



# Aires de jeux inclusives

Square Toussaint Louverture – Aire des Petits et Moyens  
47 rue des Cendriers, Paris 20<sup>ème</sup>

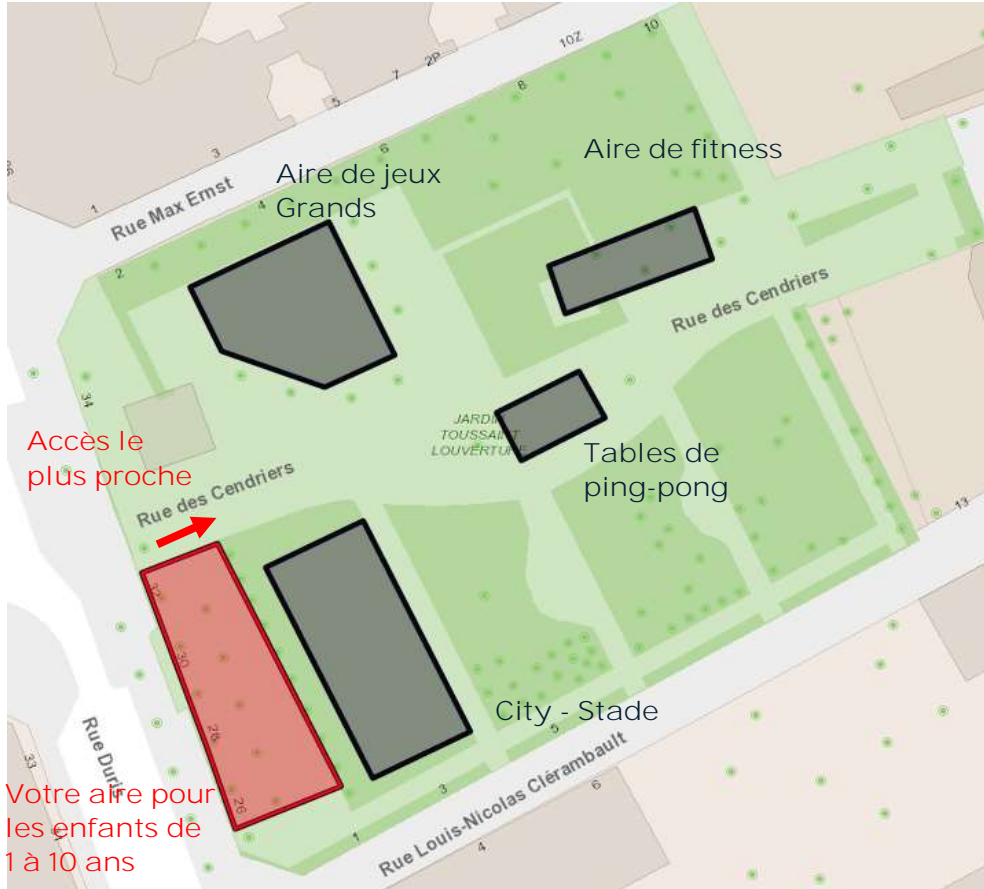
Niveau 4 : « Inclusivité Exemple »

## Vue d'ensemble

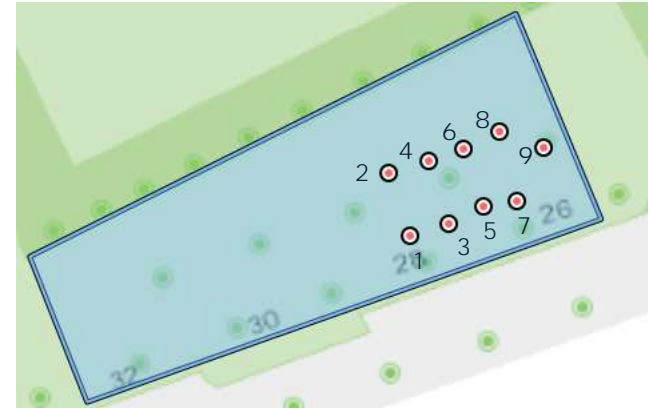


# Situation

## Plan de localisation au sein du jardin



## Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Jeu à ressort « Hérisson »
- 2 – Jeu à ressort « Papillon double »
- 3 – Jeu à ressort « Coccinelle »
- 4 – Jeu à ressort « Ecureuil »
- 5 – Jeu à ressort « Abeille »
- 6 – Picolo 2 « Forestic »
- 7 – Picolo 2 « Cartoon »
- 8 – Picolo 3 « Cartoon »
- 9 – Caméléo 2 Tours

# 1 – Jeu à ressort « Hérisson »

De 1 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 barres de préhension
- 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)

## 2 – Jeu à ressort « Papillon double »

De 2 à 8 ans



### DESRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

### ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Présence de poignées de préhension

### 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)

### 3 – Jeu à ressort « Coccinelle »

De 1 à 6 ans



#### DESSCRIPTIF 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, 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.
- 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)

## 4 – Jeu à ressort « Ecureuil »

De 3 à 8 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de poignées de préhension et de maintien
- Présence de repose pieds
- Plateau central avec poignées

### 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)

## 5 – Jeu à ressort « Abeille »

De 2 à 8 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de poignées et de repose pied de préhension et de maintien
- Présence 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.
- 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)



## 6 – Jeu Picolo 2 « Forestic »

De 2 à 5 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours et d'évolution
- Toboggan
- Jeu coloré avec variété de structures
- Différents niveaux de difficultés

### ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Présence de marches et de plateaux équipés d'ouvertures pour la préhension manuelle et des dispositifs d'aide à la montée
- Mains-courantes et barres de maintiens

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

## 7 – Jeu Picolo 2 « Cartoon »

De 2 à 5 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Panneaux ludiques colorés, éléments en relief et engravures
- Jeux de réflexions et de manipulations

### ELEMENTS **D'ACCESSIBILITE**

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité, autour et à l'intérieur 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 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
- Manipuler : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant
- Stimulation visuelle : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

## 8 – Jeu Picolo 3 « Cartoon »

De 2 à 5 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

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

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de marches et de plateaux équipés d'ouvertures pour la préhension manuelle et de dispositifs d'aide à la montée
- Mains-courantes et barres de maintiens

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

## 9 – Caméléon 2 tours

De 4 à 10 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours et d'évolution
- Difficulté modérée à élevée

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Mains-courantes et barres de maintiens
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouverture pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Double toboggan pour glisser accompagné

### 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.