Aires de jeux inclusives

Square Edith Girard – Aire « tous âges »
31 quai de la Loire, Paris 19ème
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 – La Toupie Géante
2 – Parcours Ninja
3 – Structure toboggan « Diabolo »
4 – Le Rollrunner
5 – Jeu sur ressort « Escargot »
6 - Jeu sur ressort « Martien »
7 - Jeu sur ressort « Planète »

Légende niveaux d'inclusivité des jeux

Non conçu pour l'handicap visé	0
Partiellement adapté à l'handicap visé	1
Majoritairement adapté à l'handicap visé	2
Particulièrement adapté à l'handicap visé	3

1 – La Toupie Géante

De 3 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Jeu mobile - rotation

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 et faire durer la rotation du jeu. Permet le développement de la personnalité de l'enfant et de son empathie.
- **Stimulation visuelle :** les couleurs et graphismes éveillent la curiosité et permettent aux enfants de travailler la mémorisation et les associations.
- **Motricité :** permet de travailler l'équilibre et la conscience spatiale, en toute sécurité
- **Tourner** : permet à l'enfant d'expérimenter la vitesse et la notion de gravité

2 – Parcours Ninja

De 8 à 14 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Activité sportive
- Elément de parcours

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Un côté incliné équipé d'un filet
- Un côté incliné équipé de prises pour les pieds et d'une corde d'aide à la grimpe

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 avec des dispositifs d'aides. Des repos sont possible après l'utilisation du jeu. 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

3 – Structure Toboggan « Diabolo »

De 2 à 8 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

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.
- **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.

4 – Le Rollrunner

De 6 à 12 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- Multi-utilisateurs
- Activité sportive

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

- Jeu non adapté aux Utilisateurs de Fauteuils Roulants (UFR)
- Jeu de plain-pied et 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 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. .
- **S'équilibrer :** apprendre à gérer le vide et appréhender son environnement dans des exercices en hauteur, sur une surface étroite ou une surface en mouvement
- **Challenge :** permet aux enfants de se confronter, de se dépenser et de progresser à travers des défis progressifs

5 – Jeu sur ressort « Escargot »

De 2 à 5 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

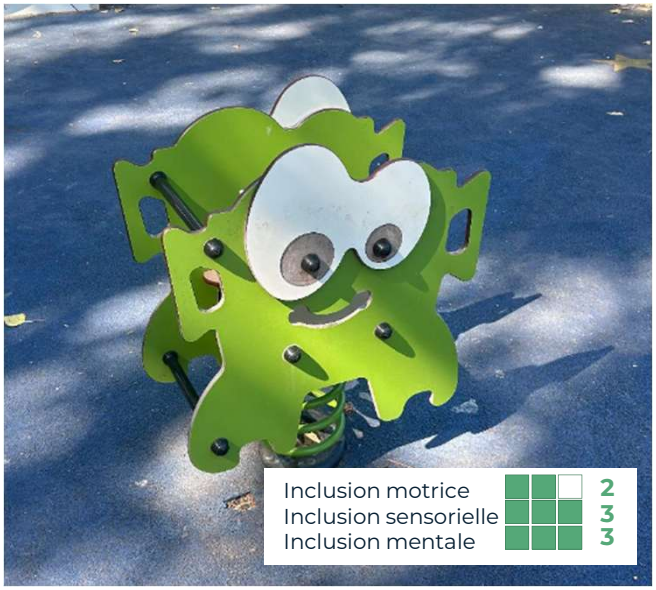
- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Jeu avec parois latérales, dossier et repose-pieds pour une position stable et un bon maintien

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.
- **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)

6 – Jeu sur ressort « Martien »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF DU JEU

- 1 utilisateur
- Jeu oscillant
- Jeu à thème

ELEMENTS D'ACCESSIBILITE

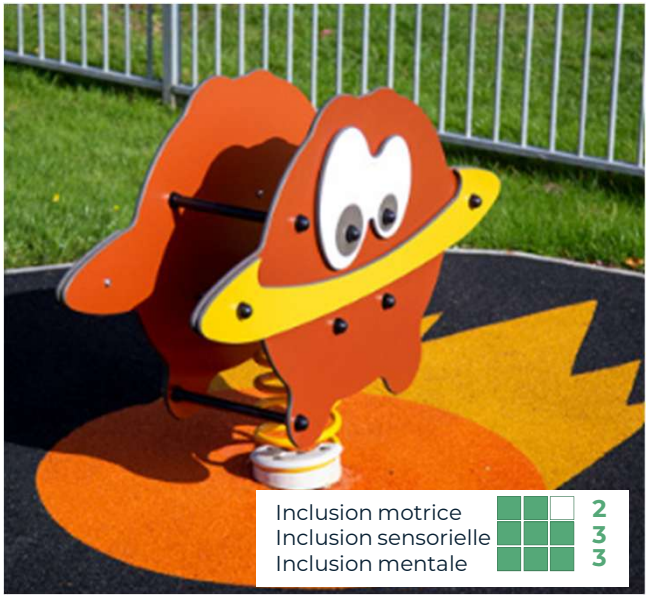
- Jeu en position assise et transfert possible depuis un fauteuil
- Présence de barres de préhension et de soutien
- Jeu avec parois latérales et repose-pieds pour une position stable et un bon maintien

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)

7 – Jeu sur ressort « Planète »

De 2 à 8 ans



DESCRIPTIF 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 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)