir de 1973. Les recherches historiques permettent de souligner que le travail de légitimation des terrains d'aventure n'a jamais abouti, malgré des soutiens de poids et une couverture médiatique enthousiaste dans les premiers temps.

Un développement sous tension dans les années 1970

En 1970, le CODEJ est fondé autour de la personnalité de Valia Tanon, psychologue particulièrement investie dans des réseaux internationaux tournés vers l'enfance, et plus spécifiquement à l'*International playground association* (IPA). Le CODEJ va réunir des fédérations d'éducation populaire (Francs et franchises camarades [FCC] et CEMÉA, puis rapidement l'Union française des colonies de vacances [UFCV]), des architectes-urbanistes, des représentants du secteur du logement social ou bien encore des membres de la Caisse des dépôts. Le comité entend « favoriser un environnement adapté aux besoins des enfants », en particulier par le développement d'espaces qui leur sont dédiés dans cette période d'urbanisation. Le CODEJ va alors défendre ardemment le principe des terrains d'aventure, certains membres connaissant bien l'existence de ceux-ci dans d'autres pays européens, en organisant des voyages d'études, en produisant des documents de promotion de ces terrains et en assurant l'information auprès des élus. Après une première expérience parisienne en 1973, plusieurs terrains d'aventure vont naître dans les années suivantes, dans toute la France (région parisienne, Belfort, Nantes, entre autres). Ce développement reste modeste tant ces expériences rencontrent des difficultés à se maintenir sur le long terme : un recensement de 1977 indique que les services jeunesse et sport reconnaissent une trentaine de terrains d'aventure en France, tandis qu'il en existe plus de 200 à Londres au même moment.

Les terrains d'aventure ont fait rapidement l'objet d'une appropriation par des animateurs et animatrices, membres de nouvelles franges des classes moyennes, qui n'ont pas les mêmes propriétés sociales que les membres les plus actifs du CODEJ – plutôt issus de la bourgeoisie – ni les mêmes représentations de ce qu'est (ou doit être) un terrain d'aventure. La brochure du CODEJ de 1974 justifie l'existence des terrains d'aventure par des considérations autour de la psychologie de l'enfant et insiste sur la nécessité de son bon développement dans une période de transformation urbaine : le terrain d'aventure répond ainsi à ses besoins fondamentaux. La littérature des animateurs et animatrices de terrains d'aventure est, quant à elle, teintée d'un « esprit libertaire » et se fonde plus explicitement sur un projet politique autour du droit à la ville et de la remise en cause des rapports de pouvoir notamment : les terrains d'aventure sont des espaces où les enfants peuvent définir leurs propres besoins. Ils participent ainsi à « la contestation en acte de la notion d'équipement socioculturel » (Raveneau, 2019). Les entretiens avec les acteurs historiques des terrains d'aventure soulignent que ces animateurs et animatrices, qui proviennent des classes moyennes ou supérieures en relatif déclin ou de classes populaires en ascension, entretiennent des liens étroits avec le tissu associatif et militant autour du terrain d'aventure. Le cas de Nantes est à certains égards emblématique : le premier terrain d'aventure implanté dans la ville est considéré, par l'équipe d'animation, comme un outil de mobilisation sociale, notamment pour s'opposer à un projet immobilier et questionner les politiques de logement (Chauvigné *et al.*, 1977). Ces animateurs et animatrices militantes vont fonder, à partir de 1975, des associations de praticiens de terrains

d'aventure, qui se distinguent du CODEJ perçu comme une organisation de « gestionnaires », regroupées, à partir de 1977, dans la Fédération nationale des animateurs de terrains d'aventure (FNATA).

Ces tensions entre, d'un côté, les promoteurs et promotrices de terrain d'aventure du CODEJ qui pèsent sur les institutions, du fait notamment de leur capital social, et, de l'autre, des animateurs et animatrices qui défendent une conception politique de leur pédagogie non directive, ont sans doute contribué à rendre difficiles la légitimité et la stabilisation des terrains d'aventure. Ces derniers ne font nulle part l'unanimité. Au niveau des services jeunesse et sports, des inspecteurs et inspectrices peuvent soutenir localement des terrains d'aventure tandis que d'autres les critiquent de façon plus ou moins virulente. Les fédérations d'éducation populaire ne leur apportent qu'un soutien modéré et ils ne font pas consensus à l'échelle nationale. L'UFCV ou les FCC peuvent soutenir leur développement ou émettre des doutes sur leur pertinence selon les équipes locales. Aussi, à l'échelle des municipalités, des habitant·es ou une partie des élus et des personnels des mairies peuvent avoir des réticences, voire de fortes oppositions, à l'implantation d'un terrain d'aventure, en raison de son aspect visuel (« de bidonville ») ou de l'impression d'un « laisser-aller » dans son animation, qui serait « dangereux » pour la jeunesse. En conséquence, le travail des équipes d'animation de ces terrains souffre d'un déficit de reconnaissance qui peut susciter des incompréhensions, voire de l'hostilité.

La disparition des terrains d'aventure dans les années 1980

En 1981, la FNATA produit, avec le concours du Centre de création industrielle (CCI), une brochure sur les terrains d'aventure et la place des enfants dans l'espace urbain qui fera l'objet d'une large diffusion (CCI, 1981). La fédération va ainsi pouvoir rencontrer le ministère du temps libre et la Caisse nationale des allocations familiales (CNAF) en 1982 pour faire part de ses problèmes et tenter de pérenniser les terrains d'aventure. Dans son compte-rendu, la FNATA indique avoir été bien reçue et que des solutions concrètes pourraient être trouvées. Pourtant, les années suivantes vont marquer le déclin et la quasi-disparition des terrains d'aventure en France. Plusieurs sources semblent apporter un élément d'explication à cette situation en apparence paradoxale : la politique de décentralisation mise en œuvre durant ces années-là aurait favorisé l'échelon local et provoqué une réduction des subventions en faveur des terrains d'aventure que les municipalités sont rarement enclines à défendre. Ce faible soutien local entraîne d'autres coupes budgétaires puisque les services jeunesse et sports sont réticents à soutenir une initiative qui ne bénéficie pas du soutien de l'équipe municipale locale. La diminution des subventions ne permet plus de financer les salaires des équipes d'animation, qui est le poste de dépenses principal pour un terrain d'aventure, et conduit alors à leur fermeture et à l'éclatement des associations d'animateurs et animatrices comme la FNATA. De plus, dans la première moitié des années 1980, une réorientation de l'action enfance/jeunesse vers des thèmes comme « l'insertion » où il faut proposer des « activités », ou vers des équipements fixes, vont contribuer à un soutien de plus en plus faible, et donc à la disparition, des terrains d'aventure.

Au cours des années 1970-1980, les terrains d'aventure ont ainsi toujours été fragiles, peu d'entre eux parviennent à se pérenniser sur la longue durée et leur légitimité n'a jamais été pleinement acquise. L'enquête souligne, contre un discours sur le caractère « cyclique » des terrains d'aventure, alors associés mécaniquement à un « air du temps », que c'est un ensemble de conditions matérielles (niveau des subventions en particulier) et symboliques (manque de légitimité pour des pédagogies non directives, mésentente entre des acteurs et actrices professionnels et institutionnels, par exemple) qui contribue à expliquer leur disparition. Plus que la simple fermeture des terrains d'aventure, ce sont les conditions de leur possibilité, c'est-à-dire la place offerte à une alternative éducative fondée sur une

pédagogie non directive dans l'espace public, qui vont se restreindre au point que la mémoire même de ces expériences va aussi disparaître. La circulation de documents et l'engagement d'acteurs et d'actrices à leur propos vont devenir rares, voire inexistantes, du moins jusqu'à leur récente réapparition.

Une nouvelle aventure depuis la fin des années 2010

Le récent retour d'un essaimage des terrains d'aventure, près de quarante ans après leur quasi-disparition, est dû à une conjonction de facteurs. D'abord, des animateurs et animatrices des CEMÉA ont pu en découvrir à travers des voyages d'études à Hambourg et appelaient, dès 2013, à s'en inspirer et à en concevoir en France. Ensuite, les possibilités concrètes d'une première expérience à Angers ont été réunies en 2017-2018, avec l'implication du centre social Jacques Tati, situé dans le quartier Belle-Beille où le terrain d'aventure est implanté (Artières et *al.*, 2020). La synchronicité de la recherche TAPLA a également participé à faire connaître ce dispositif et à sa légitimation. Enfin, et de façon plus générale, l'implantation de terrains d'aventure peut faire écho à des préoccupations sociales et politiques de ces dernières années, comme « l'école dehors », « la ville à hauteur d'enfant », ou bien encore la nécessité de favoriser des démarches d'« aller vers » dans un contexte de relatif essoufflement des accueils de loisirs classiques.

Des partenariats locaux pour des terrains d'aventure précaires

Loin de se résumer à la construction de cabanes, les terrains d'aventure sont perçus par les acteurs et actrices qui en font la promotion comme d'excellents moyens d'interroger la prise de risque, l'aménagement urbain et son appropriation, ou bien encore la parentalité. La force du dispositif réside aussi dans sa capacité à s'ancrer dans l'espace local et à toucher l'ensemble de la population, en étant gratuit et libre d'accès. La légitimité des terrains d'aventure tient donc à leur place singulière localement, et leur implantation résulte toujours d'un travail « partenarial », qui peut impliquer les services de la municipalité, la préfecture, les services jeunesse et sports, les directions départementales de la cohésion sociale, les caisses d'allocations familiales ou bien encore les acteurs éducatifs du quartier, comme les centres sociaux, les éducateurs de prévention et les établissements scolaires. Ces dimensions partenariales (Morel, Pesle, 2020) sont souvent prises en charge par des professionnels, relativement diplômés et plus souvent stabilisés dans l'emploi, qui se spécialisent dans la coordination de ces acteurs institutionnels et professionnels et, plus globalement, dans les aspects gestionnaires et bureaucratiques liés à ce type de projet. Les partenariats, s'ils fondent la légitimité du terrain d'aventure en l'ancrant au plus près des enjeux éducatifs locaux, sont aussi l'objet d'un travail considérable pour des apports financiers modestes et peu pérennes. Ainsi, si le nombre de terrains d'aventure ou de projets de terrains d'aventure augmente de façon exponentielle, cela ne doit pas masquer le fait qu'une grande part d'entre eux sont ouverts pour des périodes très réduites (pas plus de deux mois pendant les vacances d'été).

La reconnaissance des terrains d'aventure est ainsi encore fragile. Comme dans les années 1970-1980, le cadre réglementaire concernant leur implantation reste flou. Cela peut s'avérer un avantage pour « jouer avec la règle », mais limite nécessairement les possibilités de leur implantation sur une échelle plus large. Il n'existe pas (encore) de titre ou de certification qui spécialiserait un animateur ou une animatrice sur la question des terrains d'aventure. La précarité des projets condamne une large part des animateurs et animatrices qui s'y investissent à la précarité de leur condition, qui peut être vécue comme

un manque de reconnaissance. Outre l'emploi de CDD de très courte durée, le recours à des travailleurs et travailleuses en dehors du salariat (service civique, contrat d'engagement éducatif, stages...) et au travail gratuit (Simonet, 2018) y est en effet largement répandu.

Faire ailleurs et autrement : un travail d'animation original

Le caractère ouvert sur l'espace public du terrain d'aventure permet d'être confronté à une diversité de publics et à devoir composer de façon originale, et inattendue, avec eux. Une animatrice, travaillant sur un terrain d'aventure ouvert toute l'année, explique l'originalité de son travail en mentionnant qu'on pourrait la qualifier de « concierge » ou de « gardienne » du terrain d'aventure tant son activité consiste à « aménager un espace » pour que « les parents, « les ados », « les plus petits » puissent « s'y retrouver ». Elle insiste finalement sur l'organisation du lieu et la diversité des usages et des publics de celui-ci. La dimension relationnelle du travail d'animation d'un terrain d'aventure est singulière, car elle engage à se décentrer des normes régissant habituellement les cadres de l'animation (Camus, 2011) en portant son attention sur l'aménagement de l'espace plutôt que sur la construction de séquences temporelles, en se fondant sur la « contiguïté » plutôt que sur le « face-à-face » (Besse-Patin, 2023). Ce travail exige un sens de l'écoute et de l'observation pour pouvoir s'adapter à la multiplicité des publics et des thèmes (la prise de risque, la parentalité, les rapports de pouvoir, par exemple) qui peuvent survenir dans les interactions sur le terrain.

En outre, la pédagogie non directive du terrain d'aventure implique de ne pas intervenir trop tôt ou trop brutalement dans les situations, en particulier lorsque celles-ci sont risquées ou conflictuelles. Il faut pour l'équipe d'animation percevoir le « bon moment » pour intervenir et organiser, autant que possible, des formes d'autorégulation : construction de règles collectives, règlement des conflits par des discussions entre enfants, notamment. Cela implique de construire une forme de « sens pratique » pour le travail relationnel du terrain d'aventure, qui ne correspond pas toujours à celui mis en œuvre dans d'autres espaces de l'animation. Les incertitudes qu'il faut interpréter et surmonter dans le travail engage, à l'instar de pratiques prudentielles (Champy, 2009), à se doter d'espaces de délibération pour juger de l'action à mener (réunions régulières entre collègues, conseils avec les enfants, regroupements d'animateurs et animatrices de terrains d'aventure, etc.). Toutefois, le caractère précaire des terrains d'aventure conduit à des formes d'isolement ou d'instabilité qui peuvent rendre inopérants ces espaces et insolubles les problèmes rencontrés.

Un espace de socialisation professionnelle Les conditions d'un investissement sur le terrain d'aventure

Des rapports différents au terrain d'aventure peuvent exister selon le statut d'exercice et, surtout, en fonction des trajectoires des agent-es. Il est déjà possible d'opérer une division entre les animateurs et animatrices « de passage », qui exercent le travail sur un terrain d'aventure sur un temps limité (comme un « job »), et les animateurs et animatrices « investis », qui vont défendre le principe des terrains d'aventure et vouloir s'y investir de façon plus prolongée et régulière. Les animateurs et animatrices de passage ont des profils divers : étudiant-es, habitant-es du quartier, « occasionnel-le » de l'animation... Ils et elles peuvent être plus ou moins sensibilisé-es ou convaincu-es par le terrain d'aventure. Pour les « investis », qui ont davantage retenu notre attention dans cette enquête, il s'agit de réussir à enrôler les animateurs et animatrices de passage en parvenant à les convaincre de l'intérêt et des principes de

fonctionnement originaux (non-directivité, rupture avec les logiques d'autorité, importance de l'aménagement du lieu...) du terrain d'aventure.

Parmi les « investis », deux profils types peuvent être distingués selon leur rapport à l'animation. D'abord, celui d'animateurs et animatrices « de métier » qui apprécient le terrain d'aventure, car il offre une occasion de renouveler leurs pratiques, de voir d'autres publics et, surtout, de se rapprocher de leurs idéaux sur le plan pédagogique. Ensuite, celui d'animateurs et animatrices qui découvrent l'animation par le terrain d'aventure et vont l'investir, car celui-ci leur offre l'occasion d'une bifurcation à laquelle ils et elles prêtent du sens. Si ces dernier-es n'excluent pas nécessairement de travailler plus largement dans l'animation, le fait d'exercer sur un terrain d'aventure reste leur priorité.

Dans chaque cas, la valorisation des terrains d'aventure et leur investissement dans ceux-ci reposent sur trois processus, à inscrire dans leur trajectoire : un processus de distinction, la valorisation de ressources attachées à leur personne et l'entretien collectif de cet investissement. Travailler sur un terrain d'aventure permet de se mettre à distance, et donc de se distinguer, du travail d'animation dans d'autres lieux, voire du travail dans d'autres espaces professionnels ou sociaux. Des enquêtés-es, ayant déjà cumulé de multiples expériences dans l'animation, ont ainsi pu raconter en entretien comment ils et elles voulaient rompre avec des modalités éducatives perçues comme autoritaires, voire violentes, où il fallait « imposer des activités » aux enfants, « punir », etc. Pour ceux et celles qui découvrent l'animation par le terrain d'aventure, c'est plutôt une logique de distinction « de soi à soi » (Lahire, 2004), par la rupture avec des études ou une voie professionnelle qui ne leur convenaient pas, qui préside à leur engagement. De plus, le fait de pouvoir valoriser de « petites ressources », une « petite monnaie du capital » pour reprendre l'expression de Francis Lebon (2020), peu ou pas rentable dans d'autres univers sociaux, comme la maîtrise de la construction de cabanes, la maîtrise de références culturelles populaires, la connaissance de jeux ou de la valorisation d'éléments biographiques favorisent le goût et l'investissement dans le travail d'animation (Guillaud, 2021). Enfin, cet investissement se maintient dans le temps seulement s'il est entretenu par un collectif : une bonne entente avec l'équipe du terrain d'aventure, un investissement dans des groupes de travail, ou bien encore des moments de formation et de regroupements sont autant d'éléments suscitant des interactions qui vont déterminer le goût et l'engagement pour le travail de ces animateurs et animatrices.

Le terrain d'aventure peut ainsi constituer, sous condition, un espace de socialisation professionnelle (Darmon, 2016) en suscitant une forme de décentrement par rapport aux normes habituelles du travail d'animation, à condition d'adhérer *a minima* aux conceptions que suppose le dispositif. Cette socialisation peut s'avérer de renforcement, en particulier pour les expérimentés-es, quand elle permet d'assurer la mise en œuvre de leurs convictions pédagogiques. Ou bien, selon les trajectoires des animateurs et animatrices, cette socialisation peut transformer les manières de percevoir l'espace public, le risque ou l'autorité, et conduire à adopter de nouvelles postures professionnelles, parfois en rupture avec des expériences passées. Le terrain d'aventure peut ainsi contribuer à renouveler, au moins partiellement, le « sens socio-éducatif » (Bodin, 2011) constitutif du travail d'animation.

Conclusion : une ouverture des possibles à l'avenir incertain

Les terrains d'aventure peuvent être considérés comme « subversifs » au sens où ils interrogent les modalités les plus usuelles de l'encadrement du loisir des enfants et s'avèrent propices à interroger l'aménagement urbain ou les rapports sociaux, à commencer par la « domination adulte » (Mozziconacci

et al., 2023). Plus fondamentalement, leurs principes invitent à prendre de la distance avec certaines modalités de la forme scolaire (impositions de normes corporelles et temporelles, soumission à l'autorité, notamment), qui définissent une large part de l'encadrement effectué par des animateurs et animatrices (Kechichian, 2023), et offrent ainsi un espace d'expression de dispositions populaires et d'appropriations hétérodoxes du loisir sur lesquels peut se fonder un travail socio-éducatif original. Si ce caractère subversif du terrain d'aventure était approprié dans les années 1970-1980 par des animateurs et animatrices partisan-es d'une idéologie politique (« libertaire » ou « socialiste »), il est aujourd'hui, conformément aux transformations propres à l'espace de l'animation et de l'éducation populaire (Lebon, 2005), approprié par des professionnels de l'animation, ou découvrant l'animation, qui veulent « donner du sens » à leur engagement dans le travail.

Les terrains d'aventure ont toujours constitué un dispositif socioculturel marginal, tant matériellement que symboliquement, en restant cantonnés à une suite « d'expérimentations », que ce soit dans les années 1970 ou aujourd'hui. Les professionnel·les des terrains d'aventure sont peu reconnu·es et ces espaces fonctionnent encore largement grâce aux « bonnes volontés », à du sous-emploi et du travail gratuit. Cela rend difficile leur stabilisation et plus largement la réalisation de toutes les potentialités du terrain d'aventure, que ce soit pour la vie d'un quartier ou pour ses dimensions socio-éducatives. L'avenir des terrains d'aventure s'avère alors incertain. Si ceux-ci ne s'institutionnalisent pas, le mouvement actuel pour leur retour pourrait aboutir, comme dans les années 1980, à leur disparition. Plusieurs éléments indiquent qu'un « déjà-là » sur lequel s'appuyer pour la reconnaissance des terrains d'aventure existe : des regroupements, une charte, des groupes de travail, des liens entretenus avec des partenaires européens, une patrimonialisation des terrains d'aventure « du passé » et l'appui de la recherche TAPLA. Reste à trouver, pour ceux et celles qui les défendent, le moyen d'opérer cette institutionnalisation sans transiger sur ces principes de fonctionnement et sans que cela aboutisse à une division trop rigide entre des professionnels « du partenariat », plus diplômés et plus stabilisés dans l'emploi, et ceux et celles « du terrain », condamnés à une absence de protection salariale et à l'instabilité. L'actualisation des possibilités offertes par le terrain d'aventure étant, pour une large part, dépendante de ces facteurs.

Bibliographie

Artières C., Besse-Patin B., Cadier R., Charlot T., Guillon S., Lulé D., Raveneau G., 2020, « L'aventure de Belle-Beille », *SUD. Volumes critiques*, n° 4 [\[en ligne\]](#).

Besse-Patin B., 2023, « Sortir du face-à-face pédagogique La relation de contiguïté dans l'animation socio-culturelle », *Phronesis*, hors-série n° 1, p. 144-159.

Bodin R., 2011, « Une éducation sentimentale. Sur les ambiguïtés de l'accompagnement social en éducation spécialisée », *Déviance et société*, n° 35, p. 93-112.

Camus J., 2011, « Les cadres sociaux de l'animation en centres de loisirs en France », *Pensée plurielle*, n° 26, p. 25-36.

Champy F., 2009, *La sociologie des professions*, Paris, Presses universitaires de France.

Chauvigné C., Chenantais D., Garin J-Y, Mansuy M., 1977, *Le trou. Un terrain d'aventure à Nantes*, Nantes, UFCV.

Centre de création industrielle (CCI), 1980, *Enfants, à vous de jouer ! Terrains d'aventure, transformations d'espaces urbains*, Paris, Éditions du Centre de création industrielle / Centre national d'art et de culture Georges Pompidou.

Darmon M., 2016, *La socialisation*, Paris, Armand Colin.

Guillaud E., 2021, « Donner une part de soi. La transférabilité de ressources et dispositions pour l'encadrement des classes de mer », *Les sciences de l'éducation – Pour l'ère nouvelle*, n° 54, p. 39-59.

Kechichian S., 2023, *Encadrer l'enfance populaire hors de l'école. Ethnographie des loisirs périscolaires*, Thèse de doctorat de sociologie et anthropologie, Université Lumière Lyon 2.

Lahire B., 2004, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte.

Lebon F., 2005, *Une politique de l'enfance. Du patronage au centre de loisirs*, Paris, L'Harmattan.

Lebon F., 2020, *Entre travail éducatif et citoyenneté : l'animation et l'éducation populaire*, Champ social, Nîmes.

Morel S, Pesle M., 2020, « Introduction. Approches territoriales et partenariales de la réussite éducative », *Les sciences de l'éducation – Pour l'ère nouvelle*, n° 53, p. 9-20.

Mozziconacci V., Rennes J., Duval-Valachs N., Esclafit M., Revenin R., Batailler C., 2023, « Éditorial. Interroger la domination adulte », *Mouvements*, n° 115, p. 7-11.

Newstead S., 2019, « Le playwork à la recherche d'une identité perdue », *Sciences du jeu*, n° 12 [\[en ligne\]](#).

Raveneau G., 2019, « Les terrains d'aventure en France dans les années 1970 ou la contestation en acte de la notion d'équipement socioculturel », in Besse L., Clarisse C. (dir.), *Des lieux pour l'éducation populaire (1930-1970). Histoire des équipements socioculturels. Villes et territoires*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais.

Retrouvez l'intégralité du rapport téléchargeable sur www.injep.fr

LE TRAVAIL D'ANIMATION DANS LES TERRAINS D'AVENTURE EN FRANCE, DES ANNÉES 1970 À NOS JOURS

Les terrains d'aventure sont des dispositifs socioculturels originaux, caractérisés par leur ancrage sur l'espace public, par le libre accès, la gratuité et enfin l'activité libre. Les animateurs et animatrices de terrains d'aventure ne doivent pas préparer une activité pour un public ciblé, mais accueillir ceux et celles qui viennent sur le terrain pour les accompagner dans leurs envies et contribuer à leur appropriation de l'espace public. Leur existence interroge ainsi les modalités pédagogiques des espaces d'accueil de loisirs « classiques », la place des enfants et des jeunes dans l'espace urbain, les possibilités de coopération entre les acteurs de l'animation et de la prévention, ou bien encore les rapports de pouvoir entre enfants et adultes. En France, ils se sont implantés dans les années 1970, mais ont quasiment disparu dans les années 1980, avant de faire leur retour depuis quelques années.

L'enquête, menée dans le cadre du projet TAPLA (Terrains d'aventure du passé/pour l'avenir), s'intéresse aux terrains d'aventure du passé comme ceux actuels et mobilisent des archives, des observations et des entretiens. Elle entend saisir ce que les animateurs et animatrices produisent sur les terrains d'aventure et, en retour, les effets de ces expériences professionnelles sur leurs rapports au métier d'animateur. Envisagés comme des lieux de socialisation au sein de l'espace de l'animation, les terrains d'aventure peuvent, sous certaines conditions, transformer les animateurs et animatrices pour transformer leur rapport au travail ou bien susciter de nouvelles aspirations professionnelles. Ils sont toutefois historiquement cantonnés aux marges de l'animation et leur retour reste marqué par la précarité : le champ des possibles ouvert par les terrains d'aventure est ainsi limité par des contraintes structurelles et matérielles.



ISSN : 2727-6465