



Aires de jeux inclusives

Jardin de Reuilly – Paul Pernin

15, rue Albinoni, Paris 12^{ème}

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 | Juillet 2026 |

Vue d'ensemble

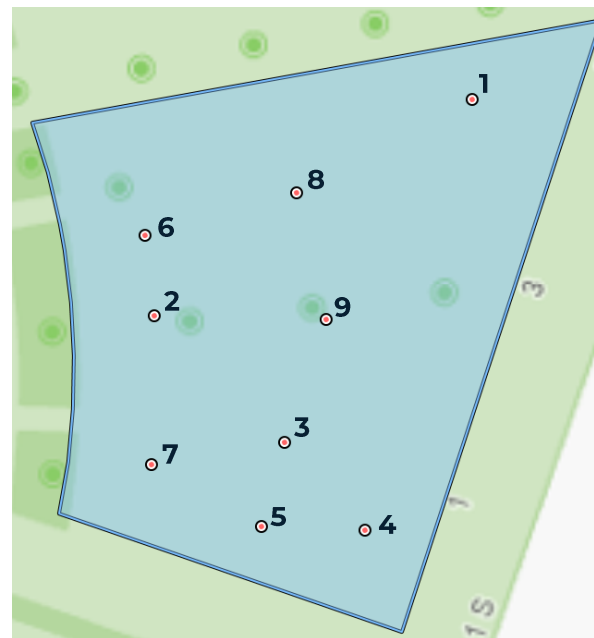


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Bascule Inclusive
- 2 – Fleurs sonores
- 3 – Jeu à ressort « Escargot »
- 4 – Jeu à ressort « vis-à-vis »
- 5 – Maisonnnette « Kanopée »

- 6 – Passerelle « Aventure »
- 7 – Structure « diablo baby »
- 8 – Structure « Kanopé »
- 9 – Structure « Kayop »

1 – Bascule inclusive

De 3 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu utilisable par tous (assis ou debout) y compris les enfants en fauteuil roulant
- Présence de barres de préhension et de maintien
- Plateforme centrale utilisable 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)

2 – Fleurs sonores

De 2 à 8 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Panneaux engravés et mobiles
- Éléments sonores

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
- Engravure permettant aux malvoyants de discerner les motifs

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes
- **Stimulation sonore** : permet l'éveil, la curiosité et la reconnaissance de sons
- **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.

3 – Jeu sur ressort « Escargot »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- 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, 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 – Jeu sur ressort « Vis-à-vis »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant

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)

5 – Maisonnette « Kanopé »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Table et bancs

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- 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 coopération pour impulser et faire durer la rotation du jeu. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et de son empathie.

6 – Passerelle « Aventure »

De 8 à 14 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Présence de barres de préhension

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.

7 – Structure « Diabolo baby »

De 1 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- 2 Toboggans

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Panneaux ludiques accessibles au sol
- Escalier avec marches larges et sécurisées pour favoriser l'accès
- Rampe d'accès PMR avec barres de maintien et surface anti-dérapante
- 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 tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes

8 – Structure « Kanopé »

De 3 à 12 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan
- Escalade

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Jeu non adapté aux enfants porteurs d'un handicap « moteur »

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.

9 – Structure « Kayop »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- 2 tobogans dont un large
- Panneaux ludiques
- Jeu de grimpe

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Panneaux ludiques et jeux sonores au sol
- Zone de repos et de refuge au sol (comptoir + assise)
- Escalier avec marches larges et sécurisées 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