



Aires de jeux inclusives

Jardin Brassai – Aire « Tous-âges »

2, rue Eugène-Atget, Paris 13ème

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

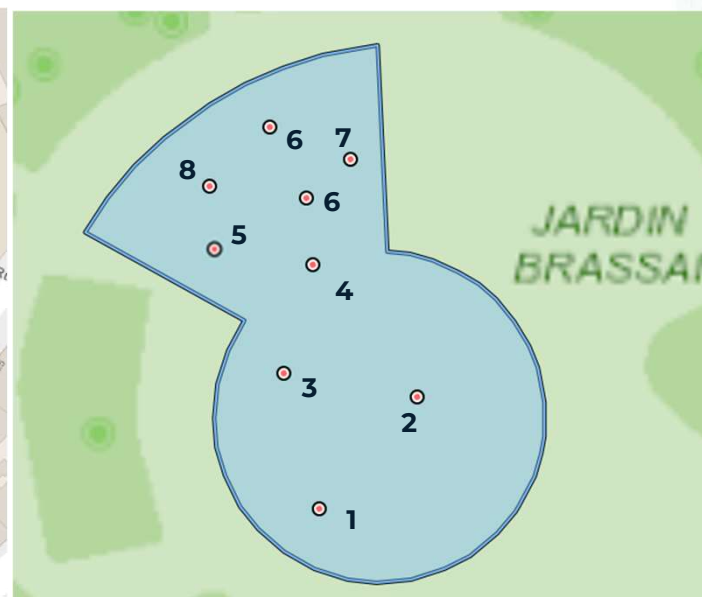


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Jeu au sol « Marelle »
- 2 – Structure Toboggan Duo « Palace / Château »
- 3 – Jeu sur ressort « Kangourou »
- 4 – Jeu balançoire « Zèbres »
- 5 – Bac à sable
- 6 – Panneaux Ludiques « Clôture »
- 7 – Jeu à thème « Maison Robinson »
- 8 – Jeu à thème « Banc Crocodile »

1 – Jeu au sol « Marelle »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu coloré avec chiffres

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol, utilisable par tous

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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **Motricité** : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité

2 – Structure Toboggan Duo « Palace / Château »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Toboggans – Glisse
- Escalade - Cordage
- Panneaux ludiques avec éléments en reliefs et colorés
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol (panneaux ludiques, éléments de décors en relief permettant le « touchée »)
- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité
- Escalier avec mains courante et marches larges pour un accès facilité

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

3 – Jeu sur ressort « Kangourou »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres de préhension et 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)

4 – Jeu balançoire « Zèbres »

De 1 à 4 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence poignées de préhension et plateau central

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 – Bac à sable

De 2 à 12 ans



DESSCRIPTIF 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

6 – Panneaux Ludiques « Clôtures »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

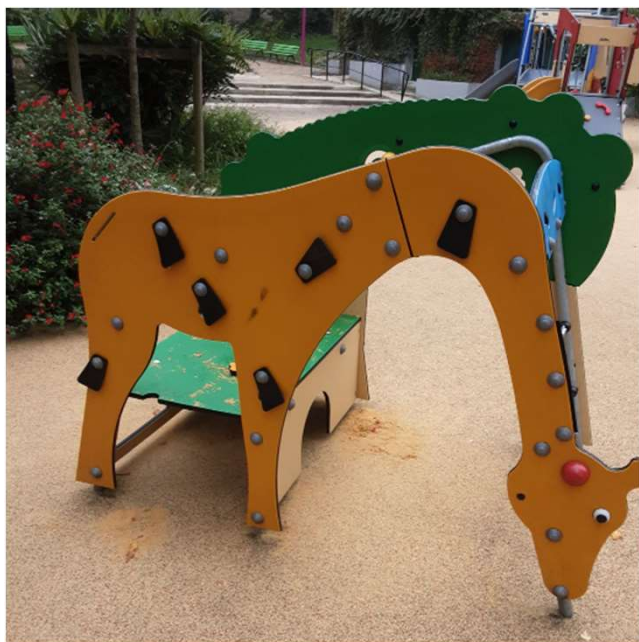
- Jeu au sol accessible en position debout ou assise (UFR)

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.
- **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, et aussi à coopérer avec l'autre et appréhender les causes et conséquences.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

7 – Jeu à thème « Maison Robinson »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Cache-cache et jeux de manipulation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol utilisable par tous
- Éléments en relief et de manipulation (volets à ouvrir, éléments mobiles)
- Poignées de préhension en haut du filet

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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

8 – Jeu à thème « Banc Crocodile »

De 1 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Éléments en relief

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

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

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.