

Atelier de concertation 2

T1 Bobigny – Val de Fontenay

COMPTE RENDU

Romainville - Ecole Henri Barbusse

29 juin 2022

- Durée de la réunion : 2h
- Nombre de participants : env 30 personnes
- Début : 19h00
- Fin : 21h00

Nombre de présents : 27

Ville de Romainville : M. Elfassi (élu à la transition écologique) / Cyrille Lakomy (DST)

Conseillère départementale : Mme Elodie Girardet (projet éducatif)

Maître d'oeuvre : Giampiero Faccioli (agence Devillers)

Maître d'ouvrage : Saïd Hassouni (Département de la Seine-Saint-Denis)

Déroulé de la réunion :

Ouverture de la réunion

1. Présentation des scénarii de réaménagement du square des Mares
2. Temps d'échanges et validation du scénario

Conclusion

1. OUVERTURE DE LA REUNION

• Mot d'introduction

Mr Elfassi rappelle le contexte et l'enjeu de la démarche : réaménagement du square, prévue dans le cadre de l'opération T1, avec la préservation de la totalité des arbres existants.

M. Hassouni, représentant du Département, rappelle le processus de concertation en deux temps :

- Temps 1 (réunion du 27 avril) qui a permis de recueillir et prioriser les éléments de programmation (jeux pour jeunes enfants, accentuer la verdure et plantations, présence d'un point d'eau)
- Temps 2 (présente réunion) : restitution des orientations issues du temps 1 sous forme de deux scénarii de réaménagement et validation d'un scénario

2. DEROULE DE LA REUNION

Intervention de Giampiero Faccioli, maître d'œuvre du projet T1 Bobigny-Val de Fontenay

Giampiero Faccioli présente deux approches distinctes accentuant chacun un élément de programmation :

- Le « jardin de la Mare » mettant en valeur un milieu humide sous forme de mare, incluant plus d'arbres (24 nouveaux sujets soit un total de 47 arbres) et une aire de jeux,
- Le « bois mystérieux » avec un espace densément planté (36 arbres supplémentaires soit un total de 59 arbres), un salon pour se détendre et échanger, une clairière pour jouer et une structure de jeux emblématique.

3. TEMPS D'ECHANGES

Les participants ont plébiscité le scénario2 : le bois mystérieux

Après de longs échanges, l'idée d'insérer une mare dans ce scénario a été rejetée.

L'insertion d'une grande structure de jeux a été favorablement accueillie.

Les habitants ont évoqué d'autres points :

- varier les essences en taille et couleur et insérer des arbres fruitiers. Aussi, au-delà des arbres ajouter d'autres plantations (fleurs, arbustes, buissons), ce qui est prévu mais ne peut être visible sur l'illustration projetée.
- la taille à la plantation. Les habitants souhaitent de grands arbres. Le Département et le maître d'œuvre mettent en avant deux considérations : le cadrage budgétaire et le fait qu'un arbre jeune a plus de chances de survie qu'un arbre adulte replanté. De plus, cela nécessite moins d'entretien dans les premières années de vie.
- quels types d'entrées sont prévus (gabarit, configuration...), la MOE a pris note de ces éléments,
- insérer des dispositifs favorisant la biodiversité (hôtel à insectes, fontaine à oiseaux...),
- nature du cheminement créé. Le projet prévoit du sable stabilisé.

Ont également abordés le sujet de l'éclairage, de la sécurisation de l'aire de jeux et du parc (muret avec clôture)...

A été évoquée l'idée d'un vote sur internet mais limité au quartier. Le Département rappelle le cadrage de la concertation avec un choix d'aménagement lors de la seconde réunion. En outre, il a été souligné les difficultés d'organiser ce type de consultation sur un périmètre limité.

Conclusion

Les habitants ont remercié la ville et le Département pour cette démarche consultative et sur les projets proposés qui ont bien pris en compte les demandes.

4. CONCLUSION

La réunion se termine avec un récapitulatif un choix tranché en faveur du scénario le plus planté.

Les habitants ont remercié la ville et le Département pour cette démarche consultative et sur les projets proposés qui ont bien pris en compte leurs demandes.