



Aires de jeux inclusives

Parc Omnisport Suzanne Lenglen – Aire « Tous âges »
2 rue Louis Armand, Paris 15^{ème}

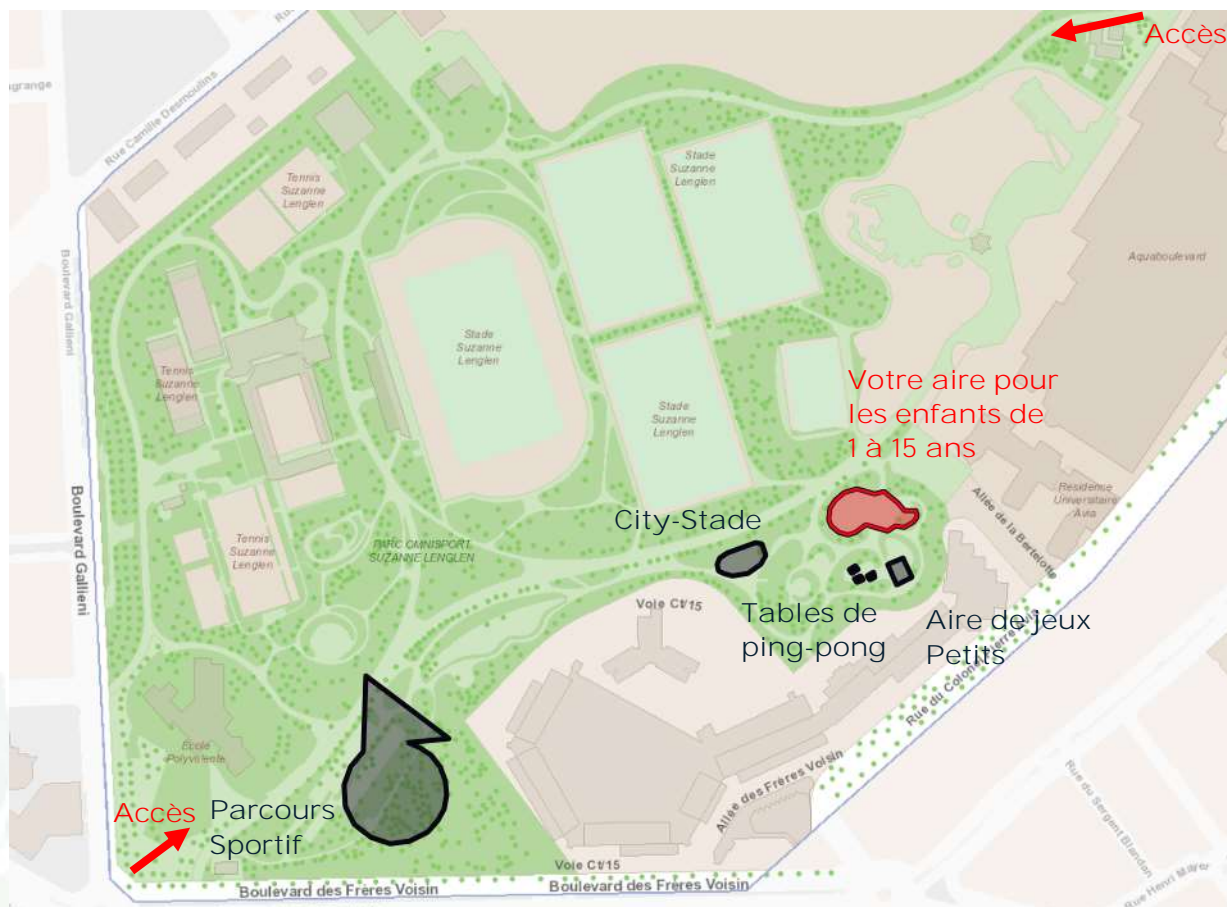
Niveau 4 : « Inclusivité Exemple »

Vue d'ensemble



Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Situation

Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Toboggans de talus
- 2 – Trampolines
- 3 – Jeux de sols et décors ludiques
- 4 – Balançoires et nacelles
- 5 – Panneau ludique « Gym »
- 6 – Acti’Ninja – Pan Incliné
- 7 – Acti’Ninja - Détente
- 8 – Acti’Ninja - Bouées
- 9 – Structure toboggan « Aventures »
- 10 – Structure toboggan « Kanopé »
- 11 – Panneaux Ludiques
- 12 – Rollrunner
- 13 – Jeu dynamique ball
- 14 – Tourniquet inclusif
- 15 – Jeu à ressort « la Forêt »

1 – Toboggans de talus

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-Utilisateurs
- Toboggan - Glisse
- Grimpe

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Pas d'éléments d'accessibilité spécifiques
- Accès difficile

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.
- Glisser : permet de glisser en avant, sur le dos ou sur le ventre
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos

2 – Trampolines

De 3 à 10 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

3 – Jeux de sols et décors ludiques

De 1 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Décors et jeux ludiques

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeux au sol accessibles et 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 travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité

4 – Balançoires et nacelles

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Balançoires
- Nacelle Nid d'Oiseau

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Utilisable en position assise
- Sièges adaptés PMR pour les petits (avec transfert)
- Nacelle permettant le balancement en position allongée

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'empathie (aider au balancement d'un autre enfant, attendre son tour, etc.) et a un effet calmant lié au mouvement rythmique
- 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

5 – Panneau Ludique « Gym »

De 3 à 10 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Jeu à thème

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 visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- Réfléchir : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui

6 – Acti’Ninja – Pan Incliné

De 8 à 14 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Activité sportive
- Élément de parcours

ELEMENTS D’ACCESSIBILITE

- Un côté incliné équipé d’un filet
- Un côté incliné équipé de prises pour les pieds et d’une corde d’aide à la grimpe

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. Des repos sont possible après l’utilisation du jeu. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.
- Challenge : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

7 – Acti’Ninja - Détente

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Activité sportive
- Élément de parcours

ELEMENTS **D’ACCESSIBILITE**

- Jeu de plain-pied et zone d’évolution large à proximité et autour du jeu

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’habilité des jeunes enfants tout en s’amusant
- Challenge : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

8 – Acti’Ninja - Bouées

De 6 à 14 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Activité sportive
- Élément de parcours

ELEMENTS **D’ACCESSIBILITE**

- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, possibilité de ramper à travers les bouées (avec transfert)

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. Des repos sont possible après l’utilisation du jeu.
- Challenge : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

9 – Structure toboggan « Aventures »

De 3 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Panneaux ludiques colorés avec éléments en relief et engravures
- Jeu de parcours et d'évolution
- Toboggan tubulaire

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non adapté aux Utilisateurs de Fauteuils Roulants (UFR)
- Différents niveaux de complexités d'accessibilité (échelle, filet à grimper, mat de pompier)
- Structure aéré permettant de surveiller et de suivre l'évolution de son enfant

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
- Manipuler : permet le développement de la motricité et l'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant

10 – Structure toboggan « Kanopé »

De 5 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours et d'évolution
- Toboggans simple et tubulaire

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non adapté aux Utilisateurs de Fauteuils Roulants (UFR)
- Différents niveaux de complexités d'accessibilité (échelle, filet à grimper, mat de pompier)
- Structure aéré permettant de surveiller et de suivre l'évolution de son enfant

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.

11 – Panneaux Ludiques (Boulier, Langue des signes, jeux)

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles, de réflexion et d'apprentissage
- Jeu à thème

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
- Panneau « Alphabet Langue des Signes »

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'habilité 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 visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- Réfléchir : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui

12 – Le Rollrunner

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Activité sportive
- Jeu de parcours et d'évolution

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non adapté aux Utilisateurs de Fauteuils Roulants (UFR)
- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu permettant l'interaction et la participation passive d'autres enfants

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, sur une surface étroite ou une surface en mouvement
- Challenge : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

13 – Le Swing ball

De 8 à 15 ans



- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation et de réflexion

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 visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- Réfléchir : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui

14 – Tourniquet inclusif

De 2 à 10 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

15 – Jeu à ressort « la Forêt »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- 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
- Plateforme centrale utilisable en position allongée
- 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)