



Aires de jeux inclusives

Jardin Atlantique – Aire « tout âges »

1 place des 5 Martyrs du Lycée Buffon, Paris 15ème

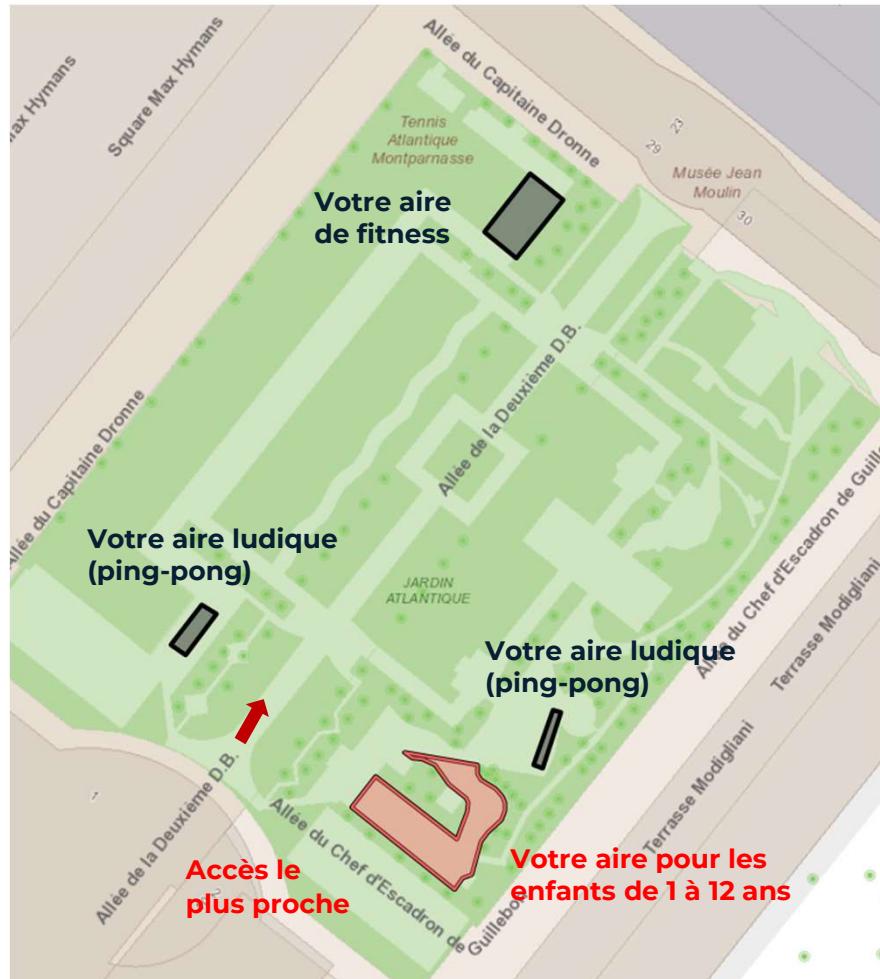
Niveau 3 : « au moins 50% de jeux inclusifs sur l'aire »

Vue d'ensemble



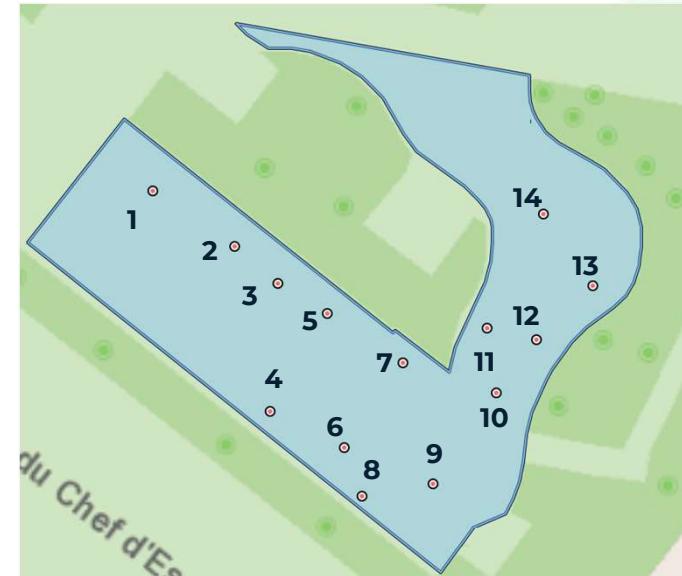
Situation

Plan de localisation au sein du jardin



PARIS

Zoom sur l'aire de jeux



1 – Structure Toboggan « Grenouille »

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Difficulté modérée à élevée
- Cachette - repos

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité
- Zone de repos au sol avec des petits hamacs-balançoire

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.
- **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)

2 – Jeu sur ressort « Tortue »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres de préhension et de soutien
- 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.
- **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 – Jeu Pont « Arbre Magique »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Eléments de manipulation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu bas avec marches larges et éléments de préhension
- 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.
- **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

4 – Panneau Ludique « Grenouille »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation
- Jeu sonore
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol accessible en position debout ou assise (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.
- **Stimulation sonore** : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui, et aussi à coopérer avec l'autre et apprêhender les causes et conséquences.

5 – Jeu sur ressort « Stella »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres de préhension, de parois latérales et des 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)

6 – Jeu « Pont Forêt Suspendu »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Structure ouverte et aérée permettant une bonne visibilité et sécurité
- Jeu bas et cordes de maintien pour faciliter l'évolution
- Accompagnement possible de l'enfant pendant l'activité

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.
- **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

7 – Jeu sur ressort « Hippocampe »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

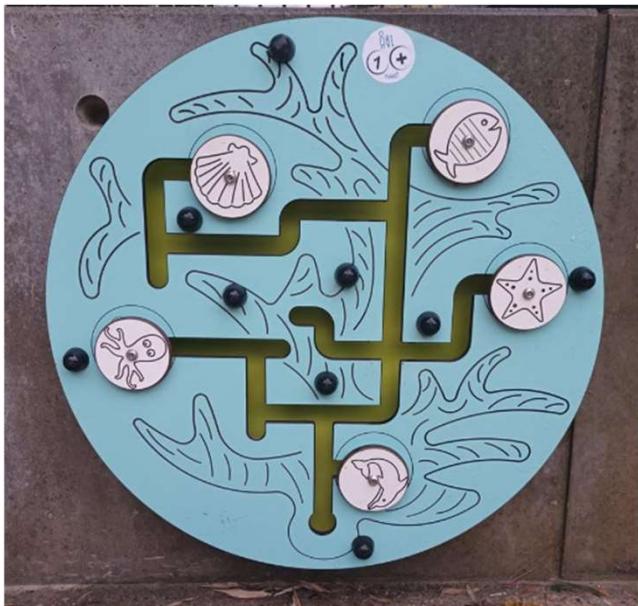
- Jeu en position assise
- Présence de barres poignées de préhension et repose-pieds

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.

8 – Panneau Ludique « Algues »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu de manipulation
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu accessible à tous, en position assise ou debout

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.
- **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.
- **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.

9 – Structure Toboggan « Fort des Pirates »

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Jeu à thème
- Eléments de manipulation
- Difficulté modérée

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Plateaux et escalier d'accès avec marches larges et barres de préhension pour faciliter l'accès
- 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 en toute sécurité. 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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

10 – Jeu sur ressort « Pieuvre »

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres poignées de préhension et 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.

11 – Jeu sur ressort « Goby »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres poignées de préhension et 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.

12 – Jeu sur ressort « La Barque »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil (UFR)
- Présence d'une barre centrale de maintien
- 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.

13 – Je sur ressort « Requin »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres de préhension et de soutien
- 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.
- **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.

14 – Structure Toboggan « Bateau Pirates »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Toboggan- glisse
- Parcours et jeux au sol
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol (panneaux de manipulation, panneaux musicaux, hamac balançoire)
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Escalier, plateau et marches larges avec mains courantes pour faciliter l'accès

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction, la rencontre. 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.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Stimulation sonore** : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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)