



Aires de jeux inclusives

Square Jean Moulin – Aire « Tous âges »

1 avenue Ernest Reyer, Paris 14ème

Niveau 4 : « Inclusivité Exemplaire »

Direction des espaces verts et de l'environnement de la Ville de Paris – Service d'exploitation des jardins - Aires de jeux inclusives | Octobre 2025 |



Vue d'ensemble

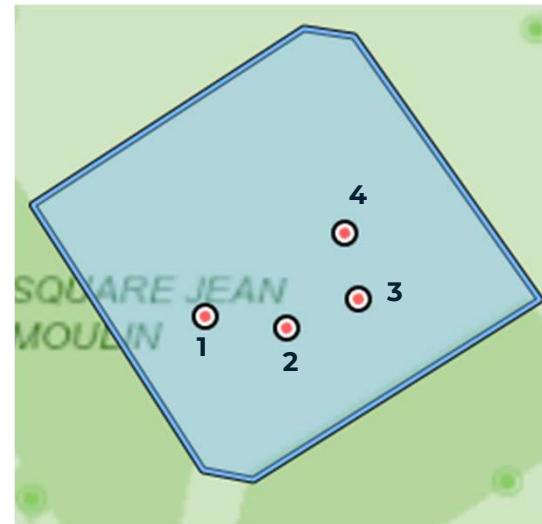


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Labyrinthe Sensoriel
- 2 – Structure toboggan Ka'Yop Grands
- 3 – Jeu interactif « Fleurs Sonores »
- 4 – Structure d'évolution Ka'Yop Petits

1 – Labyrinthe Sensoriel

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles et de manipulation
- Parcours au sol

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Possibilité d'accompagner l'enfant de l'extérieur du jeu pour l'aider dans l'ensemble de son évolution

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

2 – Structure Toboggan Ka'Yop Grands

De 4 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Toboggan- glisse
- Difficulté modérée à élevée

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol (assises de repos, panneaux ludiques)
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution

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 en toute sécurité. 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'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.

3 – Jeu interactif « fleurs sonores »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Panneaux gravés et mobiles
- Eléments sonores

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
- Engravure permettant aux malvoyants de discerner les motifs

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes
- **Stimulation sonore** : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction, la rencontre et la fabulation. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.

4 – Structure toboggan Ka'Yop Petits

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Toboggan- glisse
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Cabane accessible de plain-pied
- Panneaux ludiques et éléments de motricité au sol
- Possibilité d'accompagner l'enfant de l'extérieur du jeu pour l'aider dans l'ensemble de son évolution
- Emmarchements larges et sécurisés pour favoriser l'accès
- Toboggan large pour glisser accompagné

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 en toute sécurité. 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'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Se balancer** : 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)
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite