

LA DÉMARCHE

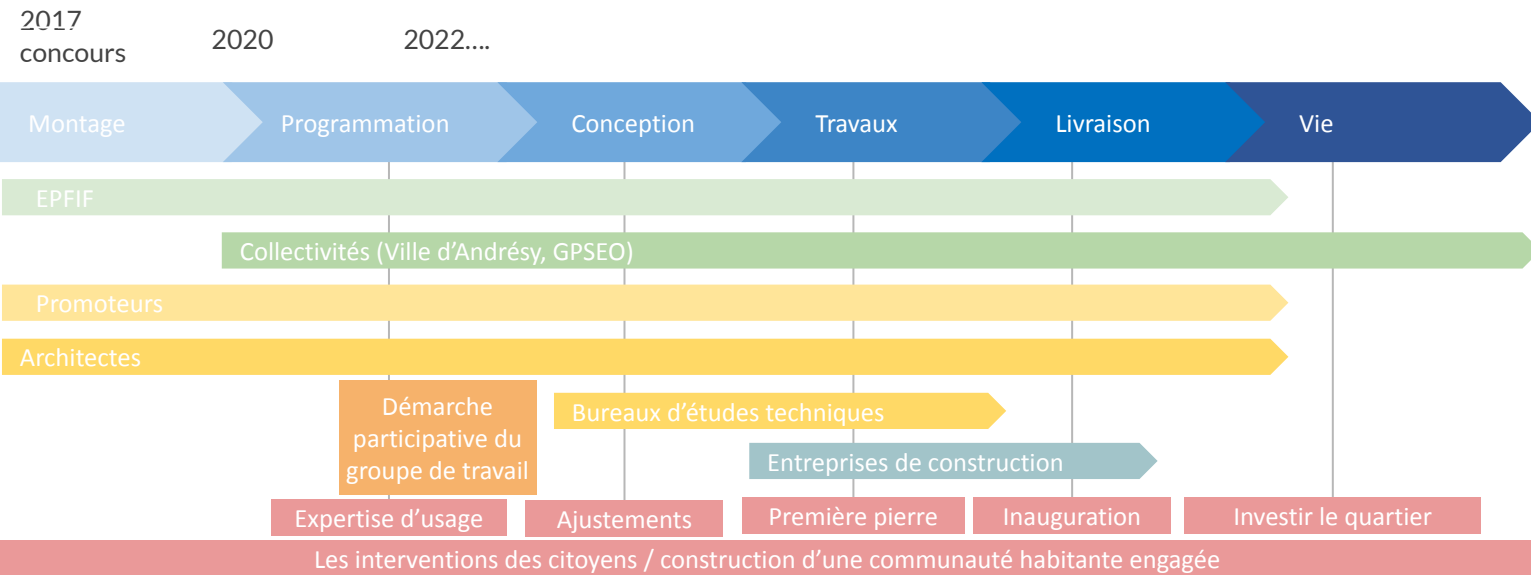
Co-concevoir le nouveau quartier des Sablons avec les Andrésiens

La démarche de co-conception du projet avec le groupe de travail s'est organisée en 4 ateliers permettant de travailler sur plusieurs thématiques : identité du quartier, répartition des pleins et des vides, paysage, mobilités, activités, services et équipements. Le rôle du groupe de travail est de produire une feuille de route pour le projet, organisé par fiches thématiques. Celle-ci donne des orientations à l'équipe projet pour que le nouveau quartier soit agréable à vivre, à l'image de la ville d'Andrécy, et puisse bénéficier aux nouveaux arrivants comme aux riverains. La mairie sera garante du respect de la feuille de route pour la suite de la conception du projet.

Le groupe de travail mobilise :

- des structures locales actives à Andrécy : ASFONTAND, 2 Fédérations de parents d'élèves, conseil de quartier Gare, Conseil syndical Closerie des Valences, Conseil Syndical Villas d'Andrécy, Conseil Municipal des Jeunes d'Andrécy
 - des habitant.es, qui représentent les différents genres, tranches d'âge et quartiers d'Andrécy
- | Âge : | Genre : | Quartier : |
|-------------------------------------|------------|--|
| - 6 personnes âgées de 30 et 44 ans | - 8 femmes | - 7 personnes des Côteaux |
| - 5 personnes âgées de 45 à 59 ans | - 6 hommes | - 6 personnes de Gare-Denouval |
| - 3 personnes de plus de 60 ans | | - 1 personne de Fin d'Oise - Rive gauche |

La place de la démarche de co-conception dans l'ensemble du projet



Prochaines étapes :

Equipe projet : Intégration des éléments du groupe de travail dans le projet

Ville : communication sur l'avancement tous les 2 mois

Ville et promoteurs : rencontre avec Casino et travail de maîtrise foncière

L'IDENTITÉ DES SABLONS

Les grands principes et points de consensus

- ★ Laisser une place importante au végétal, conserver les zones de biodiversité identifiées. Pas d'artificialisation supplémentaire du sol.
- ★ Conserver les vues du grand paysage
- ★ Permettre des espaces publics de repos, de rencontre, de convivialité dans le projet
- ★ Permettre une vie culturelle, associative, commerciale, collective
- ★ Créer une petite centralité de village
- ★ Avoir une complémentarité avec le projet de la gare
- ★ Renforcer la place des mobilités douces
- ★ Avoir une attention particulière à la place des enfants dans le quartier
- ★ Offrir un grand confort dans les logements, y inclure des espaces extérieurs (balcons, terrasses, jardins)
- ★ Donner une identité architecturale au projet qui soit en cohérence avec l'identité architecturale d'Andrécy. (cf ateliers CAUE)
- ★ L'entrée de ville doit dégager l'impression de ville où il fait bon vivre



Visite de site lors de l'atelier 2 - Les pleins et les vides

LES PLEINS ET LES VIDES

La densité

Les grands principes et points de consensus

- ★ Les logements doivent bénéficier d'espaces extérieurs (jardins/terrasses/balcons).
- ★ Prêter attention aux vues : depuis les logements, du haut du site vers le bas et la Seine et la plaine d'Achères, du bas du site vers le haut et l'Hautil.
- ★ Pour un même nombre de logements, varier les hauteurs sur le projet avec ou sans modification du PLUi.
- ★ Créer des différences de niveaux : "pas de quartier rectiligne" avec des gros blocs, et des effets de couloirs.
- ★ Avoir une forme de respect pour la zone pavillonnaire directement à l'est du projet en limitant les hauteurs bâties à proximité.
- ★ Favoriser des espaces vides dans le projet.

Les propositions du groupe de travail

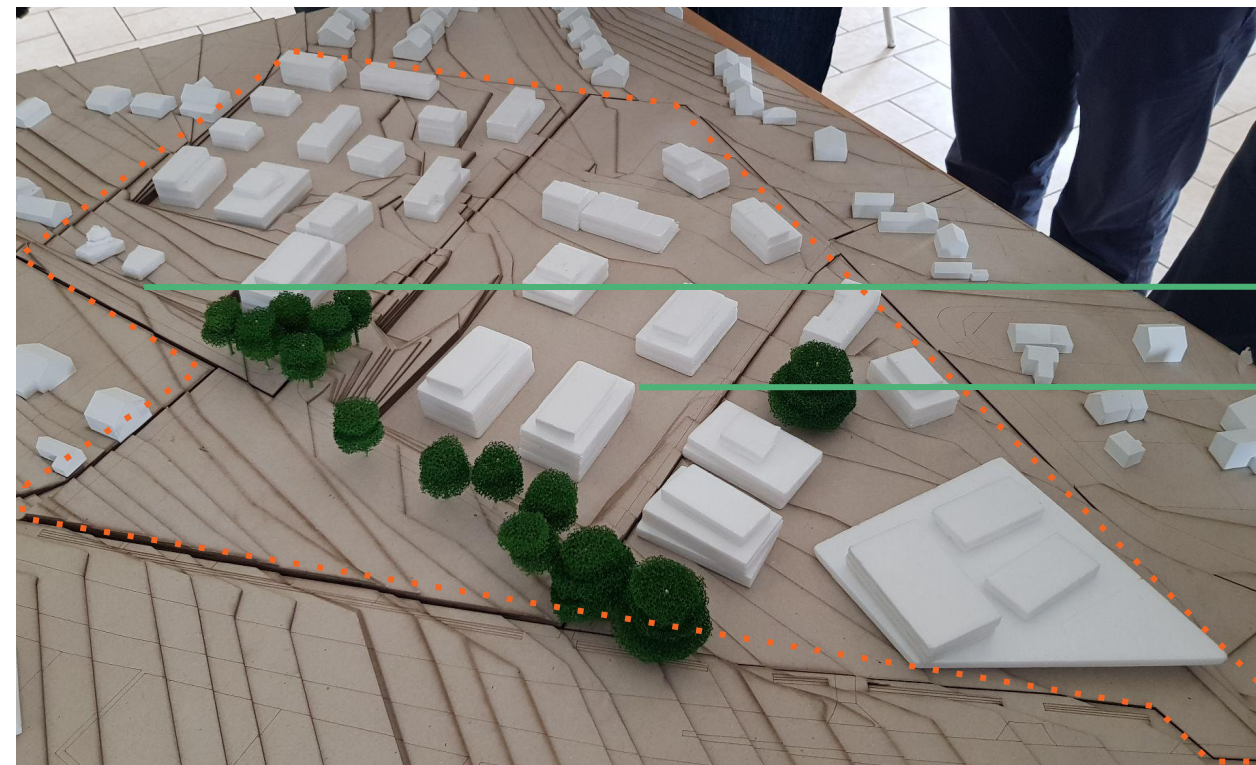
Ces propositions doivent être étudiées en termes de faisabilité technique par l'équipe projet et les autres acteurs (GPSEO, EPFIF, CAUE 78....)

- ★ Créer un effet de progressivité des hauteurs du bâti.

Étant donné les hauteurs des logements individuels existant en bordure de site, notamment côté Est et Nord Est (par exemple avec les villas d'Andrésy), il s'agit à ces endroits-là de privilégier la construction de logements individuels ou intermédiaires pour créer une continuité avec les lotissements et pavillons existants.

Une majorité du groupe de travail pense que le projet peut bénéficier de monter les hauteurs au-delà du R+2,5 (ce qui dépasse les limites imposées actuellement par le PLUi) en fonction de la topologie du site, donc au centre, au nord et à l'ouest. Cela permettrait de varier la densité et de libérer de l'espace au sol.

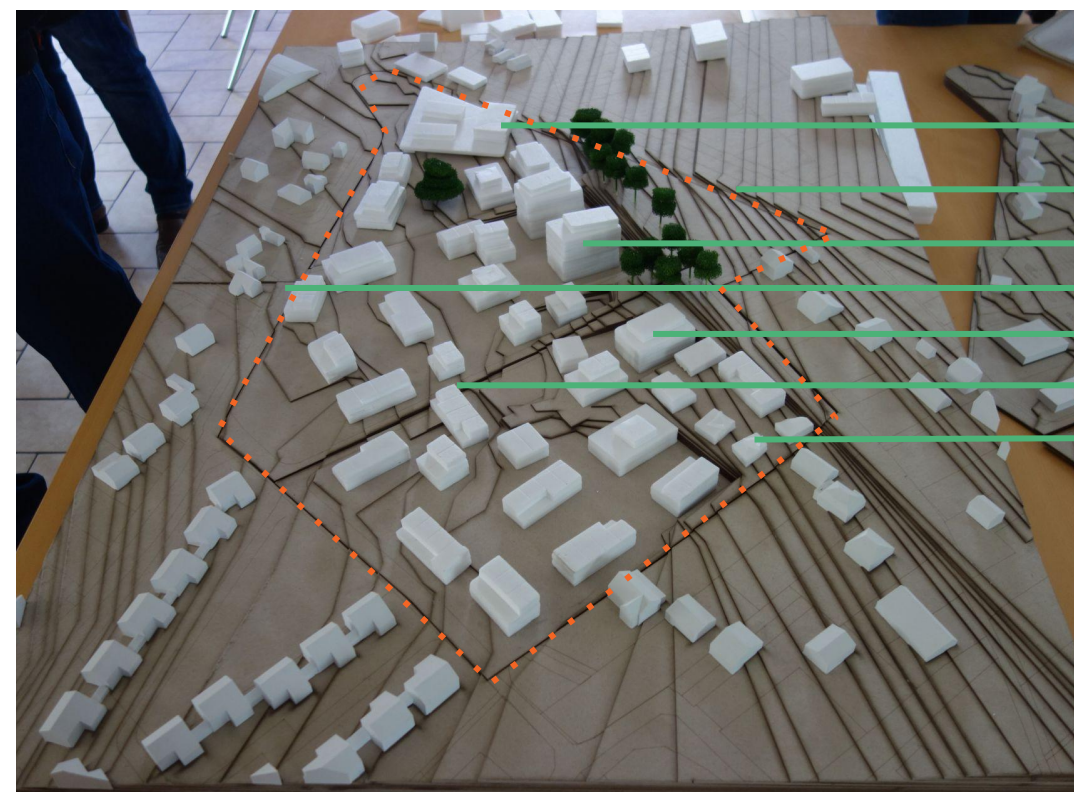
D'autres participants souhaitent que le PLUi actuel soit respecté et que les bâtiments ne dépassent pas R+2,5.



hauteurs limitées le long du chemin des Grands Heurts

densité assez faible en coeur de quartier

Proposition de répartition du bâti dans le cas d'un Casino en entrée de ville
Cette maquette n'est pas une proposition arrêtée, elle représente un temps de réflexion du groupe de travail.



Casino

RD 55

Collectifs hauts

Rue de Triel

Collectifs moyens

Logements intermédiaires

Maisons individuelles

Autre proposition de répartition du bâti dans le cas d'un Casino en entrée de ville
Cette maquette n'est pas une proposition arrêtée, elle représente un temps de réflexion du groupe de travail

LES MOBILITÉS

Les grands principes et points de consensus

- ★ Conserver les voies existantes sans en créer de nouvelles (véhicules). Ne pas permettre la traversée du quartier en véhicule et permettre uniquement la desserte.
- ★ Créer des trames vertes et douces à l'intérieur du projet : favoriser les zones de rencontres et les mobilités douces.
- ★ Conserver la rue de Triel comme un axe important, qui permet de lier le centre-ville d'Andrésey à l'extérieur.
- ★ Prendre en compte le besoin de stationnements véhicules pour les visiteurs.
- ★ Créer une piste cyclable le long de la rue de Triel, qui ferait suite à celle présente sur la RD55.
- ★ Veiller à l'intégration de bornes de chargement pour les véhicules électriques
- ★ Permettre une circulation douce, non contrainte par le bâti (vigilance en cas de résidentialisation), pouvoir traverser le quartier sans avoir à effectuer de grands contournements
- ★ Favoriser des voies publiques traversantes au sein du projet
- ★ Une attention doit être portée aux zones situées entre les projets, et qui ne sont donc intégrées directement ni au projet gare ni au projet des Sablons. En particulier la tranche de la rue de Triel qui se situe entre le projet gare et le projet des Sablons.
- ★ Proposer des véhicules en autopartage pour permettre de limiter l'impact de la voiture sur le projet
- ★ Renforcer la desserte du quartier en transports en commun

Les propositions du groupe de travail

Ces propositions doivent être étudiées en termes de faisabilité technique par l'équipe projet et les autres acteurs (GPSEO, EPFIF....)

Rue de Triel

- ★ Conserver la circulation à double sens qui doit permettre aux bus de se croiser
- ★ Donner une plus grande place aux mobilités douces en élargissant les trottoirs
- ★ Séparer les trottoirs de la voirie par une allée végétalisée
- ★ Apporter davantage d'éclairage nocturne
- ★ Prendre en compte les problématique d'accès et de stationnement des habitants et visiteurs de cette rue

Sente des Sablons

- ★ Fermer à la circulation motorisée la partie haute de la sente des Sablons qui rejoint le chemin des grands heurts ; la rendre accessible aux mobilités douces. *Ce lien serait toujours accessible pour les véhicules de secours/ sécurité.*
- ★ Conserver la partie basse de la sente des Sablons accessible aux véhicules pour desservir les nouveaux bâtiments.

Rue des Sablons

- ★ Deux propositions contrastées se dégagent :
 - Conserver un axe de circulation motorisé. Dans ce cas, prévoir une circulation à double sens avec du stationnement possible sur le bas-côté
 - Ne pas conserver d'axe à la circulation motorisée, mais créer un espace dédié aux mobilités douces (trottoirs larges et piste/voie cyclable)
- ★ Traiter particulièrement le débouché de la rue des Sablons sur la rue de Triel pour éviter un "angle mort" entre le projet gare et le projet des Sablons



Plan du quartier dans sa configuration actuelle

LES ACTIVITÉS/SERVICES ET L'ÉQUIPEMENT

Les points de consensus sur Casino

- ★ Le positionnement du Casino déplacé par rapport à l'existant
- ★ Casino devra être intégré dans un local commercial en rez de chaussée d'immeuble, ou son implantation devra être intégrée dans la pente
- ★ Des vitrines et une enseigne "discrètes", intégrées en cohérence avec le reste du programme.
- ★ Un espace végétal (par exemple un toit végétalisé en ferme urbaine), un petit équipement public (crèche, petite école, équipement municipal) sur le toit du Casino. La co-gestion de cet espace en toiture entre la ville et le CASINO est envisagée comme une solution adaptée.
- ★ Des places de stationnement enterrées sous le Casino, qui permettent de réduire l'emprise des places de stationnement sur le site.

Les points de consensus sur les activités, services et l'équipement

- ★ Des espaces verts et de rencontre au nord, le long du chemin des Grands Heurts et à l'est du site
- ★ Créer deux petits pôles d'activité rue de Triel
- ★ Un espace convivial à l'angle entre la rue de Triel et la rue des Sablons
- ★ Des espaces de jeux en coeur de quartier afin de le rendre actif, mais aussi de permettre aux enfants de jouer de façon sécurisée, éloignés des voies automobiles

Les propositions du groupe de travail

Au sujet des usages, répartis sur le quartier :

- ★ un pôle d'activités commun entre le contrôle technique, le garage et le Casino ; l'accessibilité depuis la CD étant à étudier. Cela permet de réduire les circulations à l'intérieur du projet.
- ★ réduire la vitesse des automobilistes sur la CD
- ★ la sente des Sablons devient un endroit privilégié, agréable où l'on se promène (végétalisation)
- ★ un espace commercial au sud, le long de la rue de Triel : une diversité de petits commerces de proximité, afin qu'ils soient également ouverts et accessibles aux habitants d'Andrésy et de Chanteloup

Les propositions du groupe de travail

Ces propositions doivent être étudiées en termes de faisabilité technique par l'équipe projet et les autres acteurs (GPSEO, EPFIF...)

Les discussions avec le propriétaire du Casino permettent d'identifier deux scénarios pour le projet.

★ Scénario 1 - Le Casino en entrée de ville.

Ce scénario a été présenté comme le plus probable pendant les ateliers car il correspondait aux derniers échanges entre le promoteur, la ville et Casino, ce dernier comptant sur sa visibilité depuis la CD. Il y aurait dans ce cas deux petits pôles commerciaux, l'un associé au Casino, l'autre en coeur de quartier, avec des commerces de proximité et indépendants.

Les +

- libère de l'emprise au sol en coeur du projet
- crée deux polarités commerciales distinctes
- Casino occupe une emprise en bordure de CD, ce qui permet d'éloigner de nombreux logements de la route et du rond point, et leur confère un meilleur confort (moins de nuisances sonores, pollution)
- la proximité avec la CD permet de limiter le trafic de véhicules entrant dans Andrésy

Les -

- l'entrée de la ville est occupée par une surface commerciale, ce qui déplaît à une partie du groupe de travail
- une emprise importante du quartier demeure occupée par une surface commerciale
- le supermarché est plus éloigné du centre de vie et fonctionne moins en logique de mobilités douces
- le supermarché est plus éloigné du projet gare

★ Scénario 2 - Le Casino en coeur de quartier.

Ce scénario est préféré par une partie du groupe de travail, il avait déjà été proposé par l'équipe du projet en phase concours en 2017. Ici, Casino serait positionné en RDC de logements, en centralité sur le quartier.

Les +

- Casino étant perçu comme un commerce de proximité, il bénéficierait d'un positionnement central à la fois pour le projet des Sablons et celui de la gare
- Casino est mieux intégré dans le projet et dans la ville d'Andrésy, il permet d'apporter une vie de quartier sans en être déconnecté
- Casino est intégré de façon harmonieuse aux bâtiments

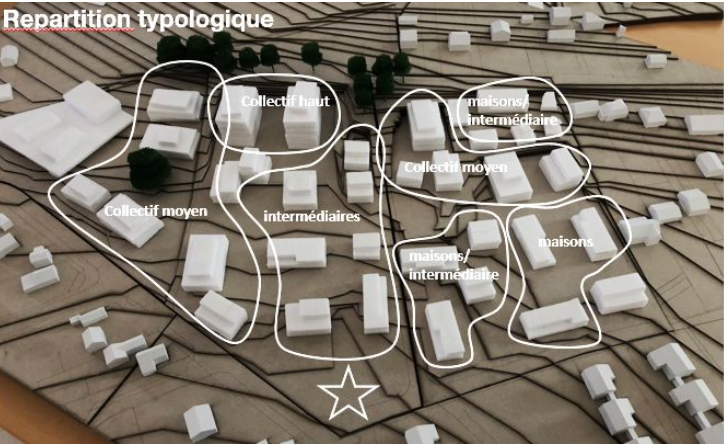
Les -

- des logements en proximité directe avec la CD (nuisances sonores, pollution)
- des livraisons qui peuvent représenter des nuisances pour les riverains, notamment habitants des logements à proximité
- un flux automobile supplémentaire rue de Triel, notamment si Casino décide de créer un drive
- la station service n'est pas conservée

LES SCÉNARIOS EN IMAGES

Les deux scénarios contrastés proposés par les habitants lors de l'atelier ont été présentés sur la maquette avec une marge de réinterprétation pour les rendre compatibles avec les nécessités de voiries et l'insertion de commerces au centre. Les deux scénarios ont été représentés sur la maquette pour les visualiser davantage et les modifier si besoin.

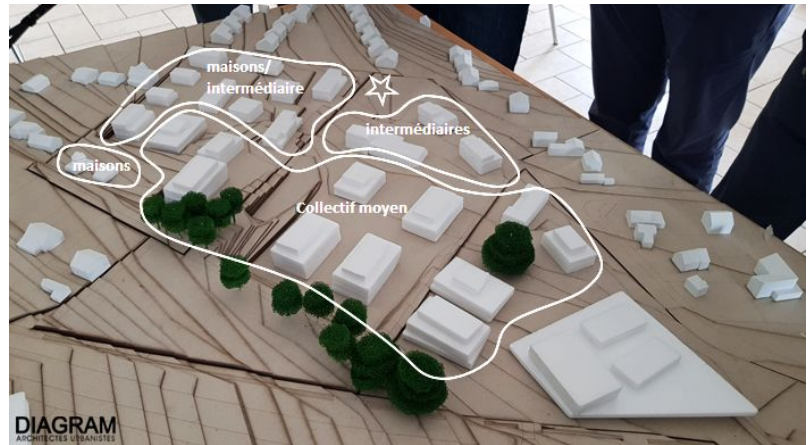
★ Scénario 1 : plus de hauteurs en fond, profitant de la topographie creusée pour des formes d'habitats plus intermédiaires devant et le dégagement de sols



TRAVAIL DES HABITANTS GROUPE 1 analyse

Ce travail représente un test de densité. Le projet va maintenant être retravaillé pour prendre en compte les principes établis par le groupe dans la présente feuille de route. L'alternative du casino central peut s'adapter aux deux scénarios. Le nombre de logements n'est pas calculé sur ces hypothèses.

★ Scénario 2 : hauteurs limitées mais collectifs sur plus de surfaces, densité réduite



TRAVAIL DES HABITANTS GROUPE 2 analyse

- axe de circulation motorisée
- axe mobilités douces
- dessertes
- piste cyclable
- l'équipement / lieu collectif
- CASINO



- axe de circulation motorisée
- axe mobilités douces
- dessertes
- piste cyclable
- l'équipement / lieu collectif
- CASINO

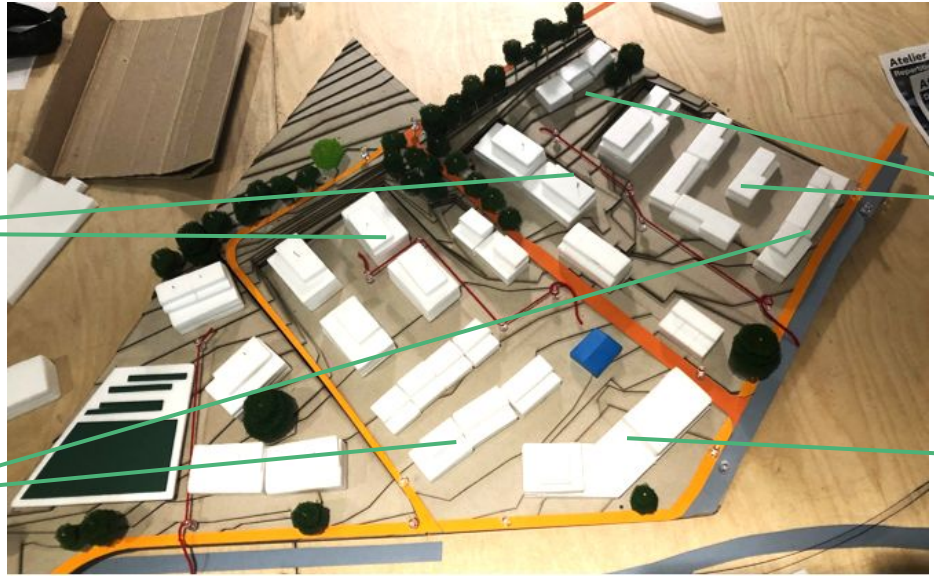


- Collectifs hauts r+3+double attique
- ts intermédiaires R+1+attique
- Collectifs moyens R+2+attique



Maisons individuelles R+1

- Collectifs moyens R+2+attique
- Logements intermédiaires



- Maisons individuelles R+1
- Collectifs moyens R+2+attique