



Aires de jeux inclusives

Jardin Joan Miró – Aire « Tous-âges »

40 rue Gandon, Paris 13ème

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

Vue d'ensemble

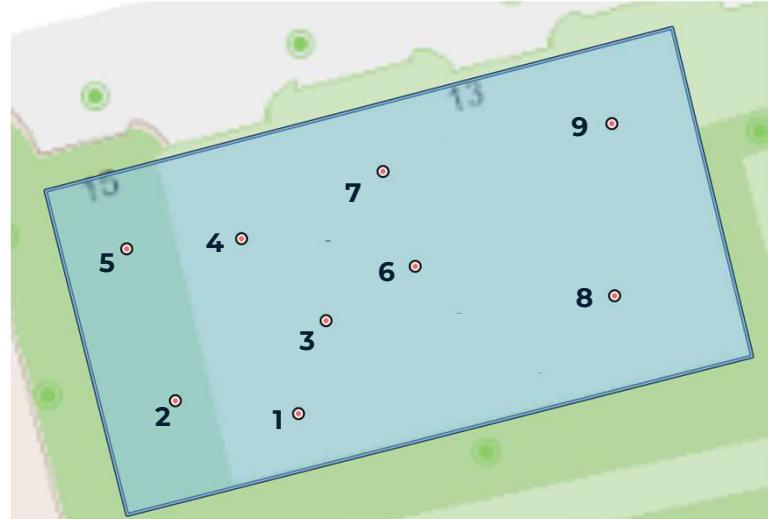


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Jeu « Parcours d'équilibre »
- 2 – Portique Balançoires
- 3 – Jeu sur ressort « Double perchoir »
- 4 – Jeu de rotation « le Wok »
- 5 – Le Swing Ball
- 6 – Jeu sur ressort « Lune »
- 7 – Jeu sur ressort « Side-car »
- 8 – Structure Toboggan 4 tours « Caméléo »
- 9 – Jeu au sol « Marelle »

1 – Jeu « Parcours d'équilibre »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours
- Jeu mobile et d'équilibre
- Sol souple coloré

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

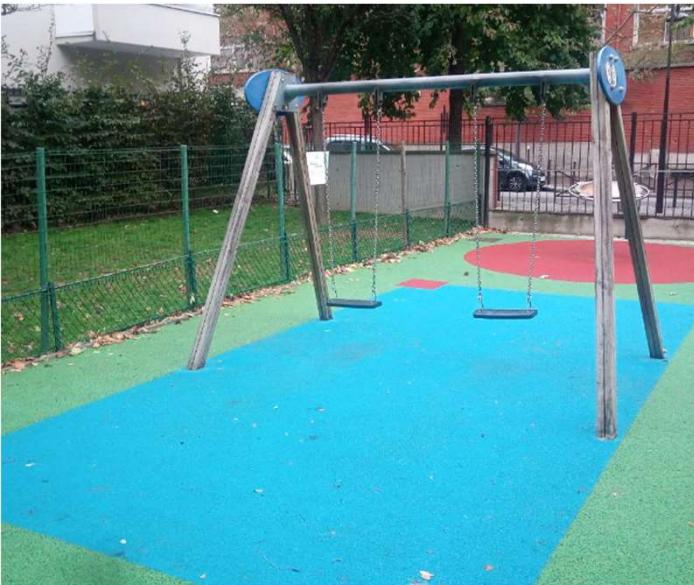
- Jeu bas avec accompagnement possible par un aidant

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

2 – Portique Balançoires

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Balançoires
- Sol souple coloré avec rappel sur le jeu

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Utilisable en position assise

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'empathie (aider au balancement d'un autre enfant, attendre son tour, etc.) et a un effet calmant lié au mouvement rythmique
- **Motricité** : permet de travailler l'équilibre, la coordination et la conscience spatiale, en toute sécurité, et d'appréhender la relation de cause à effet dans le mouvement
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

3 – Jeu sur ressort « Double perchoir »

De 4 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Sol souple colorée ave motif complémentaire au jeu (Pousse-pousse Savon)

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu utilisable en position debout
- 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, 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.

4 – Jeu de rotation « Le Wok »

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil (UFR)
- 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

5 – Le Swing Ball

De 6 à 14 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation et de réflexion

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise et 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
- **Stimulation tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes
- **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

7 – Jeu sur ressort « Side-car »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème avec gravures

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil sur un des éléments (UFR)
- Présence de poignées, barres de préhension et de soutien
- Jeu avec parois latérales et repose-pieds pour une position stable et un bon maintien sur un des éléments

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.

8 – Structure Toboggan 4 tours « Caméléo »

De 4 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours – Escalade
- Toboggans simple et double – Glisse
- Panneaux ludiques de manipulation
- Eléments en relief et gravures
- Difficulté modérée à difficile

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Zone d'évolution large à proximité du jeu et jeux au sol (UFR)
- Barres de préhension et de maintien
- Glissière double permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant

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

9 – Jeu au sol « Marelle »

De 2 à 10 ans



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

DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu coloré avec chiffres