



Aires de jeux inclusives

Jardin des Cévennes – Aire « Petits »

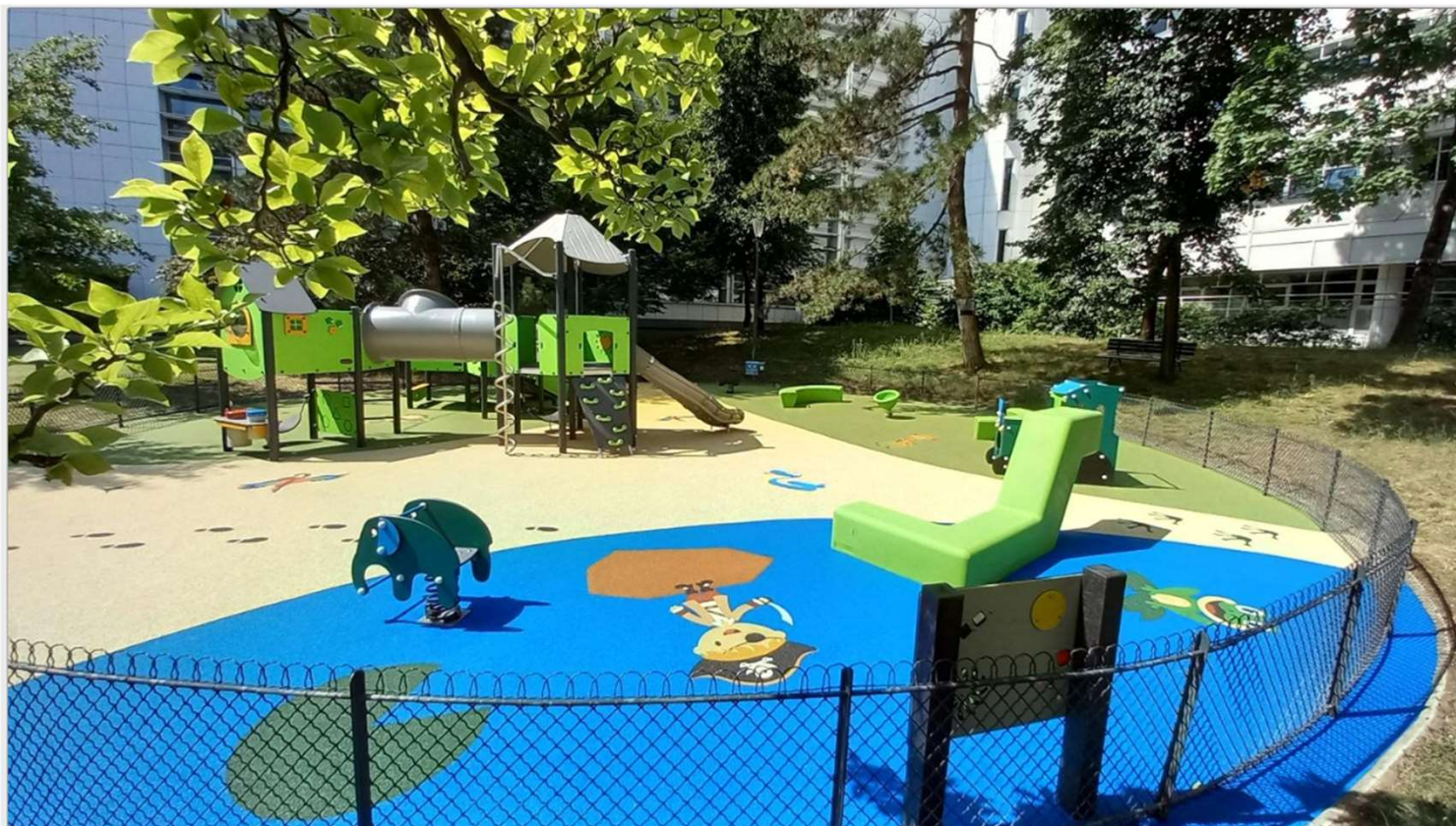
3 rue Cauchy, Paris 15ème

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 | Octobre 2025 |



Vue d'ensemble

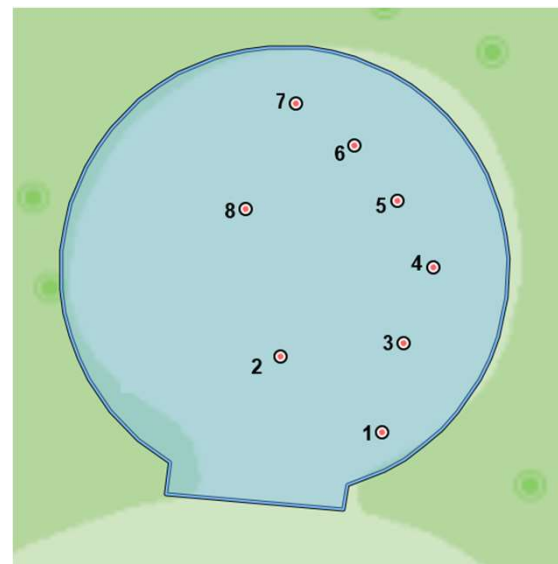


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Panneau Ludique « Fleurs »
- 2 – Jeu sur ressort « Mammouth »
- 3 – assise « Boa »
- 4 – Jeu « Omnibus »
- 5 – Jeu rotatif « La Toupie »
- 6 – Assises « Circulaire »
- 7 – Jeu sur ressort « Le Gorille »
- 8 – Structure Toboggan

1 – Panneau Ludique « Fleurs »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Éléments en relief et colorés

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Éléments en relief et colorés permettant aux malvoyants de discerner les motifs

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction, la rencontre. 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.
- **Stimulation sonore** : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant.

2 – Jeu sur ressort « Mammouth »

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 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)

3 – Assise « Boa »

De 2 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Zone de repos
- Éléments en relief et colorés

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Assise permettant le repos et l'isolement pour tous
- Zone de sociabilisation pour tous

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

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

4 – Jeu « Omnibus »

De 1 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR) permettant le « jouer ensemble »

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 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.

5 – Jeu rotatif « la Toupie»

De 4 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu mobile - rotation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- 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
- **Turner** : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité

6 – Assises « Circulaire »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Zone de repos
- Éléments en relief et colorés

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Assise permettant le repos et l'isolement pour tous
- Zone de sociabilisation pour tous

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

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

7 – Jeu sur ressort « Gorille »

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 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)

8 – Jeu sur ressort « Gorille »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Glissières simple et double
- Zone de repos
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Panneaux ludiques, jeux sonores et zone de repos au sol
- Escalier avec marches larges et sécurisées pour favoriser l'accès
- Toboggan double glissière pour glisser accompagné
- 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. 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.