



Aires de jeux inclusives

Square Lamartine – Aire « Petits »

3, square Lamartine, Paris 16ème

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

Vue d'ensemble



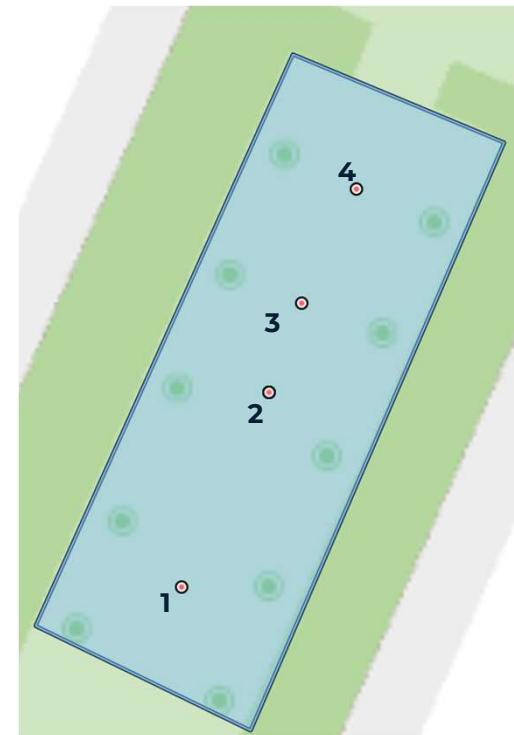
Situation

Plan de localisation au sein du jardin



PARIS

Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Double panneau ludique « bleu »
- 2 – Structure toboggan « Piccolo »
- 3 – Jeu « Locomotive »
- 4 – Double panneau ludique « Orange »

1 – Double Panneau Ludique « Bleu »

De 1 à 5 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Eléments mobiles
- Jeu de coopération

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.
- **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.

2 – Structure Toboggan « Piccolo »

De 2 à 5 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Parcours d'évolution
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Escalier avec mains courantes
- Rampes d'accès avec prises d'escalades
- Garde-corps et mains courante sur l'ensemble du parcours
- 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 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.

3 – Jeu « Locomotive »

De 2 à 5 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Tunnel

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR) permettant le « jouer ensemble »
- Barres de maintien pour faciliter l'accès au jeu

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 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.

4 – Double Panneau Ludique « Orange »

De 1 à 5 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Eléments mobiles
- Jeu de coopération

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.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui, et aussi à coopérer avec l'autre et apprécier les causes et conséquences.