



Aires de jeux inclusives

Jardin Hans et Sophie Scholl – Aire des Petits
Porte Pouchet, Paris 17^{ème}

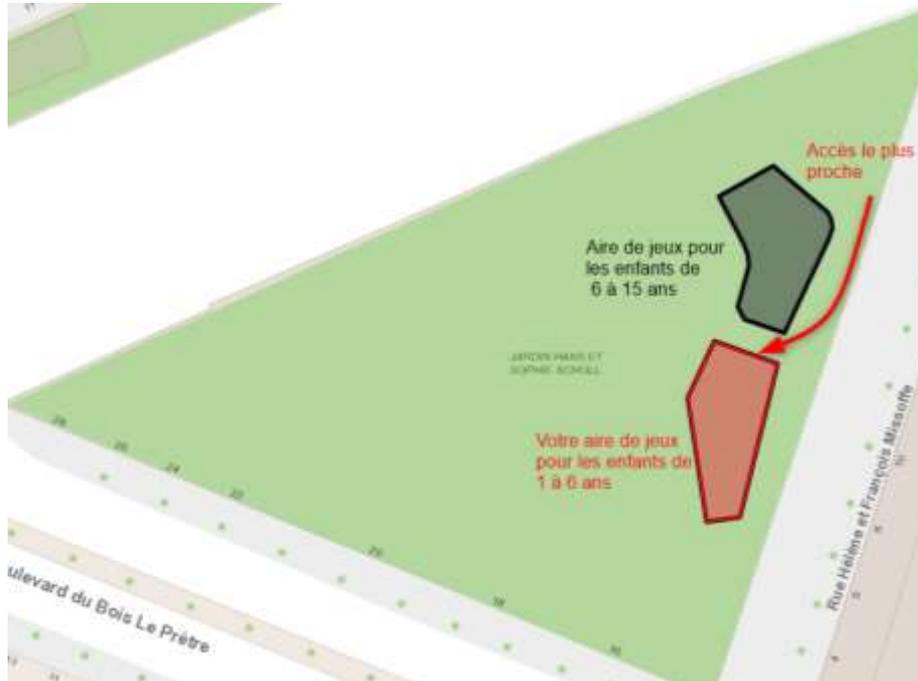
Niveau 4 : « Inclusivité Exemple »

Vue d'ensemble

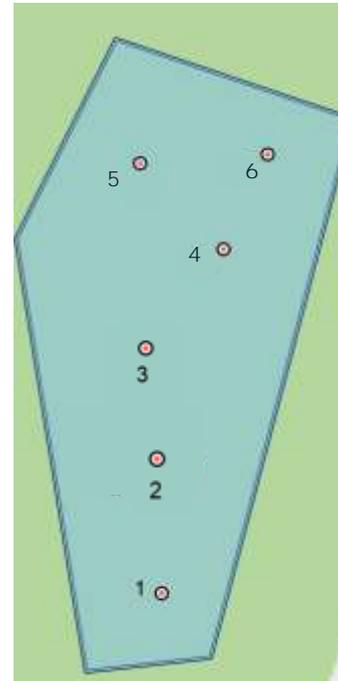


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Jeu à ressort « KPL »
- 2 – Élément 3D « Chenille »
Élément 3D « Iguane »
- 3 – Structure toboggan
- 4 – Toupie
- 5 – Carrousel inclusif
- 6 – jeu à ressort « KPL Duo »

1 – Jeu à ressort « KPL »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de poignées de préhension et de 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)

2 – Jeux 3D « Chenille et Iguane »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Structures en 3 dimensions

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 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.
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

3 – Structure toboggan

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Grande structure 3 tours - toboggans
- Panneaux ludiques et sonores

ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Accès au toboggan double glissières par un filet incliné
- Glissière double sur le toboggan, permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant
- Eléments de jeux au sol (comptoir, jeu sonore)

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
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader, glisser en toute sécurité 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.
- Stimulation sonore : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons.

4 – Toupie

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu mobile - toupie

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

5 – Carrousel inclusif

De 2 à 6 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

6 – jeu à ressort « KPL Duo »

De 4 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de poignées de préhension et de repose-pieds
- Présence de parois latérales

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)