

FIR

FONDS
D'INVESTISSEMENT
RURAL

CPS

CONTRAT
DE PÔLE
DE SERVICES

**CONTRAT DE
TERRITOIRE**



LA MANCHE INVESTIT
AUJOURD'HUI

POUR LES TERRITOIRES DE
DEMAIN

AIRE DE JEUX INCLUSIVE GUIDE DE CONCEPTION





Au nom de quoi un enfant serait-il privé de l'accès à ce qui est un des éléments essentiels de sa construction : le jeu ? Ce droit de jouer figure d'ailleurs très clairement et sans ambiguïté dans la convention internationale des droits de l'enfant, portée par les Nations Unies. Tout enfant a le droit de s'amuser.

Chef de file des solidarités et collectivité de proximité, le conseil départemental de la Manche a fait le choix d'accompagner les communes dans leur projet d'implantation d'aires de jeux inclusives. Cela s'inscrit pleinement dans notre démarche volontariste ayant conduit à l'obtention du label « territoire 100 % inclusif ». Et c'est une conviction véritable et profonde qui nous anime. Chacun a droit à sa place pleine et entière dans notre société. Et c'est bien à la société de tout mettre en œuvre pour le permettre et le faciliter.

Réaliser une aire de jeux inclusive, ce n'est pas seulement la rendre accessible physiquement à chaque enfant, c'est bien plus que cela. Dans une aire de jeux inclusive, chaque élément doit offrir aux enfants et à l'ensemble des utilisateurs, qu'ils soient en situation de handicap, durable ou ponctuel, ou non, une approche ludique et pédagogique. C'est également un complément utile pour tous les professionnels de l'enfance.

Ce guide, que vous avez entre les mains, a été conçu par les services du conseil départemental dans le but de vous aider dans votre projet d'implantation d'une aire de jeux inclusive. L'accompagnement du Département est aussi bien technique, via IDM, l'ingénierie départementale de la Manche, que financier, grâce à la politique contractuelle traduite dans les contrats de territoire, les contrats de pôle de service ou le fonds d'investissement rural. Alors n'hésitez pas, nos services sont là pour vous !

Jean Morin
Président du conseil départemental
de la Manche

SOMMAIRE

- 1 L'AIRE DE JEUX, SOURCE DE DÉCOUVERTE ET D'APPRENTISSAGE** p. 4
- 2 QUELS SONT LES JEUX 100 % INCLUSIFS ?** p. 6
- 3 CONSEILS POUR RENDRE UNE AIRE DE JEUX PLUS ACCESSIBLE** p. 9
- 4 BIEN CONCEVOIR UNE AIRE DE JEUX INCLUSIVE** p. 10
- 5 ASSURER DES CONTRÔLES ET UN ENTRETIEN RÉGULIER** p. 16
- 6 ANNEXE : RECENSEMENT DES JEUX SELON LEUR CATÉGORIE** p. 18



L'AIRE DE JEUX, SOURCE DE DÉCOUVERTE ET D'APPRENTISSAGE

Les enfants ne perçoivent pas le monde de la même manière que les adultes. Jouer est la première source d'apprentissage. Une aire de jeux, c'est :

- un lieu d'épanouissement pour les enfants
- un atout santé, leur permettant d'améliorer leurs aptitudes motrices et psychomotrices
- un outil d'éveil où ils développent leur intellect et leur confiance en eux
- un lieu pour nourrir leur imaginaire et renforcer leur relation aux autres

L'aire de jeux favorise :

- les relations sociales et les comportements solidaires (entre les enfants ou avec leurs accompagnants)
- les notions de convivialité, d'émulation, d'entraide et de respect via l'aspect collectif du jeu

Source de découverte et d'apprentissage, l'aire de jeux doit être adaptée à tous les rythmes et stades de développement, tous les besoins et envies.

UNE AIRE DE JEUX INCLUSIVE, C'EST QUOI ?

Il s'agit d'une aire de jeux permettant à tous les enfants de pouvoir éprouver les sensations et émotions décrites ci-contre, en choisissant des jeux accessibles à tous, quelles que soient leurs singularités physiques, sensorielles, psychiques, intellectuelles et cognitives.

CHAQUE ENFANT EST SINGULIER

D'après la loi française du 11 février 2005 portant sur l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées, l'accessibilité à tout pour tous est l'un des principaux leviers à la diminution de la situation de handicap. Constitue un handicap, « toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne, en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant. »

Les enfants porteurs de troubles autistiques avérés ou de déficience intellectuelle peuvent rencontrer des difficultés sur certains jeux, cependant il est impossible de généraliser les situations.

L'âge de l'enfant est aussi une autre forme de singularité à prendre en compte.

LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX

- **Les maisonnettes et kiosques** pour échanger, ou au contraire s'isoler, faire une pause et se recentrer
- **Les toboggans** pour s'amuser sur un jeu indémodable, avec des longueurs et hauteurs adaptées à chaque âge
- **Les jeux dynamiques** (portique, balançoire, trébuchet, nid d'oiseau, trampoline, tourniquet, jeux à ressorts...) pour découvrir les notions de balancement et de vitesse
- **Les jeux d'équilibre et d'escalade** pour grimper, tester son agilité et faire preuve de coordination grâce à sa concentration (filets, mâts, échelles, murs d'escalade, pyramides...). Tout comme **les jeux dynamiques**, ils permettent aux enfants la proprioception de leur corps et le sens vestibulaire.
- **Les jeux sensoriels** pour découvrir de nouvelles sensations et émotions, de nouveaux gestes et interactions
- **Les jeux sonores** comme les instruments de musique favorisant l'éveil, l'imaginaire, la socialisation, la communication et la sensibilité
- **Les parcours** semés de poutres, de plots, d'éléments instables ou suspendus pour relever des défis et mettre à l'épreuve ses capacités

Le choix du terrain, des structures de jeux, des équipements ludiques, des mobiliers de repos et des couleurs, mais aussi l'aménagement paysager sont autant d'éléments à prendre en compte pour installer une aire de jeux.

À SAVOIR

Le **système vestibulaire** est le sens du mouvement et de l'équilibre. C'est ce qui permet de situer son corps dans l'espace.

La **proprioception** est une sorte de sixième sens décrivant notre capacité à localiser chacune de nos parties du corps (ex : possibilité de ressentir la position de son bras dans le noir).





QUELS SONT LES JEUX 100 % INCLUSIFS ?

CINQ JEUX SONT ACCESSIBLES À TOUS LES ENFANTS :

LA BALANÇOIRE (3 TYPES)

	BALANÇOIRE-COQUE	NID D'OISEAU	PLATEAU
AVANTAGES	Pour tous les enfants	<ul style="list-style-type: none"> Pour tous les enfants Certains modèles permettent de se balancer à plusieurs, pour un moment de partage entre les enfants, voire avec un adulte. 	Un enfant en fauteuil roulant peut avoir le plaisir et la sensation de se balancer en toute sécurité.
INCONVÉNIENTS	<p>Nécessite la manipulation de l'enfant en fauteuil roulant :</p> <ul style="list-style-type: none"> fatigabilité pour l'accompagnant au-delà de 4 ans, le transfert est rendu plus difficile risque d'entraîner pour l'enfant des douleurs dues à son handicap non autonomie de l'enfant dépendant de son accompagnant situation pouvant être anxiogène pour l'enfant qui quitte son fauteuil (le fauteuil est une part entière de l'enfant) 	<ul style="list-style-type: none"> Balanoire plus onéreuse Nécessité de créer une balanoire pour les autres enfants à côté, pour éviter tout risque de frustration 	
POINT DE VIGILANCE	Veillez à délimiter l'aire de balancement pour éviter tout risque d'accident et de heurt entre les enfants, sans oublier les bandes podotactiles pour les personnes non ou malvoyantes.		

LE TRAMPOLINE AU SOL

AVANTAGES	<ul style="list-style-type: none"> Accessible à tous, même aux enfants en fauteuil roulant, qui découvrent les sensations du saut (sens de proprioception) Les adultes peuvent aussi accompagner les enfants Risque de danger moindre qu'avec celui en hauteur Des sauts moins hauts, évitant les fractures par torsion Selon la taille du trampoline, plusieurs personnes peuvent sauter en même temps
------------------	--

LE TOURNIQUET

AVANTAGES	<ul style="list-style-type: none"> Jeu inclusif, pour tous Peut accueillir un fauteuil roulant si le plateau est suffisamment grand Certains jeux ont des places assises permettant aux autres enfants de s'asseoir et/ou d'être accompagnés par un adulte.
INCONVÉNIENT	Le tourniquet peut être déconseillé à certains enfants et peut les rendre malades s'il tourne trop rapidement.
POINT DE VIGILANCE	<ul style="list-style-type: none"> Veillez à matérialiser la zone de jeu afin d'assurer la sécurité des usagers (risques de heurts ou de chutes si les enfants veulent participer à l'activité alors que le jeu est en rotation). S'assurer que l'espace entre la plateforme tournante et le sol permette un accès facile au jeu, tout en évitant un pincement d'un membre du corps

LA MAISONNETTE

AVANTAGES	<p>La maisonnette offre une bulle de décompression pour se ressourcer, s'isoler et fuir l'agitation ambiante (notamment pour les enfants autistes). La maisonnette permet également aux enfants de faire travailler leur imaginaire ; essentiel dans l'apprentissage et la construction de l'enfant.</p>
	<p>À SAVOIR</p> <p>Une maisonnette est un jeu 100 % inclusif si elle est au sol et possède un pan ouvert pour l'accès à tous.</p>
POINT DE VIGILANCE	Avoir des panneaux non occultants pour permettre la surveillance

BASCULE « TAPE-CUL »

AVANTAGES	<ul style="list-style-type: none"> Jeu inclusif, pour tous Peut accueillir un fauteuil d'un côté et de l'autre des enfants, en position debout ; un fauteuil de part et d'autre ou uniquement des enfants debout
POINT DE VIGILANCE	<ul style="list-style-type: none"> Veillez à ce que les plateaux, de part et d'autre, soient suffisamment larges pour qu'un fauteuil puisse s'y installer Veillez à ce qu'il y ait des chasse-roues sur le côté et un sol antidérapant S'assurer que l'espace entre la plateforme et le sol permette un accès facile au jeu, tout en évitant un pincement d'un membre du corps



CONSEILS POUR RENDRE UNE AIRE DE JEUX PLUS ACCESSIBLE

LES QUESTIONS À SE POSER

EST-CE QUE L'AIRE DE JEUX EST ACCESSIBLE À TOUS ?

Se référer à la partie « Bien concevoir une aire de jeux inclusive » > page 10

Y A-T-IL UNE DIVERSITÉ DANS LES JEUX ?

Une gamme diversifiée de jeux collectifs permet :

- de satisfaire les enfants de 1 à 14 ans
- aux enfants de changer d'activité régulièrement

LA BONNE IDÉE

Afin d'inciter les enfants à la coopération, la tolérance et la diversité, il est conseillé de choisir des équipements d'aire de jeux qui peuvent :

- être utilisés par des enfants de tous les âges selon leurs capacités et leur singularité,
- proposer une graduation de difficulté dans les jeux, afin que tous puissent s'amuser ensemble, en leur garantissant une sécurité maximale.

Selon la taille de l'aire de jeux, la segmenter en différents pôles d'activités, adaptés pour chacun à une catégorie d'âge définie, pour offrir des conditions de jeux sécurisantes et épanouissantes.

Y A-T-IL AU MOINS UN JEU POUR CHAQUE TYPE DE HANDICAP ?

Pour permettre à tous de s'amuser et de ne pas susciter une frustration chez les enfants en situation de handicap si le jeu n'est pas accessible, veillez à ce qu'il y ait au moins un des jeux répondant à l'un de ces sens :

- auditif
- visuel
- toucher
- moteur :
 - le sens proprioceptif : il se compose d'informations sensorielles causées par la contraction et l'étirement des muscles et par la flexion, le redressement, la traction et la compression des articulations entre les os ;
 - le sens vestibulaire : il explique la perception de notre corps en relation avec la gravité, le mouvement et l'équilibre.





BIEN CONCEVOIR UNE AIRE DE JEUX INCLUSIVE

LES POINTS ESSENTIELS

LA QUALITÉ DU SOL (du parking à l'aire de jeux)

- **L'objectif :** faciliter les déplacements de tous (poussette, fauteuil, personne à mobilité réduite, enfant en bas âge)
- **Le conseil :** avoir un sol plat, non glissant et non meuble, sans gravier ou sable

AVANT L'ENTRÉE DANS L'AIRE DE JEUX

PARKING

- **Les indispensables :**
 - au moins une place réservée pour personne en situation de handicap ;
 - des places pour les familles nombreuses ou ayant des enfants en très bas âge, qui peuvent venir avec une poussette ;
 - rendre visible l'entrée de l'aire de jeux depuis le parking ;
 - créer un bateau ou une rampe d'accès s'il y a un trottoir entre le parking et l'accès à l'aire de jeux ;
- **Le conseil :** créer une ligne de guidage de l'entrée du parking jusqu'à l'entrée de l'aire de jeux.



PANNEAU D'AFFICHAGE

Il permet de donner des renseignements essentiels sur l'aire de jeux. Placé à l'entrée de celle-ci, il doit être accessible à tous, notamment aux parents ou accompagnants mal ou non-voyants ou en situation de handicap intellectuel (les règles pour rendre un panneau accessible sont décrites p. 14).

Les éléments devant y figurer :

- les horaires d'ouverture
 - la tranche d'âge à laquelle est destinée l'aire de jeux
 - les règles à respecter (interdiction de fumer, interdit aux chiens...)
 - l'identité et les coordonnées de l'exploitant ou du gestionnaire de l'aire de jeux
- L'ensemble de ces éléments doivent être écrits de manière lisible, visible et indélébile.

L'AIRE DE JEUX

CHAÎNE DE DÉPLACEMENT

L'accès à l'aire de jeux inclusive doit être rendu possible via les véhicules particuliers, les transports en commun ou à pied. L'aire de jeux en elle-même doit être accessible depuis l'arrivée au parking. Une fois sur le site, veillez à ce que le chemin desserve l'ensemble des jeux.

• Le chemin :

- doit être assez large (au minimum 1,20 m) pour laisser se croiser fauteuil et poussette, sans risque de heurt. Par ailleurs, certains enfants ne supportent pas le contact physique, notamment les enfants autistes ;
- peut être bétonné, goudronné ou intégré directement avec le sol amortissant.

• Les zones de jeu :

- délimitez-les pour faciliter le repérage dans cet espace et privilégiez les couleurs au sol plutôt qu'une délimitation matérielle ;
- créez des transitions fluides et sans dénivelé entre les différentes zones de jeu pour permettre aux personnes utilisant des aides à la mobilité de se déplacer facilement.

• Amortissement

Privilégiez un sol souple en caoutchouc, tel que l'EPDM (éthylène-propylène-diène monomère), pour l'amortissement autour des jeux (voire pour l'ensemble de l'aire de jeux, bien que plus onéreux). Ses avantages sont multiples :

- il amortit les chutes,
- il présente un aspect hygiéniste, ne retient pas les bactéries,
- il n'attire pas les animaux,
- il est simple d'entretien,
- il peut être coloré, avec des dessins au sol, et devenir un jeu à part entière.

ATTENTION!

Les sols herbeux, sableux ou avec des copeaux de bois sont déconseillés, car ils peuvent attirer les animaux errants, résistent mal au climat pluvieux, rendent difficiles les déplacements et leur amorti est moindre. Les graviers au sol sont également à proscrire.

Pour aller plus loin : consultez la norme NF EN 1177



RENDRE UN JEU ACCESSIBLE

Dans la plupart des cas, rendre un jeu plus accessible ne nécessite pas d'aménagements lourds. Il suffit de le penser différemment. Cependant, cela peut parfois entraîner un coût supplémentaire.

LA COULEUR

Privilégiez des couleurs vives et contrastées, pour que les enfants mal ou non-voyants puissent percevoir certaines nuances. Les enfants aiment la couleur. Elle favorise le développement de leur imaginaire.

Le conseil : évitez l'association du rouge et du vert pour les personnes atteintes de daltonisme.

LA MATIÈRE

- le métal pour les jeux sonores (percussions), plutôt que le plastique ou le bois. Le métal crée des vibrations : les enfants ayant une déficience auditive pourront ressentir la musique, à défaut de l'entendre ;
- une matière non glissante pour les jeux de grimpe, d'équilibre, de sauts, pour éviter les chutes ;
- un matériau autre que le métal pour les toboggans et tunnels, afin d'éviter les risques de brûlures en cas de températures extrêmes.

LA BONNE IDÉE

La diversité des matières (bois, inox, pierre, caoutchouc...) favorise l'éveil des sens des enfants. Cela peut devenir un jeu ludique avec un chemin sensoriel (vertical et/ou horizontal, accessible à tous).

LES PIÈCES

- **En relief/creux** pour les jeux avec un visuel (un labyrinthe par exemple ou un jeu de morpion), afin de les rendre accessibles au plus grand nombre, notamment aux enfants souffrant de déficience visuelle et, pour les plus petits, favoriser l'éveil des sens.
- **Préhensibles** (faciles à attraper, avec des prises adaptées) pour les jeux avec des déplacements de pièces (une abeille que l'enfant va déplacer jusqu'à la fleur, par exemple).

LA TAILLE

- Pour les **jeux en hauteur** > placer le même jeu accessible depuis le sol (par exemple, le gouvernail d'un bateau).
- Pour les jeux avec des **tuyaux ou tunnels** notamment, s'assurer qu'un adulte peut venir en aide à l'enfant si besoin. Anxiogènes pour l'enfant, les tunnels ou tuyaux trop longs sont déconseillés.
- Pour les jeux avec des **passages sous des arches** ou des lattes en caoutchouc, laisser une hauteur suffisante pour permettre aux enfants en fauteuil de passer en-dessous et avoir le plaisir de franchir un obstacle.

LE CHALLENGE

- Prévoyez des jeux :
- pour **tous les niveaux** et capacités intellectuelles des enfants
 - avec une **difficulté graduée**, pour éviter le sentiment d'échec
 - faisant appel à des prouesses **physiques** ou de **réflexion**



ATTENTION!

Pour éviter tout accident, il est vivement déconseillé d'installer des jeux **avec du sable** (risque d'ingestion, de projection dans les yeux ou d'attirer les animaux errants) ou de l'eau (risque de noyade ou noyade sèche).

Si le porteur de projet souhaite installer un jeu **avec de l'eau**, il est préférable d'utiliser un brumisateur d'eau, beaucoup moins dangereux. Toutefois, il nécessite un contrôle fréquent et de l'entretien (traitement de l'eau pour qu'elle soit potable, anticalcaire...).

LE MOBILIER

Lieu d'accueil chaleureux et confortable pour les enfants, l'aire de jeux doit également être agréable et accessible pour les accompagnants, pour qu'ils puissent regarder, s'asseoir ou encore discuter avec les autres adultes.

BANC	TABLE DE PIQUE-NIQUE / DESSIN	KIOSQUE
Avec des accoudoirs, un dossier et une assise assez haute (50 cm) pour faciliter le transfert de la position assise à debout des personnes à mobilité réduite (les seniors notamment)	Les tables inclusives favorisent le vivre ensemble. Avec une partie du banc retiré sur un des côtés, un enfant en fauteuil roulant pourra se retrouver au milieu de ses camarades et ne pas être mis systématiquement au bout de la table. Une poussette pourra également être glissée dans l'espace et faciliter la prise du repas, par exemple.	Le kiosque doit être : <ul style="list-style-type: none"> • muni de barrières non occultantes pour permettre aux accompagnants de garder un œil sur l'enfant et s'assurer que tout va bien ; • assez large pour circuler à l'intérieur, en fauteuil ou à pied, et ainsi être un lieu convivial pour favoriser les échanges entre enfants et/ou accompagnants.

LE PANNEAU (sur le jeu ou à proximité)

Son rôle :

- donner des indications aux accompagnateurs et aux enfants sur l'utilisation du jeu ;
- indiquer les mentions d'avertissement relatives aux risques encourus liés à son utilisation ;
- rappeler la tranche d'âge appropriée.

Il doit être compris par tous, notamment les accompagnants rencontrant des difficultés de compréhension ou de lecture. Deux possibilités : l'écriture en Facile à lire et à comprendre (FALC) ou l'utilisation de pictogrammes.

Privilégiez une écriture en Facile à lire et à comprendre (FALC) :

- des phrases simples, courtes, alignées à gauche et non justifiées ;
- en gros caractères (police Arial ou Tahoma) ;
- des couleurs contrastées (par exemple fond blanc et écriture bleue ou noire) ;
- sans texte en gras, italique ou surligné ;
- avec si nécessaire des pictogrammes pour accompagner le texte.



Quelques conseils supplémentaires, à prévoir :

- des panneaux à hauteur d'assise ;
- une traduction en braille pour les mal ou non-voyants ;
- ou des pictogrammes : les images parlent d'elles-mêmes et peuvent être comprises par les enfants.

LA BONNE IDÉE

Les panneaux peuvent devenir des jeux ludiques et de sensibilisation à certains types de handicap (auditif avec la langue des signes française ou visuel avec le braille). **Des panneaux en braille et ou en langue des signes française** peuvent être implantés sur l'aire de jeux et permettre aux enfants de découvrir l'alphabet, les nombres ou un thème bien particulier, notamment celui de l'aire de jeux où ils se trouvent. Si votre aire de jeux est sur l'univers des pirates, les mots peuvent être : bateau, trésor, carte, perroquet, pirate, océan, requin, moussaillon.



À SAVOIR

Le panneau en CAA (Communication alternative améliorée)

L'installation d'un panneau en CAA donne la possibilité aux enfants et aux accompagnants de s'appuyer sur le support visuel pour communiquer : illustrer ce que l'on fait, demander ce que l'on veut faire, commenter ce que l'on a envie de faire ou ce que l'on a fait.

C'est un excellent support d'échanges autour d'une activité ludique commune, qui permet :

- de gérer l'attente
- de faire des choix
- d'utiliser du vocabulaire spécifique ou, plus commun en contexte
- de rassembler les enfants verbaux (enfants qui communiquent par la parole) et non verbaux (enfants qui communiquent sans lien direct avec la parole mais, grâce au langage corporel dans son ensemble : gestes, postures, expressions du visage, manifestations physiologiques).

LES PLANTES ET VÉGÉTAUX

L'aire de jeux sera plus attrayante dans un cadre verdoyant mais quelques points de vigilance sont à adopter.

À éviter :

- les fleurs, arbres et plantes allergènes et urticantes
- les végétaux toxiques >> risque d'ingurgitation par un enfant
- les arbres fruitiers >> risque d'ingestion et de fausse route, entretien régulier, détérioration de l'aire de jeux...
- les arbres ou fleurs attirant les insectes (abeilles, guêpes ou frelons) >> risque de piqûres

Les inconvénients des arbres sur une aire de jeux :

- la perte des feuilles à l'automne >> sol glissant, avec des risques de chutes
- un entretien régulier >> ramassage des feuilles mortes
- les racines >> risque de bosses ou de déformation du sol
- les feuilles, si le sol (selon sa matière) est trop obstrué >> l'air ne pourra plus passer et l'humidité ne s'évaporerait plus, entraînant une détérioration du sol.

Il est donc préférable d'installer les végétaux en dehors de l'aire de jeux.

LA BONNE IDÉE

Il est conseillé de s'appuyer sur un professionnel tel qu'un botaniste, un membre de la Direction départementale de la protection des populations (DDPP), du parc naturel régional des marais du Cotentin et du Bessin' ou encore du service patrimoine et gestion des milieux naturels du Département de la Manche, afin d'avoir l'avis d'un expert et vous assurer que les végétaux envisagés ne comportent aucun risque pour les utilisateurs de l'aire de jeux inclusive.

1. Un des acteurs de l'IDM - Ingénierie Départementale Manche : ingenierie-departementale-manche.fr



ASSURER DES CONTRÔLES ET UN ENTRETIEN RÉGULIER



Conforme à la norme
NF EN 1176

La norme NF EN 1176 est la référence pour avoir un suivi sur l'entretien et un contrôle de sécurité pour l'aire de jeux collective. Elle distingue trois types de contrôle, avec chacun ses spécificités :

LE CONTRÔLE VISUEL

Pourquoi ? Détecter les risques immédiats évidents et réagir rapidement pour assurer la mise en sécurité du site.

Par qui ? De préférence une personne ayant suivi une formation au contrôle visuel. Le cas échéant, il est réalisé par un gardien ou un technicien.

Quelle fréquence ? Quotidiennement si l'affluence de l'aire de jeux est importante.

LE CONTRÔLE FONCTIONNEL

Pourquoi ? Anticiper le changement de pièces et estimer l'usure du jeu.

Par qui ? Un technicien qualifié et expérimenté en maintenance d'aires de jeux. Il doit avoir suivi la formation TPAJ².

Quelle fréquence ? Selon la sollicitation des jeux, semestrielle à mensuelle.

LE CONTRÔLE ANNUEL PRINCIPAL

Pourquoi ? Vérifier l'intégralité de l'aire de jeux et s'assurer du respect de la norme EN 1176.

Par qui ? Un bureau de contrôle indépendant ou un technicien hautement qualifié.

Quelle fréquence ? Annuelle.

ATTENTION !

Le gestionnaire de l'aire de jeux doit tenir à jour un registre de maintenance, qui sera demandé lors des contrôles de la DGCCRF³. À défaut de contrôle régulier, la responsabilité du maire est engagée.

Pour plus d'informations, référez-vous aux textes législatifs :

- décret n° 94-699 du 10 août 1994, fixant les exigences de sécurité relatives aux équipements d'aires collectives de jeux ;
- décret n° 96-1136 du 18 décembre 1996, fixant les prescriptions de sécurité relatives aux aires collectives de jeux.

Ou consultez le site du [ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance](https://www.economie.gouv.fr/dgccrf/Publications/Vie-pratique/Fiches-pratiques/Aires-collectives-jeux)⁴.

2. Technicien professionnel aires de jeux

3. Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes

4. Site internet : <https://www.economie.gouv.fr/dgccrf/Publications/Vie-pratique/Fiches-pratiques/Aires-collectives-jeux>

ANNEXE : RECENSEMENT DES JEUX SELON LEUR CATÉGORIE



Un enfant peut rester dans son fauteuil pour jouer et participer aux activités sans avoir à être manipulé, à condition que l'aire de jeux soit conçue en ce sens. Cela permettra d'éviter les douleurs associées à la manipulation pour l'enfant et son accompagnant.

À NOTER

Cette liste des jeux est non exhaustive. Chaque individu est différent, avec ses singularités. Il est difficile de concevoir un jeu unique accessible à tous. C'est l'association des jeux et la conception de l'environnement qui rendra l'aire de jeux inclusive. Il suffit de choisir des jeux qui permettent de s'adapter aux différentes spécificités.

> Nous contacter pour plus d'informations ou un conseil sur l'adaptation d'un jeu.

CATÉGORIE DE JEU	CONSEILS POUR RENDRE UN JEU ADAPTÉ AU PLUS GRAND NOMBRE
MULTIFONCTION	
Structure / module	<ul style="list-style-type: none"> • Installer des panneaux de jeux au sol et faciliter les accès • Dupliquer les jeux du haut de la structure au sol pour que les enfants puissent utiliser les mêmes jeux sur les différents niveaux (exemple, la barre de gouvernail d'un bateau) • Varier les graduations de difficulté
DYNAMIQUE	
Trampoline au sol	<ul style="list-style-type: none"> • La zone d'entrée sur la toile doit être correctement signalée et accessible à un fauteuil. • La toile doit être suffisamment tendue pour faciliter l'accès au jeu et éviter des sauts trop hauts. • La fausse du trampoline doit être creusée dans le sol
ROTATIF	
Coquille	<ul style="list-style-type: none"> • Privilégier une couleur vive • Prévoir une délimitation de la zone de jeux pour éviter tout risque de heurt
Tourniquet	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un emplacement pour le fauteuil et un moyen de sécuriser son installation • Prévoir des assises pour les accompagnants et/ou enfants • Si le tourniquet n'est pas accessible à tous, il faut pouvoir y ajouter une rampe d'accès ainsi que des bordures chasse-roues
Champignon	<ul style="list-style-type: none"> • Privilégier des couleurs vives et contrastées
Rondin	<ul style="list-style-type: none"> • Penser à installer une corde de sûreté pour faciliter la traversée
OSCILLATION	
Nid d'oiseau	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un maillage suffisamment serré pour sécuriser l'installation des enfants. Le nid ne doit pas être trop incurvé. • Un nid d'oiseau large permettra à plusieurs enfants voire accompagnants de participer au jeu
Ressort	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeux à ressort peuvent être prévus pour certaines personnes à mobilité réduite (PMR) à condition que l'assise soit munie d'un dossier rigide et de barres de maintien
Balançoire	<ul style="list-style-type: none"> • Un portique doit être équipé de plusieurs types de balançoires (plateau, nid d'oiseau, assise simple...) • En cas d'installation d'une balançoire plateau (balançoire PMR avec une plateforme pour un fauteuil roulant), prévoir systématiquement une autre balançoire • Prévoir la zone de balancement, délimitez-là pour éviter tout risque de heurt.
COOPÉRATIF	
Bascule / tape-fesses	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des plateaux suffisamment larges pour que des fauteuils puissent s'installer tout en restant accessible aux autres enfants • Prévoir des chasse-roues sur le côté des plateaux • Prévoir des petites cales de roues sur les plateaux pour aider à maintenir les fauteuils pendant le jeu • Prévoir des plateaux antidérapants
TRANSLATION	
Toboggan	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des toboggans de hauteurs et largeurs différentes afin de graduer les niveaux de difficultés et permettre de mieux appréhender la sensation de glissade
Pont suspendu / rigide	<ul style="list-style-type: none"> • Installer le même jeu au sol avec un accès large et des plans inclinés
Barre de pompiers	<ul style="list-style-type: none"> • Bien délimiter le périmètre d'accès à la barre pour limiter les risques de chutes
Tunnel	<ul style="list-style-type: none"> • Installer un tunnel au sol avec une grande ouverture pour laisser passer un fauteuil ou se tenir debout dedans

ÉQUILIBRE	
Pont de singe	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des accès (plans inclinés) suffisamment larges pour laisser passer un fauteuil
Plot	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des plots de différents diamètres, hauteurs et couleurs vives et contrastées
Poutre	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir différentes largeurs / hauteurs pour la graduation des difficultés • Délimiter le périmètre pour éviter les chutes sur les enfants au sol
ESCALADE	
Mur d'escalade	<ul style="list-style-type: none"> • Varier les couleurs des prises (vives, contrastées) et les degrés de difficultés (un côté plus facile - deux murs) • Privilégier des prises antidérapantes
Plan incliné	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rendre accessible une partie ou la totalité d'une structure modulable avec un plan incliné suffisamment large pour l'accès à un fauteuil et une pente < 5 %
Pyramide de cordes	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir deux structures une pour les petits et une pour les plus grands
Cage à écureuil	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir deux structures une pour les petits et une pour les plus grands
Filet - Echelle mobile/suspendue	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir différentes hauteurs, varier la souplesse du maillage ou des barreaux • Prévoir un autre moyen d'accès (plan incliné, prises d'escalade...)
SENSORIEL	
Circuit de marche / dalles sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Éviter les dénivelés entre les dalles sensorielles • Installer les mêmes dalles sensorielles au sol et à la verticale afin de ressentir avec les pieds ou les mains
Jeux sensoriels	<ul style="list-style-type: none"> • Privilégier les jeux qui stimulent plusieurs sens en simultané (une colonne musicale lumineuse par exemple)
Jeux sonores	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des jeux permettant d'émettre des sons diversifiés • Prévoir des jeux ludiques ou communicants pour émettre des sons (tubophone par exemple) • Privilégier les jeux qui stimulent plusieurs sens en simultané (ouïe et toucher, par exemple)
Percussions	<ul style="list-style-type: none"> • Privilégier des instruments de musique en métal car ils permettent de ressentir les vibrations
DIDACTIQUE ET LUDIQUE	
Panneaux ludiques (éveil, défi, réflexion...)	<ul style="list-style-type: none"> • Grader les difficultés • Penser à la préhension des pièces et favoriser l'utilisation de pièces en relief • Utiliser des couleurs vives et contrastées • Le panneau doit être accessible de bas en haut pour un enfant en fauteuil
Panneaux de sensibilisation (à la langue des signes française et/ou au braille)	<ul style="list-style-type: none"> • Associer le mot, la lettre ou le chiffre à son illustration
Jeux dessinés au sol (exemple, marelle)	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des couleurs contrastées et vives
CALME	
Maisonnette	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un accès et un espace central suffisamment large pour une circulation en fauteuil • Prévoir des jeux ludiques sur les pans • Privilégier les couleurs vives et contrastées • Privilégier un emplacement à une extrémité de l'aire de jeux sans être complètement en retrait
Kiosque	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un accès et un espace central suffisamment large pour une circulation en fauteuil • Prévoir des pans de murs non occultant pour permettre la surveillance • Penser à installer des bancs à l'intérieur si le kiosque est suffisamment grand
Cabane en hauteur	<ul style="list-style-type: none"> • Privilégier des couleurs vives et contrastées • Si la cabane dispose de panneaux ludiques, essayer de reproduire le même modèle au sol pour les enfants ne pouvant pas grimper
IMAGINAIRE	
Véhicule	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir une rampe d'accès et une place suffisamment grande pour qu'un fauteuil soit installé • S'il n'y a pas de rampe : prévoir un côté du véhicule accessible à tous (panneau ludique, ouverture, bouton manipulable...)
ÉQUIPEMENTS ANNEXES	
Banc	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir une assise à 50 cm, accoudoirs et dossier
Table de pique-nique	<ul style="list-style-type: none"> • Retrait d'une assise (à privilégier) / rallonge au bout de la table



02 33 05 98 40
contact-idm@manche.fr

LA MANCHE INVESTIT
AUJOURD'HUI POUR LES TERRITOIRES DE
DEMAIN

Conception et impression : conseil départemental de la Manche
Crédits photos : • D. Daguiet - CD50 : p. 2 • R. Fauvel - CD50 : p. 14 • Adobe Stock : p. 1, 4, 5, 8, 10, 13, 16
• Nous remercions Playgones / Inclusive Play pour leur aimable autorisation de diffusion des photos p. 6, 8, 11 et 12 • MANCHE DURABLE