



Aires de jeux inclusives

Square Maurice Gardette – Aire « Tous âges »

2 rue du Général-Blaise, Paris 11^{ème}

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 | Janvier 2026 |



Vue d'ensemble



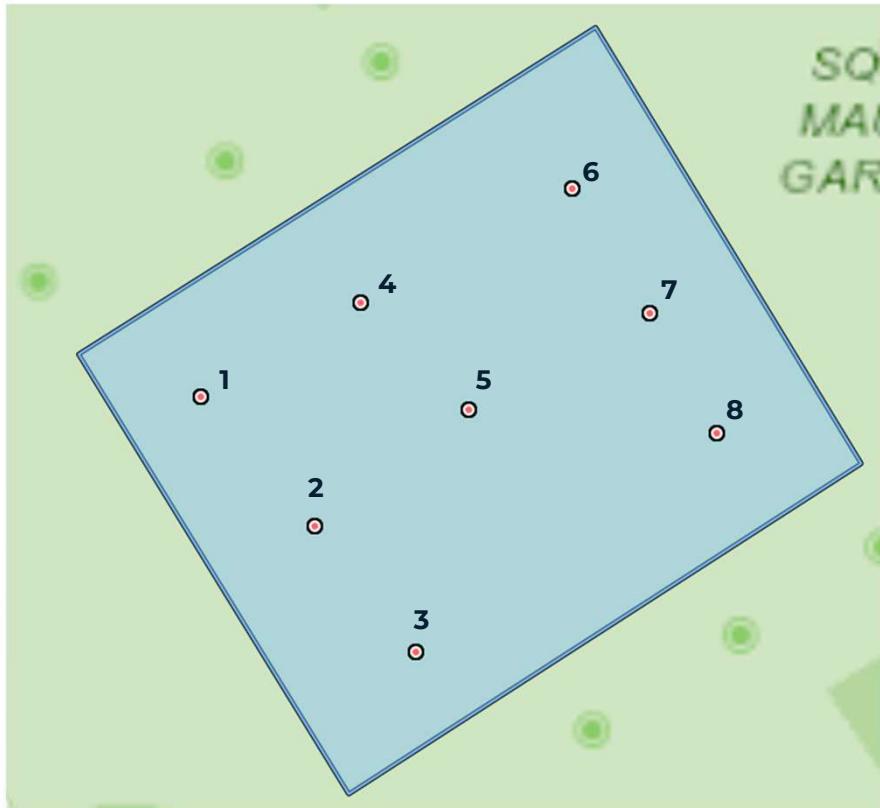
Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Situation

Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Panneau ludique « Labyrinthe »
- 2 – Jeu sur ressort « Le Dauphin »
- 3 – Jeu sur ressort « La Barque »
- 4 – Panneau « La Pieuvre »
- 5 – Bateau « Licorne »
- 6 – Structure « Calypso »
- 7 – Structure « Baleineau »
- 8 – Jeu sur ressort « Bateau inclusif »



1 – Panneau ludique « Labyrinthe »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation
- Jeu de réflexion
- Éléments en reliefs et colorés

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

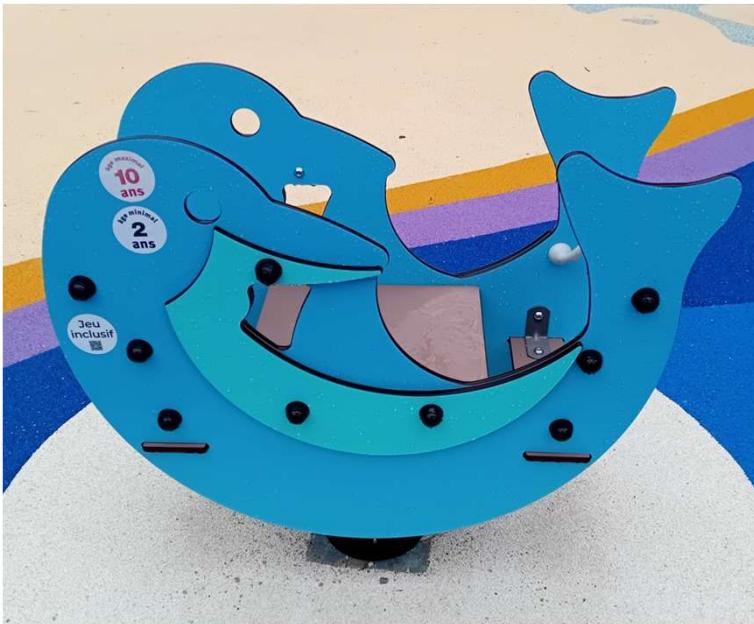
- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)

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
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

2 – Jeu sur ressort « Le Dauphin »

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 à 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Présence de poignées de préhension et de maintien
- 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 – Jeu sur ressort « La Barque »

De 2 à 10 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)

4 – Panneau ludique « La Pieuvre »

De 1 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de manipulation
- Jeu de réflexion
- Éléments en reliefs et colorés

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (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
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

5 – Bateau « Licorne »

De 3 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan – Glisse
- Tyrolienne et escalade
- Jeux au sol
- Jeux de manipulation
- Jeux sonores

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux au sol de manipulation et sonores utilisables par tous (UFR)
- Zone de repos et cachette au sol accessible à tous (UFR)
- Structure ouverte 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.
- **Stimulation visuelle :** les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **Manipuler :** permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.
- **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)
- **S'équilibrer :** apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite

6 – Structure « Calypso »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème, coloré avec quelques éléments en relief
- Jeu de manipulation et d'évolution

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Tunnel au sol pour ramper
- Barres de préhension pour se hisser sur la plateforme

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 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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

7 – Structure « Baleineau »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Jeu d'évolution
- Toboggan - glisse

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol, avec plateau d'évolution équipé de prises au sol permettant d'évoluer debout ou en rampant
- Présence de parois latérales de maintien et d'aide à l'évolution
- Toboggan large permettant de glisser accompagné

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 en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

8 – Jeu sur ressort « Bateau inclusif »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème coloré
- Jeu oscillant
- Jeu de manipulation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Rampe d'accès pour les enfants en fauteuil (UFR)
- Barres 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)
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habileté des jeunes enfants tout en s'amusant.