

# PARCOURS DE QUARTIER

Mots clés : découverte, vie de quartier, parcours, vécu, rencontre

Collectivement, les habitants réalisent un parcours de découverte du quartier et de ses environs valorisant les lieux qui semblent importants à leurs yeux, des endroits insolites qui racontent la vraie vie du quartier et qui permettent de partager un bout de son histoire.



## INFORMATIONS PRATIQUES



**Idéalement 8 personnes**  
+ un animateur et un rapporteur  
+ éventuellement un professionnel  
de la communication



**4 ateliers de 2 heures environ**

## OBJECTIFS

- ✓ **L'atténuation des frontières psycho-sociales entre le quartier et le territoire proche**
- ✓ **Le changement de l'image parfois négative véhiculée**
- ✓ **La rencontre entre habitants et visiteurs**
- ✓ **La valorisation des lieux représentatifs de la vie de quartier et importants aux yeux des habitants, même si ceux-ci n'ont pas une valeur patrimoniale classique**

**RÉFÉRENT  
DE LA FICHE**  
Service  
Architecture et  
Société de la  
Faculté  
d'Architecture et  
d'Urbanisme de  
l'UMONS

## MÉTHODE

Quatre ateliers encadrés par un animateur et un rapporteur :

### Atelier 1

- Les habitants identifient des lieux représentatifs de la vie de quartier et méritant valorisation. Les lieux sont épinglés sur la carte, leur nom indiqué sur post-it. Le rapporteur prend note des arguments utilisés par les habitants, qui s'expriment sur les raisons qui les conduisent à choisir ces lieux. L'animateur incite les participants à identifier les lieux où les habitants se rencontrent, ceux qui leur plaisent particulièrement.
- Le même exercice est réalisé sur les lieux extérieurs mais proches au quartier. L'animateur invite les participants à prendre des photos des lieux identifiés en préparation au prochain atelier.

### Atelier 2

- À l'aide des photos préimprimées et des commentaires relatifs mis en forme par l'animateur, les participants replacent les éléments sur la carte et imaginent un parcours les reliant. Ce parcours associe à la fois les lieux du quartier et ceux situés à l'extérieur de celui-ci. Il doit pouvoir être parcouru à pied ou à vélo et ne doit donc pas être trop long.
- Les participants s'accordent sur les lieux, les photos et les verbatims qui figureront sur la carte finale.

### Atelier 3

- Expérimentation du parcours par les habitants, mais aussi par des personnes extérieures au quartier à l'aide du tracé préimprimé par l'animateur. La pertinence, la longueur et la faisabilité du tracé sont évaluées par les participants.
- Débriefing en atelier et proposition du tracé définitif en vue d'une mise en page par un habitant volontaire ou par un professionnel de la communication.

### Atelier 4

La carte mise en page est présentée aux habitants pour des derniers ajustements et impression définitive.

## CONTRAINTES MATÉRIELLES

1. Disposer d'une table assez grande pour déposer le matériel :
  - une carte détaillée du quartier imprimée en grand format (A0).
  - des Post-it, un fil de couleur et des épingles
  - un support souple à disposer sous la carte permettant d'accrocher les épingles
  - la possibilité d'imprimer
2. Observation : l'intervention d'un infographiste peut s'avérer utile pour la finalisation graphique des cartes.

## AVANTAGES / POINTS FORTS

- L'outil peut être utilisé par les habitants pour des promenades, joggings, visites.
- Il peut servir de folder de diffusion dans les offices de tourisme de la région, dans les écoles, lieux culturels ou sportifs.
- Si les habitants le souhaitent, le parcours peut être thématisé : parcours enfants parcours jogging, etc.
- Il peut être l'occasion d'aménager physiquement des espaces publics du quartier ou de réaliser un projet de signalétique propre au quartier.
- Des habitants d'autres quartiers peuvent être invités à participer au test du parcours pour aider à sa finalisation.