



Aires de jeux inclusives

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

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

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

Vue d'ensemble

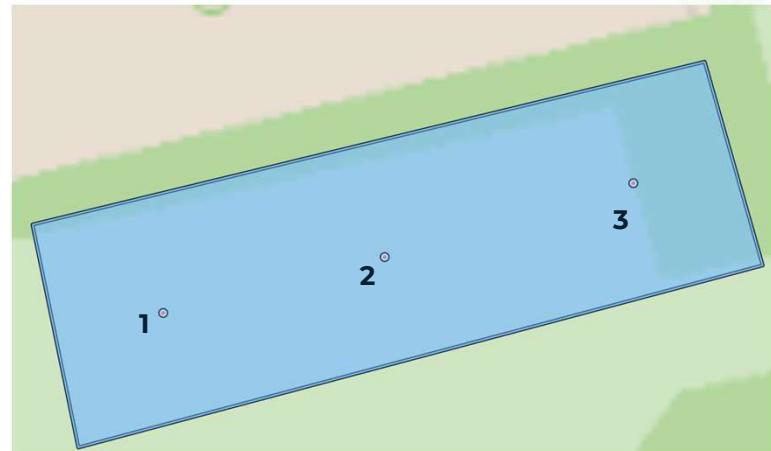


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Structure Toboggan « Vivaréa »
2 – Jeu à thème « Train »
3 – Jeu sur ressort « Frelon »

1 – Structure Toboggan « Vivaréa »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Toboggan – Glisse
- Escalade - Cordage
- Panneaux ludiques avec éléments de manipulation
- Comptoir
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol ou accessible en position assise ou debout (panneaux ludiques, comptoir, éléments de décors en relief permettant le « touchée »)
- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité
- Escaliers avec mains courante et marches larges pour un accès facilité + barre de préhension

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, 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 – Jeu à thème « Train »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème et coloré
- Tunnel
- Eléments de manipulation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR) permettant le « jouer ensemble »
- Eléments de manipulation accessible en position assise ou debout

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 avec des dispositifs d'aides et de repos. 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.

3 – Jeu sur ressorts « Le Grand Dauphin »

De 2 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise ou allongé, et transfert possible depuis un fauteuil
- Présence d'une poignée de préhension
- Jeu avec parois latérales, dossier 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.