



Aires de jeux inclusives

Jardin Françoise Hélène Jourda

20, rue du Département, Paris 18^{ème}

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

Vue d'ensemble

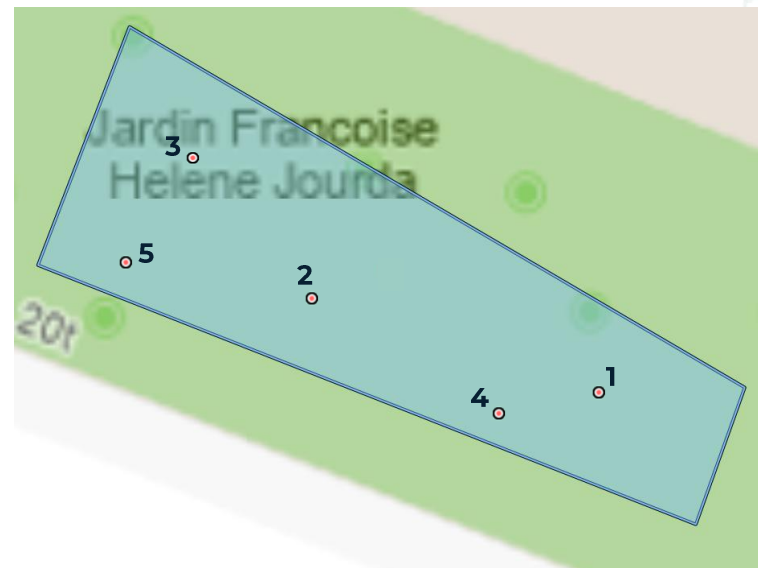


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



Zoom sur l'aire de jeu



- 1 – Jeu à thème « Maison Robinson »
- 2 – Jeu sur ressort « Zèbre »
- 3 – Marelle « Crocodile »
- 4 – Panneau ludique « Eléphant »
- 5 – Hippopotame 3D

1 – Jeu à thème « Maison Robinson »

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu à thème
- Cache-cache et jeux de manipulation

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

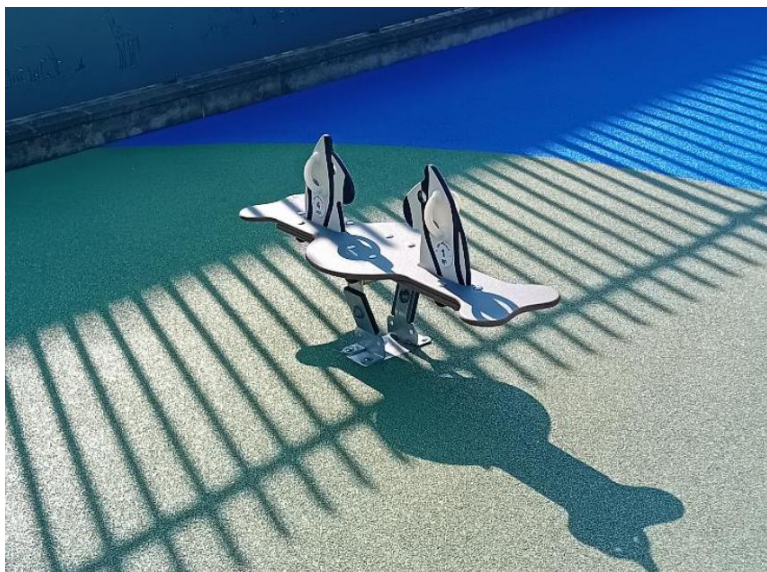
- Jeu au sol et zone de repos utilisable par tous
- Eléments en relief et de manipulation (volets à ouvrir, éléments mobiles)
- Poignées de préhension en haut du filet

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

2 – Jeu sur ressort « Zèbre »

De 1 à 4 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs (ressort 2 places)
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de préhension

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

3 – Marelle « Crocodile »

De 1 à 4 ans



DESRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Structures en 3 dimensions

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol, utilisables par tous

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 pour les tout-petits, 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.
- **Motricité** : permet de grimper. Travaille la coordination croisée et la proprioception.

4 – Panneau ludique « Eléphant »

De 1 à 4 ans



DESSCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Éléments mobiles
- Jeu à thème

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

5 – Hippopotame 3D

De 1 à 4 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Parcours d'évolution
- Structures en 3 dimensions

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu au sol, utilisables par tous

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 pour les tout-petits, 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.
- **Motricité** : permet de grimper. Travaille la coordination croisée et la proprioception.