



Aires de jeux inclusives

Square René Le Gall – Aire « Préau - Tous âges »
28, rue de Croulebarbe, Paris 13^{ème}

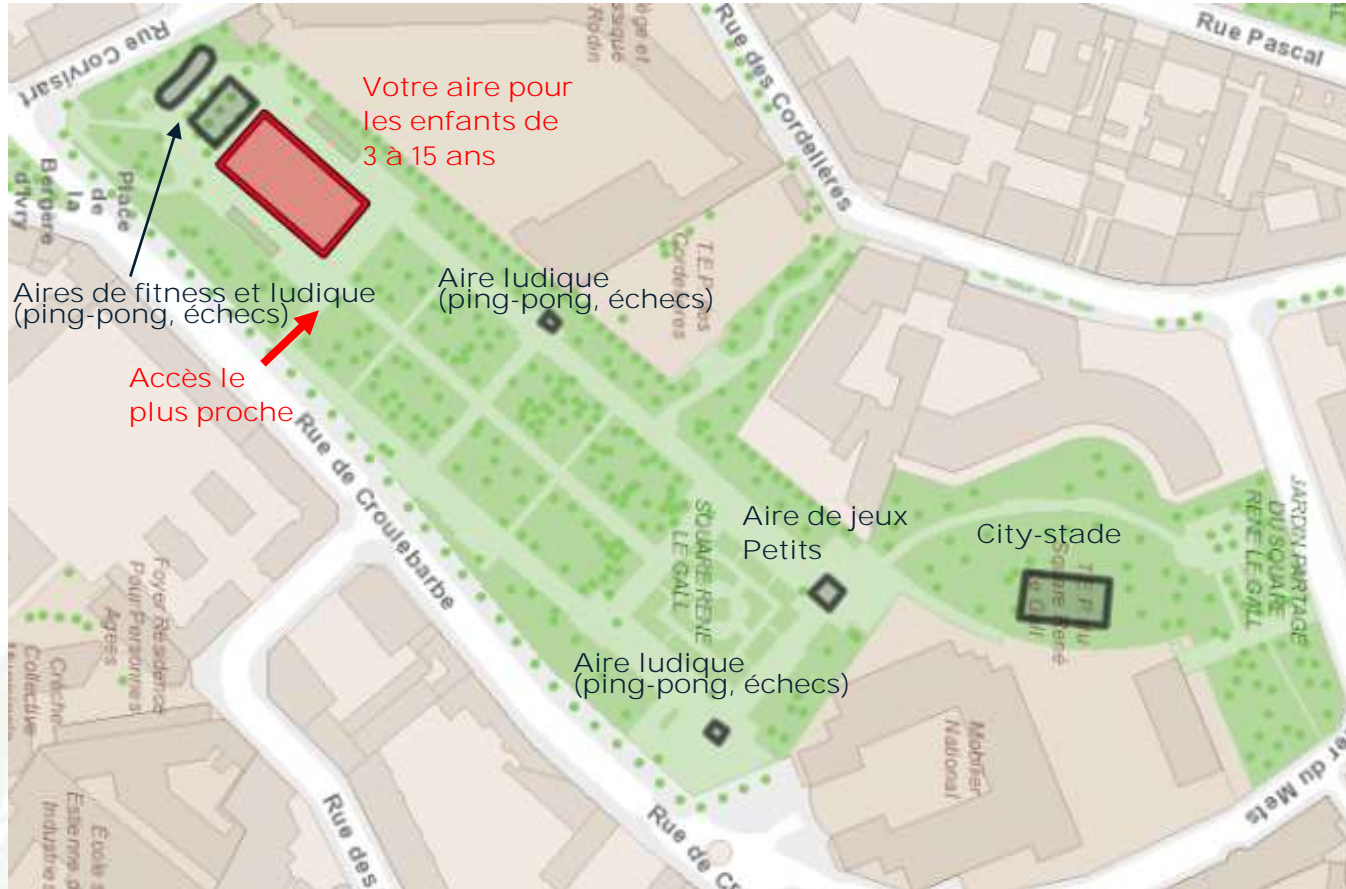
Niveau 4 : « Inclusivité Exemple »

Vue d'ensemble



Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Situation

Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Bac à sable et jeux de sable
- 2 – Jeux au sol « design actif »
- 3 – Jeu « Xylophone »
- 4 – Structure toboggan « plateforme »
- 5 – Grande structure toboggan
- 6 – Jeu à ressort « Mammouth »
- 7 – Jeu à ressort « La pieuvre »
- 8 – Structure ludique « Le chalutier »
- 9 – Jeu à ressort « Le quad »
- 10 – Jeu à ressort « La coccinelle »
- 11 – Sphères d'équilibre
- 12 – Jeu « La corbeille de fruits »
- 13 – Jeu « La planche »
- 14 – Jeu d'équilibre
- 15 – Jeu de rotation « Spina »
- 16 – Jeu de rotation « Le grand nid »

1 – Bac à sable et jeux de sable

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments ludiques et mobile
- Manipulation du sable

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accessibilité de plain-pied sans ressauts
- Accessibilité au jeu « en rampant » ou par transfert (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 travailler l'équilibre, la coordination et la conscience spatiale, en toute sécurité, et d'appréhender la relation de cause à effet dans le mouvement (surface meuble)
- 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

2 – Jeux au sol « design actif »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeux colorés avec chiffres et symboles

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol, utilisables 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

3 – 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.

4 – Structure toboggan « plateforme »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Escalade - cordages

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Eléments du jeu au niveau du sol
- Assises pour se reposer, s'isoler
- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité

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

5 – Grande structure toboggan

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Tunnel

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuils roulants
- Partie basse du jeu accessible (marche basse, poignées de préhension)
- Accessibilité à l'ensemble du parcours pas des éléments d'évolution sécurisés (escalier, mains courantes et garde-corps)

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, ramper, 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.

6 – Jeu à ressort « Mammouth »

De 2 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 poignées de préhension et de maintien
- 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.
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- 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 – Jeu à ressort « La pieuvre »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Présence de poignées de préhension, de repose-pieds 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.
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- 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)

8 – Structure ludique « Le chalutier »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Toboggan
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en partie accessible pour les UFR
- Présence d'assises utilisables par tous (avec transfert)
- Escalier d'accès sécurisé (marches larges avec dispositif de préhension, mains courantes et garde-corps)

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, ramper, 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.
- Manipuler : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant

9 – Jeu à ressort « Le quad »

De 2 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 (UFR)
- Présence de poignées de préhension et de maintien
- 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.
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- 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)

10 – Jeu à ressort « La coccinelle »

De 2 à 6 ans



DESRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

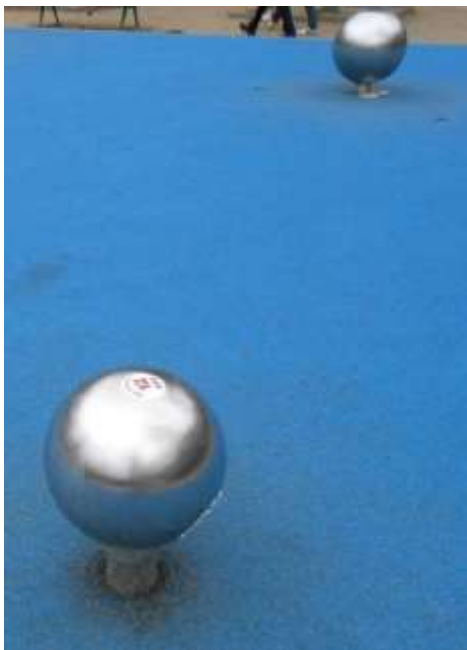
- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil (UFR)
- Présence de poignées de préhension et de maintien
- Jeu avec parois latérales et repose-pieds pour une position stable et un bon maintien

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.
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- 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 – Sphères d'équilibre

De 3 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur par élément
- Élément actif (type bouton poussoir)

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu
- Jeu au sol, utilisable par tous : en éléments d'équilibre ou de « toucher »

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
- 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.

12 – La corbeille à fruit

De 6 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Manipulable et utilisable de plein pieds
- Possibilité de tourner en tenant la structure pour les UFR (rotation légère)

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

13 – Jeu « La planche »

De 3 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant (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.
- **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)

14 – Jeu d'équilibre

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Manipulable sans monter dessus

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
- **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

15 – Jeu de rotation « Spica »

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant

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

16 – Jeu de rotation « Le grand nid »

De 6 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu profond permettant l'utilisation par tous (avec transfert pour un 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.
- **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