



# Aires de jeux inclusives

Jardin Hans et Sophie Scholl – Aire des Petits  
Porte Pouchet, Paris 17<sup>ème</sup>

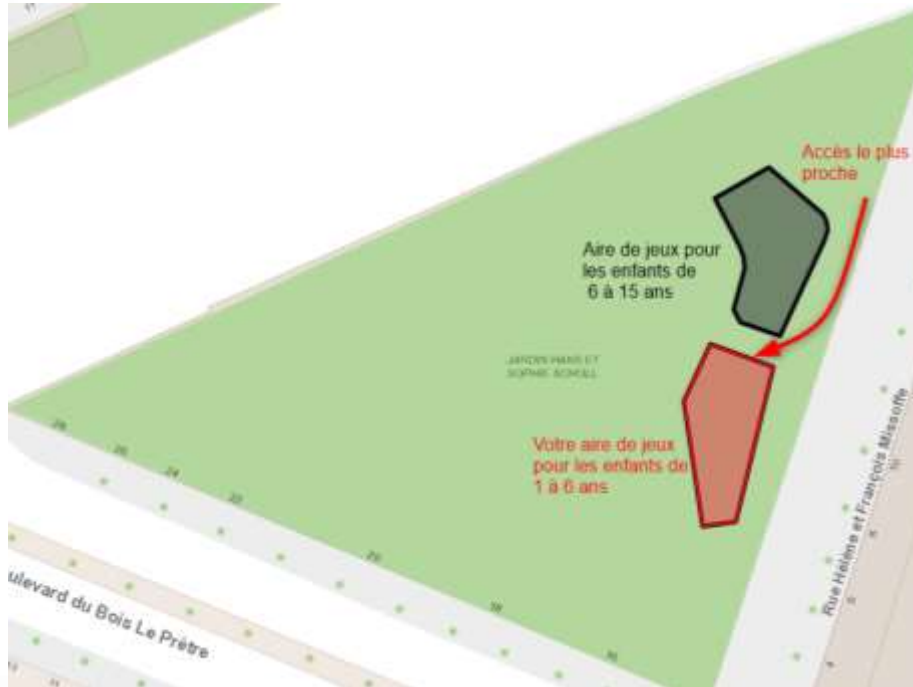
Niveau 4 : « Inclusivité Exemple »

## Vue d'ensemble

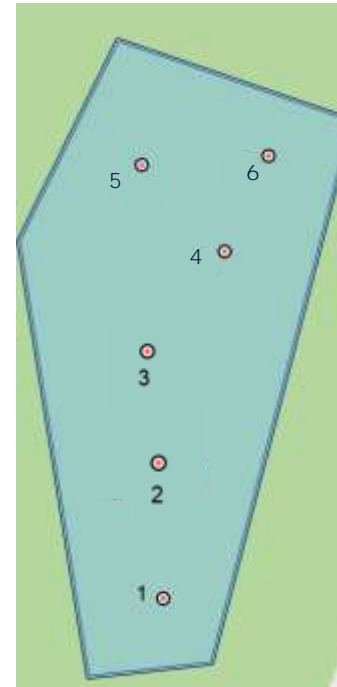


# Situation

## Plan de localisation au sein du jardin



## Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – 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



### DESSCRIPTIF 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)