

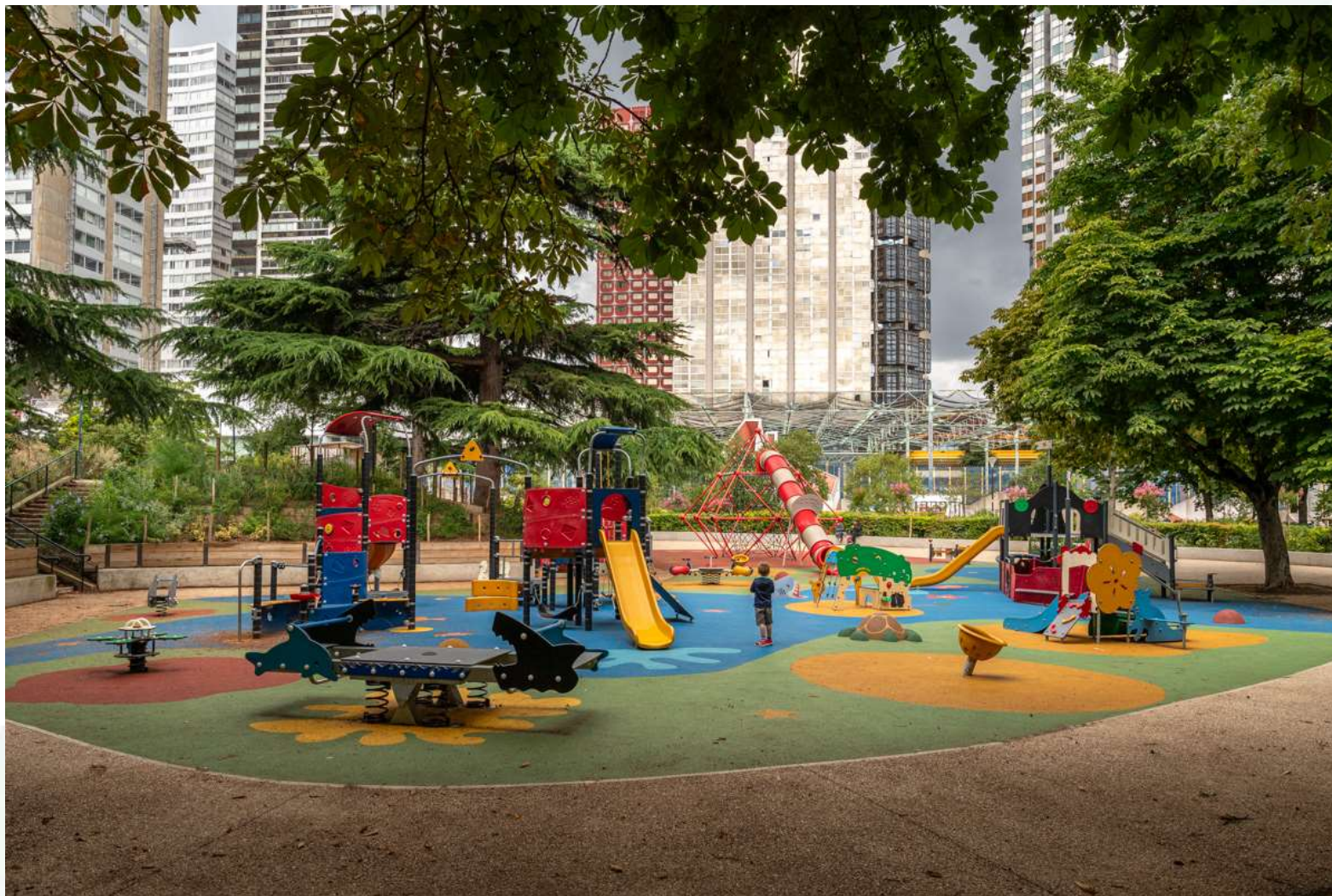


# Aires de jeux inclusives

Square Pablo Pau Casals  
41 rue Émeriau, Paris 15<sup>ème</sup>

Niveau 4 : « Inclusivité Exemplaire »

## Vue d'ensemble

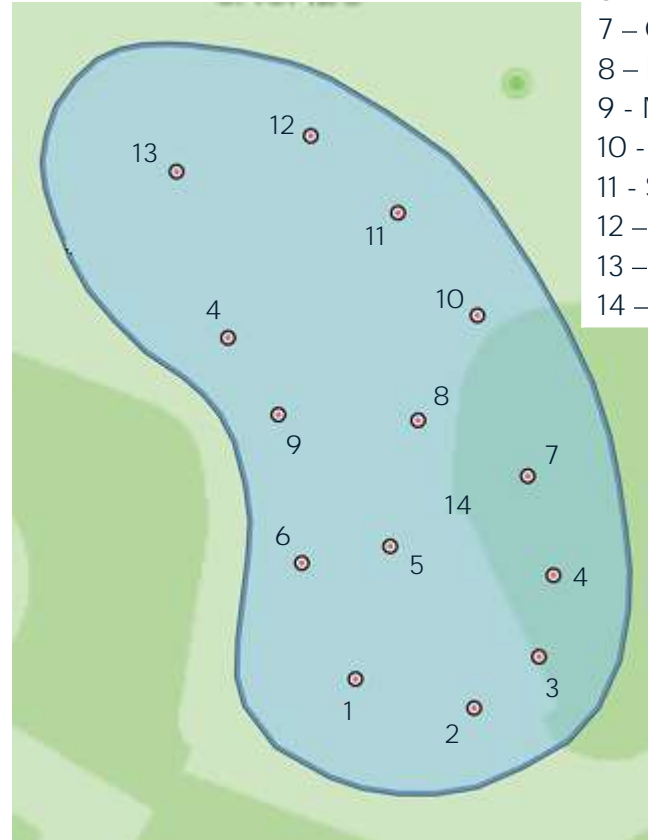


## Situation

### Plan de localisation au sein du jardin



### Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Chat
- 2 – Nénuphar
- 3 – Dents de la mer
- 4 – Toupies
- 5 – Palace
- 6 – Cygne
- 7 – Château
- 8 – Maison Robinson
- 9 – Marguerite
- 10 – Chalutier
- 11 – Supernova
- 12 – Panneau musical
- 13 – Structure cordes
- 14 – Motifs 3D au sol



# 1 - Jeu à ressort « Basile le Chat »

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 et de soutien
- 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)

## 2 - Jeu à ressort « Nénuphar »

De 1 à 6 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- 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.
- 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 « Les Dents de la Mer »

De 3 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)

## 4 – Toupies

De 4 à 6 ans



### 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

### DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu mobile - toupie

## 5 – Grande structure Palace

De 3 à 12 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Grande structure
- Balancelle et filets de grimpe
- 2 Toboggans (1 grand + 1 double)

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Glissière double sur un toboggan, permettant l'accompagnement de l'enfant par un ami ou un aidant
- Tablettes ludiques et balancelle au sol accessibles aux UFR (espace de rencontre)

### 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
- 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.



## 6 - Jeu à ressort « Le Cygne »

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
- 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.
- 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 – Le Château

De 1 à 6 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Toboggan

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise (avec transfert)
- Présence de barres de préhension et de marches larges et profondes pour aider à la montée

### FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction et la rencontre. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle, ainsi que l'empathie (attendre son tour)

## 8 – La Maison Robinson

De 1 à 6 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Éléments mobiles

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise (avec transfert ou en fauteuil)

### 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
- Réfléchir : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui

## 9 - Jeu à ressort « Marguerite »

De 3 à 6 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de préhension et cale-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)



## 10 – Grande structure Chalutier

De 2 à 12 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Grande structure
- Filets de grimpe
- Toboggan

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Tablettes ludiques et assises accessibles aux UFR (espace de rencontre)
- Escalier avec marches larges et garde-corps préhensibles de part et d'autre

### 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
- 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.

# 11 – Supernova

De 6 à 12 ans



## DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

## ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Pan incliné facilitant l'accès pour un large public

## 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

## 12 - Panneau ludique musical

De 1 à 4 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Jeu musical (mégaphone, batteries et tubes)

### 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'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant
- Stimulation auditive : permet d'appréhender les sons, la distorsion, la résonance, le rythme, la création de mélodies, etc.

## 13 – La structure de cordes

De 2 à 12 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de grimpe
- Toboggan

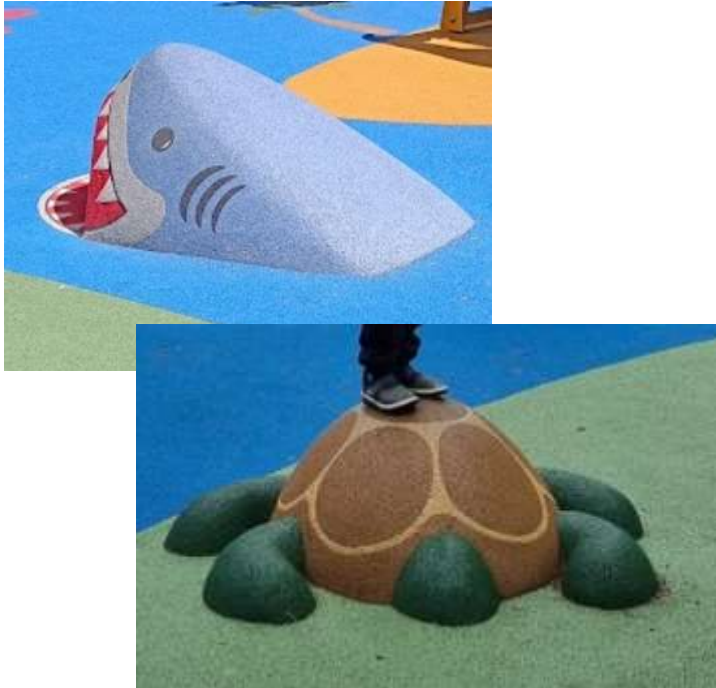
### FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- Stimulation sociale : favorise l'interaction, la rencontre. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- Motricité : permet de grimper, traverser, escalader, glisser en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.



## 14 – Jeux 3D au sol

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 pour les tout-petits, 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. Travaille la coordination croisée et la proprioception.