



Aires de jeux inclusives

Square d'Anvers Jean Claude Carrière

10 bis avenue Trudaine, Paris 9^{ème}

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

Vue d'ensemble

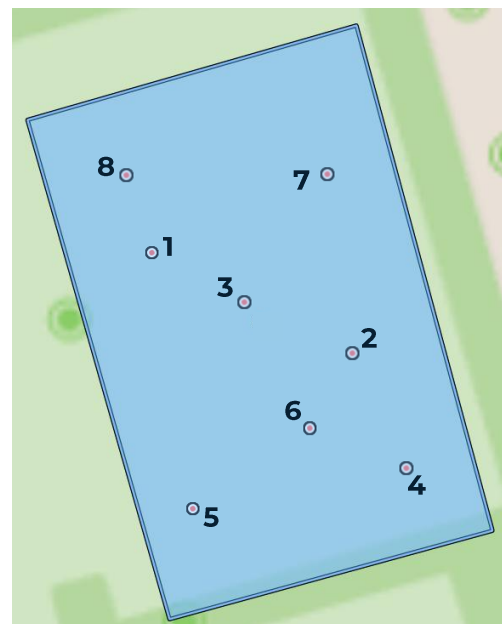


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeux



- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1 – Jeu sur ressort « Cheval » | 5 – Maison du Magicien |
| 2 – Jeu sur ressort « Moto » | 6 – Panneau ludique triple |
| 3 – Jeu sur ressort « Cygne » | 7 – La cabane enchantée |
| 4 – Structure Le Tracteur | 8 – Pont de randonnée |

1 – Jeu à ressort « Cheval »

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs (ressort 2 places)
- 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 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 sur ressort « Moto »

De 1 à 6 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 soutien
- Jeu avec repose-pieds pour une position stable

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 « Cygne »

De 1 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- 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, 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 – Le Tracteur

De 2 à 10 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan
- 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
- **Motricité** : permet de ramper, grimper avec des poignées et garde-corps, et glisser. Travaille la coordination croisée et la proprioception.

5 – Maison du Magicien

De 2 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Toboggan double
- Assises

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Escalier avec marches larges et sécurisées pour favoriser l'accès
- Jeu transparent, avec des ouvertures permettant surveillance, accompagnement et aide à l'évolution
- Zone de repos et de refuge au sol (assise)
- 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, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos.

6 – Panneau ludique

De 1 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Jeu de coopération

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu de plain-pied et zone d'évolution large à proximité et autour du jeu (UFR)
- Hauteur de jeu permettant un usage pour 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.
- **Stimulation tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habilité manuelle et la coordination des gestes.
- **Manipuler** : permet le développement de la motricité et l'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant
- **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.

7 – La Cabane enchantée

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Difficulté progressive
- Toboggans
- Filet
- Panneau ludique

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec des ouvertures permettant surveillance, accompagnement et aide à l'évolution
- Toboggans doubles permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant
- Poignées et 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.
- **Motricité** : permet de grimper, traverser, glisser 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'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant.

8 – Pont suspendu

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'équilibre

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec des ouvertures permettant surveillance, accompagnement et 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 traverser et s'équilibrer en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception.