

8.5 Raccordement des nouvelles clôtures du parc de part et d'autre du vestige de mur en maçonnerie de l'ancienne propriété Walckiers



Vestige du mur de clôture



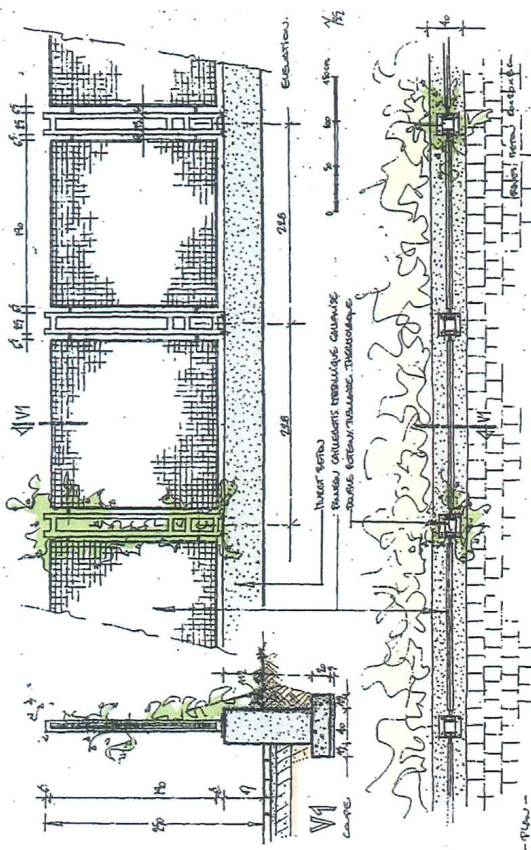
Vue latérale



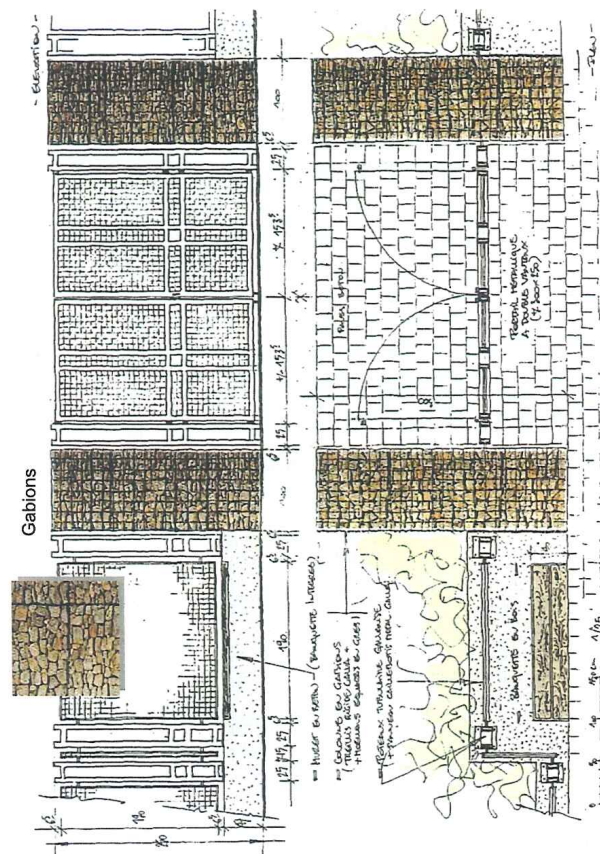
Vue côté rue Walckiers / Tags !



Etat actuel du soubassement du mur côté rue Walckiers



DÉLIMITATION DU PARC LE LONG DE L'AVENUE Z. GRAMME

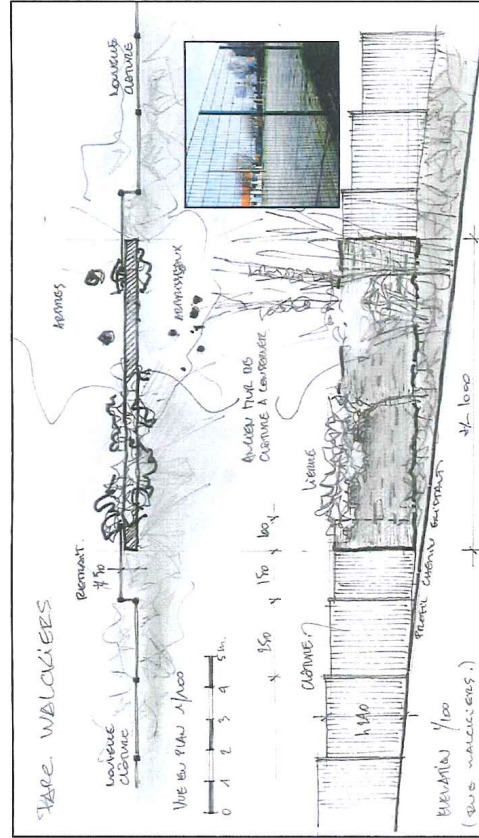




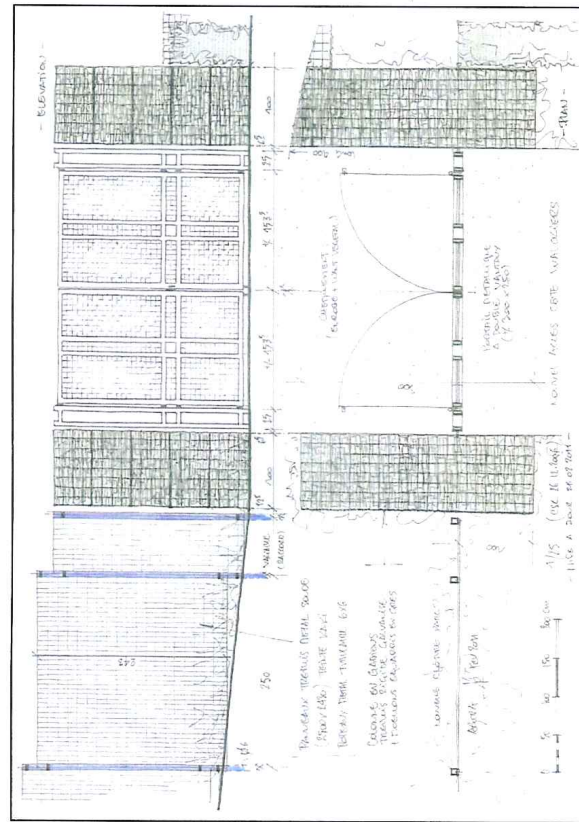
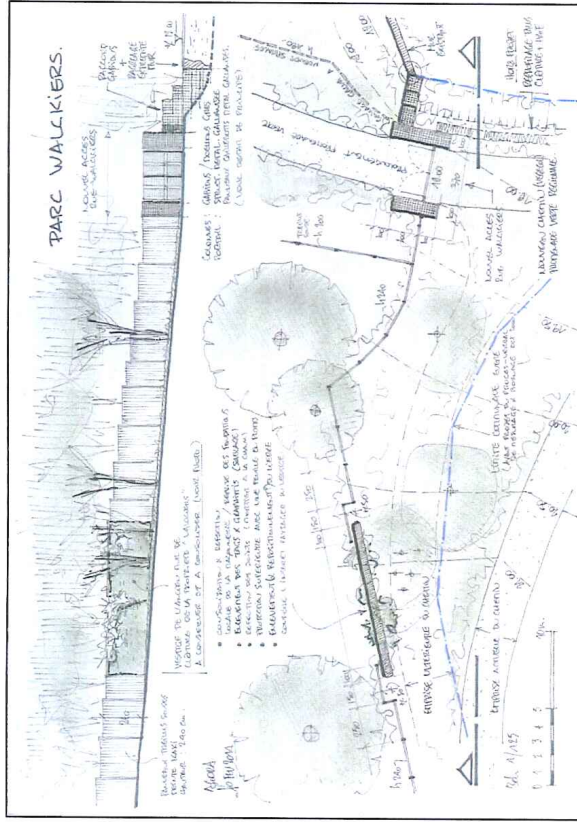
Fissure correspondant au joint de maçonnerie de l'obturation d'une ancienne ouverture dans le mur.

Interventions envisagées sur le vestige du mur :

- Consolidation & réfection de la maçonnerie
- Reprise des fondations
- Réfection des joints (mortier à la chaux)
- Protection supérieure avec une feuille de plomb
- Enlèvement tags (sablage)
- Repositionnement partiel du lierre qui confère l'intérêt paysager du vestige du mur



ACCES ET DÉLIMITATION DU PARC AU BAS DE LA RUE WALCKIERS



INTERVENTIONS DANS LA ZONE HISTORIQUE

Les travaux nécessaires à la préservation des deux grottes selon les recommandations de l'étude des rocailleurs Lombaerts & Pirlet (voir dernière partie du point 7 ci-avant) de même que la préservation des autres témoins du jardin d'antan encore visible sur le site

La restitution partielle de l'ancien perspective historique du parc par l'abattage de l'écran végétal à la limite de l'Institut de la Sainte Famille (Rangée de peupliers d'Italie et haie de laurier). L'abattage complémentaire de quelques arbres dans l'axe de la perspective au centre du parc et par l'éclaircissement des bosquets dans la zone de quiétude de manière à pouvoir revoir le « château » depuis la promenade verte. Un léger reprofilage du terrain au niveau de la clairière permettra de se rapprocher du profil concave du terrain d'origine.

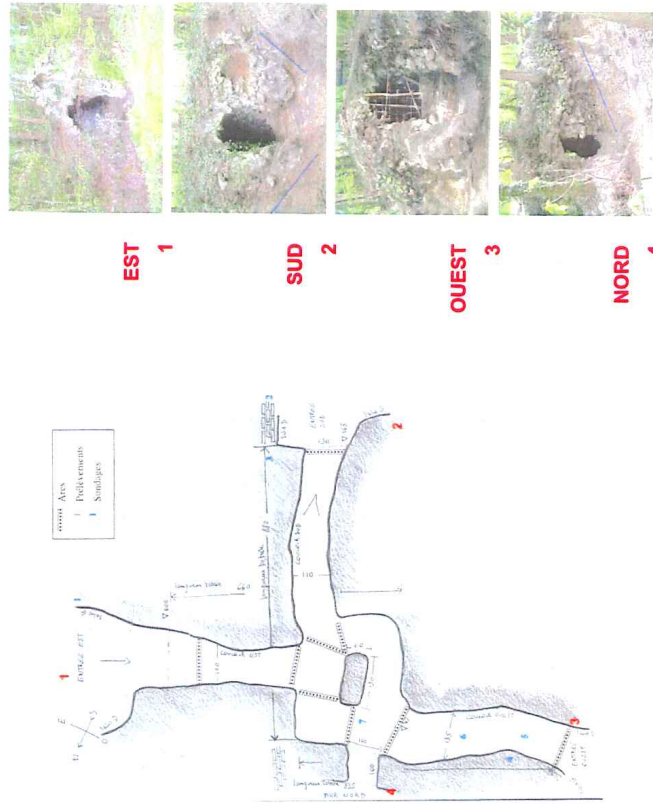
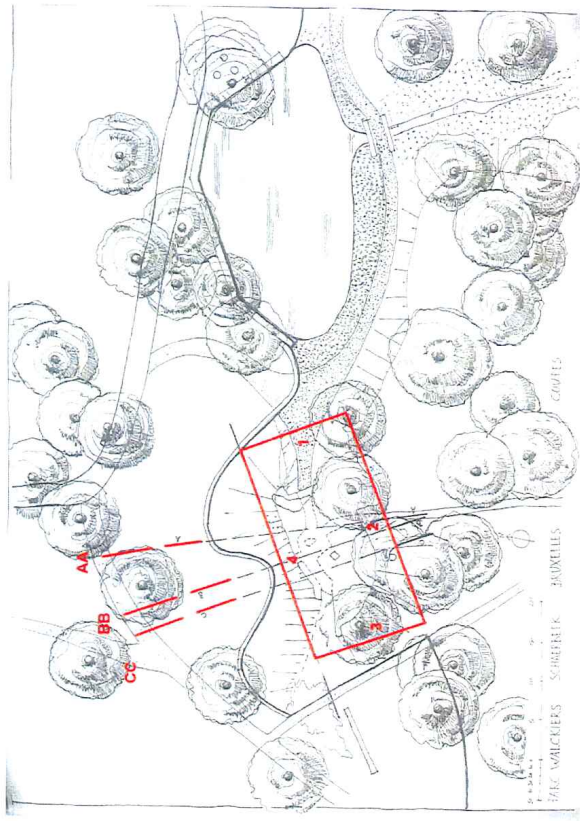
Les travaux d'approfondissement et d'agrandissement de la mare existante jusqu'au niveau supposé de l'étang d'origine ce qui permettrait de retrouver les vestiges de l'ancien petit pont et du sentier longeant les berges de l'étang jusqu'à l'entrée basse de la grande grotte. Cette intervention permettrait également d'assécher les fondations de la grande grotte et d'améliorer la qualité de milieu humide (agrandissement de la surface de la mare vers une zone dégagée de la couverture arborescente du bois). Ces travaux de terrassement se feront après la mise en à sec de la mare existante et après avoir mis en réserve, dans la mesure du possible, la faune et la flore de ce milieu humide en vue de leur réimplantation in situ après travaux. Le soutènement des terres sera réalisé à l'aide de gabions constitués de corbeilles cloisonnées en treillis galvanisé à mailles hexagonales remplis avec un empierrement calcaire de gros calibre (voir illustration point 8.3 ci-après)

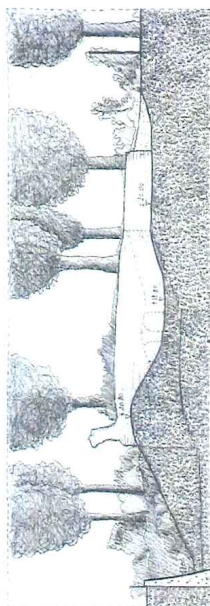
En rapport avec l'approfondissement de la mare, des travaux de terrassement similaires seront également entrepris sur une moindre profondeur aux abords de la grande grotte. Un fossé humide sera réalisé au pied des gabions de soutènement.

Les différences de niveaux significatives qui résulteront des travaux de terrassements réalisés entre la zone de la promenade verte et les abords de la mare ou de l'accès inférieur de la grande grotte, auront un double objectif :

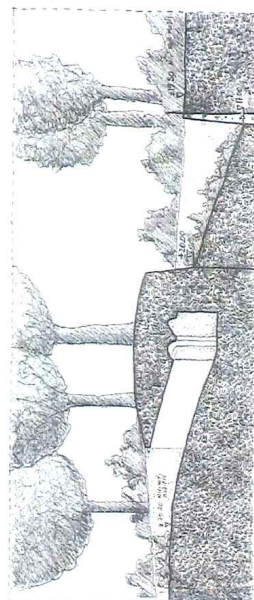
- Montrer à quel point le site d'origine a été remblayé au cours de la seconde moitié du siècle dernier (voir études préliminaires)
- Créer un obstacle difficilement franchissable entre le cheminement de la promenade verte et cette partie de la zone historique qui permet de voir la mare et la grotte sans y avoir directement accès pour limiter les déprédations ou les actes de vandalisme.

Maintien des quelques sentiers existants sur le site. Certains d'entre eux pourraient être prolongés ou repositionnés pour améliorer ou compléter la découverte de la zone historique et de son extension éventuelle.

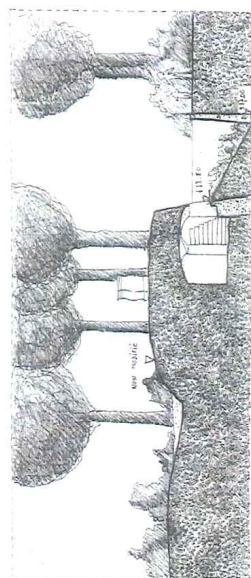




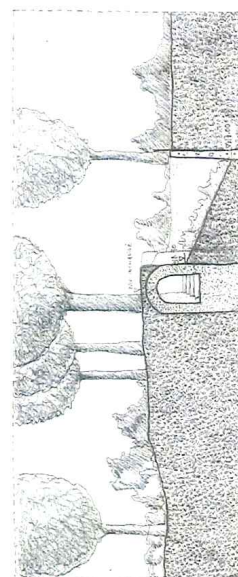
ELEVATION



COUPE AA



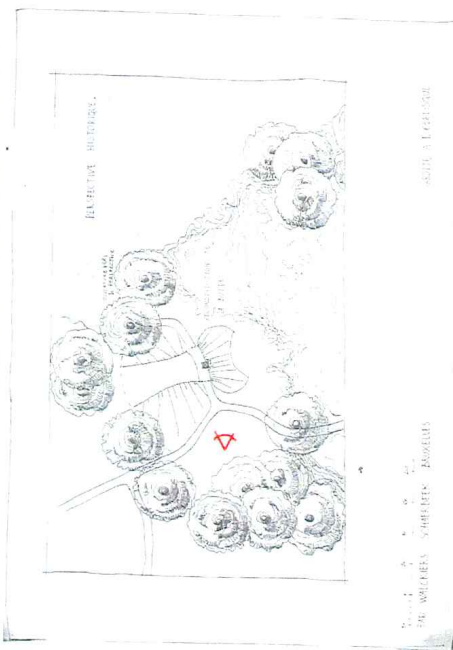
COUPE BB



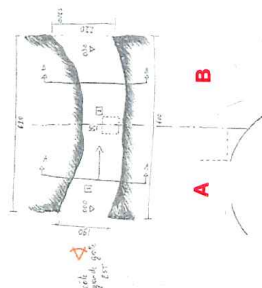
COUPE CC



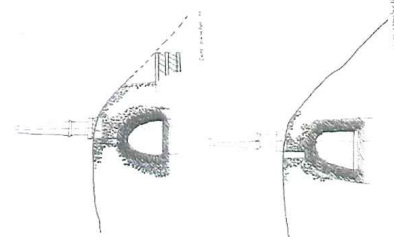
ACCES EST



A B



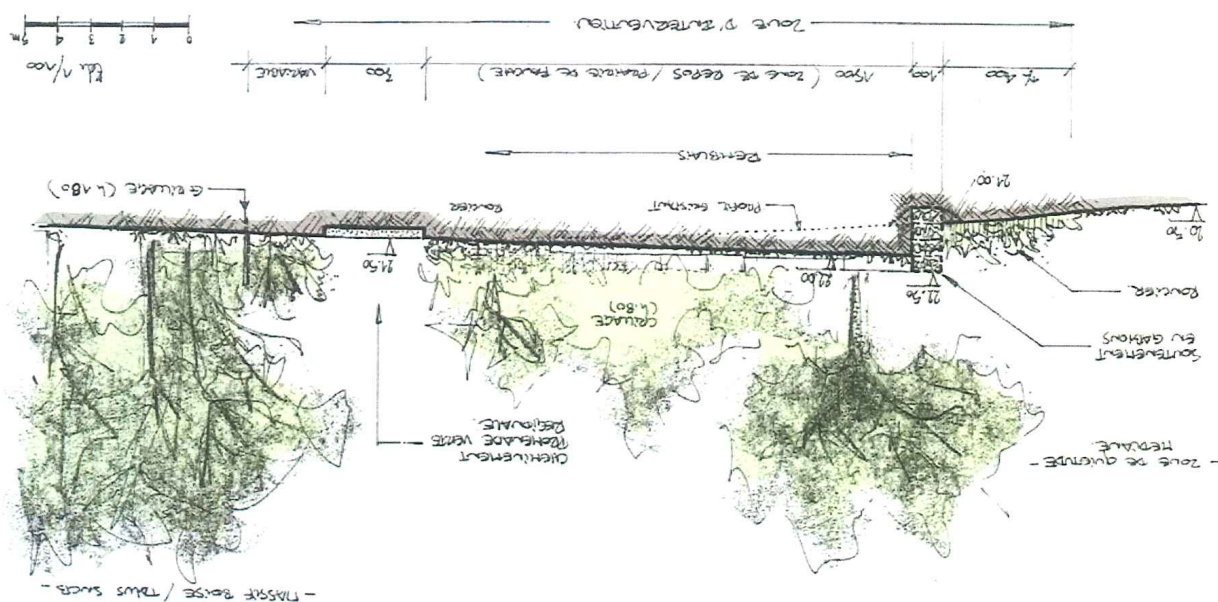
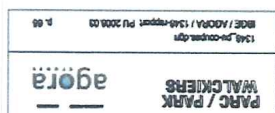
A B



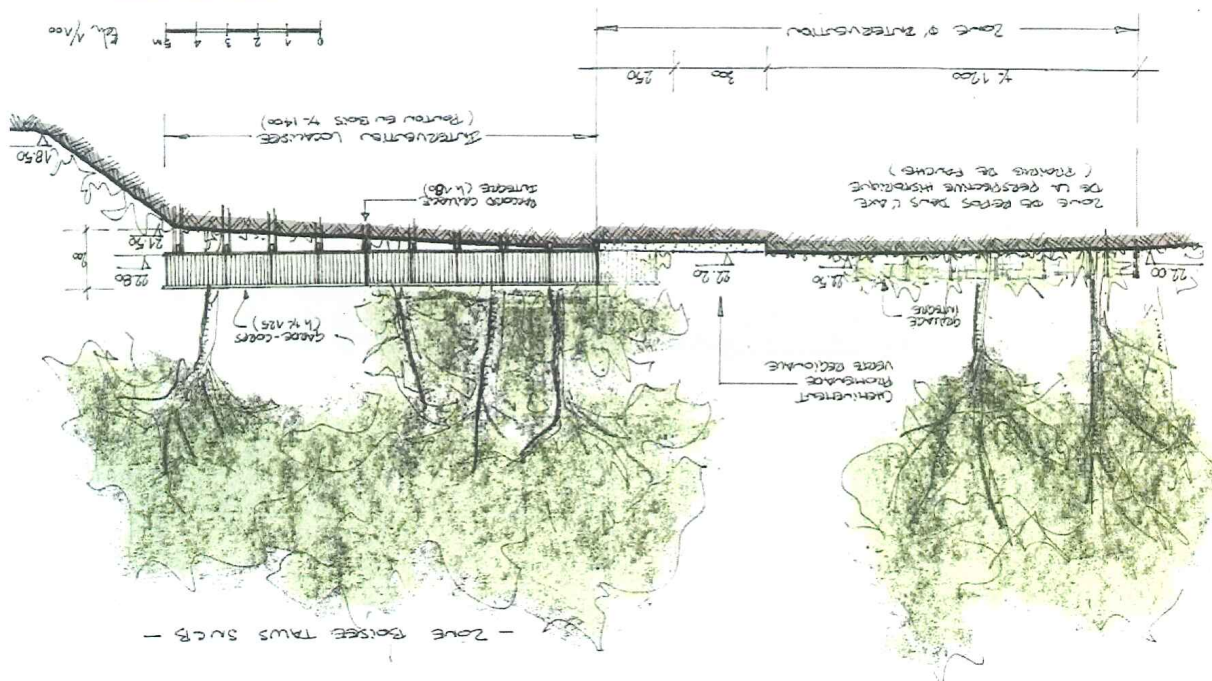
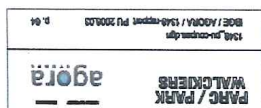
COUPE AA

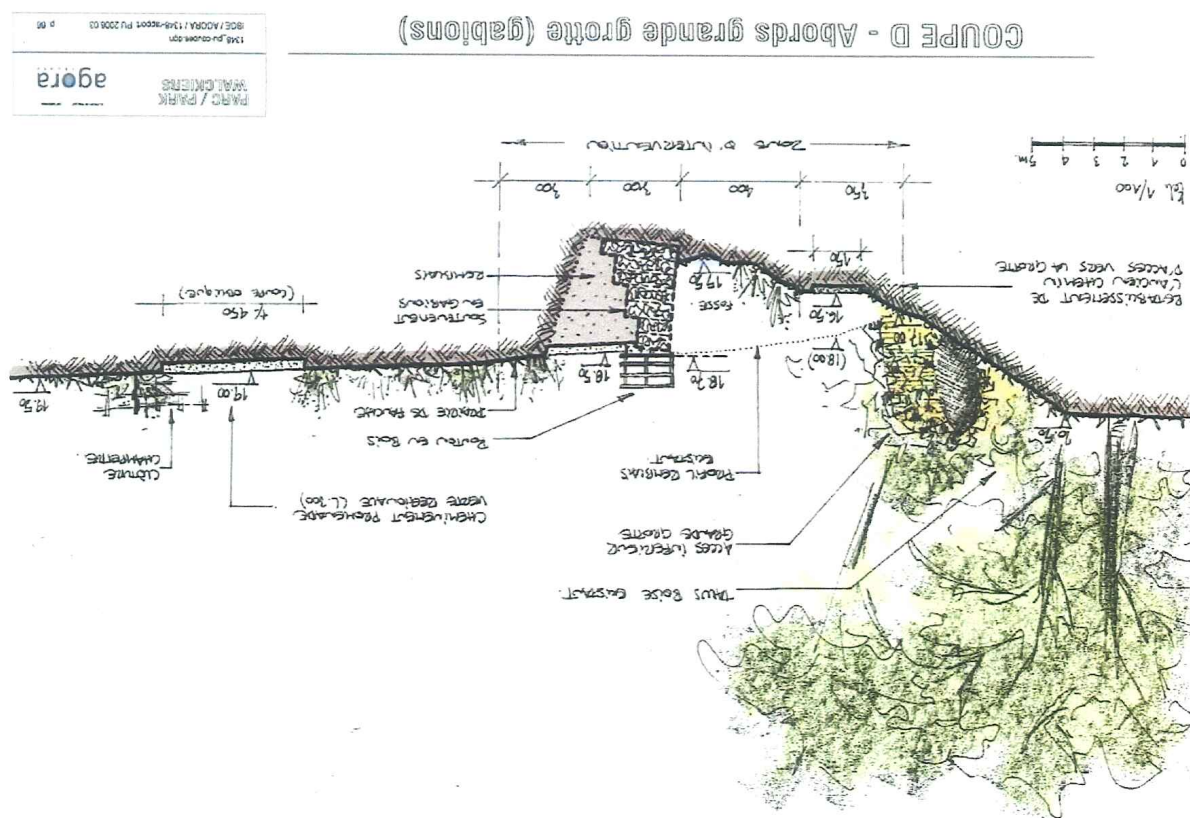
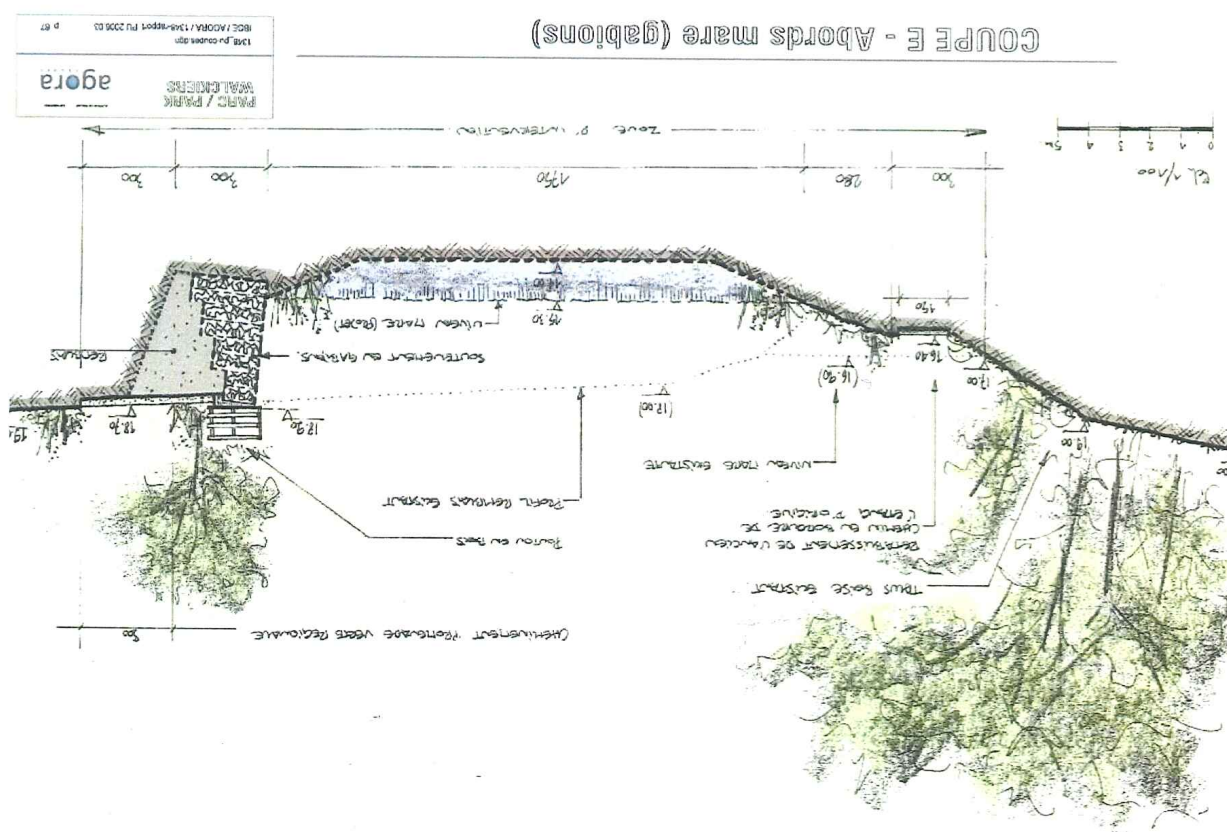
COUPE BB

COUPE C - Aire de repos - Zone de quiétude médiane

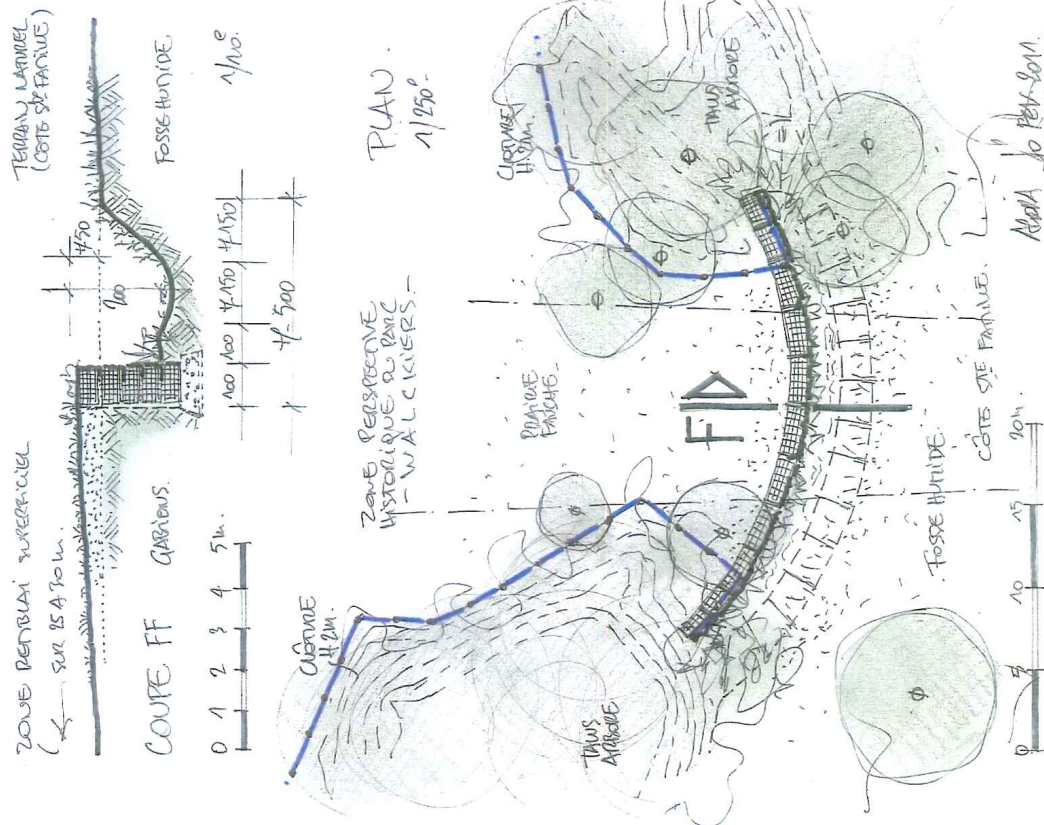


COUPE B - Zone de repos - Ponton d'observation





AMENAGEMENT D'UN FOSSE DANS LA PERSPECTIVE HISTORIQUE DU PARC



Ce fossé permettrait d'éviter la pose d'une clôture dans l'axe de la perspective historique (Séparation entre la zone de quiétude la partie historique du parc non accessible)

INTERVENTIONS AU NIVEAU DE LA ZONE D'ACCUEIL

La majeure partie de cette zone non classée du parc sera plus particulièrement destinée à la récréation et à la détente pour l'ensemble des habitants du quartier.

Un cheminement sinueux permettra de faire le tour de la zone d'accueil et d'accéder aux divers équipements qui y seront implantés tels que le kiosque de gardiennage, les zones de repos et l'ensemble des aires de jeux réparties au centre de la zone. Ces dernières sont délimitées par une clôture grillagée en acier galvanisé intégré dans les massifs de plantations (hauteur : 80cm). Aux quatre zones d'accès cardinales, ce grillage est remplacé par une palissade ajourée en bois dans laquelle est intégré le portillon d'accès.

Les arbres existants seront majoritairement conservés tandis que les massifs et bosquets seront éclaircis ou réduits pour permettre l'implantation des nouveaux aménagements. Les surfaces engazonnées seront régulièrement tondues et les nouvelles plantations seront constituées d'arbustes de petites tailles.

Les nouveaux espaces aménagés dans la zone d'accueil seront donc suffisamment dégagés pour permettre une surveillance et un contrôle social aisé, garant de la sécurité des lieux.



Les interventions au niveau de la zone d'accueil du parc comprennent également :

- Le réaménagement complet du trottoir longeant de la zone d'accueil du parc
- Les traversées piétonnes (marquages thermoplastiques) et les avancées des trottoirs correspondantes de l'autre côté de la rue Zénobe Gramme
- L'ensemble du mobilier urbain qui complète ces aménagements en voiries

Aménagements spécifiques pour les aires de jeux

Comme évoqué ci-avant, les différentes activités ludiques pour les enfants des tranches d'âges 2-5 ans et 5-13 ans sont réparties dans un espace délimité au centre de la zone d'accueil. La thématique du dragon et des châteaux des contes de fées a été retenue pour les différents modules de jeux en référence aux grottes et au « château » visibles dans la partie historique du parc.

Pour les enfants les plus grands, différents modules de jeux reliés entre eux par un cheminement en écorces forment symboliquement le long corps ondulant d'un gigantesque dragon. Chacune des parties spécifiques de ce dragon imagine (la gueule, les ailes, le corps et la queue) constitue à elle seule un pôle d'intérêt ludique spécifique et différencié.

Une aire de jeu pour les plus petits est légèrement dissociée de ce grand dragon pour leur permettre d'y trouver des activités analogues adaptées à leur âge. Ici le thème du Château de la princesse y est plus particulièrement développé en y associant aussi un petit dragon.

Les aires de jeux **A**, **B** et **C** constituent la thématique du « Dragon et du Château de la princesse »

- **A** / Un espace pour les plus petits à proximité immédiate d'une zone de repos et du local de gardiennage.
- **B** / Un espace de transition adjacent permettant une certaine mixité des tranches d'âges
- **C** / Un espace pour les plus grands intégré dans les bosquets existants



L'aire de jeux **D** est destinée aux adolescents et se développe sur le thème du « Bois d'escalade ». Elle s'intègre dans une clairière contiguë et dans le bosquet de l'autre côté du chemin

L'espace des plus petits (zone A) :

Cet espace est dominé par un petit château avec rempart adossé à un bouquet d'arbres existants. Une passerelle en bois conduit les enfants depuis l'accès de l'aire de jeu jusqu'au château. L'implantation de ce dernier, du rempart et de la passerelle d'accès permet de créer une sorte de cour intérieure dont le sol est recouvert d'écorces broyées. Les abords extérieurs du château sont engazonnés

Les différentes passerelles en bois peuvent servir de banquette aux enfants et aux adultes.

Le château de la princesse (1a) est constitué de deux tourelles reliées entre-elles au niveau supérieur par une passerelle formant le porche du château. Un escalier en bois et un filet à grimper permettent d'accéder à la partie supérieure de tourelles. La base de celles-ci forment des petites maisonnettes avec fenêtres. Un petit rempart en bois prolonge un des côtés du château

A l'extérieur du château un lézard (1b) sur ressorts et un petit dragon tricéphale (1c) sont implantés dans la prairie. Ce dernier fait face à la gueule béante de grand dragon implanté sur le talus.

L'espace de transition (zone B) :

Cet espace est inscrit entre un bosquet existant et deux buttes artificielles plantées d'arbustes. Le sol y est recouvert d'écorces broyées et quatre petits pontons en bois assurent la transition avec les surfaces engazonnées des zones adjacentes.

Le refuge de la sorcière (2) d'où l'on peut percevoir sa silhouette sculptée, est implantée sur l'une des deux buttes. On y accède soit en escaladant un plan incliné en bois muni d'une corde, soit par un escalier en rondins. Ce refuge couvert permet d'observer les bosquets environnants et la zone de jeux formée par le tronc et les ailes du dragon

La tête du grand dragon (3) est implantée sur celle qui forme la séparation avec l'espace des plus petits. On pénètre dans la tête du dragon par la gueule béante d'où sort un filet à grimper. Un toboggan cintré permet d'en ressortir de l'autre côté. Les enfants peuvent remonter dans la tête du dragon via un petit escalier en rondins jouxtant le toboggan ou en faisant le tour de la butte et en regrimpant dans la gueule par le filet à grimper.

Le tronc et les ailes du dragon (4) constituent le jeu principal de cet espace de transition

Les ailes sont constituées d'un ensemble de branches et de filets à grimper permettant d'accéder au sommet du dos du dragon. Le corps bombé du dragon est constitué de passerelles à niveaux décalés avec garde-corps. On y accède d'un côté par un tronç entaillé en forme d'escalier et de l'autre en escaladant une paroi inclinée munie d'une corde. Une plate-forme en bois et quelques filets sont également implantés sous le corps du dragon, entre les ailes

Un petit tunnel ondulant (5) symbolisant la suite du corps du dragon, invite les enfants à se rendre vers la zone des plus grands. Les parois latérales et supérieures de ce tunnel sont constituées de rondins en bois, le sol y est recouvert d'un tapis d'écorces.

Quelques trous et fentes laissent passer un peu de lumière et permettent l'observation depuis l'intérieur du tunnel

Activités ludiques : vaincre la peur de s'engager dans un lieu sombre, observer, se cacher,...

L'espace pour les plus grands (zone C)

Cet espace de jeu est implanté sous le couvert des bosquets existants. Il comprend deux jeux symbolisant la suite du corps du dragon et sa queue. Le sol est entièrement recouvert d'une épaisse couche d'écorces broyées.

Le corps du dragon (6) est constitué d'une suite de plates-formes en bois à niveaux décalés avec garde-corps. Il se termine par un grand toboggan courbe semi-couvert. Différents éléments permettent aux enfants d'accéder aux plates-formes supérieures : passerelles en rondins mobiles suspendus ; filet à grimper, échelles en bois, parois d'escalade, plan incliné en bois muni d'une corde. Une barre de glisse et une balançoire en corde y sont également intégrées. Une plate-forme en bois et un filet horizontal sont aménagés à la base du jeu permettant de s'asseoir ou de se coucher.

La queue du dragon (7) est constituée par un escalier légèrement courbe menant à une haute plate-forme d'observation. Le garde-corps de l'escalier et de la plate-forme symbolise la queue du dragon. Une échelle en rondins permet également d'y accéder. Quatre « longues vues mobiles » (tubes acier) inciteront à l'observation

Un filet horizontal est intégré à la base de la plate-forme.

Dans le cheminement secondaire vers la zone de transition, des troncs d'arbres (8) sont disposés à même le sol comme jeu d'adresse et d'équilibre.

L'espace semi naturel pour adolescents (zone D)

Cet espace plus spécifiquement destiné aux adolescents leur propose diverses activités ludiques et physiques à partir d'éléments de jeux constituant un « Bois d'escalade » et s'intégrant dans la végétation existante des bosquets existants. (Voir illustrations ci-après)

