



Aires de jeux inclusives

Parc de Choisy – Aire Préau « Tous âges »

28, avenue de Choisy, Paris 13ème

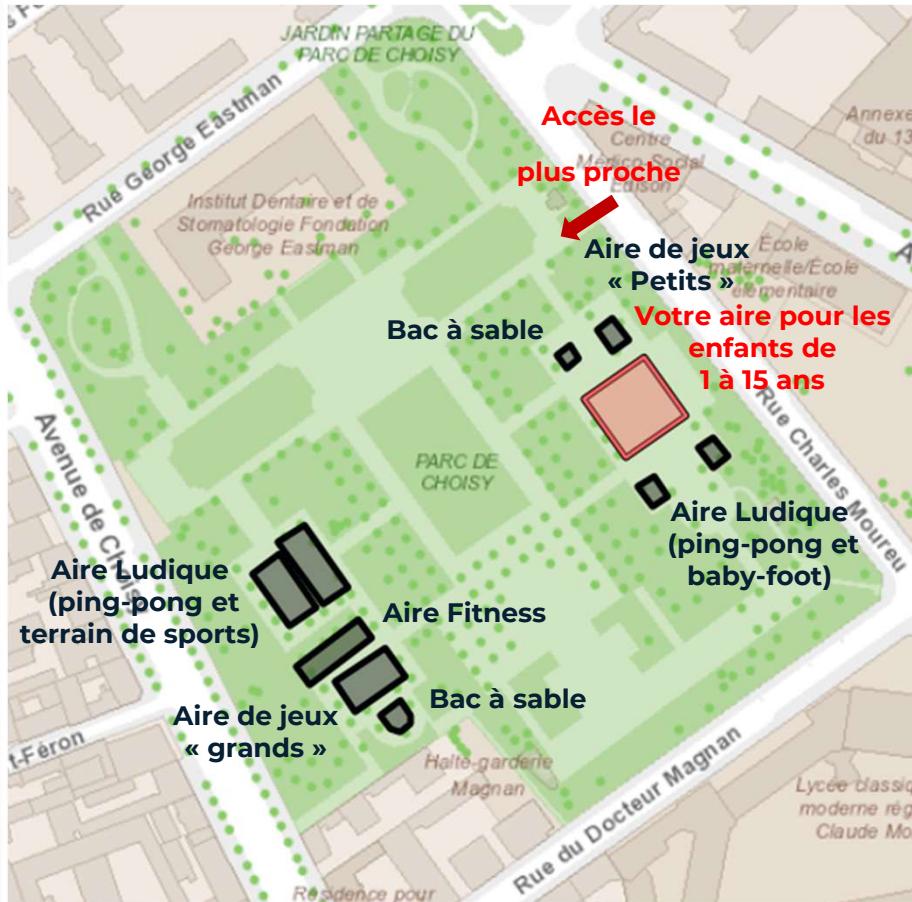
Niveau 3 : « au moins 50% de jeux inclusifs sur l'aire »

Vue d'ensemble

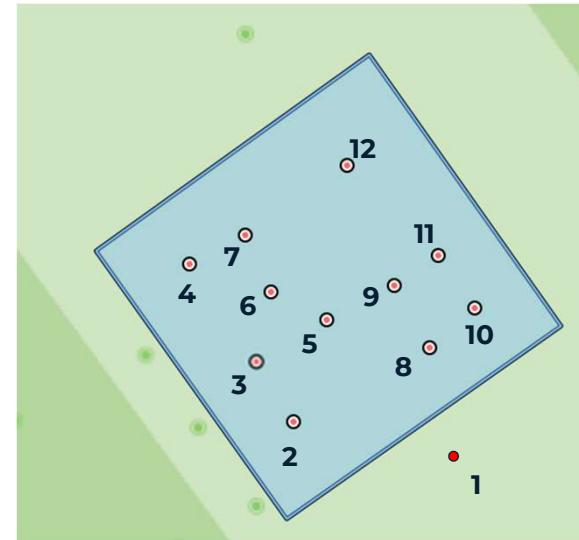


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Parcours d'équilibre « Cordages »
- 2 – Structure Toboggan « Château Orange »
- 3 – Jeux au sol « Pont et Marelles »
- 4 – Structure toboggan « Petits »
- 5 – Panneau Ludique « Voiture de Course »
- 6 – Panneau Ludique « Le Calendrier »
- 7 – Panneau Ludique « Double Anneau »
- 8 – Jeu de rotation « Supernova »
- 9 – Jeu de cordage « La Grande Arche »
- 10 – Jeu d'équilibre « Dragon à 3 têtes »
- 11 – Jeu de rotation « Toupie Géante »
- 12 – Structure Toboggan « Château 4 tours »

1 – Parcours d'équilibre « Cordages »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Structure de corde

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Structure de cordes basse avec toile au centre permettant le transfert d'un enfant en fauteuil (UFR)
- Filet à l'horizontal et proche du sol

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.

2 – Structure Toboggan « Château Orange »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Jeu de parcours et d'évolution
- Jeu à thème
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Différents accès avec des niveaux de difficultés différents
- Accès par échelle équipée de mains courantes
- Accès par rampe incurvée avec planches de maintien
- Accès par pont filet incliné équipé de mains courantes
- 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 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.
- **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.

3 – Jeux au sol « Pont et Marelles »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Jeux au sol 2D et 3D colorés et thématiques
- Marelle et apprentissage de l'alphabet

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 visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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.
- **Challenge** : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

4 – Structure Toboggan « Petits »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Toboggan – Glisse
- Jeu de parcours et d'évolution
- Tunnel et pont de singe
- Difficulté facile à modérée

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accès par rampes inclinées équipées de mains courantes
- Parcours sécurisé par mains courantes et garde-corps
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- 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.

5 – Panneau Ludique « Voiture de Course »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 à 2 utilisateurs
- Jeu de manipulation
- Jeu de réflexion

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (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
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui
- **Challenge** : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

6 – Panneau Ludique « Le Calendrier »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu de manipulation
- Jeu de réflexion

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (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
- **Manipuler :** permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Réfléchir :** aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui

7 – Panneau Ludique « Double Anneau »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 à 2 utilisateurs
- Jeu de manipulation
- Jeu de réflexion

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (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
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui
- **Challenge** : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

8 – Jeu de rotation « Supernova »

De 6 à 15 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

9 – Jeu de cordage « La Grande Arche »

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'équilibre

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuils roulants (UFR)
- Structure ouverte permettant une bonne visibilité et sécurité
- Structure permettant l'accompagnement et l'aide à l'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.
- **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.
- **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)

10 – Jeu d'équilibre « Dragon à 3 têtes »

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'équilibre
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant (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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

11 – Jeu de rotation « Toupie Géante »

De 3 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Jeu rotatif
- Sièges de couleurs différentes

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise avec transfert possible (UFR)
- Emplacement profond permettant 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.
- **Tourner :** permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité.
- **Motricité :** permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité
- **Stimulation visuelle :** les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

12 – Structure Toboggan « Château 4 tours »

De 3 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Jeu de parcours et d'évolution
- Jeu à thème
- Difficulté modérée à élevée

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accès difficiles par échelle et rampes d'escalade
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Cabane au sol sous le 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.
- **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.