



Aires de jeux inclusives

Square de la place de la Réunion – Aire « Grands »

64 place de la Réunion, Paris 20^{ème}

Niveau 3 : « Plus de 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 – Paper Plane
- 2 – Jeu sur ressort « Papillon »
- 3 – Jeu sur ressort « Le Poney »
- 4 – Combinaison structure

1 – Jeu Paper Plane

De 3 à 10 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'escalade
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en partie accessible pour les UFR
- Présence d'assises utilisables par tous (avec transfert)

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 . Des repos sont possible après du jeu. Travaille la coordination croisée et la proprioception.

2 – Jeu sur ressort « Papillon »

De 3 à 8 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de barres de préhension et 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)

3 – Jeu sur ressort « Le Poney »

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Jeu avec poignées de préhension 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 – Combinaison structure

De 6 à 12 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Escalade

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non adapté aux enfants porteurs d'un handicap « moteur »
- 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 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.
- **Motricité** : permet de grimper, traverser, escalader avec des dispositifs . Des repos sont possibles après le jeu. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.
- **Challenge** : permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs