

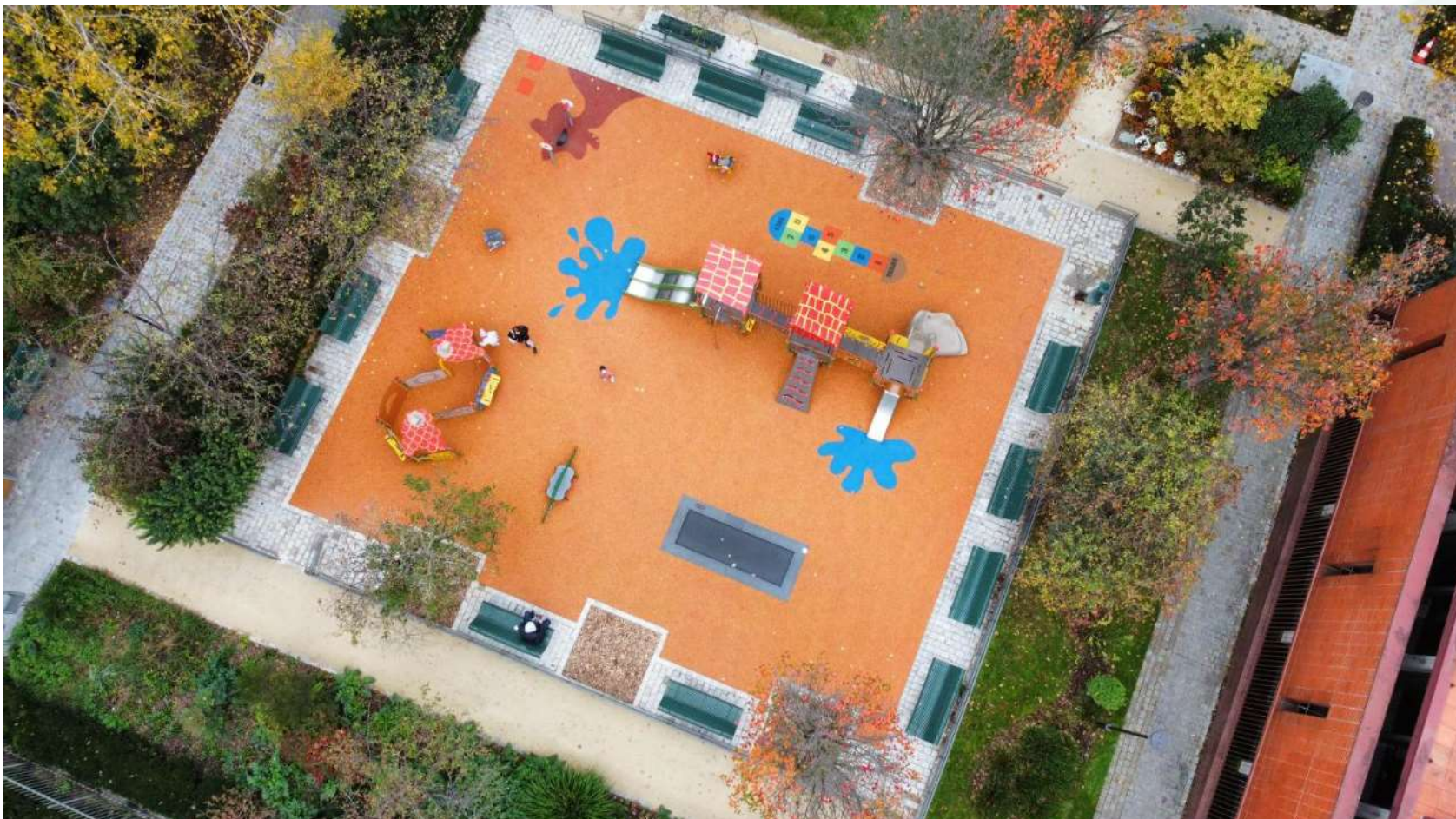


Aires de jeux inclusives

Jardin James Joyce – Aire Tous Âges
7 rue Georges Balanchine, Paris 13^{ème}

Niveau 4 : « Inclusivité Exemplaire »

Vue d'ensemble

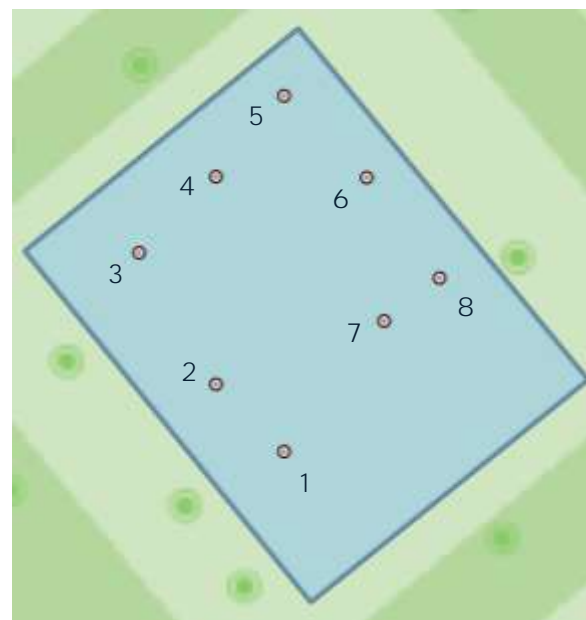


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Trampoline
- 2 – Crocodile
- 3 – Panneaux
- 4 – Chat
- 5 – Balancelle
- 6 – Cygne
- 7 – Structure
- 8 – Marelle

1 – Trampoline PMR

De 4 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accessibilité de plain-pied sans ressauts
- Accessible et utilisable par les enfants en fauteuils roulants accompagnés

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

2 – Le Banc Crocodile

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF 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.

3 – Panneaux Ludiques Piccolo

De 1 à 5 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Gravures texturées

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Engravure permettant aux malvoyants de discerner les motifs

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 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

4 – Jeu à ressort « Basile le Chat »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Présence de barres de préhension et de soutien
- Jeu avec parois latérales et repose-pieds pour une position stable et 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.
- 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)

5 – La Balancelle Fleurs

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 ou plusieurs utilisateurs
- Jeu de balancement

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

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

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction (bercer un autre enfant, s'asseoir à côté pour discuter, prendre son tour, etc.). Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Motricité : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, avec une amplitude sécurisée

6 - Jeux à ressort « Le Cygne »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Présence de poignées de préhension
- Jeu avec parois latérales, dossier et repose-pieds pour une position stable et 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.
- 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)

7 – Structure 3 Tours « Cameleo »

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Structure 3 tours
- Pont, escalade et glissières
- Panneaux ludiques
- Défis de jeu gradués pour tous

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Zone d'évolution large à proximité du jeu (UFR)
- Barres de préhension et de maintien
- Glissière double permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant

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
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos

8 – Marelle au sol

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu coloré avec chiffres

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol, utilisable par tous

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la coopération. 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