



Aires de jeux inclusives

Square Trousseau

2 rue Antoine Vollon, Paris 12^{ème}

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

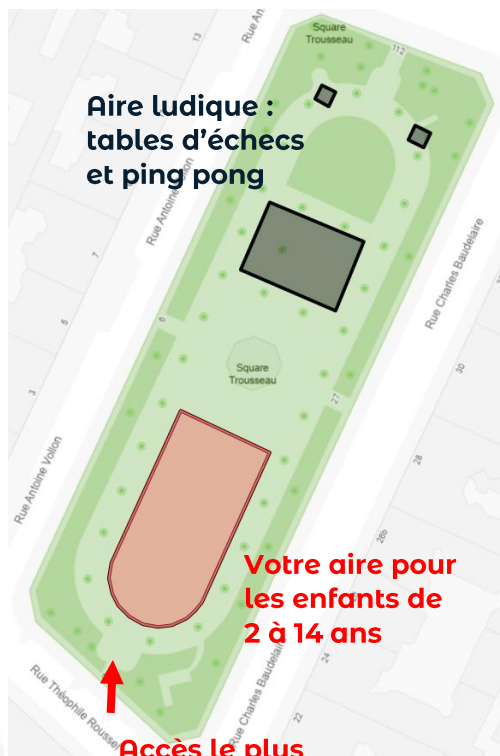
Direction des espaces verts et de l'environnement de la Ville de Paris – Service d'exploitation des jardins - Aires de jeux inclusives | Juillet 2026 |

Vue d'ensemble

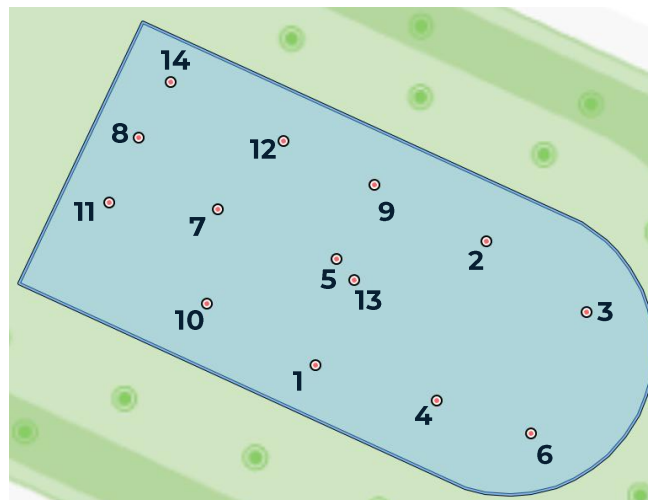


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Jeu à ressort « Moto »
- 2 – Jeu à ressort 2 places
- 3 – Structure toboggan « Bilbox »
- 4 – Structure Ixo
- 5 – Toupie Spica
- 6 – Jeu d'équilibre
- 7 – Jeu à ressort « Piou Piou »

- 8 – Jeu à ressort Pégase
- 9 – Poutre d'équilibre Argo
- 10 – Structure 4 tours
- 11 – Le grand labyrinthe
- 12 – Structure Piccolo
- 13 – Jeu Pick Up
- 14 – Jeu sur ressort

1 – Jeu à ressort Moto

De 2 à 8 ans



DESRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

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)

2 – Jeu à ressort 2 places

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 – Structure toboggan « Bibox »

De 5 à 14 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Escalade/Grimpe
- Toboggans

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

4 – Structure avec tour

De 6 à 14 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Escalade

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- 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 – Jeu rotatif Toupie « Spica »

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant

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.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.
- **Tourner** : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité

6 – Jeu d'équilibre

De 5 à 15 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'équilibre filet/échelle

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 possible après du 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

7 – Jeu à ressort « Piou Piou »

De 1 à 4 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- 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)

8 – Jeu à ressort « Pégase »

De 1 à 4 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant

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)

9 – Poutre d'équilibre « Argo »

De 6 à 15 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'équilibre

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant (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.
- **S'équilibrer** : apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

10 – Structure à grimper 4 tours

De 1 à 4 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Glissières toboggan simples
- Panneaux ludiques
- Tunnel
- Difficulté progressive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Panneaux ludiques et jeux sonores au sol
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouvertures pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Jeu bas avec planchers larges pour faciliter l'accès de tous

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

11 – Le grand labyrinthe

De 1 à 4 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Panneaux ludiques colorés, éléments en relief et engravures
- Jeux de réflexions et de manipulations

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone autour large à proximité, autour et à l'intérieur 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 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
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

12 – Structure Piccolo 4 tours

De 2 à 5 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan double
- Panneaux ludiques

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Eléments de jeux au sol (panneaux ludiques) accessible aux UFR
- Escalier d'accès avec barres de maintien
- Glissière double permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant

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, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos.
- **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

13 – Jeu Pick up

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Variété de textures
- Jeu à thème

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 (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.
- **Stimulation tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habileté manuelle et la coordination des gestes

14 – Jeu sur ressort

De 2 à 5 ans



DESSCRIPTIF 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 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)