



Aires de jeux inclusives

Square Yvette Chauviré– Aire « Petits-Moyens »

18, place du Commerce, 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 – Assise « Loop Bleu »
- 2 – Jeu « Wave Stepper »
- 3 – Jeu sur ressort « Cygne »
- 4 – Assise « Loop Vert »
- 5 – Jeu « Toupie géante »
- 6 – Assise « Loop Jaune »
- 7 – Jeu sur ressort « Danseuse »
- 8 – Structure Toboggan 3 tours
- 9 – Jeu « Toupie »
- 10 – Jeu sur ressort « Quad »

1 – Assise « Loop Bleu »

De 1 à 10 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.

2 – Jeu « Wave Stepper »

De 2 à 10 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de parcours
- Jeu mobile et d'équilibre

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

3 – Jeu sur ressort « Cygne »

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 barres de préhension et de soutien
- 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)

4 – Assise « Loop Vert »

De 1 à 10 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.

5 – Jeu « Toupie Géante »

De 3 à 10 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Jeu rotatif
- Sièges de couleurs différentes

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise avec transfert possible (UFR)
- Emplacement profond permettant 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.
- **Tourner** : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité.
- **Motricité** : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

6 – Assise « Loop Jaune »

De 1 à 10 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 « Danseuse »

De 3 à 10 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème
- Éléments en relief et colorés

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)
- **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.

8 – Structure Toboggan 3 tours

De 2 à 10 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggans – Glisse
- Tunnel
- Zone de repos, panneaux de manipulation et sonore
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Panneaux ludiques, jeux sonores et zone de repos au sol
- Escalier avec marches larges et sécurisés pour favoriser l'accès
- 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.
- **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)

9 – Jeu « Toupie »

De 4 à 10 ans



DESRIPTIF 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
- **Tourner** : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité

10 – Jeu sur ressort « Quad »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF 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 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 tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes.