



## Aires de jeux inclusives

**Jardin de la Dalle d'Ivry Extension – Aire « Petits »**

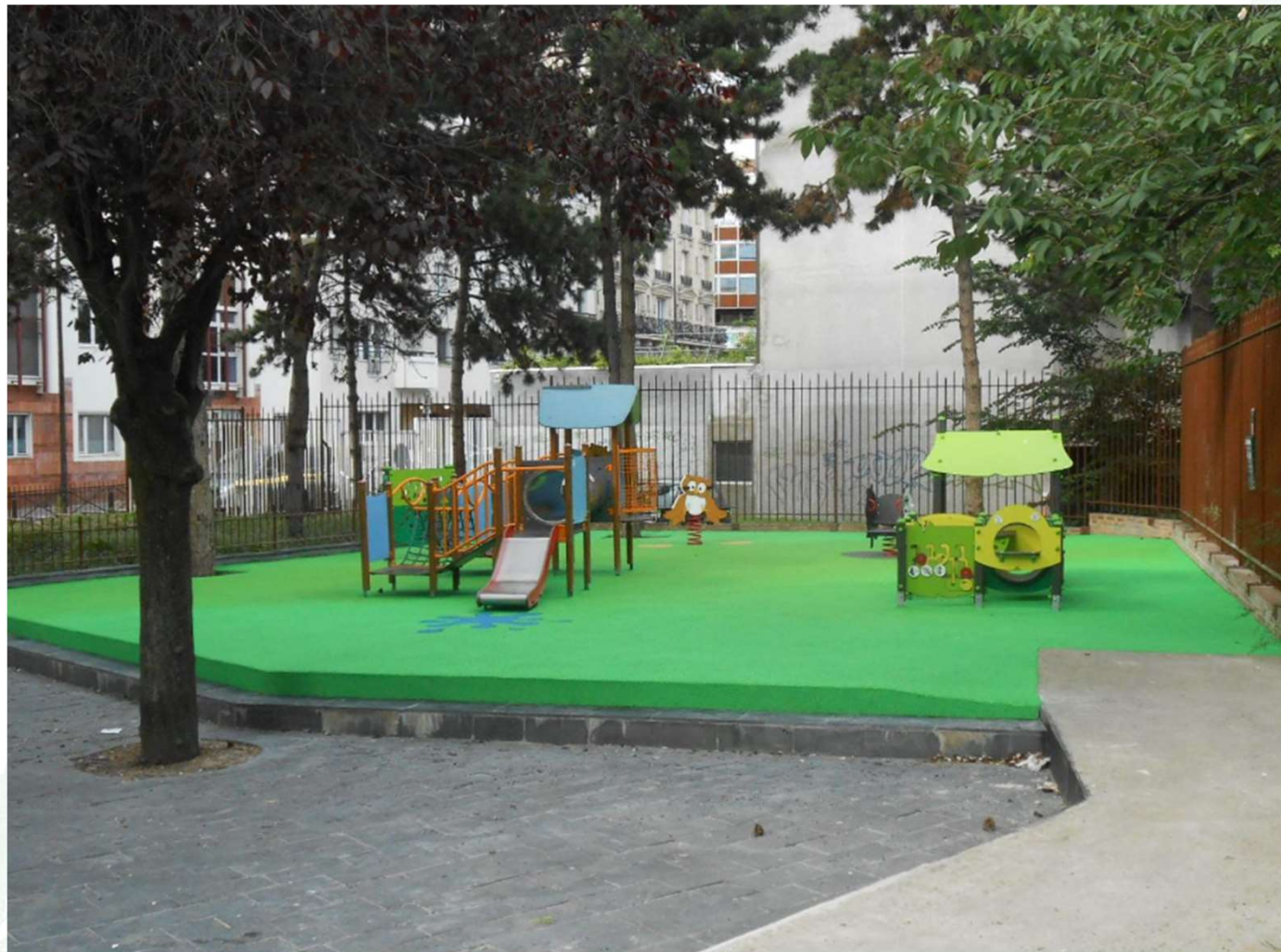
9, rue de la Pointe-d'Ivry, Paris 13ème

**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

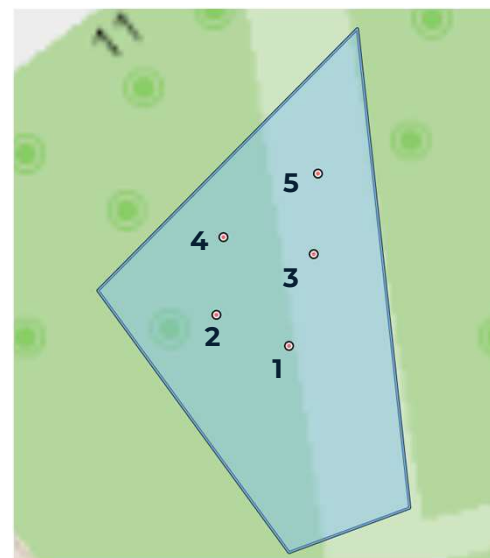


## Situation

### Plan de localisation au sein du jardin



### Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Panneau Ludique « Double Anneau »
- 2 – Jeu sur ressort « Hibou »
- 3 – Structure Toboggan « Petits »
- 4 – Jeu sur ressort « Panda »
- 5 – Structure Activités « Ginko »

## 1 – Panneau Ludique « Double Anneau »

De 1 à 6 ans



### DESRIPTIF 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



## 2 – Jeu sur ressort « Hibou »

De 3 à 8 ans



### DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu à thème avec éléments en relief
- Jeu oscillant

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

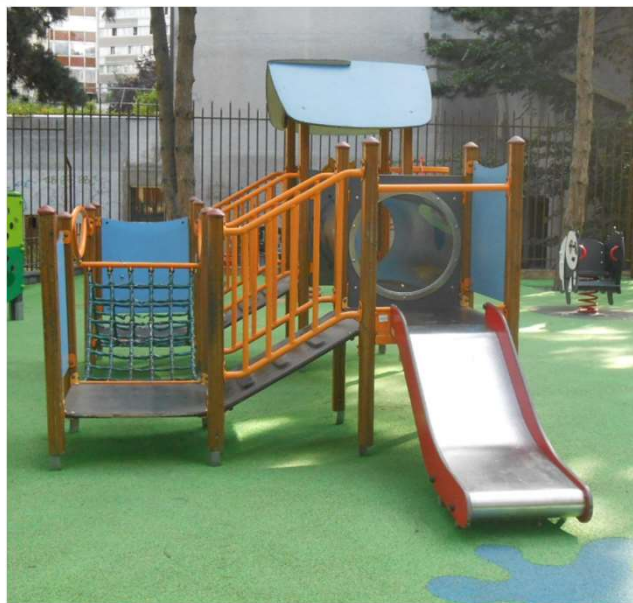
- Jeu en position assise
- Présence de poignées de maintien et de repose-pieds

### 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.

### 3 – Structure Toboggan « Petits »

De 2 à 8 ans



#### DESRIPTIF 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.

## 4 – Jeu sur ressort « Panda »

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.

## 5 – Structure Activités « Ginko »

De 1 à 6 ans



### DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Tunnel
- Panneaux ludiques de manipulation avec éléments en reliefs

### ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol (panneaux ludiques, panneaux de manipulation, parcours). Accessible en rampant.
- 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.
- **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
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.