Aires de jeux inclusives

Square des Epinettes – Aire « Grands »
9 rue Maria Deraismes, Paris 17ème
Niveau 3 : « Plus de 50% de jeux inclusifs sur l'aire »

Vue d’ensemble

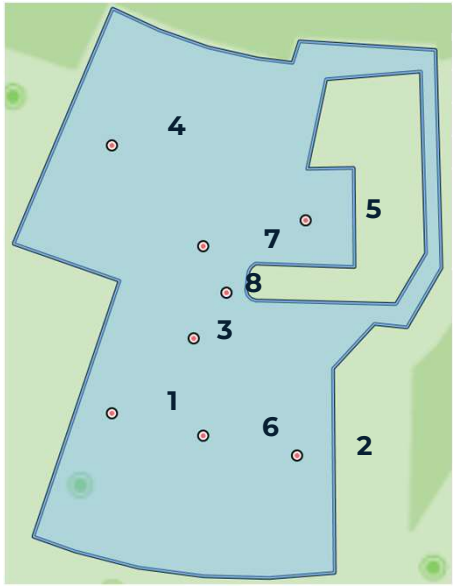


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



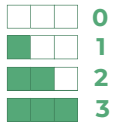
Zoom sur l'aire de jeux



1 – Structure Toboggan
2 – Jeu sur ressort « Marguerite »
3 – Jeu sur ressort « Frelon »
4 – Jeu sur ressort « Rodéoboard »
5 – Jeu de sable
6 – Table de jeux
7 - Structure multifonctions
8 – Jeu « Twiny »

Légende niveaux d'inclusivité des jeux

Non conçu pour l'handicap visé
Partiellement adapté à l'handicap visé
Majoritairement adapté à l'handicap visé
Particulièrement adapté à l'handicap visé



1 – Structure Toboggan

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-Utilisateurs
- Toboggan –Glisse

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Escalier avec marches larges et sécurisées pour favoriser l'accès
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouverture 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, glisser en toute sécurité. Travaille la coordination croisée et la proprioception. Grimper haut est également un défi affectant positivement la confiance en soi.

2 – Jeu sur ressort « Marguerite »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise
- Présence de poignées de préhension et de maintien et de repose-pieds

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 visuelle :** les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **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)
- **Manipuler :** permet le développement de la motricité et l'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant.

3 – Jeu sur ressort « Frelon »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Présence de poignées de préhension
- 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 – Jeu sur ressort « Rodéoboard »

De 8 à 14 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu oscillant

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

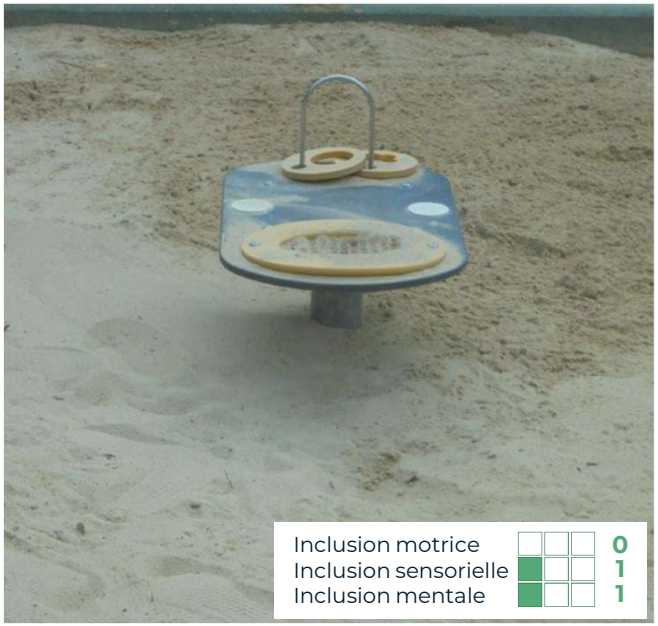
- Jeu en position assise ou debout
- Présence de barres de préhension et de maintien
- Jeu non accessible aux utilisateurs de fauteuil roulant

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.
- **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)
- **S'équilibrer :** apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur ou sur une surface étroite.

5 – Jeu de sable

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de sable
- Jeu de construction et de réflexion

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu bas, utilisable assis 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.
- **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 a devenir autonome, à prendre confiance en lui.

6 – Table de jeux

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de sable
- Jeu de construction et de réflexion
- Zone de repos

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu bas, utilisable assis et debout
- Mobilier de repos

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 a devenir autonome, à prendre confiance en lui.

7 – Structure multifonctions

De 1 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Escalade/Grimpe
- Toboggans et parcours

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non adapté aux enfants porteurs d'un handicap « moteur »
- Jeu transparent, avec de nombreuses ouverture 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, glisser et escalader. 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

8 – Jeu « Twiny »

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 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

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'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.