

LLAMADO A COMUNICACIÓN – COLOQUIO INTERNACIONAL E
INTERDISCIPLINARIO



**DE LAS ÁREAS DE JUEGOS NO CONVENCIONALES DEL PASADO/PARA EL
FUTURO: ESTADO DEL CONOCIMIENTO, RETOS Y PERSPECTIVAS**

8 -10 de diciembre de 2021.

ENSAPVS, Archivos nacionales y MSH Paris-Norte, París.

Resumen

Las áreas de juegos llamadas en francés “terrains d’aventure” o en inglés “Adventure Playgrounds” no son espacios de juego convencionales. Después de su desaparición en Francia, en los años 1990, algunas iniciativas vuelven a aparecer en el territorio francés, interrogando la herencia dejada por estas experimentaciones socio-pedagógicas pero también por las teorías que las sustentan. Este coloquio, organizado por el equipo de investigación TAPLA (*Terrain d’aventure du passé/pour l’avenir*), financiado por el Labex *Los pasados en el presente*, tiene como meta identificar las modalidades de este tipo de áreas de juego y ver de qué estas experimentaciones cuestionan el lugar de la infancia en la ciudad hoy en día y, más particularmente, la experiencia directa en los dispositivos socio-espaciales pedagógicos. Propone también fomentar las bases de una red de investigación internacional e interdisciplinar, asociando las ciencias humanas y sociales con el ámbito de la concepción espacial y del planeamiento territorial así como el de la educación y de la animación sociocultural.

Argumento

Los *terrains d'aventure*, espacios de aprendizaje a través del juego, inventados en 1943 en Dinamarca, constituyeron inicialmente una solución educativa (temporal) en un contexto de crisis. Instalándose en los solares de las ciudades europeas bombardeadas, los *junk playgrounds* representaban para la sociedad de la posguerra un medio de ocuparse y de ocupar a la juventud desorientada, en un clima en el cual los límites entre resistencia e delincuencia eran borrosas (Kozlovsky, 2006). En un contexto de penuria general, los primeros años de la Reconstrucción legitimaron, en las ciudades, los actos de apropiación, de re-empleo, de desvío y de transformación de los residuos en recursos. Estas áreas de juegos no convencionales permitieron a la vez ocupar un vacío social – movilizandó la pedagogía del juego como instrumento para intervenir sobre comportamientos de niños y niñas (Cohen, 2007, p. 32)–, así como un vacío espacial – respondiendo a la urgencia de reconstruir sobre las ruinas urbanas (Kozlovsky, 2008)–. A finales de la segunda guerra mundial, los *adventure playgrounds* conocieron un éxito importante en el Reino Unido (Allen of Hurtwood, 1968). A partir de los años 1960, este tipo de áreas de juego se expandió en Suiza, Alemania, Gales y Bélgica. Aparecieron en Francia en los años 1970, bajo el nombre de « terrain d'aventure » o de « terrain pour l'aventure ». El primero se abrió en París, en 1971. Sin embargo, Francia se distingue de sus vecinos europeos por la desaparición de estas experiencias pedagógicas y espaciales que, en cambio, se mantuvieron en otras partes (tales como en Suiza, Reino Unido Alemania, etc.).

Hoy en día, existe un verdadero reto en juntar, organizar pero también en actualizar las fuentes disponibles sobre el tema. La mayoría de las referencias francesas no superan los años 1980. Las obras existentes (D'Allaines-Margot, 1975 ; Savoye, 1978 ; Vergnes et al., 1975), al igual que la documentación fotográfica (Flatard et Prémel, 1982) exponen sobre todo experiencias del pasado. Si hoy en día aún se habla en Francia de *terrains d'aventure*, es a menudo por sus imágenes mitificadas de espacios pedagógicos utópicos perteneciendo claramente a otro tiempo idealizado. La desaparición de la última áreas de juego Parísina, en 2007, está relatada en el blog *Les Petits Pierrots*¹. El libro reciente de François Grandeau, así como algunos artículos de prensa², presentan estos espacios como experiencias innovadoras, a pesar de su carácter anticuado, y de las cuales es difícil desprenderse.

Sin embargo, éstas son bastante desconocidas entre los actores de la animación socio-cultural francesa, para quienes estas experimentaciones se enfrentan a las reglamentaciones de uso y de seguridad, pero también a las representaciones a menudo negativas, difundidas alrededor de estos espacios. El coloquio se inscribe en un marco de re-descubrimiento de estas áreas de juego no convencionales y en él de un interés renovado por los espacios de juego (Newstead, 2019) en

¹Ver <http://lespetitspierrots.blogspot.com/>

²Ver, por ejemplo, los artículos de prensa de Claire Levenson (2014, <http://www.slate.fr/culture/85803/enfants-aventure>), Julie Pêcheur (2015, http://www.lemonde.fr/m-perso/article/2015/02/17/les-nouvelles-aires-de-jeux_4574455_4497916.html) y Vincent Romagny (2016, <https://www.la-croix.com/Journal/Les-aires-jeux-beaucoup-evolue-2016-11-15-1100803391>).

Europa, tanto desde la teoría como desde la práctica. De hecho, nuevos espacios y proyectos asociados han emergido en numerosos países (Milne, 2014 ; Leichter-Saxby & Law, 2015). Paralelamente, la variedad de publicaciones sobre el tema para el gran público o los investigadores (Maclean, Russell & Ryall, 2015 ; Kilvington & Wood, 2010) así como la actitud positiva en los profesionales en capacidad de acoger este tipo de proyecto son una manifestación del renovado y creciente interés ante el tema.

Los *terrains d'aventure* invitan a la reflexión interdisciplinar en tanto que objeto híbrido, espacio en perpetua construcción, espacio lúdico-educativo y a la vez área de juego, huerto, lugar de bricolaje y de recreo. El coloquio quiere movilizar trabajos realizados desde la etnología y la antropología, la historia, los archivos, la sociología urbana, las ciencias de la educación, el urbanismo, la arquitectura, el paisaje, la geografía o la filosofía, sin olvidar las competencias diversificadas movilizadas por las personas que trabajan con dinámicas parecidas así como las y los profesionales a los que se les invita a presentar sus experiencias, durante estos tres días.

Ejes temáticos

Abenteuerspielplatz en Alemania, *skrammellegepladsen* Diamarca, *robinsonspeelplaatsen* los Países Bajos, *terrains d'aventure* en Francia, *Jardin Robinson* en Suiza, la variedad de los términos utilizados dan cuenta del esfuerzo de traducción del término « *adventure playground* » pero también señala la diversidad de los enfoques sociales y espaciales que estos proyectos abarcan a escala europea. ¿A qué formas sociales y espaciales se refieren estas áreas de juego? ¿Cuáles son las relaciones entre ellas y con las normas de producción de los espacios urbanos? ¿Cuáles son las representaciones del “riesgo” que conllevan?

En este coloquio, proponemos estudiar, con una perspectiva comparativa, internacional e interdisciplinar, este dispositivo socio-lúdico y su modo específico de fabricación. Se tratará de interrogar de qué manera la elaboración de estos espacios puede permitir hoy en día cuestionar no sólo la producción de áreas infantiles, sino también los espacios urbanos practicados por los niños y las niñas de manera más amplia.

La ambición del coloquio reside también en entender las distintas temporalidades y “manera de hacer” en la planificación y el día a día de estas áreas de juegos no convencionales a la luz de su pertinencia contemporánea. ¿Qué se transmitió de esta experiencia fundadora? ¿Cuáles serían sus especificidades culturales en función de los países europeos? ¿Qué se volvió obsoleto? ¿Por qué, en Francia, estas áreas de juego han progresivamente desaparecido al contrario de los demás países? Además de dibujar una historia de la inscripción espacial de la infancia en los proyectos urbanos y del sitio otorgado en la ciudad a los niños y las niñas por parte de los adultos, el coloquio quiere plantear las bases de una historiografía y de una tipología de las y los actores de estas iniciativas.

Finalmente, la crisis sanitaria y medioambiental que estamos viviendo nos ha conducido a experimentar las restricciones de uso y prácticas posibles de los espacios públicos, poniendo en cuestión los espacios-tiempos de sociabilidades y de ocios. Planteamos la hipótesis que este contexto particular puede llevarnos a un cambio en la cultura profesional, incluso una renovación de los modelos de producción de los espacios y de las prácticas recreativas. ¿En qué medida los *terrains d'aventure* pueden participar de estos cambios?

Las proposiciones de comunicación podrán inscribirse en uno de los cuatros ejes de reflexión siguientes:

Eje 1. Actualización de un dispositivo del pasado: las fuentes archivistas

El primer eje será dedicado a los trabajos de investigación basados en archivos, necesarios para entender la historia de estos espacios de juegos no convencionales y para dar pistas en previsión de su resurgimiento. El proyecto TAPLA investiga los archivos producidos por las administraciones de los distintos países, a distintas escalas territoriales pero también los archivos producidos por asociaciones o personas privadas (militantes, animadores, diseñadores,...). Esta búsqueda hizo emerger ciertas preguntas. Primero la de la delimitación del objeto de estudio, en la medida en que el vocabulario utilizado para designar estos espacios de ocio es variado y diverso, incluso en el seno de un mismo país. De un país al otro, la cuestión se plantea luego de saber si sigue siendo el mismo objeto y si se trata de los mismos usos. Las comparaciones entre fuentes de distintos países y de distintos tipos de productores serán bienvenidas para poder cernir de manera más precisa eventuales matices, diferencias o identidades. Modelizaciones numéricas podrán estar realizadas a partir de fuentes cartográficas, base de datos, *timelines*... Proyectos y prototipos podrán ser presentados. Finalmente, se esperan también proposiciones que reflexionan sobre la apropiación de dichas fuentes por investigadores de distintas disciplinas.

Eje 2. Poder de acción: riesgo y autonomía

El segundo eje se focaliza sobre la libertad y la toma de riesgo permitida por estas estructuras para los niños y las niñas. Cuestiona la especificidad de las modalidades pedagógicas experimentadas en estas áreas de juego. Se tratará de identificar de qué manera la libertad de acción dejada a los niños y las niñas constituye la piedra angular de un proyecto pedagógico basado en el aprendizaje de la autonomía de pensar y actuar. Espacio de exploración y de experimentación directa, lugar del “hacer”, los *terrains d'aventure* representan espacios de liberad no sólo material pero también relacional, ya que el adulto se mantiene al margen y no prohíbe sino acompaña la acción. Hay en estos espacios un aprendizaje del poder de actuar en su entorno y en las relaciones sociales. Se tratará pues de averiguar según qué modalidades pedagógicas esta libertad de acción está promocionada y supervisada. De hecho, los análisis de los puntos de vista de los y las actores serán bienvenidos.

Si las condiciones iniciales al surgimiento del concepto de los *Adventure Playgrounds* tienen poco que ver con el contexto actual, nos podemos preguntar si su método de fabricación no constituye, al contrario, una fuente de enseñanzas, más allá de la cuestión de los espacios dedicados al juego, sobre el sitio dado a la infancia en la ciudad, a la experiencia directa y al “hacer”, en el sentido de la interacción entre el individuo y su entorno (Ingold, 2017, 2018) en los dispositivos socio-espaciales educativos.

Este segundo eje pondrá una atención especial en la genealogía de las áreas de juego no convencionales que estén en Francia o en el extranjero, para explicar, en particular, las razones que han conducidos a su progresiva desaparición en Francia a partir de 1980. Este “vacío” cuestiona de manera más general las relaciones con los espacios públicos, el papel de la infancia en ellos así como las capacidades de acción reconocidas a las niñas y los niños.

Eje 3. Co-construir los espacios educativos

El tercer eje explorará el carácter colectivo de la fabricación de estos espacios. Si, desde el origen de los *Adventure playground*, niños y niñas pero también padres, madres, animadores y animadoras están implicados e implicadas en la concepción de este tipo de áreas de juego, se trata de analizar aquí los procesos de fabricación específico en el corazón de la concepción de estos espacios y ver de qué manera ponen en cuestión los procesos educativos del momento. El análisis de las organizaciones socio-espaciales en el seno de estos espacio, el papel y el lugar de la animación, la distribución de las tareas en el tiempo y en el espacio a través del prisma de la actividad lúdica permitirá identificar la manera en que las responsabilidades están compartidas pero también los poderes en el proyecto educativo que son estos espacios de ocio. Se esperan en este eje contribuciones que cuestionen el papel, los valores, los principios pero también las relaciones con el territorio de los distintos actores implicados en este tipo de proyecto.

Eje 4. Fabricar jugando / jugar fabricando

El cuarto eje gira en torno a la movilización del juego como actividad productora de espacios. Jugando, niñas y niños fabrican el área de juego, la moldean, la componen y la destruyen para reconstruirla mejor. Este proceso específico pasa por el juego como marco directo de experimentación con el espacio e interroga los modelos clásicos de concepción de las áreas convencionales de juego así como los proyectos educativos que les son asociados. La comprensión del mecanismo “juego-fabricación” da pistas para repensar la planificación, sus normas y su composición funcional. Introduciendo el uso y el usuario como vector de fabricación del espacio pero también aceptando que el proyecto se desarrolle sin planeamiento preliminar, se tratará de cuestionar el proceso de concepción-producción-utilización de los espacios. Serán asociados prácticas, espacialidades y sistema de actores con la pregunta subyacente de las posibilidades de actuar ante los modelos normativos. Desde un punto de vista espacial, ¿qué nos enseñan las áreas

de juegos no convencionales sobre la concepción de los espacios recreativos en particular y de los espacios públicos de manera más general?

La comparación internacional será la ocasión de poner en perspectiva los dispositivos de normalización (eventual) de dichos espacios, desde un punto de vista arquitectural así como desde las prácticas sociales. Nos interesan contribuciones con una perspectiva histórica que permita explicar estos cambios, sacando a la luz las continuidades y las rupturas (a través de un análisis de los juegos de actores, dispositivos jurídicos, presión industrial respecto al mobiliario urbano, demanda social, etc.) que participaron, participan o participarán en la aparición de nuevas formas de *terrain d'aventure*.

Eje 5. Ecología de la acción y educación medioambiental

El quinto y último eje propone cuestionar las intersecciones entre los *terrains d'aventure* y el campo de la pedagogía medioambiental. Sus vínculos son numerosos. Entendido como espacio de experimentación directa, estas áreas desarrollan herramientas pedagógicas que van más allá de la sensibilidad al medioambiente para proponer modalidades inmersivas de contacto con el entorno. Desde su origen se inscriben en una ecología de la acción. Presentándose como formas de valorización transitoria de espacios urbanos, desarrollándose en una economía de la acción a través del reciclaje y la reutilización de materiales, juntando redes de actores locales, los *terrains d'aventure* nos informan sobre las modalidades de producción de espacios resilientes, eficientes y razonados. ¿Cómo estas áreas de juego tratan la cuestión medioambiental y los desafíos ecológicos? ¿De qué manera los principios fundadores de la acción de los *terrains d'aventure* pueden contribuir a enriquecer las herramientas de la educación medioambiental? ¿De qué manera los *terrains d'aventure* del siglo XXI pueden participar de la transición ecológica?

Modalidades para contribuir

Lenguas de comunicación: francés o inglés.

Las comunicaciones podrán ser avances de investigaciones de naturaleza variada (teóricas, empíricas...) y de dispositivos prácticos realizados o futuras experimentaciones. Estas contribuciones podrán:

- integrarse en una mesa redonda o un taller que reunirá como mínimo tres comunicaciones ;
- consistir en una comunicación individual (20') que el comité organizador integrará en el seno de un panel con otras comunicaciones ;
- estar presentada en un formato audiovisual (10').

Las propuestas de comunicación (3000 caracteres máximo, espacios incluidos) presentarán el tema de la investigación, su planteamiento y problemática, el lugar y la metodología empleada para la producción de datos (o a falta, la sistematización de los datos, si el trabajo no está vinculado a un lugar concreto).

Las propuestas se compondrán de los elementos siguientes, respetando el orden de aparición:

- Apellidos y nombres del/de la o de los/las autor/a/es
- Función e institución
- Correo electrónico
- Título de la comunicación
- Propuesta de comunicación (3000 caracteres, espacios incluidos)
- Una bibliografía selectiva (3 a 5 referencias)
- 5 palabras claves
- Título resumen de la propuesta (1500 caracteres, espacios incluidos)

Las propuestas deben ser dirigidas en documento word y rtf a : tapla.colloque@gmail.com, para el **31 de mayo de 2021**.

Las propuestas serán seleccionadas en función de su calidad científica y de la originalidad del material empírico o teórico movilizado, o en función de la pertinencia y calidad del planteamiento de la experiencia descrita. Los resúmenes (1500 signes) de las proposiciones aceptadas figurarán en un volumen editado para el coloquio.

Le rogamos:

1- indiquen en el asunto de su mensaje: Colloque TAPLA 2021-proposition

2- nombren sus documentos de la manera siguiente: Apellidos-Colloque TAPLA 2021.doc

Calendario

—Inicio del llamamiento a participación en las redes nacionales e internacionales (26 de febrero de 2021)

— Las propuestas de comunicación deben ser enviadas para el **31 de mayo de 2021** a tapla.colloque@gmail.com

— Una respuesta será dada a más tardar el 21 de junio de 2021.

— El soporte de la presentación se tendrá que entregar para el 22 de noviembre de 2021 en formato pdf.

— Habrá una publicación de las actas para el otoño de 2022.



Información complementaria complémentaires :

Sobre el proyecto científico TAPLA: [:https://tapla.hypotheses.org/](https://tapla.hypotheses.org/)

Sobre los proyectos científicos del Labex *Los pasados en el presente*: <http://passes-present.eu/fr/terrains-daventure-du-passepour-lavenir-44347>

Comité de organización

Delaunay Fanny, urbanista, doctora en planeamiento territorial e urbanismo, ENSA París Val de Seine, CRH-LAVUE y técnica de investigación TAPLA

Ramos Aurélien, paisajista, doctorando en planeamiento territorial y urbanismo, ENSAP de Bordeaux, CRH-LAVUE y técnico de investigación TAPLA

Raveneau Gilles, profesor de las universidades, antropólogo, Universidad Lumière Lyon 2 (EVS) y París Nanterre (LESC)

Roullier Clothilde, encargada de estudios documentales, responsable de los fondos Juventud y Deporte/Educación popular, Archivos Nacionales.

Comité científico

El comité científico está compuesto de los coordinadores, del conjunto del equipo de investigación del proyecto TAPLA así como científicos internacionales asociados al proyecto.

- Antonioli Manola, filósofa, UMR LAVUE, profesora ENSA París-La Villette.
- Besse-Patin Baptiste – pos-doctorando en las ciencias de la educación – investigador asociado al grupo de investigación EXPERICE.
- Bouillon Florence, antropóloga, – UMR LAVUE – docente en la Universidad París 8.
- Brown Fraser, profesor en la Universidad de Leeds (Inglaterra).
- Simon Colwill Simon, docente en TU Berlín (Alemania).
- Delaunay Fanny, urbanista, doctora en planeamiento territorial e urbanismo, ENSA París Val de Seine, CRH-LAVUE y técnica de investigación TAPLA.
- Hoddé Rainier – UMR LAVUE – profesor emérito ENSA, responsable de la red « Pedagogías cooperativas ».

- Libois Joëlle, directrice de la Escuela de altos estudios en trabajo social, HES-SO de Ginebra (Suiza).
- Monnet Nadja, antropóloga, LAA – UMR Lavue, docente ENSA de Marsella.
- Ramos Aurélien, paisajista, doctorando en planeamiento territorial y urbanismo, ENSAP de Bordeaux, CRH-LAVUE y técnico de investigación TAPLA
- Raveneau Gilles, profesor de las universidades, antropólogo, Universidad Lumière Lyon 2 (EVS) y París Nanterre (LESC).
- Roucoux Nathalie, EXPERICE, docente en la Universidad París-13.
- Roullier Clothilde, encargada de estudios documentales, responsable de los fondos Juventud y Deporte/Educación popular, Archivos Nacionales.
- Rozenholc Caroline, geógrafa, – UMR LAVUE – docente ENSA París-Val de Seine.

Lugar del coloquio

El coloquio tendrá lugar en París y durará tres días, del 8 al 10 de diciembre de 2021, en el ENSAPVS (1^{er} día), en los Archivos nacionales franceses, sede de Pierrefitte-sur-Seine (2^o día) y en la MSH-París-Norte para la clausura (3^{er} día).

Bibliografía

Allaines-M (d'), D. 1975. *Terrain d'aventure et enfants des cités nouvelles : aperçu d'une expérience*, París, ESF.

Artières, C., Besse-Patin, B., et al., 2020. « L'aventure de Belle Beille », *SUD Volumes Critiques*, n°3 ENSAM.

Authier, J., Lehman-Frisch, S., 2012. « Il était une fois... des enfants dans des quartiers gentrifiés à París et à San Francisco », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°195, p. 58-73.

Bachelart, D., 2011. « « S'encabaner », art constructeur et fonctions de la cabane selon les âges Exploration biographique et photographique », *Éducation relative à l'environnement – Regards, Recherches, Réflexions*, 10 : 35-61.

Besse-Patin, B. 2018. « Loisir et éducation. La formalisation éducative des jeux dans un accueil périscolaire », *Revue française de pédagogie*, 204 : 5-16.

Collectif Interob, 2015. *L'accueil libre en terrains d'aventures et jardins Robinson. Une pratique à (re)découvrir*, Genève.

Bonnin, P., 1977. « La cabane et l'animateur », In Chombart de Lauwe M., *Dans la ville, des enfants...*, Paris, Stock, p. 202-204.

Brown, F., 2007. *The Venture : A Case Study of an Adventure Playground*, Cardiff, Play Wales.

Buredn, G., 1948. « The Junk Playground ; an Educational Adjunct and an Antidote to Delinquency », *The Friend*.

Burkhalter, G., 2016. *The playground project*, Zürich, Kunsthalle, Éd.

Cadier, R., 2013. « La place centrale de l'activité sur un terrain d'aventure », *Anim'Acteur.ice*, n°11, p.2-3.

Cadier, R., 2014. « Qu'est-ce qu'un terrain d'aventure », *Les Cahiers de l'animation*, n° 87, p. 10-11.

Cadier, R., 2014. « Une journée au Bauspielplatz », *Cahiers de l'animation*, n° 87, p. 12-15.

Casabianca, R., 1959. *Enfant sans air : Étude sociologique des enfants d'un quartier urbain*, Paris, Fleurus.

Cazalis, S. et al., (dir.), 1980. *Enfants, à vous de jouer ! Terrains d'aventure, transformations d'espaces urbains*, Paris, Centre de création industrielle.

Châtelet, A-M., et al., 2003, *L'école de plein air ; une expérience pédagogique et architecturale dans l'Europe du XX^e siècle*, Paris, Edition de la Recherche.

Cohen, D., 2007. *The Development of Play*. London, Routledge.

Conway, M., (dir.), 2017. *Adventure Playgrounds : The Essential elements*, London, Play England.

Flatard, Y. et Prémel, G., 1982. *Enfants bâtisseurs. Images d'un terrain d'aventures*. Paris, Scarabée.

Grandeau, F., 2020. *Ces jeunes, et si on les aimait... À Paris, des jeunes et des terrains d'aventure...* Paris, L'Harmattan.

Ingold, T., 2017, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, (traduction française de Hervé Gosselin et Hicham-Stéphane Afeissa), Paris, Éditions Dehors, 2017.

Ingold, T., 2018, *L'anthropologie comme éducation*, (traduction française de Maryline Pinton), Rennes, Presses Universitaires de Rennes.

Kozlovsky, R., 2008. *Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction. In Modern Childhoods : History, Space, and the Material Culture of Children ; An International Reader*, New Brunswick Rutgers University Press.

Martinon, T., 2013. « Au détour d'un terrain d'aventures. Promenade à Hambourg », *Vers l'Éducation nouvelle*, n°552, p.40-41.

McCurdy *et al.*, 2010. « Using Nature and Outdoor Activity to Improve Children's Health », *Current Problems in Pediatric and Adolescent Health Care*, p. 102-117.

Newstead, S., « Le *playwork* à la recherche d'une identité perdue », *Sciences du jeu* [Online], 12 | 2019, Online since 19 December 2019, connection on 27 November 2020. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2337> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2337>

Potter, D., 1997. *Risk and Safety in Play : The Law and Practice for Adventure Playgrounds*, London, E & FN Spon,

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

Raveneau, G., 2020. « Des Terrains d'aventure du passé pour l'avenir », *SUD Volumes Critiques*, n°3, ENSAM.

Savoie, P., 1978. *Terrain d'aventure : espace de vie*. Lyon, Fédérop.

Soderstrom, M., *et al.* 2013 « The quality of the Outdoor Environment Influences Children's Health – A Cross-sectional Study of Preschool », *Acta Paediatrica*, n° 102, p.83-91.

Thyssen, G. & Depaepe, M., 2012. « Essor et déclin d'une école de plein air : le Centre Dupré de Roubaix (vers 1921-1978), *Revue du Nord*, n° 397, p.947-965.

Vergnes, B., Kling, P., & Guéant, M., 1975. *Du terrain pour l'aventure : Pratique anti-autoritaire de l'animation des loisirs en milieu urbain*. Paris, François Maspero.