



# STRUCTURES DE JEUX

Printemps 2023

# LES BESOINS IDENTIFIES POUR LA CONCERTATION

- Une aire de jeux petits-moyens
- Une aire de jeux moyens-grands
- Tranche d'âge large 1 à 12 ans
- Jeune enfants cibles de 1 à 4 ans
- Robustesse des matériaux (inox..)
- Visibilité depuis les structures
- Revêtement en sol souple synthétique
- Adaptation à l'existant ( environnement, surfaces de jeux actuelles...)



# SCENARIO N°1

---

- KOMPAN COMBINAISON TOUR DE JEUX AVEC RAMPE  
PCM103031 (AIRE 104 M<sup>2</sup>)
  - TRANSALP A06340 – PÉGASE (AIRE 170 M<sup>2</sup>)
- 

## AIRE DE JEUX PETITS - MOYENS

Sur aire de 104 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION :

Zone de sécurité : 52 m<sup>2</sup>

Tranche d'âges : 2 ans et plus

Capacité : 34 enfants



#### Slide

**Physique:** développe la conscience de l'espace & de l'équilibre. Les muscles du tronc sont entraînés lors de la descente en position verticale.  
**Emotion sociale:** l'empathie est encouragée en attendant son tour.  
**Cognitif:** glisser pour descendre développe la compréhension de l'espace, de la vitesse & des distances.



#### Clock panel

**Emotion sociale:** coopération avec les autres sur le rouleau, prise de tours, communication avec les enfants de l'autre côté.  
**Cognitif:** l'apprentissage du calcul & du temps d'une manière tangible.  
**Créatif:** laisser son empreinte sur le terrain de jeu en réglant l'horloge différemment.



#### Panneau sonore Xylophone

**Emotion sociale:** invite à l'interaction sociale, l'échange et l'imagination, des deux côtés.  
**Cognitif:** Compréhension des liens de cause à effet en tapant sur les tubes qui créent des effets sonores.  
**Créatif:** Capacités créatives stimulées en variant l'intensité et la tonalité.



#### Binoculars

**Cognitif:** les jumelles stimulent le jeu théâtral, se trouvant être un excellent entraîneur des compétences linguistiques et de communication.  
**Créatif:** peuvent être tournées dans toutes les directions. Elles donnent une nouvelle perspective du monde.



#### Tic-tac-toe panel

**Emotion sociale:** stimule la communication et la prise de tour.  
**Cognitif:** soutient la compréhension des règles, la pensée stratégique.  
**Créatif:** laisser des marques en changeant la positions des rouleaux.



#### Accessible ramp

**Physique:** rouler sur un plan incliné entraîne la conscience de l'espace et, dans les fauteuils roulants non électriques, la coordination & la force du haut du corps. Marcher / ramper sur une surface inclinée entraîne la coordination.  
**Cognitif:** le changement progressif de hauteur entraîne la compréhension de l'espace et des



#### Hammock

**Physique:** coordination & équilibre lors du balancement.  
**Emotion sociale:** pousser doucement les amis d'avant en arrière, attendre son tour.  
**Cognitif:** compréhension de la relation de cause à effet.



#### Gearshift and tube panel

**Emotion sociale:** le caractère biface stimule le jeu en groupe et les conversations.  
**Cognitif:** motive le jeu théâtral qui stimule les compétences linguistiques & les compétences de communication. Le passage des matériaux dans les entonnoirs favorise le raisonnement logique & la compréhension de la permanence des objets.  
**Créatif:** laisser sa marque en



**KOMPAN- Combinaison aire de jeu avec rampe  
PCM103031**

## AIRE DE JEUX MOYENS - GRANDS

Sur aire de 154 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION:

- 1 tour triangle H 1.00 m
- 1 tour carrée H 1.50 m
- 1 tour ronde ouverte H 2.00 m avec plate-forme amortissante
- 1 toiture mono-poteau
- 1 toiture papillon
- 1 toboggan H 2.00 m
- 1 toboggan H 1.50 m
- 1 toboggan H 1.00 m
- 1 traversée kilimanjaro
- 1 voile clipper
- 1 filet 3D
- 1 échelle via ferrata

Tranche d'âge : 3 à 12 ans

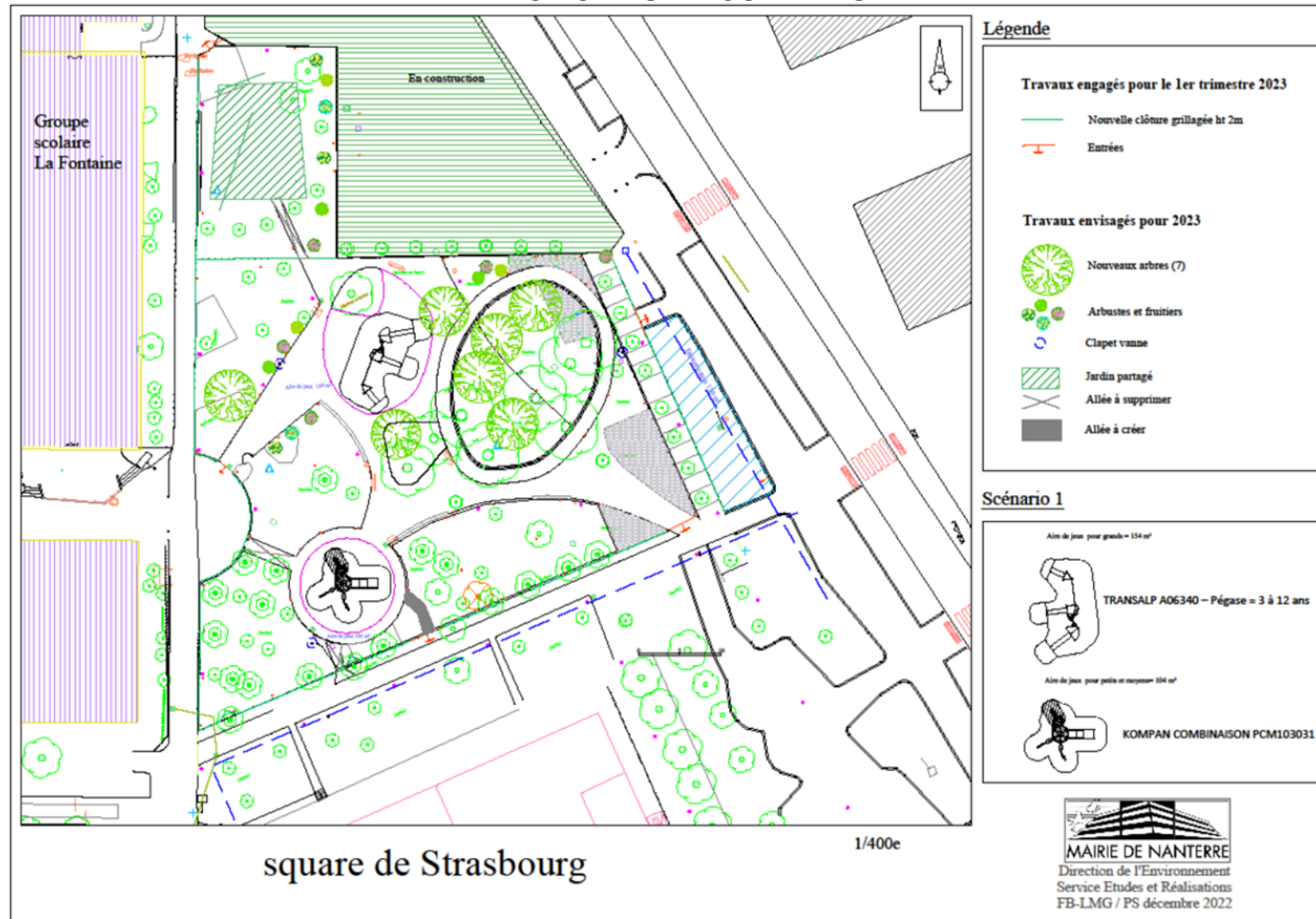
Zone d'impact : 85.50 m<sup>2</sup>

Espace d'application : pour les parcs, les écoles, les espaces verts



**TRANSALP A06340 – Pégase**

# PLAN DE SITUATION – SCENARIO 1



# SCENARIO N°2

---

- PROLUDIC J38200A (AIRE 170 M<sup>2</sup>)
  - KOMPAN BLOQX™ (AIRE 104 M<sup>2</sup>)
- 

## AIRE DE JEUX PETITS - MOYENS

Sur aire de 154 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION :

46 fonctions ludiques : manipuler, grimper, se rencontrer, s'équilibrer, réfléchir...

Rampe handicapés

Panneau ludique Fleurs, Loterie, Patchinko

Panneau ludique ,Hublots

Labyrinthe animaux, Parcours d'équilibre

Pan incliné, Panneau dédale

Toboggan large HT : 60 cm

Escalier

Longue vue, Lunettes

Disque chromatique

Tranche d'âges : 2+

Nombre de joueurs : 33 joueurs

Structure de jeux inclusive (Handicap moteur, sensoriel, mental)



**PROLUDIC J38200A**



## AIRE DE JEUX MOYENS - GRANDS

Sur aire de 104 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION:

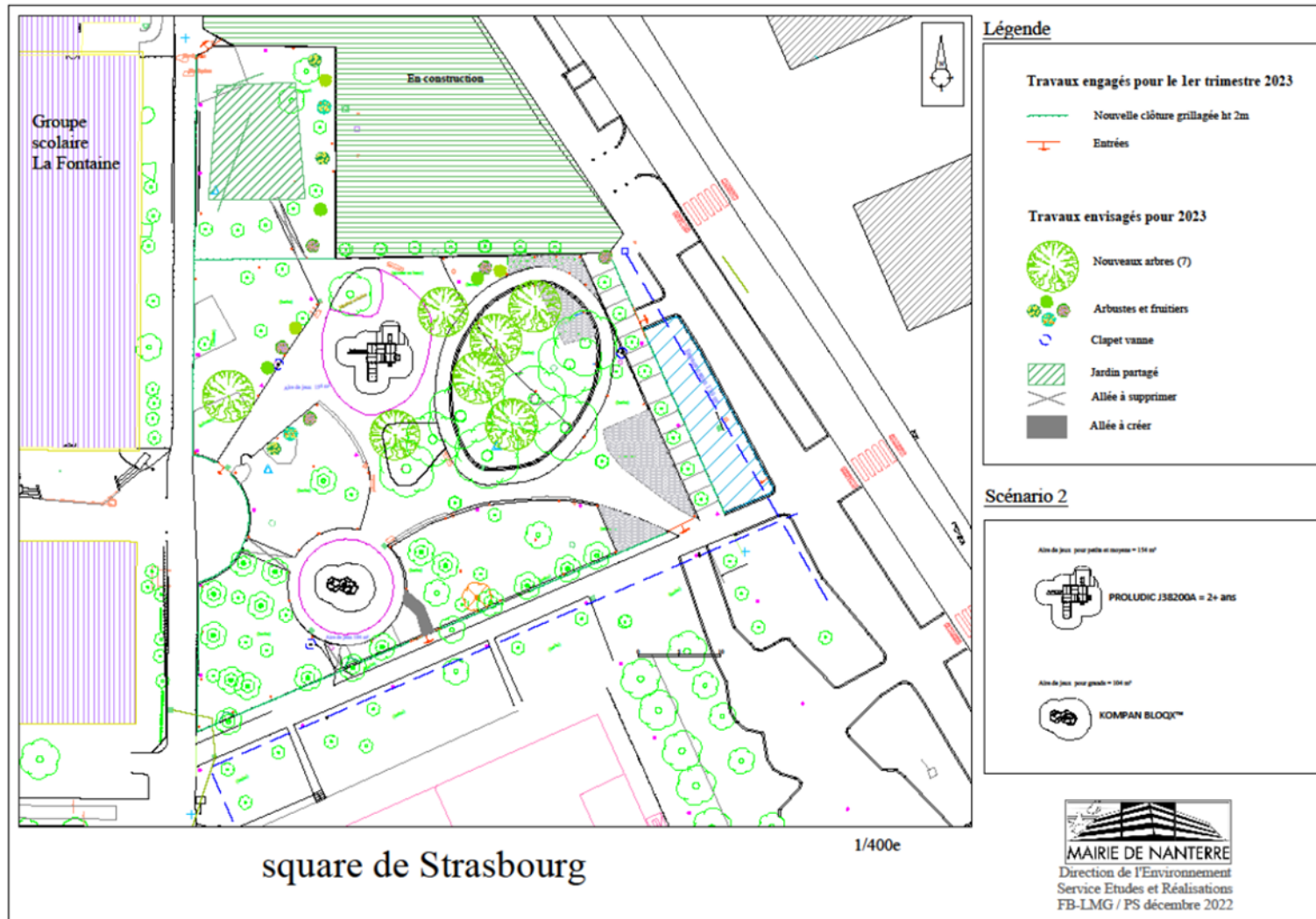
L'escalade est un sport populaire et stimulant qui met à l'épreuve la force et la coordination de l'enfant. Conçu pour proposer des défis multiples, BLOQX permet aux enfants et adolescents d'aborder l'escalade comme ils ne l'ont jamais fait avant. Grâce à ses formes géométriques particulières, sa taille imposante et ses prises professionnelles. Il ouvre tout un monde de possibilités pour créer des jeux, ouvrir de nouvelles voies autour de la structure, repousser ses limites, ou simplement se poser avec ses copains. Avec son look de sculpture contemporaine, BLOQX s'intègre parfaitement dans un environnement urbain.



**KOMPAN BLOQX™**



## PLAN DE SITUATION – SCENARIO 2



# SCENARIO N°3

---

- TRANSALP LA MAISON D'ANDY ( AIRE 170M<sup>2</sup>)
  - HAGS MANEGE MERRY (AIRE 170M<sup>2</sup>)
  - HAGS NEXUS CORE (AIRE 104 M<sup>2</sup>)
- 

## AIRE DE JEUX PETITS - MOYENS

Sur aire de 154 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION :

1 grande plateforme H 0,35 m

1 tour H 0,90 m

1 grande toiture

1 toboggan H 0,90 m

1 rampe d'accès PMR

1 mât de pompier

1 filet vertical

2 panneaux ludiques

2 panneaux décors

**Tranche d'âge :** +2 ans

**Zone d'impact :** 51.20 m<sup>2</sup>

**Espace d'application :** pour les parcs, les écoles, les espaces verts



**TRANSALP – La Maison Andy**

## AIRE DE JEUX PETITS - MOYENS

Sur aire de 154 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION :

Tranche d'âge: 5-12, 3-5 ans



HAGS Manège Merry

## AIRE DE JEUX MOYENS - GRANDS

Sur aire de 104 m<sup>2</sup>

### DESCRIPTION :

Tranche d'âge: 7- 16 ans

Zone de sécurité (mètres carrés): 41 m<sup>2</sup>



Équilibre



Coordination



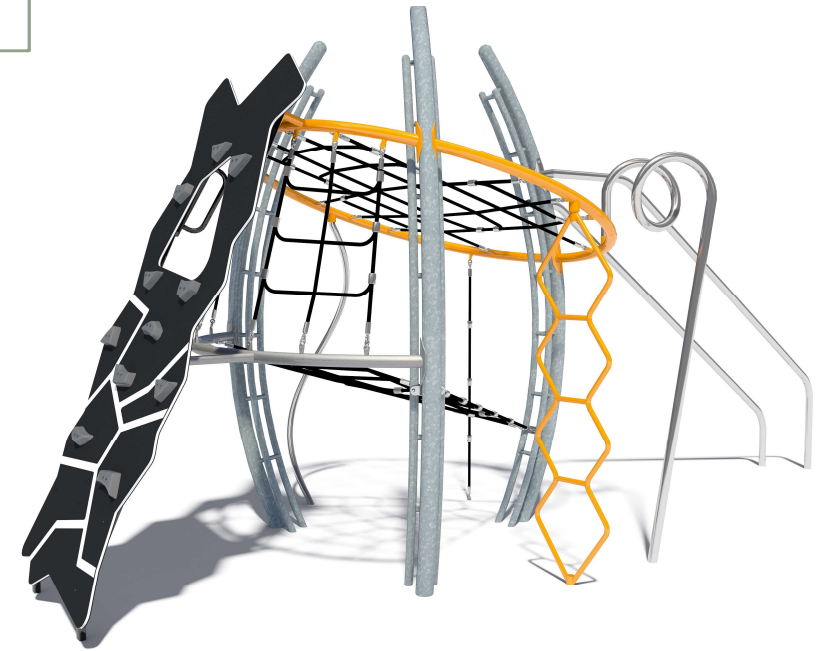
jeu collectif



Glissade



Jeu social



HAGS Nexus Core

## PLAN DE SITUATION – SCENARIO 3

