



Aires de jeux inclusives

Square Robert Schuman

41, avenue du Maréchal-Fayolle, Paris 16^{ème}

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

Vue d'ensemble



Situation

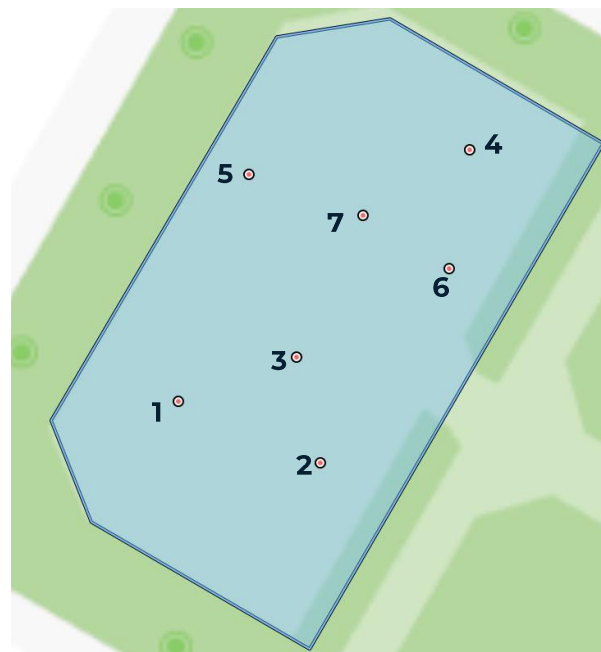
Plan de localisation au sein du jardin

Votre aire pour
les enfants de
2 à 14 ans

Accès le
plus proche



Zoom sur l'aire de jeux



- 1 – Tourniquet « Supernova »
- 2 – Jeu toupie
- 3 – Jeu sur ressort « Zig-zag »
- 4 – Structure Toboggan
- 5 – Structure « Camping-car »
- 6 – Table
- 7 – Table à pâtés de sable

1 – Tourniquet « Supernova »

De 6 à 14 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu actif et rotatif

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Plan incliné facilitant l'accès pour un large public

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

2 – Jeu Toupie

De 4 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu mobile-toupie

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Jeu profond permettant un bon maintien en fonctionnement

FONCTIONS LUDIQUES ET INCLUSIVES

- **Stimulation sociale** : favorise l'interaction, la rencontre et la coopération pour impulser. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et de son empathie.
- **Tourner** : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité.
- **Motricité** : permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité.

3 – Jeu à ressort « Zig-zag »

De 3 à 6 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de préhension
- Jeu avec repose-pieds pour 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 – Structure toboggan

De 2 à 5 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu d'escalade
- Toboggan
- Panneaux ludiques
- Engravure et éléments en relief

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Pente inclinée avec poignées
- Glissière double permettant l'accompagnement d'un enfant par un ami ou un aidant
- 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 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
- **Motricité** : permet de grimper, traverser, escalader, ramper, travailler l'équilibre et glisser en toute sécurité avec des dispositifs d'aides et de repos.
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

5 – Structure Camping-car

De 2 à 5 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Engravure et éléments en relief

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
- **Stimulation visuelle** : les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.

6 – Table

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Table et bancs

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et place disponible pour un UFR
- Hauteur du jeu permettant un usage par tous, en position assise et debout
- Zone de repos

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.

7 – Bac à sable + table

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu bas, accessible par transfert (UFR)
- Jeux de sable, de manipulation et de construction

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Transfert possible dans le bac à sable
- Jeu accessible en position assise ou 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'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant
- **Stimulation tactile** : développe la motricité, stimule le « touché », augmente l'habilité manuelle et la coordination des gestes.
- **Réfléchir** : aide l'enfant à devenir autonome, à prendre confiance en lui.