



LE RISQUE DANS LA COUR DE RÉCRÉATION

Analyser le risque au profit de la valeur ludique : de la cour aussi sûre que possible à la cour aussi sûre que nécessaire

Retranscription de l'intervention de Ben WALSCHAERTS - Conseiller sécurité des cours d'école, municipalité d'Anvers – à l'école Toverbol le 3 octobre 2019.

Ben : Je vais parler des normes. J'entends beaucoup le mot «normes» mais ici (dans la cour de l'école Toverbol) il n'y a presque pas de normes. On ne peut pas les appliquer. Dans notre cas, on va d'abord analyser le risque et ensuite on pourra édicter des normes.

Si vous passez par un constructeur d'équipements de jeu, comme Kompan par exemple, on vous livrera un jeu qui est déjà contrôlé et approuvé. Vous n'aurez donc plus à le faire. Ce jeu sera conforme ainsi que son emplacement.

Si vous ne passez pas par un constructeur, il faut faire une **analyse de risque** car il ne peut pas y avoir de risque inconsideré.

Pour faire une analyse de risque, on va considérer 3 domaines. D'abord, **l'exposition**. On a un jeu et des enfants qui vont l'utiliser. Il faut donc savoir combien d'heures un enfant va jouer dessus. Si c'est un jeu dans une aire de jeu publique, il y jouera 24 heures sur 24. Si c'est un jeu dans une école, c'est un peu moins. Généralement, il va y jouer 4 h ou moins. Par conséquent, l'exposition au risque est beaucoup moins importante dans une école que dans une aire de jeu publique. Voilà pour le premier domaine qui est l'exposition. Il est simple à évaluer.

Ensuite, il y a **l'impact**. On va se demander quel est l'impact possible. Quelqu'un peut chuter ou utiliser un toboggan en coinçant son doigt. C'est ce qu'on appelle l'impact. On doit évaluer l'incident éventuel et ses conséquences. C'est souvent beaucoup plus difficile à évaluer.

Le troisième domaine est le plus difficile. **C'est le risque ou la probabilité d'avoir un accident**. On sait qu'il y a une exposition. Mais sait-on quelle est la probabilité d'un accident ? Honnêtement, on dit que c'est un peu comme quand on cherche le vent avec un doigt mouillé en l'air.

Il ne faut pas faire seul cette analyse de risque. Vous connaissez la situation de risque d'une certaine manière mais quelqu'un d'autre va avoir un regard complètement différent sur la même situation. Il faut donc faire cette analyse de risque à plusieurs et en débattre.

Voilà en ce qui concerne la réglementation.

On ne peut utiliser les normes que comme référence. C'est une base de connaissance. Ce qui prime c'est l'analyse de risque. C'est la réalité. Par exemple, je fais un tour ici et je dis « ah, attention, il y a des dalles qui sont assez acérées. Je pourrais me blesser ». Je dois alors prendre ma main et frotter fort contre les dalles : il n'y a pas de sang donc ce n'est pas acéré. Cela ne veut pas dire qu'un enfant ne peut pas tomber sur les dalles et se faire mal au genou. Cela fait partie du jeu des enfants : une belle aventure à entreprendre ici dans cette aire de jeu. Mais, il faut qu'il y ait une analyse des risques qui précède cette aventure.

Voilà ce que je voulais vous dire. Vous pouvez me poser des questions et je vais essayer d'y répondre. Peut-être voulez-vous des détails sur les installations ? Vous allez me dire «ça, c'est dangereux !» et je vais vous dire pourquoi ce n'est pas tellement dangereux.

Participants au voyage d'étude : Êtes-vous un bureau de contrôle agréé comme Veritas par exemple ?

Ben : Non, je travaille pour l'enseignement municipal comme conseiller en prévention.

Participants au voyage d'étude : C'est vous qui délivrez l'attestation ?

Ben : Je fais l'analyse de risque au début et chaque année aussi.

Participants au voyage : Il n'y a pas de bureau de contrôle extérieur qui vient regarder ce qui a été fait pour dire «c'est aux normes » ou «ce n'est pas aux normes» ?

Ben : Non, parce que c'est moi qui le fais pour le compte de l'enseignement municipal.

Manu Van Hove (Groenman) : Il arrive parfois que des écoles qui n'ont pas une super personne comme Ben demandent au constructeur de livrer une analyse. il y a des bureaux spécialisés.

Participants au voyage : Chez nous, quand les bureaux de contrôle viennent, s'ils n'ont pas de normes pour ce type de jeu-là (le type de jeu de la cour de l'école Toverbol), ils appliquent les normes des jeux de cours classiques. On a dans nos écoles des jeux que l'on a fabriqués nous-même et on a fait tout enlever...

Ben : Oui je sais. C'est pourquoi, je suis si heureux de voir autant de gens ici. Parce qu'on doit changer ça. Augmenter la « compétence de risque » chez les enfants est un défi énorme. Le fait de proposer un environnement surprotégé fait que les enfants ne savent plus gérer les risques. Plus tard, les jeunes adultes pourront se trouver dans des situations dangereuses. Il faut que leurs « compétences de risque » soit à niveau. Quand ils ne l'ont pas développé dans une cour de récréation, ils ne peuvent pas savoir si quelque chose est dangereux ou pas à l'extérieur.

Le plus grand défi est de garantir **la sécurité** mais également intégrer **la nature** et **la valeur ludique**. **La valeur ludique** est tout en haut du triangle de la hiérarchie des valeurs. Elle n'est pas en bas mais bien en haut ! Il faut que les enfants s'amuse. Si, dans une démarche de prévention, j'identifie un grand risque, je dois le pondérer par rapport à cette valeur ludique. Quand la sécurité augmente, généralement, la valeur ludique diminue. On n'a pas envie de jouer dans le jeu le plus sécurisé possible.

Donc, c'est un jeu de tension entre risque géré, valeur ludique et sécurité. Éviter tout risque, c'est retirer toute valeur ludique. Il faut commencer par offrir du ludique et que la valeur ludique soit énorme. Ensuite, en tant que conseiller en prévention, on va devoir défendre, présenter nos arguments pour ne pas diminuer la valeur ludique. Ce n'est pas la sécurité en premier. Non, c'est l'inverse !

Participants au voyage : Êtes-vous informé à chaque fois qu'il y a un accident ?

Ben : Oui

Participants au voyage : Et vous l'analysez ? Ça vous permet de dire si c'était un risque acceptable qui ne remet pas en cause l'installation ?

Ben : Oui. Préalablement on a fait notre analyse des risques. On a estimé si le risque était modéré ou pas. S'il y a un accident, par exemple un bras cassé ou un doigt perdu, c'est très dangereux et grave. Pour un accident mortel, il faut même faire un rapport aux autorités. On va analyser ce qui s'est passé, ce qui aurait pu être fait pour l'éviter et ce qu'on va faire pour l'éviter à l'avenir. Par la suite, on va décider d'adapter ou non l'installation.

Je travaille pour l'enseignement municipal depuis 5 ans et j'ai inspecté 120 aires de jeu. Je n'ai eu que 4 accidents avec des avant-bras cassés. Ils sont tous arrivés dans des équipements de jeux normés avec des dalles amortissantes. J'ai eu un seul incident dans une école où un enfant a été poussé d'en haut par un autre enfant. Dans ce cas, ce n'est pas vraiment à cause de l'équipement de jeu. Ce sont des chutes de 80 cm de haut ou plus élevées mais toujours avec un sol amortissant.

Il y a encore quelque chose d'important à mes yeux. La plupart des accidents surviennent avec des enfants qui se laissent simplement chuter. On grimpe quelque part et puis on se laisse tomber, on lâche prise. C'est pourquoi, **le sol amortissant est extrêmement important**. Récemment, j'étais dans une école où ceci (copeaux de bois) servait d'amortissant. Il y a un test où l'on se sert d'une grosse boule que l'on va laisser tomber. Il sert à mesurer l'impact sur la tête lors d'une chute. C'est le coup que vous recevez sur le sol qui est mesuré. On peut alors faire un calcul mathématique pour savoir de quelle hauteur peut-on chuter avant de se casser le crâne. J'ai fait cette mesure. Il faudrait laisser tomber un enfant de 7m de haut avant que son crâne ait 3% de chance de casser. La norme dit qu'un équipement de jeu ne doit pas être plus haut que 3 m au-dessus du sol. Donc, c'est bon car on n'atteint jamais 7 m de hauteur avec un équipement de jeu.

Participants au voyage : Les tuiles amortissantes c'est combien de mètres ?

Ben : C'est aussi 3 m. Cela dépendant aussi de l'épaisseur de vos dalles. Chaque équipement de jeu à une chute verticale de 3 m maximum. Si vous allez plus haut, vous allez devoir installer des plateformes et des protections. C'est un peu technique. Ce matériau (**copeaux de bois**) est magnifique. Le **sable blanc** est encore mieux. Il y a aussi les **graviers**. Tout le monde dit que c'est dangereux. Non, au contraire. C'est formidable. On a des murs d'escalade, ici dans l'enseignement municipal, qui atteignent jusqu'à 4.5 m avec du gravier dessous. Attention, un mur d'escalade n'est pas un équipement de jeu. On peut donc aller jusqu'à 4.5m de haut.