

Renouvellement urbain : Un nouvel écrin de verdure et de jeux dessiné par les Longjumellois

Après huit mois de travaux intensifs, le square du Damier, au cœur du quartier La Rocade – Bel-Air, s’apprête à rouvrir ses portes. Métamorphosé en un véritable îlot de fraîcheur avec des espaces de jeux repensés, ce projet sera officiellement inauguré le mercredi 15 avril à 17h.

Une ambition citoyenne : le square imaginé par ses habitants



Ce projet n’est pas seulement celui de la Ville, mais avant tout celui des Longjumellois. En 2024, les enfants et habitants du quartier ont été invités à imaginer leur square du Damier idéal lors d’ateliers créatifs. De ces échanges sont nées des structures de jeux sécurisées et une végétalisation renforcée, répondant aux attentes de proximité des habitants et renforçant l’identité du quartier La Rocade – Bel Air dans ce projet de renouvellement urbain (NPNRU).

Huit mois de métamorphose

Engagé en août 2025, le chantier a permis une restructuration du square le long de la rue Léon Renard prolongée. Au-delà de l’aspect ludique, l’enjeu était urbain. Désormais, le square est mieux connecté aux résidences pour en faire un lieu central du quartier. Le site est pensé pour chaque âge : un espace dédié à l’agilité ainsi que deux aires de jeux spécifiquement conçues pour les 2-6 ans et les 7-11 ans. Ces aménagements sont intégrés dans un îlot de fraîcheur, garantissant un confort thermique essentiel en période estivale.



Des espaces de jeux déjà appréciés



Le 5 mars dernier, les enfants du dispositif « Colu'cartable » de la Maison Colucci ont eu le privilège de découvrir le site en avant-première. Accompagnés de leurs animateurs, ils ont pu tester les nouvelles structures et s’approprier ce lieu qu’ils ont aidé à concevoir. Cet enthousiasme préfigure le succès futur de ce nouvel espace de vie, symbole d’un quartier qui se transforme pour et avec ses usagers.

Contact presse : Emmanuelle Wimart, Directrice de cabinet 01 64 54 19 08 / 06 72 00 29 03
Mail : ewimart@longjumeau.fr