



## Aires de jeux inclusives

Square de la Raffinerie Say – Aire « Tous âges »  
147 boulevard Vincent Auriol, Paris 13<sup>ème</sup>

Niveau 4 : « Inclusivité Exemple »

## Vue d'ensemble

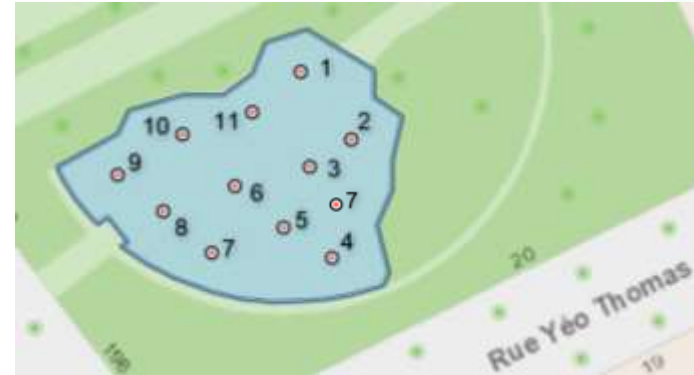


## Situation

### Plan de localisation au sein du jardin



### Zoom sur l'aire de jeux



- 1 - Trampoline
- 2 - Tourniquet inclusif
- 3 - Marelle
- 4 - Structure toboggan Diabolo
- 5 - Jeu à ressort Frelon
- 6 - structure toboggan PMR
- 7 - Tubophones
- 8 - Panneau Ludique Boulier
- 9 - Fleurs sonores
- 10 - Supernova
- 11 - Jeu musical Xylophone

# 1 – Trampoline

De 3 à 8 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 – Tourniquet inclusif

De 2 à 8 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de rotation - Tourniquet

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied
- Utilisable en position assise (y compris en fauteuil)
- Barres de préhension et de maintien

### 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 avec des dispositifs d'aides et de repos

## 3 – 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.
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- Motricité : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité

## 4 – Structure toboggan « Diabolo »

De 2 à 8 ans



### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité
- Escalier d'accès avec barres 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.
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader, glisser en toute sécurité

### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan - Glisse

## 5 – Jeu à ressort « Frelon »

De 2 à 6 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- 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)



## 6 – Structure d'évolution PMR « Diabolo »

De 1 à 8 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Structure toboggan
- Panneaux ludiques, mobiles avec engravures
- Alphabet langue des signes



### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité
- Rampe d'accès pour les fauteuils et cheminements larges avec paliers de repos
- Barres de préhension et de maintien sur l'ensemble des accès et parcours du jeu
- 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
- Stimulation tactile : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader, glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos

## 7 – Jeux « Tubophones »

De 2 à 8 ans



### 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.
- Stimulation sonore : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons.

### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de communication

## 8 – Panneau ludique « boulier »

De 1 à 8 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

## 9 – Jeu interactif « fleurs sonores »

De 1 à 8 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Panneaux engravés et 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
- Engravure permettant aux malvoyants de discerner les motifs

### FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- 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
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.

## 10 – Supernova

De 6 à 14 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Pan incliné facilitant l'accès pour un large public

### 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



# 11 – Jeu Musical « Xylophone »

De 2 à 8 ans



## DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu interactif et sonore

## 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.
- 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
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.