



Aires de jeux inclusives

Square de la Tour Saint-Jacques – Aire « Petits »

39, rue de Rivoli, Paris 4ème

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

Vue d'ensemble

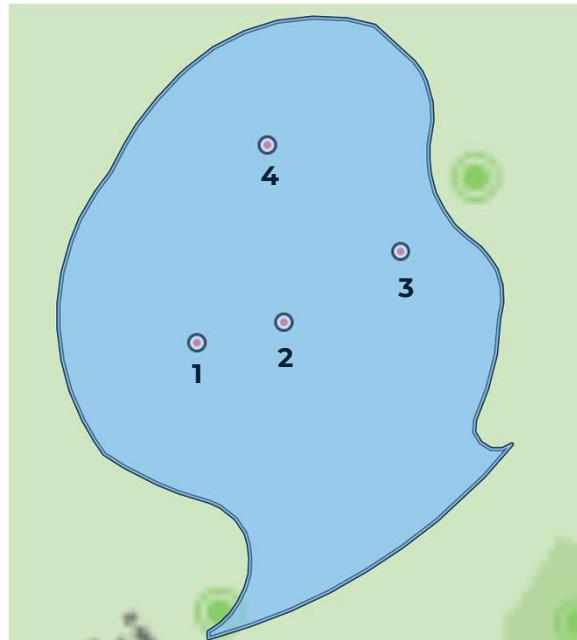


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



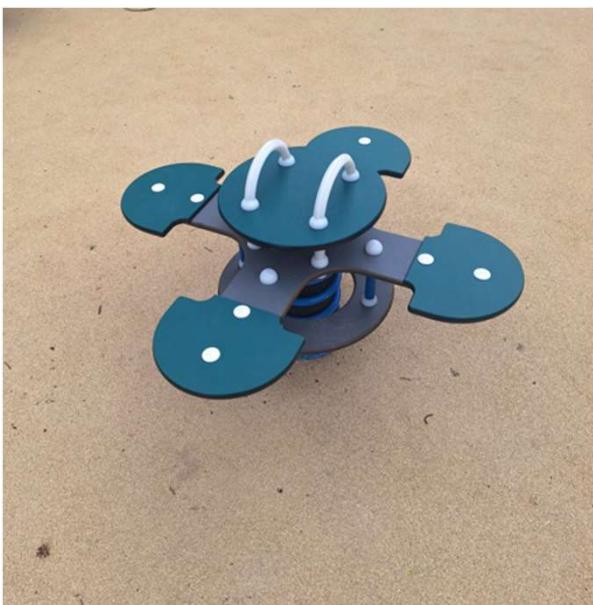
Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Jeu sur ressort « La Soucoupe Volante »
- 2 – Jeu à thème « Maison Robinson »
- 3 – Jeu sur ressort « Basse-cour »
- 4 – Jeu sur ressort « Cheval double »

1 – Jeu sur ressort « Soucoupe Volante »

De 2 à 6 ans



ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de 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)

DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateur
- Jeu oscillant

2 – Jeu à thème « Maison Robinson »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Cachette et jeux de manipulation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol utilisable par tous
- Eléments en relief et de manipulation (volets à ouvrir, éléments mobiles)
- Poignées de préhension en haut du filet

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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

3 – Jeu sur ressorts « Basse-cour »

De 3 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
- Présence de barres de préhension et de soutien
- Jeu avec parois latérales et repose-pieds pour une position stable et un bon maintien
- Plateau Centrale permettant l'utilisation du jeu en position allongée

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.

4 – Jeu sur ressort « Cheval double»

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- 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)