



Aires de jeux inclusives

Jardin Anne Frank – Aire « Petits »

14, impasse Berthaud, Paris 3^e

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

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

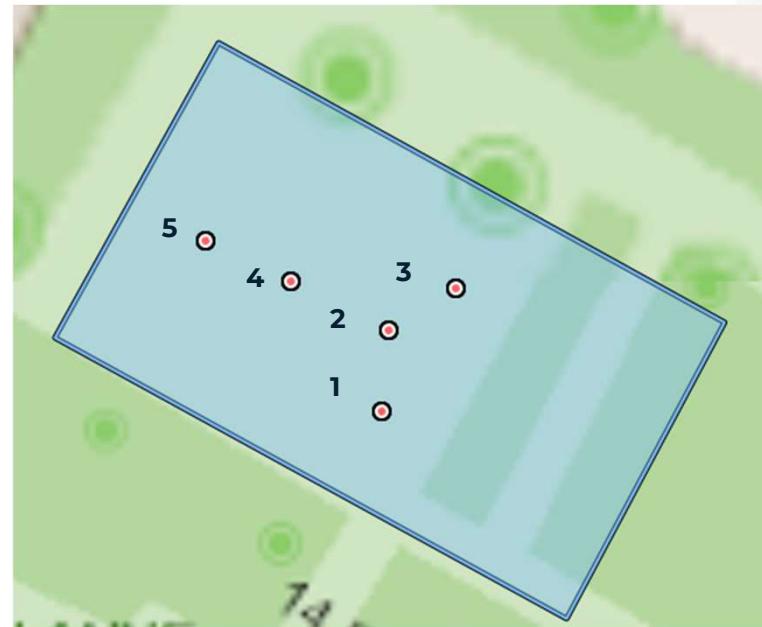


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Balançoire simple
- 2 – Mobilier ludique « Iguane »
- 3 – Balançoire inclusive
- 4 – Structure toboggan « Cabane enchantée »
- 5 – Panneau ludique « Wonder »

1 – Balançoire simple

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu de balancement

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Assise large et incurvée facilitant le maintien, proche du sol
- Cordes de maintien
- Basculement doux et limité

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction (bercer un autre enfant, s'asseoir à côté pour discuter, prendre son tour, etc.). Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- **Motricité** : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, avec une amplitude sécurisée
- **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)

2 – Mobilier ludique « Iguane »

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Mobilier ludique
- Jeu à thème coloré
- Assise de repos ou jeu d'équilibre

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

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

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.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

3 – Balançoire inclusive

De 4 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu de balancement

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Siège sécurisé permettant l'utilisation seul après transfert (UFR)
- Cordes de maintien
- Basculement doux et limité

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction (bercer un autre enfant, s'asseoir à côté pour discuter, prendre son tour, etc.). Permet le développement de la personnalité de l'enfant et sa construction intellectuelle.
- **Motricité** : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, avec une amplitude sécurisée
- **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)

4 – Structure toboggan « Cabane enchantée »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggans - glisse
- Parcours
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Escalier d'accès avec emmarchements larges et mains courantes permettant un accès sécurisé aux toboggans
- Glissière double permettant de 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.

5 – Panneau ludique « Wonder »

De 2 à 8 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.