



Aires de jeux inclusives

Square René Le Gall – Aire « Préau - Tous âges »

28, rue de Croulebarbe, Paris 13^{ème}

Niveau 4 : « Inclusivité Exemplaire »

Direction des espaces verts et de l'environnement de la Ville de Paris – Service d'exploitation des jardins - Aires de jeux inclusives | Juin 2024 |



Vue d'ensemble



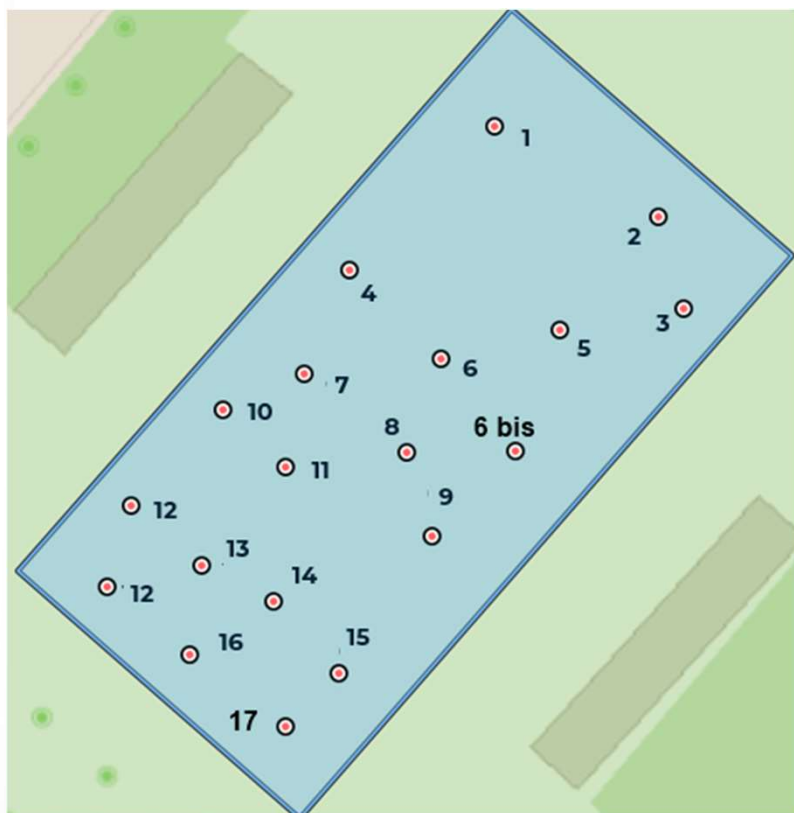
Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Situation

Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Bac à sable et jeux de sable
- 2 – Structure « Pont Tunnel »
- 3 – Structure toboggans « 3 tours »
- 4 – Structure toboggan « plateforme »
- 5 – Toupie « Tipi Carrousel »
- 6 – Trampoline
- 6 Bis – Marelle au sol
- 7 – Jeu sur ressort « Mammouth »
- 8 – Jeu sur ressort « La pieuvre »
- 9 – Structure ludique « Le chalutier »
- 10 – Jeu sur ressort « Le quad »
- 11 – Jeu sur ressort « La coccinelle »
- 12 – Sphères d'équilibre
- 13 – Jeu « La corbeille de fruits »
- 14 – Jeu « La planche »
- 15 – Jeu d'équilibre
- 16 – Jeu de rotation « Spina »
- 17 – Jeu de rotation « Le grand nid »

1 – Bac à sable et jeux de sable

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments ludiques et mobile
- Jeu de manipulation et de construction

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Accessibilité de plain-pied sans ressauts
- Accessibilité au jeu « en rampant » ou par transfert (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 travailler l'équilibre, la coordination et la conscience spatiale, en toute sécurité, et d'appréhender la relation de cause à effet dans le mouvement (surface meuble)
- **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

2 – Structure « Pont Tunnel »

De 5 à 12 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution et d'escalade

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- 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 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

3 – Structure Toboggan « 3 tours »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan - glisse
- Jeu au sol
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Comptoir et panneaux ludiques au sol
- Accès difficiles : pan d'escalade et échelle
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouverture 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 travailler l'équilibre, la coordination et la conscience spatiale, en toute sécurité, et d'appréhender la relation de cause à effet dans le mouvement (surface meuble)
- **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

4 – Structure toboggan « plateforme »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Escalade - cordages

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Eléments du jeu au niveau du sol
- Assises pour se reposer, s'isoler
- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité

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, glisser en toute sécurité

5 – Toupie « Tipi Carrousel »

De 4 à 12 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu mobile - toupie

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise ou debout / transfert possible depuis un fauteuil
- Jeu profond permettant un bon maintien en fonctionnement
- Barres de maintien

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

6 – Trampoline

De 4 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif de rebonds

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

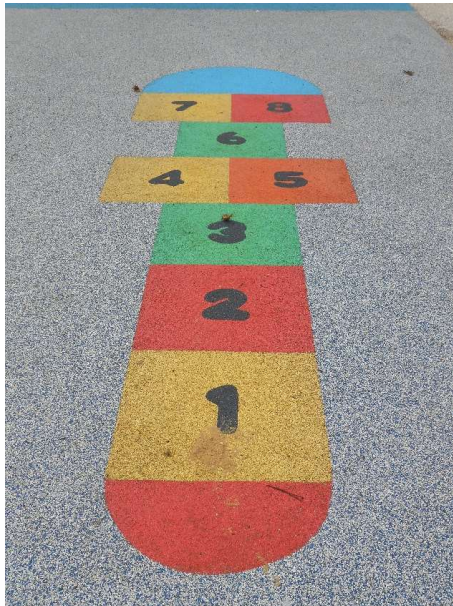
- Accessibilité de plain-pied sans ressauts
- Accessible et utilisable par les enfants en fauteuils roulants accompagnés

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

6 bis – Jeu au sol « Marelle »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeux colorés avec chiffres et symboles

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol, utilisables 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

7 – Jeu sur ressort « Mammouth »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF 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 et de maintien
- Jeu avec parois latérales 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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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)

8 – Jeu sur ressorts « La pieuvre »

De 2 à 6 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de poignées de préhension, de repose-pieds pour 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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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)

9 – Structure ludique « Le chalutier »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Toboggan
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en partie accessible pour les UFR
- Présence d'assises utilisables par tous (avec transfert)
- Escalier d'accès sécurisé (marches larges avec dispositif de préhension, mains courantes et garde-corps)

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, ramper, 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.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant

10 – Jeu sur ressort « Le quad »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil (UFR)
- Présence de poignées de préhension et de maintien
- Jeu avec parois latérales 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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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)

11 – Jeu sur ressort « La coccinelle »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil (UFR)
- Présence de poignées de préhension et de maintien
- Jeu avec parois latérales 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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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)

12 – Sphères d'équilibre

De 3 à 12 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur par élément
- Élément actif (type bouton poussoir)

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu
- Jeu au sol, utilisable par tous : en éléments d'équilibre ou de « toucher »

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
- **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.

13 – La corbeille à fruit

De 6 à 15 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Manipulable et utilisable de plein pieds
- Possibilité de tourner en tenant la structure pour les UFR (rotation légère)

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

14 – Jeu « La planche »

De 3 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant

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.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite
- **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)

15 – Jeu d'équilibre

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Manipulable sans monter dessus

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
- **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

16 – Jeu de rotation « Spica »

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant

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

17 – Jeu de rotation « Le grand nid »

De 6 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu profond permettant l'utilisation par tous (avec transfert pour un 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.
- **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