Aires de jeux inclusives

Square Sainte-Hélène – Aire « Moyens »
43 rue Letort, Paris 18ème
Niveau 3 : « Plus de 50% de jeux inclusifs sur l'aire »

Vue d’ensemble

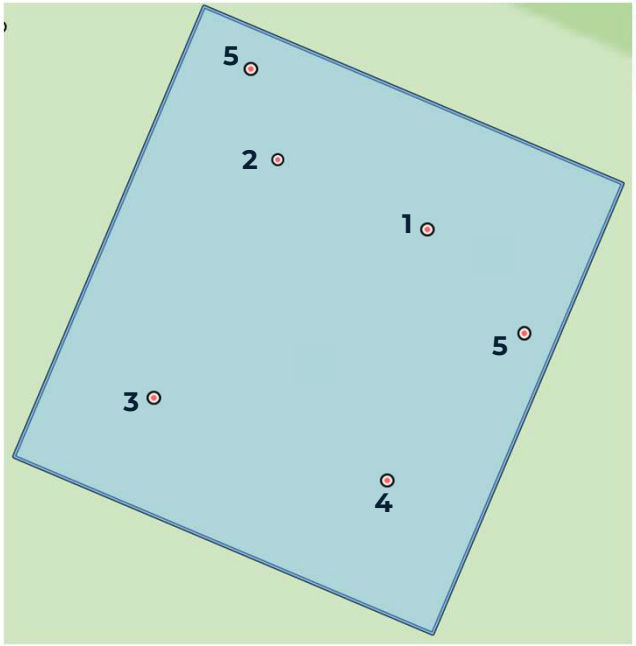


Situation

Plan de localisation au sein du jardin



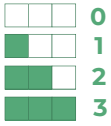
Zoom sur l'aire de jeux



1 – Structure toboggan
2 – Jeu sur ressort « Dauphin duo »
3 – Jeu sur ressort « Dauphin »
4 – Structure Calipso
5 – Panneaux ludiques

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 4 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu de grimpe
- Panneaux ludiques
- Toboggan

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec de nombreuses ouverture pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Eléments de jeux au sol (panneaux ludiques et comptoir) accessible aux 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.
- **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'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

2 – Jeu sur ressort « Dauphin duo »

De 2 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- 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.
- **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)

3 – Jeu sur ressort « Dauphin »

De 2 à 10 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 2 utilisateurs
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Présence de poignées 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.
- **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)

4 – Structure Calipso

De 2 à 6 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Tunnel
- Panneaux ludiques

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu transparent, avec de nombreuses ouverture pour permettre la surveillance, l'accompagnement et l'aide à l'évolution
- Tunnel de plain-pied
- Zone d'évolution large à proximité et autour du jeu permettant l'interaction et la participation passive d'autres enfants

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'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant

5 – Panneaux ludiques

De 2 à 6 ans



Inclusion motrice 3
Inclusion sensorielle 3
Inclusion mentale 3



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Eléments mobiles
- Jeu de coopération
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeux 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.
- **Stimulation visuelle :** les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **Manipuler :** permet le développement de la motricité et l'habilité des jeunes enfants tout en s'amusant
- **Réfléchir :** aide l'enfant a devenir autonome, à prendre confiance en lui, et aussi à coopérer avec l'autre et appréhender les causes et conséquences.