



Aires de jeux inclusives

Jardin Villemin - Mahsa Jîna Amini - Aire Tous Âges
14 rue des Récollets, Paris 10^{ème}

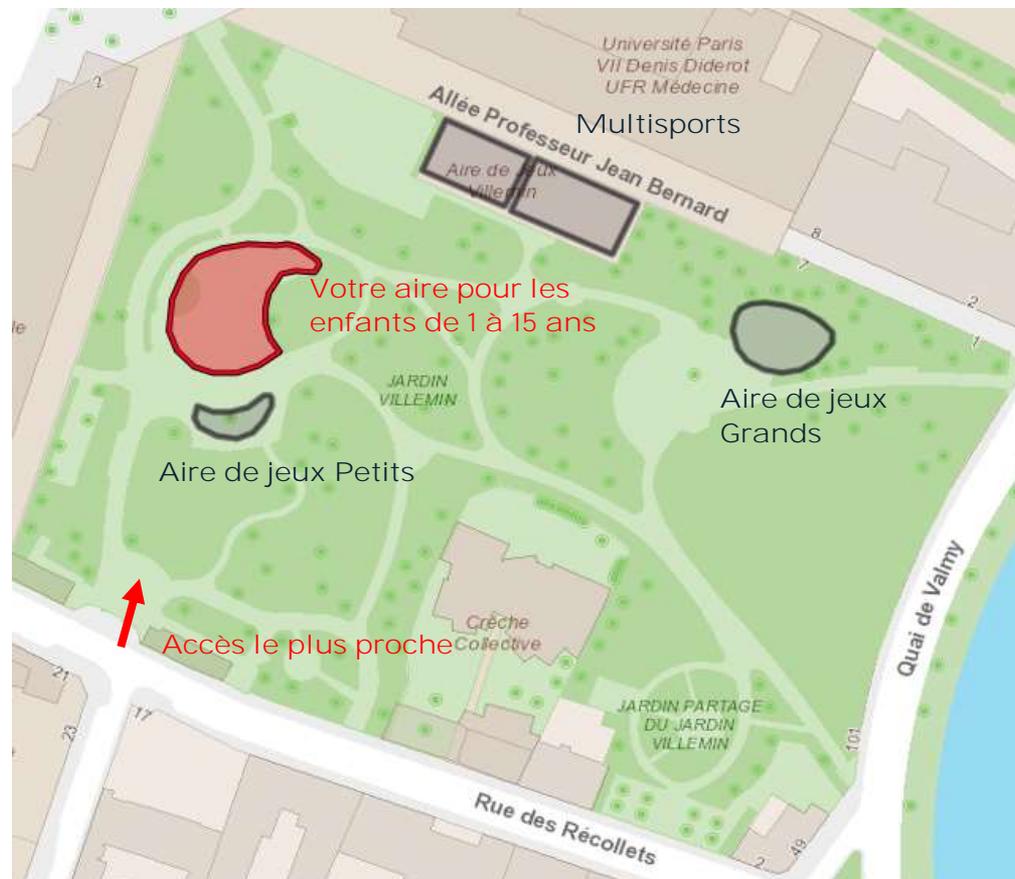
Niveau 3 : « **Plus de 50 % de jeux inclusifs sur l'aire** »

Vue d'ensemble



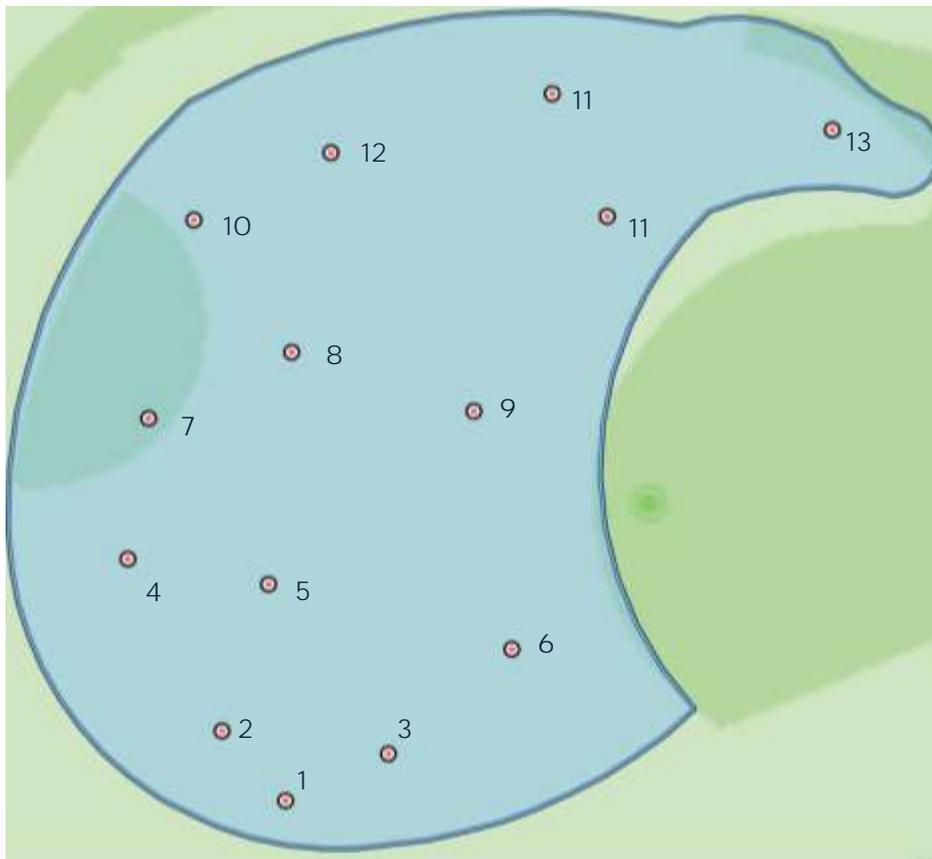
Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Situation

Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Marelle et décors au sol
- 2 – Jeu à ressort « Soucoupe Volante »
- 3 – Banc « Crocodile »
- 4 – Panneau ludique « Tic-Tac »
- 5 – Jeu à ressort « Jet ski jaune »
- 6 – Jeu mobile « La toupie »
- 7 – Jeu ludique « Petite clochette »
- 8 – Jeu à ressort « Nous-deux »
- 9 – Structure d'évolution toboggan
- 10 – Jeu à ressort « Le verseau »
- 11 – Jeux à ressorts « Spica jaune et rouge »
- 12 – Toboggan « Palais des elfes »
- 13 – Jeu à ressort « La marguerite »

1 – Marelle et décors au sol

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu coloré avec chiffres



ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol, utilisables par tous

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader avec des dispositifs d'aides et de repos. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

2 – Jeu à ressort « Soucoupe volante »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 4 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de préhension

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Osciller : permet d'expérimenter des mouvements désordonnés, travaille la conscience spatiale et l'équilibre, et la coordination pour entretenir le mouvement (avec les bras et/ou les jambes selon les aptitudes)

3 – Banc « Crocodile »

De 2 à 6 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise (avec transfert)

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la fabulation, la rencontre et le temps de repos partagé avec tous.

4 - Panneau Ludique « Tic-Tac »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise et debout

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Manipuler : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant
- Stimulation tactile : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes
- Réfléchir : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui, et aussi à coopérer avec l'autre et appréhender les causes et conséquences

5 - Jeu à ressort « Jet-ski jaune »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de repose-pieds stables et de poignées facilement préhensibles

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Osciller : permet d'expérimenter des mouvements désordonnés, travaille la conscience spatiale et l'équilibre, et la coordination pour entretenir le mouvement (avec les bras et/ou les jambes selon les aptitudes)

6 - Jeu mobile « La toupie »

De 4 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu mobile et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Jeu profond permettant un bon maintien en fonctionnement

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la coopération pour impulser et faire durer la rotation du jeu. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et de son empathie.
- Motricité : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité
- Tourner : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité

7 - Jeu ludique « Petite clochette »

De 1 à 3 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Éléments sonores

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise et debout

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Manipuler : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant
- Stimulation tactile : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes
- Stimulation sonore : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons.

8 - Jeu à ressort « Nous-deux »

De 1 à 3 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de préhension et d'une planche repose-pieds

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Osciller : permet d'expérimenter des mouvements désordonnés, travaille la conscience spatiale et l'équilibre, et la coordination pour entretenir le mouvement (avec les bras et/ou les jambes selon les aptitudes)

9 – Structure d'évolution toboggan

De 2 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours et d'évolution
- Difficulté modérée à élevée

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Double toboggan pour glisser accompagné
- Non accessible aux utilisateurs de fauteuils roulants (UFR)

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader avec des dispositifs d'aides et de repos. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

10 – Jeu à ressort « Le verseau »

De 1 à 3 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu actif et oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant (UFR)
- Jeu pour les petits, proche du sol
- La voile et le personnage en « creux » servent de moyens de préhension pour un bon maintien

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite
- Osciller : permet d'expérimenter des mouvements désordonnés, travaille la conscience spatiale et l'équilibre, et la coordination pour entretenir le mouvement (avec les bras et/ou les jambes selon les aptitudes)

11 – Jeu à ressorts « Spica jaune et rouge »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeux actifs et rotatifs

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant (UFR)
- Jeu proche du sol, utilisable assis ou debout
- Barre centrale de maintien

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite
- Tourner : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité

12 – Toboggan « Palais des Elfes »

De 1 à 3 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan
- Jeu à thème

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Présence de marches larges pour faciliter la montée
- Possibilité d'accompagner l'enfant de l'extérieur du jeu pour l'aider dans l'ensemble de son évolution

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader avec des dispositifs d'aides et de repos. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi

13 – Jeu à ressort « Marguerite »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise, et plateau centrale utilisable
- Présence de repose-pieds stables et de poignées facilement préhensibles

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Osciller : permet d'expérimenter des mouvements désordonnés, travaille la conscience spatiale et l'équilibre, et la coordination pour entretenir le mouvement (avec les bras et/ou les jambes selon les aptitudes)