



Aires de jeux inclusives

Square Sarah Bernhardt – Aire « Grands »

2 rue de Buzenval, Paris 20ème

Niveau 3 : « au moins 50% de jeux inclusifs sur l'aire »

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



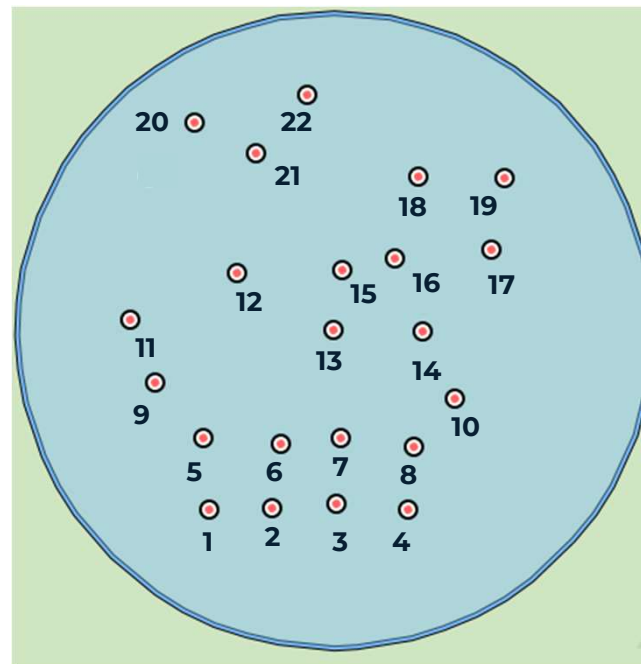
Situation

Plan de localisation au sein du jardin



- 1 – Structure Toboggan « Caméléo - Moyens »
- 2 – Bac à sable + jeu de sable
- 3 – Petit Toboggan « Crèche »
- 4 – Jeu sur ressort « Panda »
- 5 – Jeu sur ressort « Tortue »
- 6 – Structure d'équilibre « Dragon »
- 7 – Structure d'évolution et d'équilibre
- 8 – Structure Toboggan « Caméléo - Grands »
- 9 – Jeu sur ressort « Toucan »
- 10 – Jeu Cabane « Escalade »
- 11 – Jeu sur ressort « Poisson Clown »
- 12 – Jeu sur ressort « Lion »
- 13 – Jeu de sable « L'atelier Créatif »
- 14 – Jeu sur ressort « L'Etoile Filante »

Zoom sur l'aire de jeux



- 15 – Jeu sur ressort « Side Car »
- 16 – Jeu sur ressort « Hérisson »
- 17 – Jeu rotatif « La Toupie »
- 18 – Jeu à Thème « Guinguette »
- 19 – Jeu sur ressort « La Moto »
- 20 – Jeu sur ressort « Coq Farceur »
- 21 – Toboggan « La Ruche »
- 22 – Jeu sur ressort « La Soucoupe Volante »

1 – Structure Toboggan « Caméléo - Moyens »

De 4 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours – Escalade
- Toboggans simple et double – Glisse
- Difficulté modérée à difficile

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Pan incliné en filet
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Glissière double permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant
- Table de jeu au sol accessible

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, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

2 – Bac à sable + jeu de sable

De 1 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation et de construction

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accès de plain-pied et transfert possible (UFR)

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction, la rencontre et la coopération. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et de son empathie.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant
- **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

3 – Petit Toboggan « Crèche »

De 1 à 3 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan -Glisse

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuils roulants (UFR)
- Escaliers d'accès avec marches larges et mains courantes
- Barre de préhension au départ du toboggan

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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

4 – Jeu sur ressort « Panda »

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

5 – Jeu sur ressort « Tortue »

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

6 – Structure d'équilibre « Dragon »

De 3 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours
- Jeu mobile et d'équilibre

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu bas avec accompagnement possible par un aidant
- Mains courantes

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.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.
- **Challenge** : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

7 – Structure d'évolution et d'équilibre

De 6 à 14 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours et escalade

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuils roulants (UFR)

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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.
- **Challenge** : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

8 – Structure Toboggan « Caméléo - Grands »

De 6 à 14 ans



- Multi-utilisateurs
- Parcours – Escalade
- Toboggans simple et double – Glisse
- Jeu de manipulation
- Difficulté modérée à difficile

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Glissière double permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant
- Panneau ludique au sol accessible

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, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

9 – Jeu sur ressort « Toucan »

De 2 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de maintien 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)
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

10 – Jeu Cabane « Escalade »

De 3 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Cabane - cachette
- Escalade

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

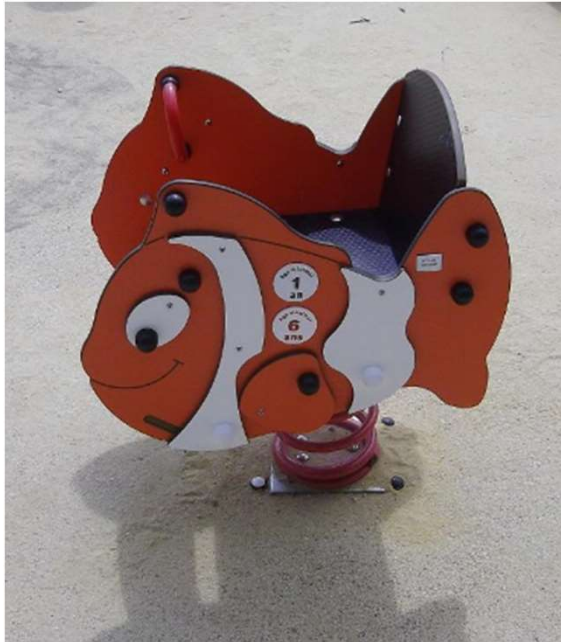
- Jeu au sol accessible à tous (dans bac à sable – via transfert)
- Prises d'escalade sur la toiture

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, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

11 – Jeu sur ressort « Poisson Clown »

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

12 – Jeu sur ressort « Lion »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

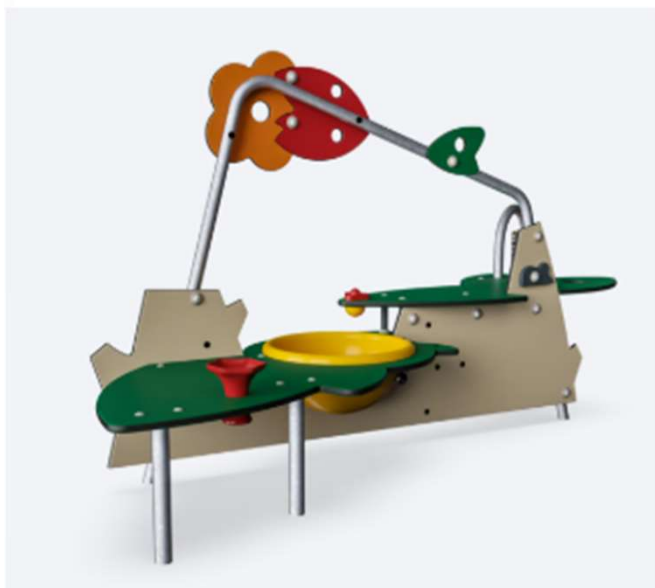
- Jeu en position assise
- Présence de poignées de maintien et de repose-pieds

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

13 – Jeu de sable « L'atelier Créatif »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation et de construction
- Éléments colorés et en relief

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accès de plain-pied et transfert possible (UFR)

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction, la rencontre et la coopération. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et de son empathie.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant
- **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
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

14 – Jeu sur ressort « L'Etoile Filante »

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 4 utilisateurs
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Volant central de 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)

15 – Jeu sur ressort « Side Car »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de maintien et de repose-pieds
- Présence de parois latérale sur une partie du jeu

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)

16 – Jeu sur ressort « Hérisson »

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

17 – Jeu rotatif « La Toupie »

De 4 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu mobile - rotation

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

18 – Jeu à Thème « Guinguette »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol accessible à 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.

19 – Jeu sur ressort « La Moto »

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 (UFR)
- 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)

19 – Jeu sur ressort « La Moto »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de maintien 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)

20 – Jeu sur ressort « Coq Farceur »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de maintien 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)

21 – Toboggan « La Ruche »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan -Glisse

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuils roulants (UFR)
- Escaliers d'accès avec marches larges et mains courantes
- Barre de préhension au départ du toboggan

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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

22 – Jeu sur ressort « La Soucoupe Volante »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 4 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Poignées centrales de 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)