

Forêts Jeux Libres !

Parc national de l'Entre-Sambre-et-Meuse

Workshop SIP - 2025



Le projet

La forêt représente un lieu d'émerveillement privilégié. Néanmoins, le code forestier cantonne les usagers de la forêt aux sentiers. Pourtant, il est essentiel pour les humains de pouvoir se connecter aux milieux naturels et de se retrouver de temps à autre proche de l'écosystème forestier. Pour les enfants, il est également très important de pouvoir y jouer librement. Construire des cabanes, se cacher dans des troncs creux, grimper aux grandes branches : ces activités marquent notre enfance et nous permettent de nous construire un imaginaire précieux pour aborder les enjeux sociétaux et environnementaux actuels. Plusieurs études montrent d'ailleurs les bénéfices de ces activités au niveau de la santé mentale et du développement physique des enfants.

Le Parc national de l'Entre-Sambre-et-Meuse (PN ESEM) a pour ambition de dédier une zone de 2 à 5 ha au jeu libre en forêt. Les périmètres des cinq zones ont été validés par le DNF et les communes au premier trimestre 2024.

Contexte

#Reconnect

Les 3 régions géologiques du PN ESEM (Fagne, Calestienne, Ardenne) sont marquées par 3 projets phares : la reméandration de l'Eau Blanche en Fagne, la restauration de pelouses calcicoles à l'aide du pâturage itinérant en Calestienne, et la forêt en libre évolution en Ardenne. Bien d'autres projets coexistent avec ces projets phares, dont les zones de forêts jeu(x) libre(s).

Dans le cadre d'un workshop SIP, il est proposé aux étudiants de travailler sur la zone de Viroinval, aux abords du village de Nismes dans le Bois du Mousty.

La mission proposée est de matérialiser le périmètre de la zone de forêt jeu(x) libre(s), en utilisant au maximum la matière sur place et le paysage.



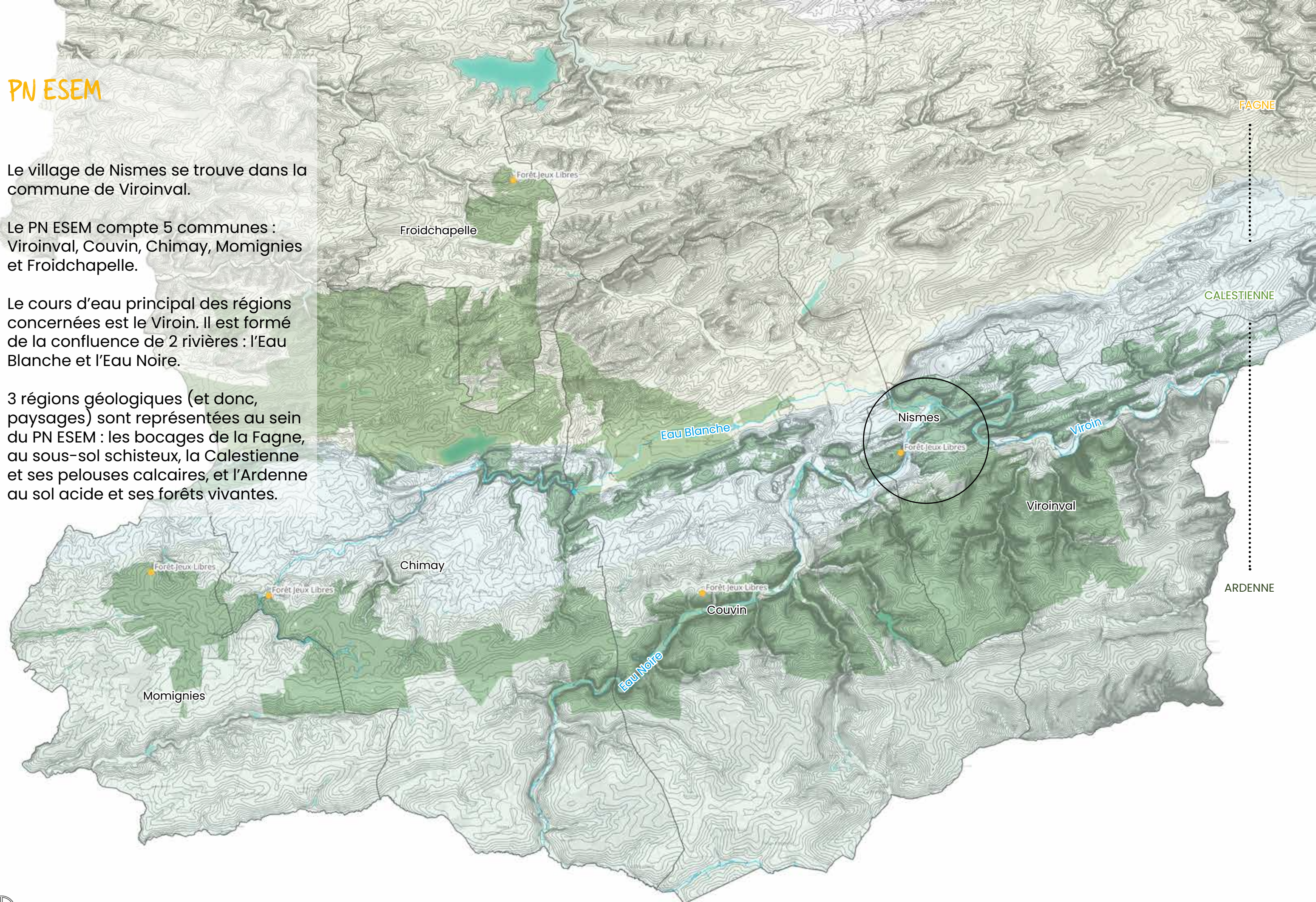
PN ESEM

Le village de Nismes se trouve dans la commune de Viroinval.

Le PN ESEM compte 5 communes : Viroinval, Couvin, Chimay, Momignies et Froidchapelle.

Le cours d'eau principal des régions concernées est le Viroin. Il est formé de la confluence de 2 rivières : l'Eau Blanche et l'Eau Noire.

3 régions géologiques (et donc, paysages) sont représentées au sein du PN ESEM : les bocages de la Fagne, au sous-sol schisteux, la Calestienne et ses pelouses calcaires, et l'Ardenne au sol acide et ses forêts vivantes.

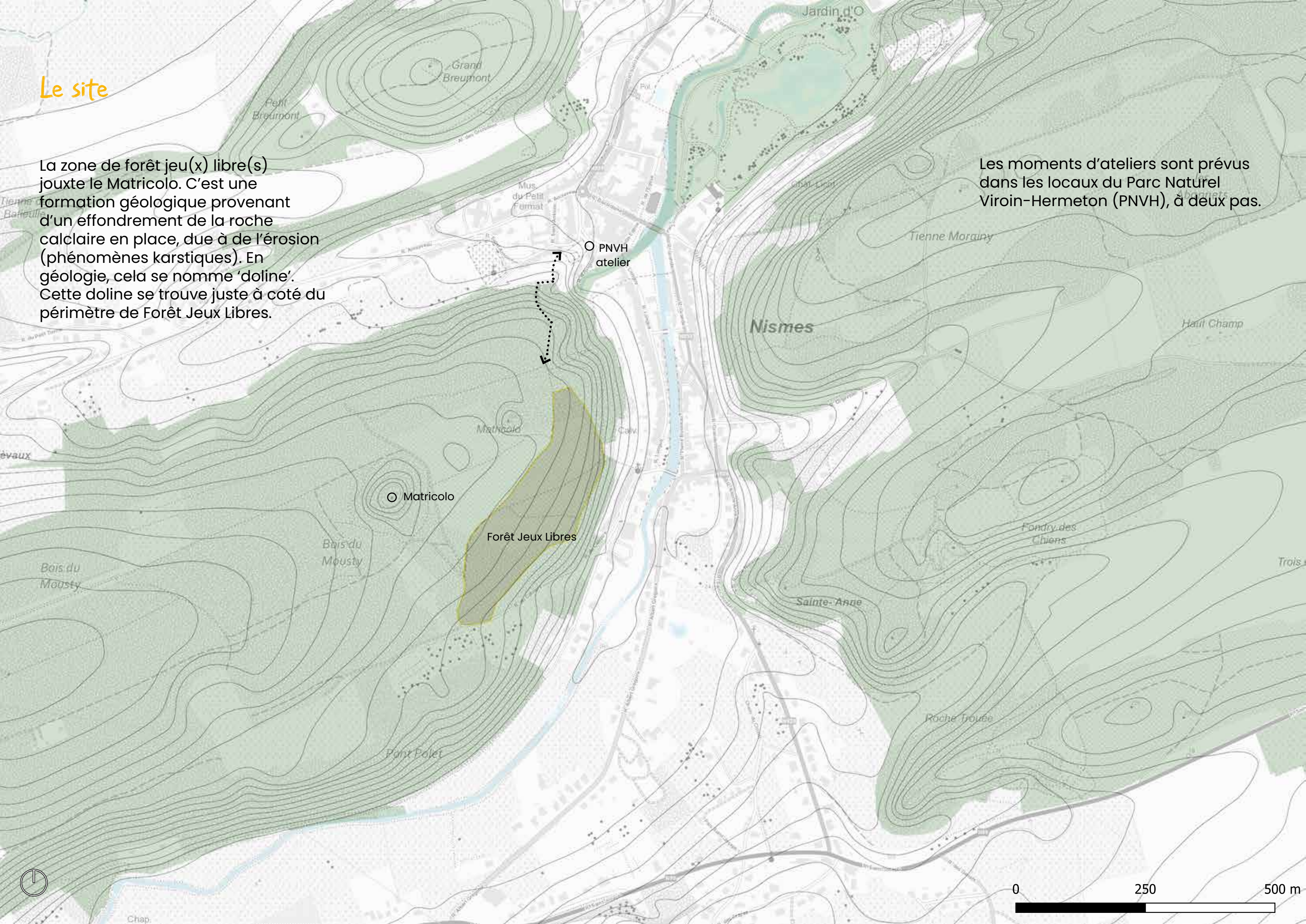


0 2,5 5 km

Le site

La zone de forêt jeu(x) libre(s) jouxte le Matricolo. C'est une formation géologique provenant d'un effondrement de la roche calcaire en place, due à de l'érosion (phénomènes karstiques). En géologie, cela se nomme 'doline'. Cette doline se trouve juste à côté du périmètre de Forêt Jeux Libres.

Les moments d'ateliers sont prévus dans les locaux du Parc Naturel Viroin-Hermeton (PNVH), à deux pas.



Matérialisation du Périmètre

Les périmètres des forêt jeu(x) libre(s) ont déjà été validés par les 5 communes du PN ESEM. Il est maintenant nécessaire de matérialiser les limites afin que le public puisse respecter le code forestier.

Le sentiment d'un périmètre, d'un territoire, peut exister sans forcément y placer des limites. Au vu de l'essence du projet de Forêt Jeux Libres, il n'est pas question de créer un enclos. Il est question d'inviter au jeu, à la découverte d'un espace, tout en faisant comprendre où il s'arrête.

À l'instar du land art, les étudiants travailleront au maximum avec la matière présente sur place, c'est à dire le bois mort et le paysage environnant.



* Charte d'aménagement

Périmètre de la zone 2025 (WORKSHOP SIP)

- Principes à définir par les étudiants en utilisant la matière insitu



Visibilité de la zone 2026

- Deux bancs (à sculpter)
- Un Totem sur base d'un arbre choisi (à sculpter)
- Un panneau avec les règles du jeu



* Totem

Pour info, le projet Forêts Jeux Libre comprend la mise en oeuvre d'un totem. Afin de respecter l'écosystème en place, le Totem sera sculpté dans un arbre (mort) ou dans du bois trouvé sur place. En effet, cela permettra de ne pas prévoir de fondations pour ces ouvrages, en évitant ainsi de porter préjudice au sol forestier.

* PARCOURS

Dans le cadre des projets du PN ESEM, un parcours d'aventure est à l'étude dans la doline principale du Matricolo.



Info pratiques

Transport : Gare de Couvin, organisation de covoiturage ou bus TEC.
Logement : 15e/personne/ nuit en chambre double à OLLOY. (10min en voiture, bus TEC).

Atelier : PNVH à Nismes (en face du Centre Culturel Action Sud)
Site : Bois du Mousty

Repas : commerces à Nismes

Horaires :
lundi 24/03 - 09h00 à Nismes (atelier) au vendredi 28/03 - 17h00

* Samedi 29 : Rando au Fondry des Chiens (facultatif)

* Atelier Optionnel

Savoir communiquer le projet à travers la vidéo !

Pour les étudiants qui le souhaitent, il vous sera proposer de valoriser votre expérience SIP25 - Parc national ESEM à travers le média de la vidéo. Ce projet sera partagé sur nos réseaux sociaux.



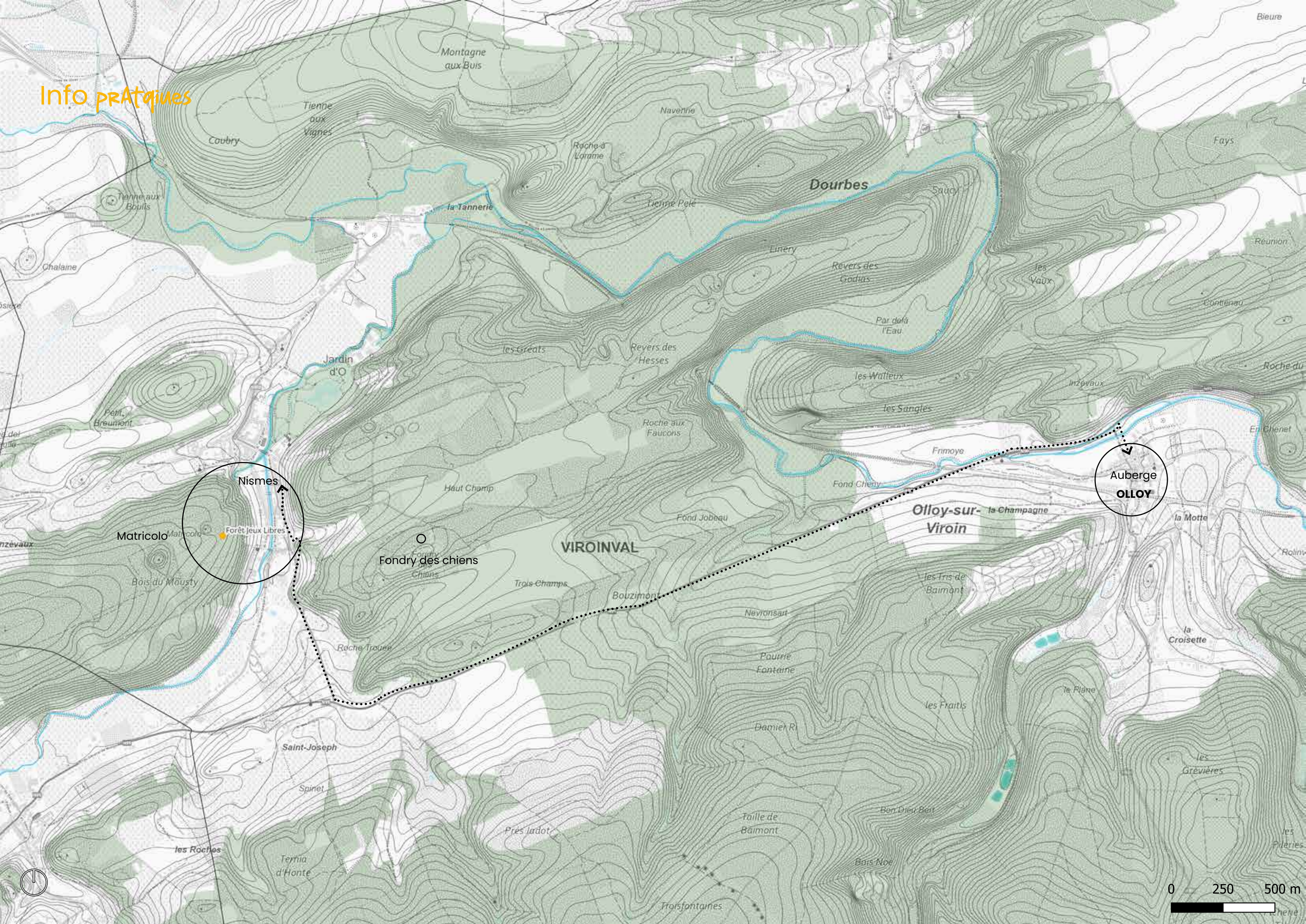
Planning de la semaine

* non définitif

	lun.24	mar.25	mer.26	jeu.27	ven.28	sam.29
matin	Arrivée à Nismes PNVH	Atelier				
	Découverte du site	Présentation Ecosystème forestier	Atelier et site			Rando (facultatif)
midi			Présentation Paysage, géologie Calestienne	Chantier	Chantier	
	Atelier et présentation PN ESEM	Atelier et site				
soirée			Atelier et site			

- * Des moments d'**intervention** seront prévus afin de conscientiser les participants au divers sujets qui seront abordés :
- écosystème forestier : la forêt en libre évolution et l'importance du bois mort;
 - Calestienne : le paysage et le contexte dans lequel s'inscrit le site;
 - Présentation du PN ESEM
 - Présention «Land Art»;
- + autres sujets à découvrir ensemble !

Info pratiques



Equipe encadrante

Julie Martineau : Encadrante professeure ULB – architecte du paysage

Babette Couturiaux : Encadrante architecte du paysage PN ESEM

Odile Bayot : Encadrante sensibilisation et participation citoyenne PN ESEM

Martin Collette & Audrey Valls : Chargés de communication PN ESEM
pour l'atelier Optionnel vidéo

Marie Preux : Contact PNVH – architecte du paysage



Babette



Audrey



Martin



Odile



Paysage de Calestienne



Fondry des chiens