Le jeu inclusif

Guide de conception

PLAYWORLD SYSTEMS®

Le monde a besoin de jouer®

Le jeu inclusif
Guide de conception

Avant-propos iii

Introduction 1

Normes relatives aux terrains de jeu 3

Planification et préparation 7

Implantation 17

Accès 25

Richesse du jeu 31

Sélection des équipements de jeu 41

Éléments complémentaires 47

Glossaire 54

Annexe concernant le revêtement 57

Groupe de travail et réviseurs 60

Ressources 63

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

Avant-propos

Le présent guide de conception d'espaces de jeu inclusif (guide de conception) a été conçu par un groupe d'experts en terrains de jeu et en développement de l'enfant, en vue de servir de source d'inspiration pour la création d'environnements de jeu extérieur pour tous.

Tous

Par « tous », on entend :

- Les enfants au développement normal
- Les enfants ayant des déficiences neurologiques comme l'autisme
- Les enfants ayant des déficiences intellectuelles comme le syndrome de Down et le syndrome d'alcoolisation fœtale
- Les enfants utilisant des fauteuils roulants ou tout autre équipement médical
- Les enfants ayant des déficiences physiques
- Les enfants ayant des difficultés sociales ou émotionnelles
- La famille, les frères et sœurs, les parents, les grands-parents, etc.
- La communauté : les amis, les gardiens, les professeurs, etc.
- Les adultes ayant des déficiences

12 %

Le présent guide de conception est essentiel à la conception future des terrains de jeu, vu le nombre élevé de personnes affectées par une déficience aux États-Unis. Selon le recensement américain, 12 % de la population souffre d'une déficience grave qui perturbe au moins une fonction de la vie quotidienne. Cependant, ces personnes ne vivent pas en vase clos; ils ont des parents, des frères et sœurs, et des grands-parents qui s'impliquent dans leurs vies quotidiennes. Ainsi, plus de 36 % de la population est concernée par une déficience grave; soit une personne sur trois. Une déficience affecte la manière dont les personnes et leurs familles vont à l'école et au travail, et passent une journée au parc.

Les auteurs de ce document, le groupe de travail du guide de conception d'espaces de jeu inclusif, espèrent que le présent guide inspirera d'autres personnes à construire des environnements qui améliorent l'accès au jeu, lequel enrichira à son tour notre société.

INTRODUCTION

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

FAQ du guide de conception

QU'EST-CE QU'UN TERRAIN DE JEU INCLUSIF?
Un terrain de jeu inclusif tient compte des besoins de tout le monde, y compris ceux des personnes atteintes d'autisme, de déficiences intellectuelles, de troubles auditifs, de paralysie cérébrale, du spina-bifida et d'autres déficiences. Il tient également compte des besoins des enfants normaux. Un terrain de jeu inclusif s'adapte à toutes les personnes et les met au défi selon leur propre niveau développemental.

QUEL EST LE BUT DU GUIDE DE CONCEPTION?
Offrir de l'inspiration et de l'orientation dans le cadre de la conception universelle et inclusive d'un terrain de jeu en plein air.

À QUI S'ADRESSE LE GUIDE DE CONCEPTION?
Les personnes qui se soucient de l'inclusion et qui visent à créer, dans leur communauté, un espace de jeu pour les personnes de tous âges et de toutes capacités.

COMMENT UTILISER LE GUIDE DE CONCEPTION
Le guide de conception comprend les pratiques exemplaires en matière de planification et de développement du jeu inclusif en plein air.

Chaque chapitre est divisé en plusieurs catégories. Chaque catégorie présente les « intentions » et les « stratégies ».

- Intentions = Objectifs
- Stratégies = Tactiques d'exécution

Les intentions créent une image composite d'un espace de jeu inclusif. Les stratégies définies sont des suggestions sur la manière de traduire chaque intention.

LE GUIDE DE CONCEPTION N'EST PAS UN LIVRE DE RÈGLEMENTS
En tant que responsable ou concepteur de terrain de jeu, vous pouvez décider de mettre l'accent sur une intention plutôt qu'une autre, ou bien de créer votre propre stratégie afin d'atteindre une intention qui n'est pas indiquée ici.

Prenez les décisions consciencieusement, en comprenant bien les compromis et les conséquences.

COMMENT LE GUIDE DE CONCEPTION A-T-IL ÉTÉ ÉLABORÉ?
L'élaboration du guide de conception a été fondée sur le consensus et dirigée par un groupe de travail constitué de professionnels de l'industrie. Ce groupe varié de personnes correspond à un échantillon représentatif d'experts en développement de l'enfant, en défense du jeu inclusif, en architecture de paysage et de l'industrie du terrain de jeu. De plus, la majorité des membres du groupe de travail sont des parents d'enfants ayant une déficience. *(Voir la page 59 pour une description plus détaillée du groupe de travail).*

POUR CE GUIDE DE CONCEPTION EST-IL NÉCESSAIRE?
Malgré les bonnes intentions, un regroupement de produits intéressants sur un terrain de jeu n'est pas forcément inclusif. Les concepteurs doivent être conscients des répercussions des décisions individuelles sur l'ensemble de l'expérience. De la signalisation directionnelle à l'implantation globale de l'espace de jeu, de l'emplacement des jeux sonores à l'emplacement des bancs, des routes accessibles et de la barrière périmétrique, tous ces éléments ont un impact sur certains utilisateurs.

Le présent guide de conception tente d'inspirer et d'informer les personnes sur la voie du jeu inclusif, dans l'espoir que les décisions individuelles soient prises en comprenant les effets de chacune sur tout le monde.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

NORMES RELATIVES AUX TERRAINS DE JEU

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

« Si j'ai pu voir un peu plus loin que d'autres, c'est que je me suis hissé sur les épaules de géants. » – Isaac Newton

Le guide de conception se veut un complément aux connaissances acquises au fil des innovations dans le secteur du jeu extérieur. La présente section vise à mieux faire connaître ces développements et ces normes.

Le présent guide est conçu pour être utilisé conjointement avec les directives et les lois déjà existantes pour améliorer l'inclusion et la sécurité sur le terrain de jeu. Toute recommandation présentée dans ce guide ne supplante pas les exigences énumérées ci-dessous.

La présente section fournit également des renseignements sur les directives et les normes d'autres pays. Consultez les responsables locaux avant de concevoir le terrain de jeu, afin qu'il soit conforme à toutes les réglementations.

DIRECTIVES ET LOIS DES ÉTATS-UNIS

AMERICANS WITH DISABILITIES ACT (ADA)

http://www.access-board.gov/

L'ADA est une loi diversifiée sur les droits civiques américains qui interdit la discrimination selon la déficience. L'ADA définit la déficience comme « un trouble physique ou mental qui limite considérablement une activité principale de la vie ».

Section 240 des Normes de 2010 : cette section porte sur les modifications apportées aux éléments de jeu et aux terrains de jeu existants, et fournit des informations sur le nombre minimum et les types d'éléments de jeu obligatoires.

Section 1008 : cette section porte sur les exigences en matière d'accessibilité des surfaces demandant des routes et des virages accessibles.

AMERICAN SOCIETY FOR TESTING AND MATERIALS (ASTM)

http://www.astm.org/Standards/F1487.htm
http://www.astm.org/Standards/F1292.htm

Anciennement nommée American Society for Testing and Materials (ASTM), ASTM International est un chef de file reconnu mondialement dans le développement et la mise en place de normes consensuelles volontaires internationales.

Voici les normes à suivre pour les terrains de jeu : ASTM F1487-11 – Spécification de performance concernant la sécurité de l'utilisateur sur l'équipement de jeu pour une utilisation publique. ASTM F1292-09 – Spécification d'amortissement des impacts pour les matériaux de revêtement dans la zone d'utilisation de l'équipement de jeu.

L'U.S. CONSUMER PRODUCT SAFETY COMMISSION (CPSC)

http://www.cpsc.gov/CPSCPUB/PUBS/325.pdf.

La CPSC est chargée de protéger le public contre les risques inacceptables de blessures et de décès provoqués par des milliers de types de produits de consommation sous la juridiction de l'agence. Elle publie l'ouvrage Public Playground Safety Handbook.

Comme de nombreux facteurs affectent la sécurité du terrain de jeu, l'équipe de la CPSC pense que ces directives sont plus appropriées qu'un règlement obligatoire. Ces directives ne représentent pas la seule méthode pour minimiser les blessures associées aux équipements de jeu, mais c'est une ressource à considérer. La Commission estime que les recommandations indiquées dans le manuel, en plus des informations techniques présentées dans les normes ASTM, amélioreront encore plus la sécurité du terrain de jeu.

Vous pouvez obtenir de l'aide auprès de la National Parks and Recreation Association (www.nrpa.org). L'association possède un répertoire régional d'inspecteurs certifiés en matière de sécurité des terrains de jeu (PSI).

Certaines communautés exigent la conformité à la CPSC. **Elles peuvent également avoir des ordonnances locales. Consultez les responsables locaux avant de concevoir le terrain de jeu, afin qu'il soit conforme à toutes les réglementations.**

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

DIRECTIVES ET LOIS DU CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DE NORMALISATION (CSA)

http://www.csa.ca/cm/ca/en/home

La quatrième édition de CSA Z614-07 (Espaces de jeu et équipement de jeu pour enfant) correspond à la norme canadienne actuelle en matière de sécurité des terrains de jeu.

L'association canadienne de normalisation (CSA) a développé la seule norme reconnue à l'échelle nationale concernant les espaces et les équipements de jeu pour enfants. La norme de la CSA fournit des informations détaillées sur les matériaux, l'installation, la solidité de l'équipement, le revêtement, l'inspection, l'entretien, les exigences de performance, ainsi que l'accès au terrain de jeu, l'implantation de l'espace de jeu et les spécifications pour chaque type d'équipement.

Les normes sont facultatives et ne constituent pas une loi. Elles s'appliquent aux terrains de jeu publics, comme ceux se trouvant sur le terrain des écoles, dans les parcs, aux garderies ou aux motels. Elles ne s'appliquent pas aux terrains de jeu privés ou résidentiels (à domicile) ni aux installations intérieures. Il n'existe aucune autorité nationale d'application de la sécurité des terrains de jeu. Toutefois, certaines juridictions canadiennes ont adopté des règlements demandant aux opérateurs d'aires de jeu publiques d'assurer la conformité à la norme de la CSA. Dans certaines provinces, par exemple, les terrains de jeu des garderies doivent satisfaire à la norme afin d'obtenir une licence d'exploitation. Les normes ne sont pas rétroactives et s'appliquent uniquement aux terrains et équipements de jeu installés après la date de publication de la norme. La CSA ne certifie pas les terrains de jeu ni les pièces spécifiques d'un équipement de jeu.

AUTRES PAYS

NORMES TECHNIQUES EUROPÉENNES

http://www.en-stanudard.eu

Normes de sécurité relatives aux environnements de jeu publics, aux équipements de jeu et aux revêtements :

- EN 1176-1 : Partie 1 : Exigences de sécurité générales et méthodes de test,
- EN 1176-2 : Partie 2 : Autres exigences particulières de sécurité et méthodes de test pour les balançoires
- EN 1176-3 : Partie 3 : Autres exigences particulières de sécurité et méthodes de test pour les glissoires
- EN 1176-4, EN 1176-5, EN 1176-6, EN 1176-7, EN 1176-10, EN 1176-11 et EN 1177

STANDARDS AUSTRALIA

http://standards.com.au

Le gouvernement australien reconnaît Standards Australia comme la première agence de normalisation. Elle coordonne les activités de normalisation, développe les normes Australian Standards® harmonisées à l'échelle internationale et contribue à l'accréditation d'autres organisations de normalisation. Par le biais du programme Australian International Design Awards, l'agence encourage l'excellence dans la conception et l'innovation d'aires de jeu publiques, en offrant notamment de l'aide concernant l'étiquetage et l'entretien des équipements de jeu, les équipements de jeu amovibles et les équipements d'exercices pour minimiser les risques potentiels. Elle fait également des recommandations sur l'approvisionnement en surfaces amortissant les chocs, sur l'emplacement des équipements de jeu et d'exercices, ainsi que sur les aires de jeu à l'intérieur et leur environnement.

DR 91167 Terrains de jeu et équipement de jeu – Utilisation publique AS 4685-2004 Sections 1 à 6 –

Équipement de jeu – exigences de sécurité particulières et méthodes de test pour les pièces spécifiques d'un équipement

NORMES RELATIVES AUX TERRAINS DE JEU DE SINGAPOUR

stn@spring.gov.sg

SS 457 : 2007 Spécifications de l'équipement de jeu pour une utilisation publique

Cette norme singapourienne a été préparée par un groupe de travail nommé par le Comité technique sur la sécurité générale, sous la direction du Comité de normalisation en matière de sécurité industrielle. Elle supplante la section sur l'équipement de jeu dans SS 223 : 1979 – Exigences de sécurité pour les jouets des enfants.

Cette norme singapourienne précise les exigences de sécurité pour l'équipement de jeu en plein air. Son but est de réduire les risques possibles au sein de l'équipement même, réduisant ainsi le risque de blessure chez les enfants qui l'utilisent. Cette norme couvre les risques associés aux impacts des balançoires et d'autres équipements mobiles, ainsi qu'aux contacts avec les saillies, les points de pincement et les bords coupants.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

PLANIFICATION ET PRÉPARATION

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

PLANIFICATION ET PRÉPARATION (PP)

DÉFINITION :
La présente section aidera les personnes souhaitant créer un espace de jeu inclusif, en offrant des idées basées sur le travail communautaire concernant la planification et la construction d'un terrain de jeu.

INTENTION :
Fournir une série d'options pour le processus de planification du projet de terrain de jeu.

CONTENU : **PAGE**

PP-1 Membres du comité de planification 9
PP-2 Durée d'activité du comité 10
PP-3 Planification financière 10
PP-4 Extension des services 12
PP-5 Experts 13
PP-6 Mission et vision 13
PP-7 Calendrier 13
PP-8 Choix du site 14
PP-9 Préparation du site 15

REMARQUE :
Des parties importantes de la présente section ont été fournies par KaBOOM!, un organisme sans but lucratif qui se consacre à la création de terrains de jeu où tous les enfants peuvent se rendre à pied.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

PP-1 | MEMBRES DU COMITÉ DE PLANIFICATION

INTENTION

Un comité de planification augmente les chances de réussite en répartissant les responsabilités, diversifie encore plus le choix d'idées et accroît les chances d'appui des groupes d'utilisateurs et de la communauté locale.

STRATÉGIES

Envisagez d'inclure les personnes suivantes dans le comité de planification :

- Des personnes de la communauté ayant des déficiences, ainsi que les parents qui élèvent des enfants avec des déficiences
- Des experts sur l'accessibilité
- Des personnes du voisinage ou de la communauté élargie
- Des professionnels de site comme les architectes paysagistes
- Des responsables ou employés du gouvernement local
- Des professionnels en terrain de jeu
- Le propriétaire ou l'opérateur du terrain
- Des parents d'enfants se développant normalement
- Inclure toute la communauté : des personnes de tous âges, toute la famille, doivent avoir quelque chose à faire
- Des enfants ayant différentes déficiences, ainsi que leurs parents
- Le personnel et des parents des écoles locales, des écoles d'éducation spécialisée, des organismes sans but lucratif travaillant avec des enfants ayant des déficiences
- Les responsables de l'entretien une fois que le terrain de jeu est ouvert
- D'autres intervenants. Quelles sont les ententes souhaitées ou requises?

  Parmi les parents, les experts sur l'accessibilité, le personnel éducatif et les travailleurs bénévoles, essayez d'obtenir de l'expertise au moins sur les déficiences suivantes : les troubles visuels et auditifs, l'autisme et le TTIS (trouble du traitement de l'information sensorielle), les troubles de mobilité et les déficits cognitifs.

KaBOOM!, un chef de file dans la construction de terrains de jeu communautaires (voir glossaire), suggère d'établir votre comité de la manière suivante :

Deux coprésidents — Les coprésidents sont les coordinateurs et les dirigeants de l'ensemble du projet de terrain de jeu. Ils devraient avoir suffisamment de temps disponible pour diriger ce projet, être organisés et ingénieux.

Capitaine de l'équipe de recrutement — Ce capitaine est responsable de recruter les bénévoles pour construire le terrain de jeu. C'est un rôle passionnant et exigeant destiné à une « personne sociable » qui n'a pas peur de demander un coup de main aux autres.

Capitaine de l'équipe des enfants — Ce capitaine élaborera des moyens de faire participer les enfants au projet, du début à la fin. Le capitaine doit être créatif, responsable et avoir de bonnes relations avec les enfants.

Capitaine de l'équipe de construction — Son objectif est de préparer et faciliter la construction du terrain de jeu, en obtenant les outils et les matériaux nécessaires.

Capitaine de l'équipe de collecte de fonds — Cette personne est chargée de collecter l'argent nécessaire au projet, en faisant appel à la communauté et aux entreprises. Plus la communauté amasse d'argent, plus les gens se sentiront impliqués dans le projet. Le capitaine de l'équipe de collecte de fonds agit également comme trésorier et surveille le budget du projet.

Capitaine de l'équipe alimentaire — Le chemin vers le cœur d'un bénévole passe par son estomac! Ce capitaine est responsable de canaliser tous les efforts pour nourrir les bénévoles le jour de la construction,

ce qui peut comprendre le déjeuner, le dîner, les collations et beaucoup d'eau. Il faudrait envisager une personne sachant obtenir aisément des dons en nature auprès des épiciers ou des restaurants locaux.

Capitaine de l'équipe de relations publiques — Son rôle est de générer les documents de presse et de publicité qui permettent à la grande communauté, la ville ou la province de soutenir votre projet et de célébrer vos accomplissements.

Capitaine de l'équipe de sécurité — Cette personne joue un rôle essentiel le jour de la construction. Elle crée un environnement sur le site de construction où tout le monde peut travailler fort sans se soucier de conditions non sécuritaires ou des accidents. Cette personne est en mesure de travailler avec des troupes de tous les âges, est compréhensive et n'a pas peur d'intervenir en faveur de la sécurité des gens.

PP-2 | DURÉE D'ACTIVITÉ DU COMITÉ

INTENTION
Assurer la continuité tout au long du projet.

STRATÉGIES
- Veillez à e que le comité reste en place du début à la fin.
- Essayez de minimiser les mouvements d'effectifs au sein du comité en faisant participer chaque personne aux activités du comité, en progressant vers les objectifs et en permettant aux personnes de prendre des responsabilités.

PP-3 | PLANIFICATION FINANCIÈRE

INTENTION
S'assurer que les fonds pour construire le projet soient collectés, gérés et dépensés judicieusement, et que le financement à long terme consacré à l'entretien est pris en compte avant de commencer la construction.

STRATÉGIES
- Faites preuve de transparence pour accroître la confiance. (La confiance dans les dirigeants du comité est un élément essentiel de la réussite.)
- Notez et partagez le plan de collecte de fonds.
- Publiez des rapports réguliers sur votre état financier.
- Communiquez avec les fabricants de terrains de jeu au sujet de la taille de votre projet. Demandez leurs coûts d'entretien annuels.
- Créez un plan financier pour votre projet afin que l'argent pour les achats et les fonds pour l'entretien à long terme soient disponibles en temps opportun.

COLLECTER DES FONDS
Les cinq meilleures stratégies des partenaires communautaires de KaBOOM!

Les méthodes suivantes constituent les plus efficaces utilisées par KaBOOM! et ses partenaires communautaires pour recueillir des fonds afin de construire un terrain de jeu.

1. Acheter un élément du terrain de jeu

Cette technique éprouvée peut être personnalisée selon votre projet. Pourquoi est-elle si populaire? Vous offrez aux donateurs une réelle sensation de propriété et un lien psychologique avec votre terrain de jeu.

- Segmentez la conception de votre terrain de jeu. Quels sont les éléments les plus vendables? Habituellement, c'est la grande glissoire colorée en forme de tube ou le classique préféré, soit un ensemble de balançoires. Attribuez à ces composants les prix les plus élevés.
- Ne vous souciez pas d'obtenir le prix réel de votre élément. Vous connaissez votre communauté et vos donateurs potentiels, alors établissez un prix qui, selon vous, est acceptable, atteignable et profitable.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

- Il est important d'avoir une bonne présentation visuelle. Créez une affiche GÉANTE de votre terrain de jeu et identifiez clairement les éléments de jeu à vendre. Envisagez de produire des brochures contenant des photos individuelles des éléments à vendre. Ajoutez un peu d'information sur l'élément : la couleur, l'utilisation et les avantages développementaux.
- La reconnaissance est importante. Ce type de donateurs pourrait vouloir informer le monde qu'il a « acheté » un élément de jeu. Publiez le nom des donateurs et les composants achetés dans un bulletin, ou inscrivez-le sur une plaque au terrain de jeu.
- C'est un excellent moyen d'impliquer les gens pour toute la durée de vie de votre terrain de jeu. Envoyez tous les ans des cartes de remerciement et des rapports sur la progression de votre terrain de jeu.

2. Subventions défis

Susciter un élan avec les défis! Les subventions défis ou de contrepartie consistent en des subventions particulières accordées à un projet dès que l'objectif de collecte de fonds a été atteint. Par exemple, une personne peut déclarer : « si votre organisation recueille 5 000 $ pour le terrain de jeu, alors je donnerai une somme égale à 5 000 $ en contrepartie. » De même, une entreprise peut accepter ce genre d'accord : « Pour chaque dollar collecté, nous offrons deux dollars ».

- Établissez un délai spécifique pour la collecte d'argent. Cela vous aidera à rester motivé et concentré sur l'objectif.
- Convenez d'un montant fixe, à parts égales, avant de commencer.
- Servez-vous des subventions défis pour influencer et motiver les autres donateurs. S'ils savent que l'entreprise ABC ou la fondation XYZ soutient votre projet avec une subvention défi, ils seront plus susceptibles d'en faire autant.
- N'ayez pas peur de créer votre propre défi. Il arrive souvent que ce genre de subventions n'existe pas, et vous devrez peut-être persuader un donateur d'accepter votre défi!
- Tenez votre communauté au courant de votre statut en affichant un grand « thermomètre » qui indique le montant collecté ou une horloge qui montre le temps restant. Le défi en lui-même devrait maintenir la motivation de vos bénévoles à continuer la collecte de fonds, mais cet outil visuel supplémentaire a un impact plus grand et est un rappel visible de votre progression.

3. Organiser des réceptions

La somme amassée dépend du nombre d'invités et du don de chacun. Toutefois, vous êtes presque certain qu'un groupe de 10 vous permettra d'obtenir au moins 100 $. Augmentez le nombre d'invités, organisez une réception par semaine pendant un certain temps et BINGO! Vous pouvez collecter une somme d'argent considérable tout simplement en vous amusant.

- Trouvez un hôte qui déterminera l'heure, la date et le style de réception. Fournissez une liste d'invités si nécessaire. Toutefois, la véritable astuce consiste à joindre les divers réseaux de parents et d'amis de vos partisans.
- Créez des invitations qui annoncent l'objectif de la réception, le don attendu, ainsi que les renseignements logistiques habituels (l'heure, la date, l'endroit, les directions, les informations de réponse, etc.). Assurez-vous d'informer toutes les personnes qu'elles peuvent faire une contribution ou envoyer un chèque si elles ne peuvent pas participer à l'événement.
- Préparez une présentation simple, courte et persuasive de votre projet, en incluant des photos, des brochures à emporter, etc. Une bonne présentation montrera une idée claire et inspirante de votre projet. N'ayez pas peur de demander aux invités de faire don d'une somme supplémentaire après la présentation.
- Faites les courses et préparez votre réception. N'oubliez pas que l'hôte paie les frais de la réception, alors planifiez une réception qui conviendra à votre budget. Une réception n'a pas besoin d'être chic pour avoir du succès : un brunch proposant des bagels peut être tout aussi bien qu'un dîner servi à table.
- Organisez la réception et amusez-vous! Essayez de recruter de futurs hôtes à chaque réception.

4. Repas spaghetti

Les pâtes ne coûtent pas cher et sont faciles à cuire pour un grand nombre de personnes. Profitez-en et organisez un repas spaghetti dans votre communauté. Ajoutez un divertissement supplémentaire (comme une vente aux enchères par écrit) pour augmenter le potentiel votre collecte de fonds!

- Choisissez la logistique en ayant une oreille et un œil ouverts sur ce qui peut être donné. Par exemple, demandez au centre communautaire ou au lieu de culte de votre localité si vous pouvez utiliser gratuitement leur salle de réunion et de réception. Gagnez du temps en demandant à un restaurant local de faire don du repas ou, à tout le moins, d'une partie du repas en préparant du pain à l'ail, des hors-d'œuvre ou le dessert.
- Créez des documents publicitaires accrocheurs (tout en restant simple), comme des invitations, des dépliants, des menus, etc. qui contiennent des renseignements sur votre projet et la manière dont les gens peuvent y contribuer s'ils ne sont pas présents.
- Essayez de combiner le repas spaghetti à un événement qui attire beaucoup de monde (après un grand tournoi de soccer, lors d'une soirée parent/professeur, etc.).
- Ajoutez du divertissement en demandant aux artistes locaux (chanteurs, magiciens et comédiens) de jouer pour les parents, les enfants ou les deux.

5. Campagnes Acheter une brique

Les personnes aiment l'idée de produire un effet durable, et une brique gravée posée sur un mur ou un chemin en briques offre au grand public un excellent moyen de soutenir votre projet. De plus, les briques peuvent être un composant logique des installations de votre parc. Ainsi, grâce à cette collecte de fonds, vous doublez vos profits : vous obtenez de l'argent en vendant un produit dont vous aurez vraiment besoin.

- Faites des recherches sur les entreprises vendant des briques gravées. Il est évident que vous prendrez votre décision selon le prix, mais considérez également le service à la clientèle, l'apparence des briques et tout élément supplémentaire pouvant accompagner votre achat.
- Assurez-vous d'avoir un plan d'utilisation des briques (un chemin, une clôture, etc.) et de montrer aux gens à quoi ressemblera le plan définitif.
- N'attendez pas de recevoir les briques pour rendre hommage aux donateurs. Créez une affiche intérieure de la « route de briques jaunes » en utilisant des cartes jaunes portant le nom de chaque donateur.
- C'est un excellent moyen d'encourager les personnes à posséder un petit élément de votre terrain de jeu. La plupart des entreprises proposent un prix net pour les briques et vous laissent choisir le prix de vente selon vos besoins et votre communauté.
- Vendez les briques à différents donateurs à des prix variés : un prix pour les diplômés, un prix pour les familles, un prix pour les entreprises, etc. (ce moyen s'applique aussi aux campagnes proposant d'acheter des piquets pour clôture).

PP-4 | EXTENSION DES SERVICES

INTENTION

S'assurer que les intervenants sont recrutés pour le projet, restent informés sur le statut du projet, participent au lancement, restent informés des événements ayant lieu sur le site et qu'ils font suffisamment partie de la communauté pour offrir leur soutien lorsque nécessaire.

STRATÉGIES

- Tenez des réunions publiques.
- Entretenez une communauté qui veillera à ce que le projet obtienne tout le temps, l'attention et le soutien nécessaires pour réussir.
- Assurez-vous que les intervenants et la communauté environnante connaissent les changements qui seront nécessaires tout au long de l'évolution du projet. Il est très important que le projet garde leur appui, sinon la viabilité du projet est à risque. Établissez des politiques et des systèmes de communication en vue d'échanger beaucoup d'information de grande qualité.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

- Engagez-vous dans la communication en utilisant tous les moyens nécessaires.
- Créez un site Web, une page Facebook ou une autre ressource en ligne afin de partager les dernières nouvelles.

PP-5 | EXPERTS

INTENTION
Des personnes sans expérience antérieure dans un domaine peuvent réaliser des choses remarquables. Toutefois, l'utilisation sélective d'experts peut faciliter la voie, raccourcir l'échéance du projet et augmenter la qualité du projet. Pour les projets de moyenne ou de grande ampleur, les spécialités professionnelles suivantes pourront ajouter de la valeur.

STRATÉGIES
- Recrutez un architecte paysagiste. Il comprend le lien entre la conception, la construction, l'entretien, les règlements et le coût des espaces de jeu en plein air. Il peut vous aider à trouver des idées créatives avec des connaissances techniques; il peut également diriger le projet, coordonner les réunions, faire participer les intervenants appropriés, comprendre la plupart des processus de réglementation gouvernementale et même superviser les activités de construction. Un architecte paysagiste peut offrir de l'encadrement et du soutien de diverses manières tout au long de votre projet. Vous pouvez trouver une société adéquate sur le site de l'American Society of Landscape Architects au www.asla.org
- Recrutez un expert en conception d'environnements de jeu pour les enfants ayant des déficiences. Une telle personne aura des connaissances sur les nombreux types de déficiences et sur la manière de concevoir les terrains de jeu afin d'enrichir le jeu pour un grand nombre d'enfants différents. Elle sera sûrement bien au courant des normes et des lois sur l'accessibilité, ainsi que sur les dernières nouveautés en matière de conception de terrains de jeu.

PP-6 | MISSION ET VISION

INTENTION
Les projets dévient de leur objectif original pour différentes raisons. Le fait de perdre l'objectif de vue et les longs délais en sont des exemples. L'attention accordée par le comité à la mission permettra de déterminer la qualité, la rentabilité et l'opportunité des résultats.

STRATÉGIES
- Définissez la réussite. Une des priorités du groupe guidant le processus consiste à définir le sens de la réussite pour votre communauté. La réussite est-elle définie par le fait qu'un plus grand nombre d'enfants utilisent le terrain de jeu? (Définissez le mot « plus ».) La réussite consiste-t-elle à accroître le nombre de dollars dépensés par les visiteurs régionaux dans la ville? Par réussite, entend-on que des groupes particuliers d'enfants peuvent maintenant jouer dehors? Les réponses à de telles questions aideront à choisir entre deux solutions alternatives et serviront à énoncer la vision lors de la présentation du projet à de nouvelles personnes.
- Formulez un énoncé de mission et de vision. Un énoncé de mission répond à la question « Pourquoi l'organisation existe-t-elle? ». Elle définit la raison d'être fondamentale du groupe ou du projet. Un énoncé de la vision répond à la question « Quel est le résultat une fois le projet réussi? ». Une vision est une vue à long terme, décrivant la manière dont l'organisation aimerait que le monde soit une fois la mission réussie.

PP-7 | CALENDRIER

INTENTION
Établir un calendrier réaliste afin d'éviter les désillusions et la baisse du soutien.

STRATÉGIES (DANS UN ORDRE APPROXIMATIF)
- Créez une vision partagée par la direction du groupe.
- Assurez-vous que les principaux intervenants acceptent la vision.

- Utilisez la vision pour identifier toutes les phases du projet et les délais associés.
- Déterminez la durée de la collecte des fonds nécessaires pour accomplir toutes les phases du plan.
- Vérifiez combien de temps il faudra pour obtenir l'approbation.
- Envisagez de répartir le projet en plusieurs phases si le calendrier est trop décourageant.

PP-8 | CHOIX DU SITE

CHOISIR UN SITE

À ce moment, vous avez probablement un site à l'esprit pour votre futur terrain de jeu et environnement de jeu. Si c'est le cas, excellent! Dans le cas contraire, servez-vous des questions suivantes pour trouver le site idéal. Même si vous avez déjà un site en tête, les questions vous aideront à évaluer son potentiel. Puisque l'emplacement de votre terrain de jeu aura un impact sur sa conception, il est utile d'analyser attentivement votre site au début, en vue de minimiser les coûts de préparation et d'optimiser la sécurité et l'utilisation pour les années à venir.

KaBOOM! vous suggère de réfléchir aux questions suivantes :

Qui possède le terrain?
La réponse à cette question n'est pas toujours évidente. Trouvez le propriétaire du terrain, puisqu'il sera, en fin de compte, responsable du terrain de jeu et des enfants qui y jouent. Si vous ou votre organisation ne possédez pas le terrain, nous vous encourageons à joindre le propriétaire et à lui demander une preuve de l'acte de propriété et de la responsabilité générale.

Quelle est la taille du site?
Certains équipements, comme les balançoires, exigent beaucoup d'espace supplémentaire pour les zones de chute; c'est pourquoi il faut prévoir une zone aussi grande que possible à des fins de planification. Évidemment, plus la zone est grande, plus la préparation de la surface sera dispendieuse.

Le site est-il prêt?
Le site doit être le plus de niveau possible, bien qu'une très faible pente (1 %) puisse améliorer le drainage. Il est aussi possible de faciliter le drainage en posant du tissu géotextile sous le revêtement de remblayage. Si le site doit être creusé ou nivelé, prévoyez les dépenses associées à la machinerie et à la main-d'œuvre. Ne soyez pas intimidé par la présence d'une pente prononcée sur le site. Un architecte paysagiste créatif ou un créateur de terrain de jeu pourrait être en mesure d'intégrer l'inclinaison naturelle à la conception du terrain de jeu.

Quels éléments fabriqués par l'homme se trouvent déjà sur le site?
Si un terrain de jeu est déjà présent, un professionnel peut vous aider à évaluer sa sécurité afin de choisir de l'enlever (moyennant certains coûts) ou de le laisser en place (en laissant un risque potentiel à la sécurité possible dans votre communauté). Existe-t-il des services souterrains, des conduits d'égout ou des tuyaux d'arrosage? Ces objets et tout autre élément « caché » peuvent générer des situations dangereuses pendant l'installation.

En général, votre compagnie locale de services publics et téléphoniques vérifiera gratuitement et sur demande l'équipement souterrain. Pour savoir si un système d'arrosage est en place, vous devrez consulter les plans d'origine ou l'entreprise d'aménagement paysager qui l'a installé. Ne vous concentrez pas uniquement sur ce qui se trouve sous terre, pensez aussi aux objets aériens.

Quels éléments naturels se trouvent sur le site?
Les arbres et les buissons existants peuvent offrir de l'ombre et de la beauté au nouveau terrain de jeu, mais leur emplacement (et leurs racines) peut être un obstacle. Les branches en surplomb doivent être coupées et être au moins à 2 m (7 pi) de tout équipement de jeu, en tout temps. Considérez le type d'arbres; les arbres fruitiers ou épineux ne devraient pas se situer près du terrain de jeu. Par exemple, les fruits qui tombent augmentent l'entretien et le nettoyage.

Les mares, les ruisseaux et les tranchées de drainage peuvent présenter des risques pour les enfants et une signalisation n'est pas un moyen fiable pour dissuader les jeunes enfants qui ne savent pas lire. Si le site potentiel près d'une grande étendue d'eau, comme une rivière ou un lac, vous devriez demander une carte de la plaine d'inondation auprès de la Federal Emergency Management Agency (FEMA), afin de vous assurer que le site n'est pas dans une zone d'inondation.

Finalement, tenez compte du soleil! La surface de certains équipements de jeu (les glissoires et les plateformes) peut absorber la chaleur et devenir chaude. L'équipement devrait être placé loin du soleil, en l'orientant vers le nord ou l'est autant que possible.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

Quel espace est utilisé actuellement et à quelles fins a-t-il été utilisé auparavant?
Est-ce un endroit connu et utilisé par la communauté? Quelle en a été son utilisation dans le passé? Effectuez vos recherches archéologiques et découvrez comment le terrain a été utilisé au cours des cent dernières années, car les coûts pourraient être énormes, indésirables et imprévus au moment du creusage!

Où est situé le site par rapport aux obstacles ou aux risques possibles?
Le site du terrain de jeu devrait être visible et, idéalement, ne pas être dissimulé derrière un bâtiment. Cela permet d'améliorer la supervision des enfants et de réduire le vandalisme. Un terrain de jeu devrait également être à distance sécuritaire de toute route ou d'autre zone encombrée.

Quelles installations sont disponibles sur le site? Un éclairage de sécurité est-il présent? Y a-t-il un parc de stationnement, des fontaines à boire et des toilettes?
Prenez votre temps pour répondre à ces questions avant de commencer! Vous éviterez ainsi les « surprises » qui pourraient arrêter tout le projet, et le fait de connaître les réponses vous accordera plus de crédibilité plus tard.

PRÉPARER VOTRE SITE

En voyant les énormes unités de jeu modulaires qui sont devenues les normes pour les nouveaux terrains de jeu, vous pourriez penser qu'il faut être un scientifique pour concevoir, planifier et construire un espace de jeu (ou un architecte ou un spécialiste de la petite enfance). Eh bien non! En tant que parent, membre d'une organisation communautaire, homme ou femme d'affaires, professeur ou personne ayant à cœur le bien-être des enfants, vous connaissez probablement les enfants, et cela contribue grandement à la conception et à la planification d'un environnement de jeu exceptionnel.

Le site du terrain de jeu et votre budget représentent deux éléments qui affecteront la conception dès le début. La grandeur du site, les caractéristiques existantes (naturelles et fabriquées par l'homme) et les pentes sont tous des facteurs influençant la conception. La taille de votre budget et l'argent que pourra collecter votre communauté pour le projet détermineront ce que vous pouvez construire. Comme les terrains de jeu et les environnements de jeu varient en forme et en taille, il y en a sûrement un qui peut convenir aux besoins de votre communauté.

PP-8 | PRÉPARATION DU SITE

ASTUCES DE PRÉPARATION DU SITE PROPOSÉES PAR KABOOM!

Nivellement du site
Il est préférable de choisir un site avec une surface presque plate pour votre nouveau terrain de jeu. Si ce n'est pas possible, il vous faudra niveler le site. S'il y a une pente évidente, il sera peut-être nécessaire d'utiliser des machines pour le nivellement. Si les bosses sont petites, une équipe de bénévoles peut niveler le site avec la bonne vieille méthode : de la sueur et de l'huile de coude. Sinon, un concepteur de terrain de jeu ou un architecte paysagiste peut vous aider à décider s'il est préférable de remblayer plutôt que de niveler.

Retirer l'ancien bitume ou béton
Si vous prévoyez construire votre terrain de jeu sur une surface en bitume ou en béton (comme un parc de stationnement), envisagez de retirer le bitume ou le béton dans la zone de votre terrain de jeu, selon votre choix d'équipements et de revêtement. Consultez un représentant d'entreprise d'équipements de jeu ou un architecte paysagiste, en vue de déterminer si cette surface doit être enlevée. Ce travail est habituellement réalisé par des professionnels qui possèdent les machines et les outils adéquats.

Creuser des trous
Que vous construisiez sur de l'herbe ou de la terre, ou même sur du bitume ou du béton, vous aurez besoin de creuser de grands trous pour l'équipement de jeu. Les pieds soutenant l'équipement sont insérés dans ces trous qui sont ensuite remplis avec du béton. Bien qu'un groupe de bénévoles soit en mesure de creuser les trous le jour de la construction, nous recommandons d'effectuer cette tâche plusieurs jours avant. Vous éviterez ainsi d'avoir un grand groupe de bénévoles à côté de machines dangereuses au cas où il y aurait un problème. Il est possible de creuser les trous de différentes façons. La méthode choisie peut être déterminée par les ressources financières et humaines disponibles (prenez en compte les dons de ressources).

Retrait de l'ancien équipement de jeu
De nombreuses personnes souhaitent un nouveau terrain de jeu pour remplacer celui qui est désuet ou dangereux. Dans ce cas, la première étape est d'évaluer l'équipement existant. KaBOOM! recommande de demander à un représentant d'entreprise d'équipement de jeu ou à un inspecteur certifié du National Playground Safety Institute d'effectuer une vérification de la sécurité. Ils peuvent déterminer si l'équipement est conforme aux exigences de la CPSC et de l'ASTM. N'allez pas croire que vous pouvez modifier ou réparer un ancien équipement. Les modifications doivent être approuvées par écrit par le fabricant afin de conserver les garanties du produit.

Dalles en béton
En général, une dalle en béton est nécessaire si vous avez choisi un matériau de revêtement synthétique et si la surface actuelle n'est pas en ciment ou en bitume. Comme la pose d'une dalle demande des outils et une main-d'œuvre spécialisés, vous devriez travailler avec une personne qualifiée. Vous devez prévoir une durée adéquate pour poser le béton et le laisser sécher (selon le type de béton et la météo). Il faut donc organiser et planifier ces travaux bien avant le jour de la construction. Il est utile de vérifier les codes de la ville avant d'organiser le travail à effectuer.

CREUSER LES TROUS POUR LES POTEAUX

Main-d'œuvre
Comme il s'agit d'un travail très long et fatigant, il n'est pas recommandé. (Il nécessite des outils, comme des bêches tarières, des pelles, des barres à creuser, etc.)

Une tarière à mains électrique
Habituellement, ce type de machine doit être manié par deux personnes assez fortes. Il s'agit en fait d'un grand foret qui s'insère dans le sol en tournoyant sur lui-même. Les tarières électriques peuvent être louées à une entreprise de location d'outils. Elles ne fonctionnent pas bien sur un terrain rocailleux ou dur, ou avec le béton.

Un tracteur Bobcat équipé d'une tarière
Le tracteur Bobcat exige un opérateur qualifié, et il faut demander, emprunter ou louer le foret de tarière adéquat.

Tarière tout usage
Une tarière tout usage est un équipement spécialisé utilisé par des professionnels, comme une entreprise d'électricité. Il faut des opérateurs qualifiés. Les villes font occasionnellement don de ce service.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

IMPLANTATION

IMPLANTATION (IM)

Définition : la disposition des éléments sur le terrain de jeu et dans l'environnement et les relations entre ces éléments afin d'optimiser l'inclusion.

INTENTION :
Donner aux personnes de toutes capacités un accès inclusif et l'occasion de se déplacer dans l'aire de jeu en toute sécurité et de manière autonome.

CONTENU DE LA SECTION IMPLANTATION PAGE

IM-1 Implantation générale 19
IM-2 Entrée et orientation 19
IM-3 Orientation particulière 20
IM-4 Périmètre de confinement 20
IM-5 Chemin d'orientation 21
IM-6 Modules, espaces et zones 22
IM-7 La couleur en tant qu'outil de sécurité et d'orientation 22
IM-8 Espaces de rassemblement 22
IM-9 Ligne de vue 23
IM-10 Aménagement paysager 23

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

IM-1 | IMPLANTATION GÉNÉRALE

INTENTION
Concevoir l'expérience de manière à maximiser le plaisir de tout le monde avec l'installation, à assurer une utilisation sûre et indépendante, et à encourager le jeu entre les personnes de capacités, d'âges, de cultures et de sexes différents.

STRATÉGIES
- Choisissez le revêtement unitaire qui convient le mieux aux besoins des utilisateurs du terrain de jeu (voir AC-1).
- Créez une expérience d'entrée dans l'aire de jeu (voir IM-3). Placez l'entrée de telle sorte que les utilisateurs et les gardiens puissent aller directement sur le chemin d'orientation.
- Développez un système d'orientation particulière afin que les gens puissent aisément trouver leur chemin sur le terrain de jeu (voir IM-3).
- Installez un périmètre de confinement (voir IM-4).
- Organisez les éléments de jeu comme une série d'espaces, de zones ou de modules atour du chemin. (Voir IM-6)
- Disposez les équipements et les installations de manière à ce que les enfants de différentes tailles puissent les atteindre. (Voir AC-2)
- Alternez les espaces de rassemblement et la zone silencieuse avec des éléments de jeu. (Voir IM-8 et RJ-14).
- Si vous utilisez un système de jeu modulaire, placez-le à l'arrière ou dans un coin du terrain de jeu. Cela permet de minimiser l'espace de jeu où un enfant ne peut pas être vu. (Voir IM-9)
- Créez un chemin d'orientation (voir IM-5).
- Fournissez un surplus d'espace dans tout le terrain de jeu. Beaucoup d'enfants ont besoin de cet espace supplémentaire pour se déplacer autour des éléments de jeu. Les enfants se servant d'un équipement d'aide à la mobilité demandent plus d'espace pour effectuer aisément les virages et se placer dans la bonne position pour passer d'un jeu à l'autre. L'espace supplémentaire conviendra également à la taille plus grande d'un adulte accompagnant un enfant. Les enfants souffrant d'un trouble visuel utilisent l'espace supplémentaire afin de jouer de façon autonome sans entrer dans la zone de chutes. En outre, l'espace supplémentaire aide les enfants ayant un mauvais équilibre, une faible sensation tactile ou des difficultés à comprendre la position de leur corps dans l'espace.
- Recrutez un architecte paysagiste pour vous aider à réaliser les intentions.

IM-2 | ENTRÉE ET ORIENTATION

INTENTION
Permettre aux personnes de s'orienter sur le terrain de jeu sans être projetées dans l'excitation des activités et les stimuli. Cet élément est spécialement important lorsqu'un enfant ou un gardien doit composer avec le trouble du spectre de l'autisme.

Cette zone à l'entrée de l'aire de jeu devrait servir à familiariser les gens avec l'agencement, les caractéristiques et les activités de l'espace de jeu avant d'y entrer. Cela minimisera les surprises. Pour certains utilisateurs, les surprises provoquent des crises. Vous pourriez aussi fournir une signalisation sur place ou des informations sur le Web qui permettent aux personnes de se familiariser avec le terrain de jeux.

STRATÉGIES
- Tout comme l'entrée d'une maison ou d'un bureau, cet espace permet aux personnes de s'acclimater à l'environnement avant de prendre part aux activités des résidents ou de l'entreprise sur les lieux. Cet espace est idéal pour accueillir les personnes, remercier les commanditaires, établir les attentes et signaler les procédures d'urgence.
- Il devrait y avoir un faible stimulus visuel et auditif.
- Dans ce cas, les effets d'apaisement et d'orientation de l'aménagement paysager peuvent servir à bon escient.
- Il devrait y avoir une vue dégagée depuis l'entrée vers l'espace de jeu et le parc de stationnement, afin que le gardien puisse savoir rapidement où va l'enfant, lorsque le gardien et l'enfant ne s'arrêtent pas à l'entrée.

- En ce qui concerne les terrains de jeu plus grands, placez une signalisation avec un plan de la zone et une carte décrivant les caractéristiques et les activités du site.
- La signalisation doit se trouver le long de l'entrée et être visible avant de pénétrer dans l'espace de jeu.
- Prévoyez des éléments pour s'asseoir. Considérez l'installation d'un support pour vélos.

IM-3 | ORIENTATION PARTICULIÈRE

INTENTION

Permettre à chaque personne de trouver son chemin autour et à l'intérieur de l'espace de jeu, quelles que soient leurs capacités cognitives ou sensorielles.

Créer des signaux et des indices multisensoriels dans l'espace de jeu et ses alentours. Les enfants avec différents systèmes cognitifs et sensoriels pourront ainsi se guider dans l'espace de jeu grâce à la vue, le son, le toucher et la perception spatiale du corps.

> *Orientation particulière :*
>
> *Selon le centre IDEA à l'Université de Buffalo, « l'orientation particulière correspond à l'organisation et à la communication de notre relation dynamique avec l'espace et l'environnement. Avec une conception réussie pour encourager l'orientation particulière, les personnes sont en mesure de : (1) déterminer leur situation dans un ensemble, (2) déterminer leur destination et (3) développer un plan qui les amènera de leur situation à leur destination. La conception des systèmes d'orientation devrait comprendre : (1) l'identification et la signalisation des espaces, (2) le groupement des espaces et (3) l'enchaînement et l'organisation des espaces avec des moyens architecturaux et graphiques ».*

STRATÉGIES

- Offrez une carte tactile de la zone. Il peut s'agir de la même carte fournie à tout le monde. Une carte tactile est un plan schématique en relief qui indique les éléments rencontrés dans le terrain de jeu. Les cartes tactiles sont souvent utilisées comme moyen d'orientation par les personnes souffrant de troubles visuels, mais elles peuvent également aider les personnes qui ne savent pas lire. La zone d'entrée comprend de grandes cartes. Il y a également des cartes à emporter. (Voir les ressources pour obtenir plus d'informations).
- Servez-vous d'une signalisation pour diriger les personnes vers des endroits spécifiques de l'espace de jeu, comme les fontaines à boire ou les toilettes. Utilisez de grandes lettres aux couleurs contrastées, ainsi que des images ou des symboles universels (pour ceux qui ne savent pas lire). La signalisation peut également contenir des lettres en relief ou du braille afin d'aider ceux qui ont des troubles visuels.
- Hiérarchisez les chemins en utilisant des matériaux différents, mais répétés, afin d'aider les enfants à s'orienter dans un espace. Sur les chemins, considérez l'utilisation de codes de texture ou de motifs colorés qui sont cohérents dans l'ensemble du site pour donner un sens et du plaisir.
- Servez-vous d'éléments paysagers appropriés (des buissons, une herbe haute ou des cailloux) qui offrent une texture, une odeur et une couleur uniques à chaque zone et qui peuvent guider l'enfant dans l'espace de jeu grâce à une interaction sensorielle et des possibilités d'exploration.
- Utilisez des signaux sonores d'orientation pour assister les enfants et les parents souffrant de troubles visuels, ainsi que les personnes ayant d'autres déficiences. Si le terrain de jeu est grand, envisagez de créer une signature sonore pour chaque zone de l'espace de jeu.
- Créez des chemins en tondant la pelouse pour aider les enfants à s'orienter dans une zone ne contenant que de l'herbe.
- Placez des indicateurs tactiles aux entrées pour aider les enfants à trouver où ils aimeraient jouer.
- Dans les espaces plus silencieux du terrain de jeu, placez une communication sonore pour les enfants malentendants.
- Utilisez une quantité limitée de plantes parfumées afin d'aider à distinguer les espaces et à s'orienter.
- Servez-vous de revêtement de couleurs différentes pour circonscrire les zones bruyantes ou calmes, ou bien utilisez une couleur autour de l'équipement pour indiquer la zone d'utilisation et une autre couleur pour le reste du terrain de jeu.

IM-4 | PÉRIMÈTRE DE CONFINEMENT

INTENTION

Permettre aux enfants de jouer librement sans être exposés aux dangers à proximité, comme la circulation des véhicules. Cet élément est particulièrement important pour les enfants atteints du spectre de l'autisme qui fuient les stimulations et dont les gardiens ont peu de chance de les rattraper. Les barrières ont un effet calmant sur les

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

enfants autistes puisque, pour eux, les grands espaces les incitent souvent à se « sauver ». Aidez les enfants à comprendre les limites.

STRATÉGIES

Périmètre

- Créez une limite périmétrique autour de l'ensemble de l'espace de jeu avec seulement une ou deux entrées. Vous pouvez créer des périmètres avec des murs, des barrières, des éléments paysagers ou topographiques. N'utilisez pas un point d'eau comme périmètre (bien que nous recommandions l'eau dans l'espace de jeu).
- Prévoyez des portails à double largeur pour l'accès du service d'entretien.
- Évitez les composants horizontaux sur lesquels les personnes peuvent grimper ou qui créent des espaces de confinement.
- Servez-vous de matériaux et de couleurs qui sont bien visibles la nuit et par les personnes ayant des troubles visuels. Les câbles ou les fils ne sont pas de bons choix.
- Placez des sièges près des ouvertures de la barrière en vue de faciliter la supervision par les adultes (voir EC-1).
- Considérez les conceptions qui transforment la barrière en élément amusant dans l'aire de jeu.
- Créez quelques ouvertures clairement identifiables. L'emplacement et le sens du chemin d'orientation aideront à cibler ces ouvertures. Le gardien et un auxiliaire peuvent se rendre à ces points et observer leur enfant, en sachant qu'ils sont quelque part dans l'espace de jeu.

Portails

- Certains terrains de jeu inclusif possèdent des portails à toutes les entrées afin de compléter le périmètre. Les portails doivent être conçus pour qu'ils soient inopérants pour les enfants, mais utilisables par un adulte se servant d'une aide à la mobilité. Ainsi, un enfant ne peut quitter le terrain de jeu sans l'aide d'un adulte.

IM-5 | CHEMIN D'ORIENTATION

INTENTION

Permettre aux utilisateurs d'observer les éléments de jeu avant de les utiliser. Permettre aux utilisateurs d'évaluer l'ampleur du contact physique et social auquel ils peuvent s'attendre. Orienter les utilisateurs dans l'espace de jeu. Les enfants atteints du spectre de l'autisme ou du trouble du traitement de l'information sensorielle (TTIS) profiteront d'un agencement spatial qui permet aux enfants de se déplacer vers une zone sécuritaire ou le chemin d'orientation, en cas d'anxiété. Ils seront toujours en mesure de voir l'activité de jeu, ce qui peut améliorant leur confiance pour réintégrer l'espace de jeu.

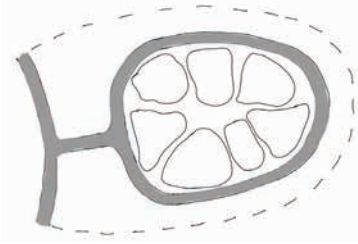
STRATÉGIES

- En tant qu'élément important du plan d'orientation particulière, un chemin d'orientation qui entoure l'aire de jeu permet aux utilisateurs de surveiller les différentes activités sans y participer. Grâce au chemin d'orientation, un enfant peut choisir de participer ou non.
- Le chemin devrait être une surface solide, accessible, nivelée et prévisible composée de matériaux comme du bitume, du béton ou des pavés. Un revêtement de terrain de jeu, comme un matériau coulé sur place, peut servir à créer le chemin.
- Positionnez le chemin selon une des deux manières suivantes :

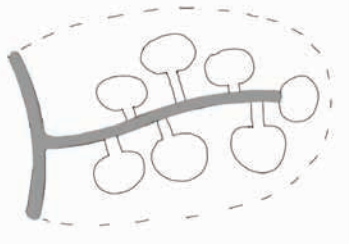
a) Encerclez l'équipement de jeu.

b) Créez une colonne vertébrale d'où partent les modules ou les zones (IM-6).

a)



b)



- Le chemin doit être assez large (nous recommandons 182 cm/72 po), pour que deux personnes utilisant des équipements d'aide à la mobilité puissent se croiser facilement.
- Il doit être exempt de barrières et avoir une ligne de vue nette tout au long.
- La construction du chemin doit être homogène (les mêmes couleurs, textures et signaux). La prévisibilité est l'élément clé.
- Il ne doit y avoir aucune activité de jeu sur le chemin d'orientation.
- Délimitez la fin du chemin et le début de l'espace de jeu, en plaçant un signal visuel ou tactile (par exemple, posez une bande jaune vif sur les bords ou changez la texture aux bords du chemin).

IM-6 | MODULES, ESPACES ET ZONES

INTENTION
Diviser un grand terrain de jeu en plusieurs zones afin de délimiter les activités. Exemple : séparer les jeux bruyants des jeux silencieux.

De nombreux objectifs traités dans la section Richesse du jeu sont plus faciles à atteindre en identifiant clairement les modules de jeu.

STRATÉGIES
- Placez les modules de jeu distincts directement hors du chemin d'orientation.
- Les modules peuvent être délimités par un chemin, un revêtement, des sièges, un élément paysager ou l'équipement lui-même.
- Déterminez le nombre de modules et leur taille en répartissant les activités souhaitées et les équipements selon les catégories indiquées dans la section Richesse du jeu.
- Un seul module ne devrait pas prédominer dans la conception.

IM-7 | LA COULEUR EN TANT QU'OUTIL DE SÉCURITÉ ET D'ORIENTATION

INTENTION
La couleur peut être un outil important dans la communication concernant la sécurité et l'orientation.

STRATÉGIES
- Utilisez des couleurs très contrastées entre l'équipement et le chemin d'orientation.
- Systèmes modulaires : les changements de hauteur sont parfois difficiles à voir. Il est possible d'en améliorer la perception en modifiant la couleur du pont à chaque changement de hauteur.
- Revêtement : utilisez deux couleurs différentes pour le matériau de revêtement; une couleur dans la zone de chute et une autre en dehors de cette zone. Cela aidera l'enfant à déterminer où le danger est plus grand pour lui. Si elles sont utilisées pour le sol, les couleurs sombres peuvent être considérées comme des trous.
- Incorporez la signification des couleurs dans les outils d'orientation particulière. N'employez pas uniquement des couleurs dans l'orientation particulière, car une personne atteinte de daltonisme pourrait être incapable de distinguer les différentes couleurs.
- Afin d'aider les personnes ayant des difficultés à distinguer les couleurs (10 % des hommes sont daltoniens), choisissez des couleurs qui distinguent nettement les tons clairs (bleu vert, jaune et orange) des tons sombres (bleu, violet et rouge). N'utilisez pas l'orange et le rouge ou le bleu et le vert comme couleurs contrastantes. Optez pour des combinaisons comme jaune/violet, vert/pourpre, orange/bleu et rouge/bleu vert.

IM-8 | ESPACES DE RASSEMBLEMENT

INTENTION
Permettre à la communauté d'utiliser le terrain de jeu comme point de rassemblement. Cela forge l'esprit communautaire et renforce le rôle du terrain de jeu en tant que ressource communautaire.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

Utiliser l'aire de jeux comme ressource communautaire et lieu de rassemblement renforce le soutien envers l'installation, ce qui accroît le potentiel pour des collectes de fonds et la résistance aux coupes budgétaires pouvant affecter les ressources ne bénéficiant pas d'un appui populaire.

STRATÉGIES

- Intégrez des belvédères et des pavillons dans des endroits où les parents peuvent à la fois surveiller leurs enfants et socialiser avec leurs pairs.
- Utilisez les sièges, un ensemble d'équipements de jeu (par exemple des rochers) ou d'autres techniques paysagistes afin de créer des lieux de rassemblement dans l'aire de jeu.
- Protégez ces espaces de rassemblement contre le soleil afin d'en prolonger leur utilisation par temps chaud.
- Placez sur le site des installations, comme des sièges, des fontaines à boire et des poubelles, afin d'augmenter les chances de rassemblement. (Voir la section Éléments complémentaires.)

IM-9 | LIGNE DE VUE

INTENTION

Optimiser la supervision parentale des enfants utilisant le terrain de jeu. Cet élément est particulièrement important pour les enfants qui ont tendance à devenir surstimulés, car ils peuvent vouloir fuir la source de stimulation et s'éloigner du gardien. C'est également un élément essentiel pour un gardien responsable de plusieurs enfants d'âges différents.

Un gardien doit pouvoir se placer à chaque point du chemin d'orientation et être en mesure de voir si presque tous les jeux du site sont utilisés par un enfant. Si le terrain de jeu comprend beaucoup de zones de jeu, la ligne de vue devrait au moins croiser chaque module ou zone de jeu (voir IM-6), permettant ainsi au gardien de repérer facilement l'enfant dans le module.

STRATÉGIES

- Optimisez l'utilisation des « équipements transparents » afin que les enfants restent visibles (par exemple les structures en corde) et minimisez l'utilisation des équipements imposants qui ne possèdent pas d'ouvertures permettant de voir un enfant de l'autre côté.
- Positionnez les systèmes modulaires à l'arrière de l'espace de jeu.
- La ligne de vue est radicalement meilleure lorsque l'espace est divisé en plusieurs modules pouvant être supervisés individuellement.
- Placez des sièges aux divers points entourant toute la zone ainsi qu'à chaque entrée et sortie.
- Privilégiez les éléments autonomes plutôt que les structures modulaires consolidées. Ils ne garantissent pas nécessairement la visibilité, mais sont en général moins opaques qu'une structure modulaire.
- Disposez les jeux de manière à maximiser la visibilité à travers les structures et les espaces.
- Faites en sorte que le gardien puisse voir la sortie et l'entrée de l'espace de jeu ou, dans le cas de grands terrains de jeu, au moins la section où joue l'enfant.
- Évitez les murs élevés ou les plantes hautes et touffues pour délimiter les modules de jeu.

IM-10 | AMÉNAGEMENT PAYSAGER

INTENTION

Utiliser les plantes pour adoucir l'aspect et la sensation du terrain de jeu, pour aider à délimiter les modules, les zones ou les espaces où se trouvent les équipements de jeu, et pour créer de l'ombre.

STRATÉGIES

- Consultez un architecte paysagiste expérimenté dans les environnements de jeu inclusif, en vue de développer une conception complète de l'espace.
- Essayez de visualiser mentalement l'espace une fois la plantation terminée, dix ans plus tard et entre-temps. À tout

moment du cycle de croissance, l'aménagement paysager ne doit pas bloquer les routes ou gêner les personnes ayant des déficiences.

- Assurez-vous que les éléments paysagers ne contiennent pas de composants vénéneux que les enfants peuvent se mettre dans la bouche. Bien que le plan d'aménagement paysager doive inclure diverses textures, n'utilisez pas d'éléments avec des épines ou d'autres textures pouvant blesser quelqu'un qui s'y heurte. Évitez les plantes présentant un risque d'étouffement (par exemple les baies). Évitez les plantes attirant les abeilles (par exemple la lavande).
- Voir RJ-13 pour obtenir plus d'information sur l'interaction avec les caractéristiques naturelles.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

ACCÈS

ACCÈS (AC)

Définition : La conception de l'espace de jeu et des alentours en fonction des utilisateurs et des gardiens qui entrent dans l'espace de jeu, en sortent et se déplacent tout autour.

INTENTION :
Donner aux personnes de toutes capacités un accès inclusif et l'occasion de se déplacer dans l'aire de jeu en toute sécurité et de manière autonome.

ACCÈS PAGE
AC-1 Revêtement unitaire....27
AC-2 La portée de l'accessibilité....27
AC-3 Plateformes de transfert....28
AC-4 Marches de transfert....29
AC-5 Largeur des routes....29
AC-6 Transitions affleurées (revêtement)....29

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

AC-1 | REVÊTEMENT UNITAIRE

INTENTION

La surface d'amortissement des impacts est le revêtement de sécurité qui entoure un équipement de jeu. Bien que la loi relative à l'ADA autorise le remblayage, comme les fibres de bois d'ingénierie ou les morceaux en caoutchouc, dans un terrain de jeu conforme à l'ADA, ce matériau a des désavantages du point de vue inclusif.

(1) Il est presque toujours difficile de se déplacer avec un équipement d'aide à la mobilité sur ce type de matériau.

(2) S'il n'est pas entretenu, la transition d'un type de revêtement à un autre n'est plus aisée.

(3) Les parents d'enfants autistes signalent que les enfants ramassent souvent ce matériau et le mettent dans leur bouche.

C'est pourquoi le revêtement unitaire est fortement recommandé pour les espaces de jeu inclusif.

STRATÉGIES

Aux fins du présent guide, le caoutchouc coulé sur place, les dalles, le gazon pour terrain de jeu et certains revêtements hybrides correspondent à un revêtement unitaire.

Afin que votre terrain de jeux possède le meilleur revêtement en fonction du site et du climat, nous faisons les recommandations suivantes au comité de planification :

- Visitez les divers terrains de jeu locaux comprenant différents revêtements. Consultez les propriétaires des aires de jeu en ce qui a trait au rendement du revêtement et à l'entretien nécessaire.
- Rencontrez plusieurs vendeurs de revêtements variés. Demandez-leur les garanties et la durée de vie prévue du revêtement. Demandez qui sont les installateurs, s'ils sont certifiés par le fabricant et s'ils ont de l'expérience avec ce produit.
- Vérifiez que le revêtement possède la certification de l'IPEMA (International Playground Equipment Manufacturers Association) en visitant le site www.ipema.org

Voir la section FAQ sur le revêtement du terrain de jeu dans le présent guide.

AC-2 | LA PORTÉE DE L'ACCESSIBILITÉ

INTENTION

Le fait de pouvoir atteindre et toucher les éléments de jeu et paysagers est essentiel à la participation de l'enfant. Selon les recherches, il ne suffit pas qu'un enfant puisse voir, il doit être capable de toucher pour participer. Tous les enfants devraient pouvoir interagir avec les éléments de jeu, la signalisation d'orientation et les composants tactiles environnants, en utilisant leurs mains.

Puisque la plupart des enfants ont besoin de toucher l'objet avec lequel ils interagissent, la capacité fonctionnelle de l'enfant sera un facteur plus déterminant que l'âge quand il touche et manipule un objet dans l'environnement de jeu. Ainsi, pour inclure tout le monde, il faut placer l'objet à portée de tous les enfants, et pas seulement de ceux qui se développent normalement.

STRATÉGIES

- Placez les panneaux de jeu, les éléments paysagers, les télescopes, les tables d'eau, les tables de sable, etc. à différentes hauteurs afin d'accommoder des enfants de tailles variées et ceux ayant diverses capacités pour les atteindre.
- Incorporez plusieurs pièces d'un même équipement à des hauteurs différentes. Par exemple, placez deux télescopes à des hauteurs différentes sur un même pont.
- Assurez-vous qu'un enfant en fauteuil roulant puisse accéder aux éléments de jeu en roulant dessous, car il est plus amusant et plus facile d'atteindre l'avant que le côté du jeu.

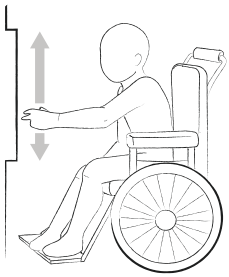
Le système de classification de la motricité globale (GMFCS) sert à créer des normes pour les mesures d'accessibilité. Les gammes d'étendues recommandées ci-dessous sont fondées sur la capacité fonctionnelle de l'enfant appartenant à une certaine tranche d'âge et sur la moyenne des niveaux de capacité du GMFCS.

6 ans – Niveau III :

Supposition : 6 ans et dans le 50e percentile pour la hauteur et le poids. Les enfants s'assoient sur une chaise normale, mais ont besoin d'un support pelvien ou du tronc pour maximiser la fonction manuelle. Ils montent et descendent de leur chaise en utilisant une surface stable pour s'aider de leurs bras. Les enfants marchent sur les surfaces planes avec une aide portative à la mobilité et grimpent les escaliers avec l'aide d'un adulte. Les enfants sont souvent transportés pour les déplacements sur une longue distance ou sur un terrain inégal à l'extérieur.

10 ans – Niveau III :

Supposition : Les enfants marchent avec une aide portative à la mobilité dans la plupart des installations intérieures. Une fois assis, les enfants ont besoin d'une ceinture pour l'alignement du pelvis et l'équilibre. Ils ont besoin de l'aide physique d'une personne ou du support d'une surface pour passer de la position assise à debout et du sol à la position debout. Pour se déplacer sur une longue distance, les enfants se servent d'une aide à la mobilité sur roues. Les enfants peuvent monter et descendre les marches en se tenant à une rampe tout en étant supervisés ou avec une aide physique. Les limitations liées à la marche peuvent exiger des adaptations pour permettre la participation aux activités physiques et sportives. Cela inclut notamment un fauteur roulant manuel ou une aide électrique à la mobilité.



Suppositions et portées appropriées

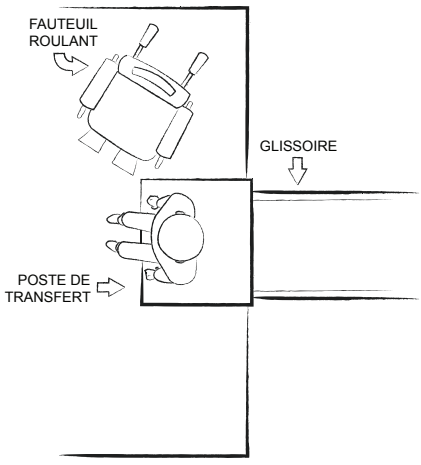
	6 ans	10 ans
Portée supérieure	**97,2 cm (38,3 po)**	**110,4 cm (43,5 po)**
Portée inférieure	**49,2 cm (19,4 po)**	**53,5 cm (21,1 po)**

AC-3 | PLATEFORMES DE TRANSFERT

INTENTION

Permettre à une personne utilisant une aide à la mobilité de se transférer dans l'appareil et hors de ce dernier de manière autonome.

Un enfant qui ne peut utiliser ses jambes efficacement pourrait se déplacer lui-même dans le terrain de jeu s'il peut se lever de son fauteuil et s'y asseoir facilement.



STRATÉGIES

Après avoir obtenu les dimensions de plus de 40 fauteuils roulants pédiatriques, les auteurs du guide ont déterminé que la meilleure hauteur pour une plateforme de transfert devrait être de 40,5 à 45,5 cm (16 à 18 po). Cette mesure se trouve dans la portée autorisée par l'ADA et elle vise à optimiser la facilité du transfert.

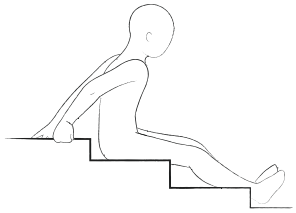
- Considérez toutes les surfaces attenantes à la route accessible. Évaluez la possibilité qu'un utilisateur du terrain de jeu ait à faire le transfert du fauteuil à ces surfaces.
- Observez comment un enfant en fauteuil peut se transférer vers les jeux sans plateforme. Y a-t-il une surface ou une prise pouvant aider à intégrer cet enfant?
- Au moment d'envisager l'espace nécessaire à un enfant pour s'asseoir : un enfant de 6 ans occupera un espace de 96 cm (3 pi 2 po) en positionnant ses jambes devant lui. Un enfant de 10 ans aura besoin de 111 cm (3 pi 8 po).
- Fournissez des transferts sur le pont du jeu qui facilitent le déplacement d'une aide à la mobilité à l'activité de jeu. C'est particulièrement important pour les glissoires.

Considérez un pont doté d'une plateforme de transfert sur un côté et de marches de l'autre côté, afin que les enfants de différentes capacités puissent entrer dans l'élément de jeu.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

AC-4 | MARCHES DE TRANSFERT

INTENTION
Permettre à une personne qui n'a pas l'usage de ses jambes de pouvoir se déplacer entre les élévations de l'équipement de jeu et de reprendre place dans l'appareil d'aide à la mobilité.



STRATÉGIES

- Si une personne se déplace sur ses fesses, plus le changement de hauteur est petit entre les ponts ou les surfaces de jeu, mieux c'est. C'est pourquoi les hauteurs de marches suivantes sont recommandées par ordre de préférence.
  a) 10 cm (4 po) b) 15 cm (6 po) c) 20 cm (8 po)
- Consultez les représentants des fabricants de terrain de jeu pour connaître leur capacité à modifier l'élévation ou à répartir le changement de hauteur en incréments gérables.

AC-5 | LARGEUR DES ROUTES

INTENTION
Construire des routes accessibles dans l'espace de jeu. Sur ces routes, laissez suffisamment d'espace pour que les utilisateurs en fauteuil roulant, les parents avec des poussettes et les enfants n'aimant pas être touchés puissent se croiser sans problème tout en utilisant l'espace de jeu. Le terrain de jeu peut aider les enfants à dépasser leurs limites. Ainsi, une combinaison de passages de différentes largeurs offrira une richesse du jeu et du choix.

STRATÉGIES

- Considérez l'environnement de jeu comme une petite ville. Quelles routes doivent être les artères connectant un côté de la ville à l'autre? Lesquelles sont moins prioritaires? Quelles zones correspondent aux quartiers silencieux et endormis où une autoroute détruirait l'intention?
- L'entrée et la sortie de toutes les routes accessibles doivent mesurer 152,4 cm (60 po) (selon l'ADA). Une largeur de 182,8 cm (72 po) permet à deux fauteuils roulants de se croiser et est donc recommandée comme option surpassant les critères de l'ADA.
- L'espace devant les éléments de jeu devrait, de manière optimale, permettre à une personne en fauteuil roulant et son compagnon ambulatoire de jouer l'un à côté de l'autre.

Remarque : examinez les sections de l'ADA portant sur les routes accessibles : Chapitre 4 – En dehors de l'espace de jeu et Chapitre 10 – Section 1008.2 – Au sein de l'espace de jeu

AC-6 | TRANSITIONS AFFLEURÉES (REVÊTEMENT)

INTENTION
Permettre aux personnes utilisant une aide à la mobilité de se déplacer librement, en offrant de transitions affleurées dans toutes les zones de l'espace de jeu et des alentours.

STRATÉGIES

- Les transitions doivent être affleurées entre les surfaces de toutes les routes et les points d'accès à la surface de jeu.
- Les transitions sur la surface de jeu doivent présenter des joints étroits dans l'ensemble de l'espace de jeu. Il ne doit pas avoir d'obstacles ou de risque de chute entre les sections de l'espace de jeu, ce qui pourrait gêner un utilisateur d'équipement d'aide à la mobilité.
- Pour vous en assurer :
  – Effectuez une étude topographique précise.
  – Notez les exigences sur les documents de devis et de contrat.

– Responsabilisez l'entrepreneur en surveillant l'exécution.

– Les transitions entre les surfaces indiquent souvent la fin du travail d'un entrepreneur et le début du travail d'un autre. La qualité de la communication entre les entrepreneurs est un facteur déterminant de la qualité de la transition.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

RICHESSE DU JEU

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

RICHESSE DU JEU (RJ)

DÉFINITION :
La quantité, la qualité et la diversité des jeux sur l'espace de jeu et leurs interrelations.

INTENTION :
Fournir un espace de jeu inclusif et riche où les enfants de toutes capacités peuvent se développer et apprendre à travers des expériences physiques, émotionnelles, sensorielles et sociales.

La richesse du jeu se divise en trois catégories : le jeu physique, le jeu social et le jeu coopératif. Lors de la sélection des équipements et des activités de jeu, l'objectif consiste à intégrer les stratégies de chacune des trois catégories de jeu. Chaque type de jeu est essentiel au développement de l'enfant. Le fait de combiner les trois catégories accroîtra la probabilité de créer un terrain de jeu plus excitant et plus inclusif.

SÉLECTIONNER LES EXPÉRIENCES :

Jeu physique : Choisissez les expériences de jeu physiques que vous souhaitez sur le terrain de jeu, par exemple le balancement et la glissade. Sélectionnez 2 à 3 éléments d'équipement ou activités au sein de chaque expérience de jeu.

Remarque : Des niveaux de difficulté ont été ajoutés à la section Grimper, marcher à quatre pattes et renforcer afin de vous aider à choisir une variété d'expériences dans cette catégorie.

Jeu sensoriel : Choisissez une grande variété et la profondeur des expériences sensorielles.

Jeu social : Le jeu social est essentiel à la réussite d'un terrain de jeu. La socialisation se fait facilement pour certains enfants, mais elle est difficile pour d'autres, comme chez les enfants ayant des déficiences. C'est pourquoi il est vital de concevoir des espaces contenant des activités et des équipements spécifiques qui encouragent les enfants à jouer ensemble.

JEU PHYSIQUE **PAGE**
RJ-1 Tourner 33
RJ-2 Glisser 33
RJ-3 Osciller 33
RJ-4 Se balancer 34
RJ-5 Grimper, marcher à quatre pattes et renforcer 34
RJ-6 Se tenir en équilibre 35
RJ-7 Sauter et bondir 36
RJ-8 Marcher, courir et rouler 36
RJ-9 Mouvement expérimenté depuis fauteuil roulant 36

JEU SENSORIEL
RJ-10 Expériences tactiles 37
RJ-11 Expériences auditives 37
RJ-12 Système sensoriel visuel 38
RJ-13 Interaction avec les caractéristiques naturelles 38
RJ-14 Lieux confortables 39

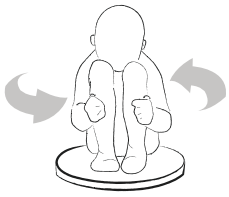
JEU SOCIAL
RJ-15 Jeu coopératif 39
RJ-16 Interaction sociale 39
RJ-17 Jeu dramatique et imaginatif 39
RJ-18 Objets mobiles 40

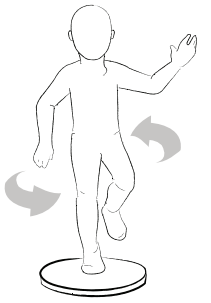
bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

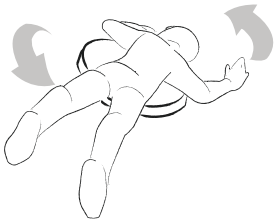
JEU PHYSIQUE

RJ-1 | TOURNER

INTENTION
Stimuler, intensifier et développer le système vestibulaire de l'utilisateur en proposant des activités qui font bouger le corps selon un mouvement rotatif. Lorsque les enfants tournent, différentes parties du cerveau sont stimulées simultanément. Cela permet de créer et de perfectionner les connexions du cerveau, des connexions qui améliorent le potentiel d'apprentissage,la perception spatiale, le rythme et plus encore. Tourner est une activité développant le cerveau de telle manière que les concepts préparatoires à la lecture progressent tout en améliorant l'équilibre, le contrôle musculaire et les capacités de motricité globale.


S'asseoir et tourner


Se mettre debout et tourner


S'allonger et tourner

STRATÉGIES
- Choisissez différents équipements afin que les enfants puissent s'asseoir et tourner, se mettre debout et tourner, et s'allonger et tourner. Vous pouvez opter pour trois éléments différents ou un seul élément qui permettrait de jouer en diverses positions. Par exemple, un enfant peut s'asseoir, se mettre debout ou s'allonger sur une balançoire en forme de pneu.
- Proposez des défis en sélectionnant un équipement pour tourner avec et sans poignées.
- Choisissez un équipement où l'enfant peut se supporter grâce à de multiples points de contact. (Voir le glossaire pour obtenir une explication des points de contact multiples)

RJ-2 | GLISSER

INTENTION
Expérimenter une chute modifiée dans l'espace ainsi que la sensation du risque, tout en stimulant le système vestibulaire de l'utilisateur et le sens de l'équilibre.

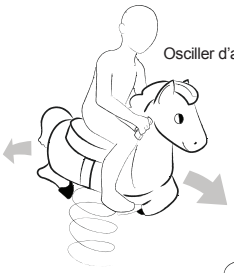
STRATÉGIES
- Proposez des glissoires à des hauteurs variées. Par exemple : 61 cm (2 pi), 122 cm (4 pi) et 183 cm (6 pi).
- Offrez au moins une glissoire pouvant accueillir deux personnes côte à côte.
- Fournissez une glissoire assez large pour qu'un parent puisse soutenir un enfant qui descend.
- Choisissez différents types de glissoires : à rouleaux, en forme de tube, à granulés, courbé, droit, à bosses, en spirale, etc.
- Proposez une glissoire qui ne produit pas d'électricité statique pour les personnes portant un implant cochléaire.
- Fournissez un endroit où la personne handicapée peut s'asseoir en attendant de récupérer son fauteuil. (Voir SE-3)
- La plus grande glissoire doit être accessible. (Voir SE-1)

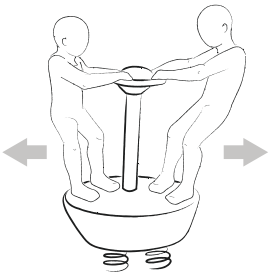
RJ-3 | OSCILLER

INTENTION
Stimuler et développer le système vestibulaire de l'utilisateur en bougeant son corps selon un mouvement oscillant.

STRATÉGIES
- Proposez au moins un équipement générant un mouvement d'avant en arrière et un autre créant un mouvement latéral.

- Fournissez plusieurs équipements pour osciller qui supportent l'utilisateur en diverses positions : assis, debout et allongé. Certains équipements peuvent créer de multiples expériences. Par exemple, un enfant peut s'asseoir ou s'allonger sur certains jeux sur ressort.
- Ajoutez au moins un équipement pour osciller destiné au jeu individuel et un autre pour le jeu collectif.
- Les jeux sur ressort devraient avoir des dossiers, des accoudoirs et des poignées.
- Fournissez des jeux sur ressort avec des sièges de différentes largeurs pour convenir aux tailles variées des utilisateurs.
- Ajoutez des jeux sur ressort avec un siège plus long et plus profond afin qu'un enfant puisse s'asseoir devant un adulte.
- Proposez des sièges de taille adulte sur quelques équipements pour que les enfants plus âgés et les adultes puissent les utiliser.


Osciller d'avant en arrière

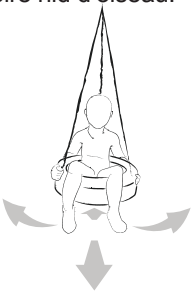

Osciller latéralement

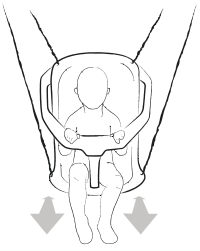
RJ-4 | SE BALANCER

INTENTION
Stimuler, intensifier et développer le système vestibulaire de l'utilisateur en fournissant divers jeux de balancement.

STRATÉGIES
- Offrez une balançoire se déplaçant selon un mouvement linéaire et une autre selon un mouvement circulaire.
- Proposez une balançoire adaptative avec des sangles ainsi que tout autre type de balançoire adaptative.
- Envisagez divers genres de balançoires et différentes tailles, par exemple une balançoire à ceinture, une balançoire pour bébé, une balançoire en forme de pneu et une balançoire nid d'oiseau.
- Fournissez une balançoire qui procure une expérience pour tout le corps et un support physique quand un enfant s'y allonge, par exemple une balançoire nid d'oiseau.

Mouvement linéaire


Mouvement circulaire


Balançoire accessible

RJ-5 | GRIMPER, MARCHER À QUATRE PATTES ET RENFORCER

Remarque : Des niveaux de difficulté ont été ajoutés pour aider à choisir parmi les nombreuses expériences de cette catégorie.

INTENTION
1. Stimuler, intensifier et développer le système proprioceptif de l'utilisateur, en offrant des activités qui permettent de contracter et d'étirer les muscles, ainsi que plier, renforcer, tirer et comprimer les articulations.
2. Améliorer les capacités motrices, comme l'équilibre, la coordination, la force et la dextérité.

STRATÉGIES
Grimper

Fournissez au moins deux niveaux de difficulté pour cette activité. Si vous choisissez des activités d'escalade, ayez un jeu de niveau I pour inclure les utilisateurs qui ont le moins de force.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

Niveau I : Une combinaison des caractéristiques suivantes : être près du sol, une pente faible, des poignées sur chaque côté (les poignées devraient être assez grandes pour qu'un enfant puisse grimper en utiliser l'arrière de ses bras), la capacité de poser tout le corps sur le jeu d'escalade pour avoir plus de support, le chemin suivi par l'enfant du bas vers le haut (ou à travers) doit être évident. Exemple : un filet près du sol, une échelle avec des poignées, un rocher bas et des marches avec des poignées.

Niveau II : Une combinaison des caractéristiques suivantes : il peut y avoir un angle, il doit y avoir au moins un moyen de supporter le corps (poser tout le corps sur l'appareil ou une poignée), il peut y avoir plusieurs chemins qui mènent au sommet, mais ils doivent être évidents, la première marche est facile à atteindre, les marches sont équidistantes. Exemple : une paroi rocheuse en angle, un rocher de taille moyenne avec un bon support pour la main ou le pied, un jeu d'escalade droit avec des marches régulières ou des supports pour la main ou le pied, un jeu d'escalade courbé avec des marches régulières où le corps tout entier peut se poser à des fins de support.

Niveau III : Une combinaison des caractéristiques suivantes : atteindre un endroit élevé, être vertical, il peut y avoir un chemin compliqué ou plusieurs chemins possibles pour atteindre le sommet, les supports sont minimes ou pas évidents, il est dynamique et demande beaucoup d'agilité pour réussir. Les jeux d'escalade de niveau III sont habituellement destinés aux enfants plus âgés, par exemple un grand rocher avec peu de supports, un filet ou une paroi rocheuse verticale.

Marcher à quatre pattes

Fournissez au moins deux (2) activités qui permettent à un enfant d'essayer différents niveaux de difficulté.

Niveau I : Un petit tunnel placé sur le sol.

Niveau II : Un plus long tunnel sur le sol ou en hauteur avec des routes accessibles sur chaque côté.

Niveau III : Un tunnel présentant des changements d'élévation.

Renforcer les bras

Fournissez au moins deux niveaux de difficulté pour les jeux de suspension ou tout autre équipement renforçant les bras. Si le terrain de jeu comprend un jeu de suspension, il faut inclure un jeu de niveau I.

Niveau I : Une activité renforçant les bras qui se trouve près du sol et qui peut être pratiquée par une personne en fauteuil roulant. Exemples : une excavatrice accessible, une barre de traction ou un jeu de suspension correctement positionné.

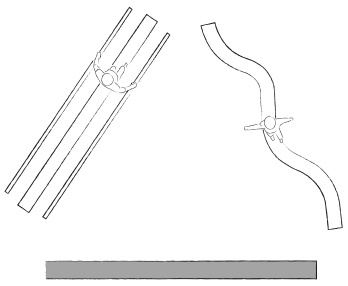
Niveau II : Un jeu de suspension statique dont les barreaux sont rapprochés, l'accès au début de l'équipement est simple, et un chemin facile à suivre du début à la fin.

Niveau III : Un jeu de suspension très difficile qui peut comprendre certaines ou l'ensemble des caractéristiques suivantes : une hauteur élevée, il faut de longues portées, l'élément bouge, et le chemin à suivre du début à la fin peut être modifié, nécessitant ainsi un plus haut niveau de planification motrice.

RJ-6 | SE TENIR EN ÉQUILIBRE

INTENTION

Fournir un grand nombre d'activités diverses qui améliorent la capacité de l'utilisateur à se tenir en équilibre sur ses pieds (équilibre dynamique) et à développer la force corporelle de base.



STRATÉGIES

- Proposez une activité d'équilibre où un enfant peut se servir d'une main pour supporter son corps, ainsi que toute autre activité d'équilibre où il peut utiliser ses deux mains.
- Fournissez au moins une activité d'équilibre pour chacune des positions suivantes : assis et debout. Un équipement peut répondre aux deux critères. Exemple : un utilisateur peut s'asseoir et se mettre debout sur un tabouret.
- Offrez un équipement d'équilibre statique et un autre dynamique.

- Ajoutez des difficultés en sélectionnant des activités d'équilibre de largeurs différentes. Proposez des défis supplémentaires en intégrant des activités d'équilibre droites et d'autres courbées.
- Fournissez une activité d'équilibre au niveau du sol et une autre en hauteur reliée par une route accessible.
- Les activités au niveau du sol peuvent correspondre à des motifs sur le revêtement.

RJ-7 | SAUTER ET BONDIR

INTENTION
Stimuler, intensifier et développer les systèmes vestibulaire et proprioceptif de l'utilisateur grâce à des activités de saut ou de bond.

STRATÉGIES
Fournissez au moins une activité de saut ou de bond utilisée quand l'enfant est assis, et une autre quand il est debout. Il peut s'agir du même équipement.

RJ-8 | MARCHER, COURIR ET ROULER

INTENTION
Donner aux personnes des occasions de se déplacer dans l'espace au moyen de leur mode de mobilité habituel, en vue de développer l'endurance, la tonicité et l'équilibre dynamique principal.

STRATÉGIES
Procurez un espace et des équipements pour jouer à divers jeux, comme le basketball, le ballon captif, le jeu de poursuite.

Proposez une piste pour bicyclette ou tricycle qui peut être accessible depuis le chemin périmétrique.

Créez une piste à l'aide d'un motif sur le revêtement.

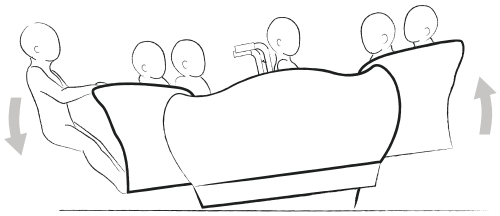
Ajoutez un labyrinthe ou une course d'obstacles. Assurez-vous d'avoir une route assez large pour qu'une personne en fauteuil roulant puisse manœuvrer aisément.

Créez un chemin qui monte et descend sur toute sa longueur, afin que les coureurs (personnes à pied) et les rouleurs (personnes en fauteuil roulant) puissent développer leur force grâce à la résistance de leur poids corporel.

RJ-9 | MOUVEMENT EXPÉRIMENTÉ DEPUIS UN FAUTEUIL ROULANT

INTENTION
Permettre à une personne en fauteuil roulant d'expérimenter un mouvement qui stimule son système vestibulaire sans quitter son fauteuil.

STRATÉGIES
Fournissez un équipement qui bouge l'enfant et son fauteuil roulant. Cet équipement doit permettre une expérience sociale, c'est-à-dire au moins deux individus peuvent jouer en même temps. Exemple : les balançoires doubles, les tourniquets et les manèges conçus à cette fin.



bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

JEU SENSORIEL

RJ-10 | EXPÉRIENCES TACTILES

INTENTION
Fournir des activités dans l'espace de jeu qui exercent et développent le sens du toucher de l'utilisateur.

STRATÉGIES

- Donnez à l'enfant l'occasion de toucher au moins une de chacune des textures suivantes.
  1. Lisse — Le matériau a une surface égale et sans saillie. Exemple : un poteau métallique, une glissoire en métal, des miroirs et des billes.
  2. Doux — Le matériau cède facilement au toucher ou à la pression. Exemple : l'herbe et les composants en caoutchouc des jeux d'escalade à la corde.
  3. Dur — Le matériau est solide et ferme au toucher; il ne cède pas à la pression et est impénétrable. Exemple : les cailloux et les jeux en plastique.
  4. Rugueux — Le matériau est grossier. Il présente des saillies, des irrégularités ou des fêlures. Exemple : les rochers ou les cailloux, et la corde.
  5. Granuleux — Le matériau a une texture granulée. Exemple : le sable, la terre, les cailloux ou les rochers (naturels ou en béton).
  6. Inégal — La surface est accidentée, irrégulière et non plate. Exemple : une glissoire avec des bosses intégrées, et la décoration en plastique qui sort de la base d'un équipement.

- Donnez à l'enfant une occasion d'impliquer tout son corps dans l'activité. Exemple : descendre une colline en roulant, mettre du sable sur soi-même, utiliser une glissoire à rouleaux, jouer dans l'eau où tout le corps devient mouillé.
- Donnez une occasion de jouer avec des matériaux liquides ou meubles. Exemple : le sable, la terre, l'eau, le gravier et le riz.
- Créez des chemins qui ondulent ou possèdent une texture intégrée pour un jeu plus amusant sur roues.

RJ-11 | EXPÉRIENCES AUDITIVES

INTENTION
Intégrer à l'espace de jeu des éléments qui aident au développement du système auditif.

STRATÉGIES

- Fournissez des équipements qui créent du son ou qui permettent à une personne d'entendre une autre personne parler à distance.
- Employez différents moyens pour générer du son.
- Choisissez un équipement permettant à l'enfant de créer un son en activant un composant de l'équipement. Exemple : appuyer sur un bouton pour émettre un son ou taper sur un tambour.
- L'enfant crée un son, puis écoute le son se répéter. Exemple : les tubes pour parler ou les objets qui génèrent un écho.
- Sélectionnez un équipement qui provoque un son. Exemple : traverser un espace ou entrer dans une zone qui crée un son.
- Placez les activités de son, d'échos ou d'acoustiques, et de mouvement et son interactif à la fin d'une rampe ou d'un autre chemin, en vue de fournir un intérêt et de récompenser l'effort. Cet élément peut être ajouté aux expériences tactiles et à d'autres activités sensorielles.

Remarque : Prenez soin de situer ces activités de telle sorte que les familles puissent interagir ou quitter l'activité au besoin.

RJ-12 | SYSTÈME SENSORIEL VISUEL

INTENTION

Inclure dans l'espace de jeu des activités et des équipements qui aident au développement de la vue et du système sensoriel visuel.

Le traitement de l'information visuelle correspond à un groupe de compétences servant à interpréter et à comprendre les informations visuelles. Voici quelques éléments traités par le système visuel :

- Voir quelque chose et se souvenir de l'avoir vu. Le sens de la vue implique le cerveau et la reconnaissance visuelle.
- Écrire des informations de manière exacte.
- Bouger les yeux dans un sens précis avec ou sans distraction, et suivre quelque chose des yeux.
- Renforcer les muscles des yeux.
- Se concentrer sur un objet.
- Voir les différences entre les objets qui sont similaires, mais pas identiques.

STRATÉGIES

La plupart des stratégies aidant les enfants à améliorer leur système sensoriel visuel ont déjà été traitées dans d'autres domaines de la section Richesse du jeu : se balancer, tourner, se tenir en équilibre, utiliser des textures complexes qui ont l'air naturel (l'herbe, les arbres et les cailloux artificiels).

Si l'espace de jeu comprend des panneaux de jeu, choisissez-en qui aideront à développer le système visuel. Exemple : tracer ou suivre la trace, regarder une image et s'en souvenir, regarder une partie d'image et deviner l'image entière, faire des jeux d'association.

REMARQUE : Un spécialiste en optométrie développementale peut aider à choisir les activités adéquates.

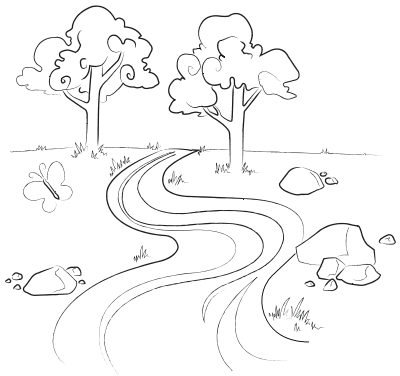
RJ-13 | INTERACTION AVEC LES CARACTÉRISTIQUES NATURELLES

INTENTION

Permettre aux enfants de s'éveiller à la nature en vue de leur fournir de nombreux bienfaits, y compris le développement de leurs compétences cognitives et créatives. Les caractéristiques naturelles incluent les arbres, les arbustes, l'herbe, l'écorce, la terre, le sable, l'eau et les cailloux.

STRATÉGIES

- Intégrez judicieusement un aménagement paysager dans l'espace de jeu. Voir la section IM-10.
- Ajoutez un jardin sensoriel à l'espace de jeu.
- Placez des plantes surélevées ainsi que des chemins larges entre les plantes.
- Ajoutez des éléments trouvés dans un terrain de jeu naturel, comme les rondins, les cailloux, l'eau, les collines, etc.
- Proposez une diversité de plantes pour encourager le jeu, comme l'escalarbre, se frayer un chemin dans une végétation dense et se cacher dans endroit broussailleux.
- Plantez des éléments spécifiques qui attirent les oiseaux, les mammifères et les insectes.
- Incoporez une végétation variée dans tout l'espace de jeu, au lieu de la séparer dans une seule zone sensorielle.



- Optez pour une sélection de plantes qui créent des objets mobiles, comme les pommes de pin.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

RJ-14 | LIEUX CONFORTABLES

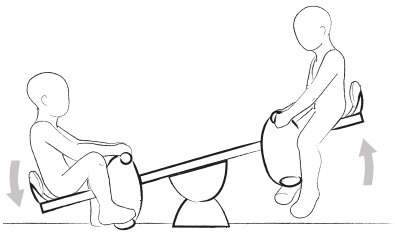
INTENTION
Fournir un endroit sur le terrain de jeu où un enfant peut se réfugier pour décompresser ou se détendre lorsqu'il est trop stimulé.

STRATÉGIES
Offrez au moins un endroit dans l'espace de jeu où un enfant peut aller et se sentir seul. Dans ce lieu, l'enfant devrait se sentir enfermé et le gardien doit toujours être en mesure de voir l'enfant. Exemple : une zone sous la structure de jeu, un équipement dans lequel l'enfant peut entrer, un coin silencieux créé naturellement par des plantes ou des vignes, une maison de jeu, un tunnel avec une fenêtre.

JEU SOCIAL

RJ-15 | JEU COOPÉRATIF

INTENTION
S'assurer que les enfants apprennent à jouer ensemble. Enseigner les compétences nécessaires pour coopérer.



STRATÉGIES
- Fournissez un équipement qui doit être utilisé par au moins deux personnes. Exemple : la balançoire à bascule.
- Proposez un équipement qui effectuera d'autres choses si plus d'une personne l'utilise.
- Ajoutez des poulies et des nacelles aux niveaux inférieur et supérieur, lesquelles dépendent d'une personne se trouvant en bas et en haut; assurez-vous que les poulies et les courroies transporteuses sont à portée de main comme le décrit la section AC-1.

RJ-16 | INTERACTION SOCIALE

INTENTION
Encourager et permettre l'interaction sociale et le contact visuel entre les enfants, tout en jouant sur le terrain de jeu.

STRATÉGIES
- Offrez des caractéristiques intégrées, des équipements ou des espaces encourageant l'interaction tout en jouant avec les autres.
  Exemples :
  - Jeux : les paniers de basketball, le ballon captif, la balançoire à bascule, la marelle, le quatre coins, et les jeux électroniques à joueurs multiples.
  - Places assises : des ensembles de sièges à proximité les uns des autres.
  - Jeu sensoriel : jeu d'eau, de sable et de nature.
- Fournissez des espaces de jeu où les enfants plus jeunes peuvent regarder et copier les actions des plus grands. Les enfants sont ainsi en mesure d'apprendre de leurs pairs (et des pairs plus âgés), au lieu de leurs parents ou gardiens uniquement.

RJ-17 | JEU DRAMATIQUE ET IMAGINATIF

INTENTION
Donner aux enfants l'occasion de créer des « thèmes » de jeu et de faire semblant en participant à divers rôles qui sont spontanés, initiés par l'enfant et évolutifs.

Élargir chez l'enfant la conscience de soi par rapport aux autres et à son environnement social, en fournissant des occasions de jeu dramatique.

Donner aux enfants l'occasion d'apprendre les compétences langagières, cognitives et sociales à travers le jeu dramatique.

STRATÉGIES

- Fournissez une zone qui encourage les occasions de jeu dramatique au sein de l'espace de jeu. La zone devrait permettre aux enfants de créer des expériences de jeu dramatique en utilisant un mélange de jeux abstraits et réalistes. Exemple : les structures à thème, une scène et une maison de jeu fabriqué en matériaux naturels.
- Utilisez les zones de jeu sous les équipements ou un endroit de la structure de jeu pour le jeu dramatique et imaginatif. Si la zone est sur la structure, elle doit être sur une route accessible. Si elle se situe sous la structure de jeu, assurez-vous qu'il y a assez d'espace pour qu'une personne puisse y entrer en fauteuil roulant.
- Fournissez une zone où les enfants peuvent se rassembler pour planifier et créer leur jeu dramatique.
- Donnez aux enfants l'occasion d'inventer des épisodes de jeu dramatique individuels ou en groupe dans tout l'espace de jeu, puis aidez-les à comprendre le monde qui les entoure à travers leurs expériences de jeu.
- Servez-vous des panneaux de jeu dramatique sur et sous les ponts indépendants de la structure de jeu composite, afin que les enfants puissent produire des expériences de jeu dramatique fondées sur le monde réel environnant et sur leur imagination.
- Utilisez des représentations des activités et expériences du monde réel, à la fois abstraites et réalistes, qui sont conçues pour créer des expériences du monde réel et destinées à un individu ou un groupe d'enfants.
- Créez de petites zones semi-privées qui favorisent le jeu dramatique par un individu ou un groupe d'enfants.
- Servez-vous de divers équipements de jeu qui permettent aux enfants d'expérimenter le mouvement et l'immobilité pendant leur jeu dramatique.
- Ajoutez des objets qui sont faciles à manipuler pour le jeu créatif et qui ne demandent pas une grande force physique ou des compétences de motricité fine.
- En ce qui concerne les objets à roues ou à volant utilisés pour le jeu imaginatif, assurez-vous qu'ils possèdent des barreaux ou des boutons pour une meilleure prise (au lieu d'un volant solide); cela aidera un enfant avec une mobilité limitée de participer activement au jeu.
- Proposez des objets mobiles, comme des costumes et des accessoires (voir RJ-18).

RJ-18 | OBJETS MOBILES

INTENTION

Fournir du matériel facile à transporter pour aider les enfants à manipuler et changer leur environnement, et donner des occasions pour expérimenter le jeu social, imaginatif et créatif. Grâce aux objets mobiles, les enfants sont en mesure d'adapter et de manipuler leur environnement de jeu, ce qui les aide à gagner de la confiance et de l'autonomie à travers les expériences de jeu individuel ou en groupe.

STRATÉGIES

- Fournissez dans l'environnement de jeu du matériel naturel et synthétique qui peut être déplacé, transporté, associé, reconçu, décomposé et recomposé de multiples façons, et qui servira aux enfants pour améliorer leurs expériences de jeu individuel ou en groupe. Par exemple :
  - Des blocs de tailles diverses et des matériaux de construction.
  - Des équipements et des accessoires pouvant servir au jeu dramatique.
  - Des équipements mobiles de jeu ou de sport utilisés par les enfants dans le jeu individuel ou en groupe.
  - Les jouets pouvant servir au jeu de sable et d'eau.
  - Les éléments de la nature (par exemple des brindilles, des pierres, des feuilles et des pommes de pin).

Consultez un ergothérapeute local pour apporter des variations simples aux objets mobiles, afin que les enfants travaillant sur leurs compétences de motricité fine puissent les utiliser plus aisément.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

SÉLECTION DES ÉQUIPEMENTS DE JEU

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

SÉLECTION DES ÉQUIPEMENTS DE JEU (SE)

INTENTION :
La présente section vise à encourager les décisions réfléchies et éclairées au moment de déterminer les types d'équipement à acheter et l'endroit où les placer. Le comité de planification devrait discuter en détail des problèmes soulevés dans la section avant d'acheter un équipement. L'équipement peut correspondre ici à un équipement de jeu fabriqué ou à un élément naturel utilisé comme activité de jeu.

CONTENU PAGE

SE-1 Jeu en hauteur 43
SE-2 Jeu contigu ou co-implanté....43
SE-3 Point de repos à côté d'une glissoire 44
SE-4 Couleur de l'équipement de jeu....44
SE-5 Expériences de jeu riche à toutes les hauteurs....44
SE-6 Multiples niveaux de difficulté....45
SE-7 L'activité de jeu la plus géniale 45

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

SE-1 | JEU EN HAUTEUR

INTENTION

Aucune discussion sur le terrain de jeu inclusif ne serait complète sans avoir comparé le jeu en hauteur au jeu au niveau du sol. De nombreux enfants avec et sans déficiences aiment l'expérience de la hauteur. Ils aiment se trouver au-dessus de tout le monde. Être en hauteur est excitant et procure une sensation d'accomplissement.

STRATÉGIES

- Il doit exister une raison pour aller en hauteur. Il peut s'agir d'une vue magnifique ou d'activités de jeu uniques.
- Sur la plateforme la plus élevée, fournissez des activités qu'un enfant peut réaliser s'il ne veut pas, ou ne peut pas, descendre la glissoire. Ces activités doivent comprendre une grande valeur de jeu et être appréciées par les enfants avec et sans déficiences (par exemple les périscopes et les instruments musicaux).
- Si un système à rampe n'est pas utilisé, la topographie du terrain peut servir à créer une colline au-dessus du terrain de jeu, où les enfants peuvent monter et observer les autres jouer.
- La plus haute glissoire doit être accessible par un système de rampes ou un chemin sinueux.

Le jeu en hauteur doit fournir une récompense; une vue magnifique ou plusieurs activités de jeu pour tous. Les éléments en hauteur ne doivent pas dominer un espace de jeu inclusif.

– Fional Robbé – Des solutions de conception créatives pour tous

SE-2 | JEU CONTIGU OU CO-IMPLANTÉ

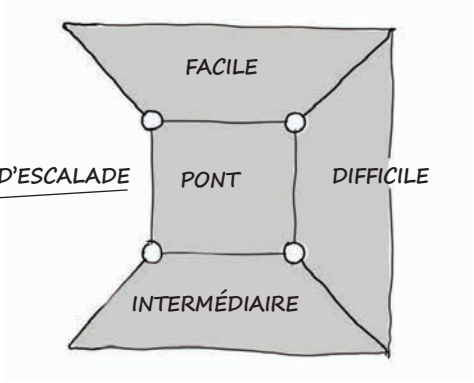
INTENTION

Susciter l'engagement entre les enfants de diverses capacités. Encourager les enfants du même âge, mais de différentes capacités à jouer au même endroit. Pour accomplir cet élément, placer dans la même zone des types d'équipement similaires, comme un jeu d'équilibre ou d'escalade.

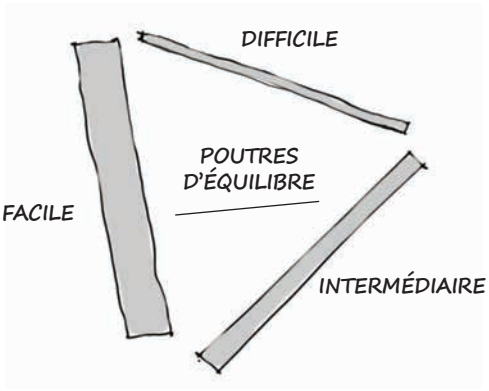
STRATÉGIES

- Comme la section Richesse du jeu le décrit, il devrait y avoir deux ou plusieurs éléments proposant la même activité, comme grimper, tourner ou se balancer, mais à différents niveaux de difficulté.
- Reliez les jeux semblables (jeu contigu). Si ce n'est pas possible, positionnez les jeux similaires attenants l'un à l'autre (jeu co-implanté).
- Les difficultés liées à l'équipement de jeu doivent être graduelles pour inclure les personnes de capacités variées.

Contigu



Co-implanté



SE-3 | POINT DE REPOS À CÔTÉ D'UNE GLISSOIRE

INTENTION

Fournir un point de repos à côté de la sortie d'une glissoire afin que la personne utilisant un équipement d'aide à la mobilité attende de récupérer son équipement se trouvant en haut de la glissoire.

STRATÉGIES

- Placez un siège avec dossier sur le bord extérieur de la zone d'utilisation de la glissoire. Cela contribue à la sécurité de l'enfant, préserve sa dignité et raccourcit la distance sur laquelle il doit être transporté.

SE-4 | COULEUR DE L'ÉQUIPEMENT DE JEU

INTENTION

La couleur est une donnée stimulante pour le cerveau humain. Les adultes ont tendance à assumer que les couleurs vives suggèrent une atmosphère de jeu, et plus il y en a, mieux c'est. Cela peut être vrai, ou non, pour les enfants et les adultes qui traitent l'information de façon normale. Ce n'est pas le cas pour ceux atteints du trouble du traitement de l'information sensorielle, d'autisme ou de problèmes de la perception visuelle. Ces personnes peuvent être surstimulées par la couleur.

La couleur peut également servir d'outil d'orientation, en fournissant un contraste aux enfants ayant une faible vision, ce qui les aide à déterminer où se trouvent les marches sur la structure de jeu.

STRATÉGIES

- La couleur prédominante de l'équipement de jeu devrait avoir une teinte voilée, au lieu d'être une couleur primaire. Par exemple, les couleurs devraient être des couleurs de camouflage, le beige, le fauve, le marron, le bleu foncé, le vert foncé, le gris, le bleu clair et le blanc (toute couleur dans la palette du blanc).
- Les pièces décoratives peuvent avoir des couleurs accentuées.
- La finition des matériaux devrait être matte, au lieu de brillante. Il faut éviter les surfaces brillantes et réfléchissantes, car elles sèment la confusion chez les personnes ayant un trouble visuel.
- Les ponts et les marches doivent avoir des couleurs alternantes (autant que possible), en vue de délimiter l'endroit où un enfant doit poser le pied. Les personnes avec une faible vision voient mieux le jaune.
- Les prises pour les mains devraient afficher un contraste plus profond (comme le jaune clair, par rapport à un arrière-plan contrastant).

Voir la section La couleur, un outil de sécurité et d'orientation (IM-7) pour obtenir des idées spécifiques sur les couleurs contrastantes.

SE-5 | EXPÉRIENCES DE JEU RICHE À TOUTES LES HAUTEURS

INTENTION

Veiller à ce que les expériences de jeu disponibles à chaque hauteur aient de la profondeur et de l'ampleur.

STRATÉGIES

Ajoutez à chaque plateforme d'un circuit de rampes au moins une activité que tous les enfants peuvent réaliser en plus d'utiliser la glissoire ou le jeu d'escalade. Assurez-vous que les activités se trouvent à des hauteurs adaptées aux différentes portées (AC-2). À chaque plateforme d'un circuit de rampes au moins une activité que tous les enfants peuvent réaliser en plus d'utiliser la glissoire ou le jeu d'escalade. Exemple : des périscopes, des tubes pour parler, une activité musicale ou auditive, des systèmes de poulies pour descendre et monter des objets, ainsi que des panneaux d'activités encourageant plus d'un enfant à jouer en même temps.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

SE-6 | MULTIPLES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

INTENTION

Sélectionner des activités de jeu qui fournissent des niveaux graduels de difficulté, en vue d'assurer la participation active des personnes de tous âges et de toutes capacités sur le terrain de jeu.

STRATÉGIES

- Pour chaque type de jeu physique, choisissez plusieurs composants avec différents degrés de difficulté.
- Placez les équipements ensemble comme le décrit la section SE-3.
- Pour le niveau le plus facile, envisagez de créer comme jeu des motifs sur le revêtement au niveau du sol. Pour les niveaux plus difficiles, choisissez des équipements demandant un haut niveau de planification motrice.

SE-7 | L'ACTIVITÉ DE JEU LA PLUS GÉNIALE

INTENTION

Il n'y a pas mieux pour exclure et diviser les enfants et créer des différences entre eux que de laisser un équipement spécial convoité par tous, mais inaccessible par certains. Veiller à ce que l'activité de jeu la plus géniale soit accessible et utilisable par tous.

STRATÉGIES

Examinez les activités de jeu choisies pour le terrain de jeu. Ciblez celui qui créera le plus d'excitation chez les enfants. Assurez-vous qu'il peut être utilisé par la grande majorité des personnes. Par exemple :

- Vérifiez que la glissoire la plus excitante possède des rampes pour y accéder et permet un transfert facile.
- Un filet est facile à utiliser au niveau du sol, puis devient plus difficile plus l'utilisateur monte.
- Une balançoire double accessible en fauteuil roulant.
- Un jeu d'eau qui permet à l'enfant de contrôler son engagement dans la sensation et qui est accessible par tous a été considéré.

Remarques

bro1109026 © Mars 2013_A Playworld Systems®, Inc.

ÉLÉMENTS COMPLÉMENTAIRES

PLAYWORLD SYSTEMS®
Le monde a besoin de jouer®

ÉLÉMENTS COMPLÉMENTAIRES (EC)

La présente section porte sur les systèmes complémentaires et l'environnement construit de l'espace de jeu pour optimiser l'inclusion.

INTENTION :
Fournir une infrastructure et des installations complémentaires qui sont inclusives, sécuritaires et faciles à utiliser par les personnes de toutes capacités. Concevoir un terrain de jeu disposant d'installations confortables inclusives et assurer l'inclusion dans tout le site et l'environnement de jeu. Certains concepts de la section proviennent de la société Global Universal Design Commission qui développe actuellement les normes volontaires internationales de conception universelle pour les bâtiments commerciaux. Pour obtenir plus d'informations, visitez le site www.globaluniversaldesign.com.

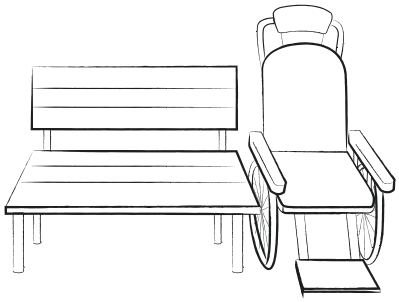
CONTENU : **PAGE**

EC-1 Places assises 49
EC-2 Toilettes 49
EC-3 Fontaines à boire 49
EC-4 Tables de pique-nique 50
EC-5 Parc de stationnement 50
EC-6 Poubelles 51
EC-7 Abri contre le soleil 51
EC-8 Équipements pour se rafraîchir 51
EC-9 Animaux d'assistance 52
EC-10 Urgences 52
EC-11 Moyen de transport alternatif 52
EC-12 Visibilité de la signalisation 52
EC-13 Introduction à l'espace de jeu 53
EC-14 Avis public du jeu inclusif 53

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

EC-1 | PLACES ASSISCES

INTENTION
Fournir une variété de places assises pour les gardiens et les enfants de toutes capacités, afin de se reposer l'un à côté de l'autre et près de l'espace de jeu.



STRATÉGIES
- Laissez de la place à côté d'un banc pour un fauteuil roulant.
- Orientez la place assise de manière à donner aux gardiens les meilleurs points de vue sur les enfants durant le jeu. La place assise devrait être plus près des zones de jeu pour les jeunes enfants et plus éloignée pour les plus grands.
- Installez des places assises dans chaque zone de jeu.
- Positionnez de manière stratégique les équipements de jeu sur lesquels les gardiens peuvent s'asseoir.
- Ajoutez des bancs avec et sans accoudoirs pour qu'une personne en fauteuil roulant passe de son équipement au banc.
- Situez les places assises de façon à protéger l'utilisateur du vent et à offrir un confort thermique en toutes saisons sur une route universelle.
- Servez-vous de meubles légers et mobiles si la sécurité locale l'autorise.
- Assurez-vous que les tables et les sièges de chaque zone conviennent à des personnes de statures variées, de différents niveaux de mobilité et de diverses capacités perceptuelles.

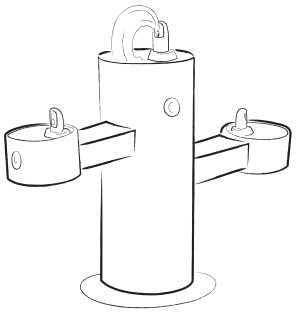
EC-2 | TOILETTES

INTENTION
Fournir des toilettes à tous les membres d'une famille.

STRATÉGIES
- Construisez une structure permanente reliée aux systèmes locaux d'électricité, d'eau et des eaux usées.
- Respectez au minimum les réglementations de l'ADA.
- Ajoutez des toilettes familiales dotées d'une table à langer et capables d'accueillir un adulte.

EC-3 | FONTAINES À BOIRE

INTENTION
Permettre à tout le monde de boire de l'eau sur le terrain de jeu.



STRATÉGIES
- Offrez au moins deux hauteurs différentes de fontaine.
- Utilisez des fontaines à boire qui s'activent à la détection d'une personne dans un périmètre donné.
- Proposez une installation pour remplir les récipients d'eau individuels.
- Fournissez des fontaines à boire qui sont opérées par un levier au lieu d'un bouton.

EC-4 | TABLES DE PIQUE-NIQUE

INTENTION
Permettre à tout le monde de manger et de se sentir inclus dans les activités. Les places pour fauteuil roulant sont trop souvent situées à des endroits qui ne sont pas optimaux.

STRATÉGIES
- Utilisez des tables de pique-nique accessibles qui sont positionnées de manière à orienter la place pour fauteuil roulant dans différentes directions.
- Choisissez les tables et les sièges de chaque zone qui conviennent à des personnes de statures variées, de différents niveaux de mobilité et de diverses capacités perceptuelles.
- Fournissez des tables de pique-nique pour enfants et avec des places pour fauteuil roulant.
- Laissez suffisamment d'espace pour plus d'un fauteuil roulant. Non seulement plusieurs personnes en fauteuil roulant peuvent être assises confortablement à la même table, mais cela permet aussi à chaque personne de choisir où s'asseoir.
- Positionnez les places pour fauteuil roulant à des fins d'interaction sociale. Une place située au milieu de la table rapproche une personne en fauteuil roulant de ses amis et de sa famille, augmentant ainsi l'interaction sociale, contrairement à une place au bout de la table. De plus, grâce à une place au milieu de la table, un gardien supervisant plus d'un enfant est en mesure de s'occuper de ses enfants en s'asseyant entre eux.
- Laissez un espace supplémentaire pour les jambes et les genoux.
- Fournissez une plus grande surface que nécessaire autour des tables afin de faciliter la manœuvre autour de la place. Augmentez le nombre de tables fixes accessibles pour empêcher le déplacement des tables. Si les tables accessibles ne se trouvent plus sur leur surface solide et stable, elles ne sont plus accessibles.
- Placez des tables au soleil et d'autres à l'ombre.

EC-5 | PARC DE STATIONNEMENT

INTENTION
Assurer la mise à disposition d'un parc de stationnement pour les personnes qui doivent placer leur véhicule à côté des éléments de jeu, ainsi que fournir un parc de stationnement sécuritaire.

STRATÉGIES
- Augmentez l'espace entre les places de stationnement des fourgonnettes de 20 % par rapport aux normes locales. Respectez ou dépassez toutes les autres normes locales concernant le stationnement. Les conducteurs de fourgonnettes trouvent souvent qu'ils n'ont pas assez d'espace entre les véhicules, même si cet espace est techniquement conforme.
- Fournissez des places de stationnement accessibles qui sont près de l'espace de jeu. Cela ne veut pas dire que l'ensemble du parc de stationnement doit être situé à côté. À des fins d'esthétique ou de conception, les places de stationnement accessibles devront peut-être être séparées du reste du parc de stationnement et rapprochées de l'espace de jeu.
- Installez des places assises dans les zones désignées d'attente et de débarquement.
- Séparez les routes pour véhicules des routes pédestres dans le parc de stationnement.
- Des routes et des ailes pédestres protégées sont incluses (par exemple une zone aménagée avec un trottoir).
- Proposez une zone temporaire d'embarquement et de débarquement pour les bus à côté de l'entrée principale ou de l'entrée désignée pour les bus.
- Ajoutez un parc de stationnement désigné pour les bus, les VR et tout autre véhicule large se trouvant loin des entrées principales.
- Créez des zones séparées pour les différents modes de transport (par exemple les automobiles, le transport public, les pousse-pousse et les pédicycles).

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

EC-6 | POUBELLES

INTENTION
Installer des poubelles pratiques que tous peuvent utiliser.

STRATÉGIES
- Assurez-vous que les poubelles peuvent être manipulées avec une seule main. Exemple : pas de couvercle, des fentes sur le couvercle et des portes à pousser.
- Fournissez des couvercles de poubelles munis de détecteurs de mouvement.
- Les poubelles doivent être situées sur une route accessible.
- Les poubelles ne doivent pas se trouver dans les zones pour manger, mais aux sorties de chaque zone.
- Ne placez pas les poubelles dans les espaces dégagés à côté des bancs, puisque ces espaces sont destinés aux personnes en fauteuil roulant pour se rapprocher de ceux assis sur les bancs.

EC-7 | ABRI CONTRE LE SOLEIL

INTENTION
Fournir des espaces dans le terrain de jeu où un enfant ne se trouve pas en plein soleil. Les adultes et les enfants qui souffrent d'allergies au soleil et qui sont susceptibles d'un empoisonnement au soleil ne peuvent aller dans les terrains de jeu standards où aucun abri à l'ombre n'est offert.

STRATÉGIES
- Servez-vous de l'ombre des arbres.
- Utilisez une structure autonome en tissu.
- Utilisez des structures en tissu au-dessus de l'équipement.
- Envisagez de mettre à l'ombre les places assisses ou les zones de rassemblement.

REMARQUE : l'ombre fournie par un nouvel arbre sera très différente de celle d'un arbre identique, mais ayant dix ans de plus.

EC-8 | ÉQUIPEMENTS POUR SE RAFRAÎCHIR

INTENTION
Permettre aux enfants de toutes capacités de se rafraîchir.

STRATÉGIES
- Un élément d'eau utilisable par un enfant ou un adulte, quel que soit son équipement d'aide à la mobilité. Exemple : une installation à brouillard d'eau. Ne placez pas ce genre d'installation sur une structure de jeu, car cela peut causer un risque de glissade.
- Une zone de jeux d'eau.

EC-9 | ANIMAUX D'ASSISTANCE

INTENTION
Permettre aux enfants et aux adultes qui dépendent d'un animal d'assistance d'utiliser l'espace de jeu.

STRATÉGIES
- Ajoutez des panneaux qui interdisent l'encadrement d'animaux d'assistance sans ramasser et jeter les excréments. Installez un système adéquat d'élimination des excréments.
- Proposez une zone désignée sur le site pour le soin des animaux, en assurant qu'elle se trouve sur une route universelle.
- Fournissez de l'eau ou une bassine pour les animaux domestiques et d'assistance.

EC-10 | URGENCES

INTENTION
Permettre aux personnes utilisant l'espace de jeu de contacter les services d'urgence. Tout le monde ne possède pas de téléphone cellulaire. De plus, si le parent a un téléphone cellulaire et s'il tombe malade, l'enfant ne sait pas forcément comment trouver ou utiliser le téléphone.

STRATÉGIES
- Installez des postes téléphoniques d'urgence. Assurez-vous qu'ils ont bien indiqués et utilisables par une personne en fauteuil roulant.

EC-11 | MOYEN DE TRANSPORT ALTERNATIF

INTENTION
Permettre aux personnes qui ne savent pas conduire ou qui ne possèdent pas de véhicule d'utiliser le terrain de jeu.

STRATÉGIES
- Positionnez les arrêts du transport public à côté des entrées principales. Fournissez les informations sur les plans et les horaires de manière imprimée et sonore.
- Placez les arrêts du transport public indépendamment des autres zones d'embarquement et de débarquement situées devant l'entrée du terrain de jeu.
- Proposez un abri (contre les intempéries et autres obstacles) qui convient à au moins une personne utilisant une aide à la mobilité sur roues.
- Ajoutez des supports pour vélos à côté de l'entrée principale pour ceux qui souhaitent aller au terrain de jeu en bicyclette.
- Envisagez d'ajouter un « parc de stationnement » juste à l'entrée pour les poussettes, les fauteuils roulants et tout autre équipement adaptatif, comme une cane ou une marchette.

EC-12 | VISIBILITÉ DE LA SIGNALISATION

INTENTION
Assurer que tous les lecteurs puissent lire la signalisation.

STRATÉGIES
- Examinez les règles de l'ADA concernant la signalisation.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

- Le texte est assez gros pour être lu depuis une distance donnée (voir les exigences de l'ADA).
- Les surfaces ne seront pas éblouissantes à partir de l'emplacement de visualisation prévu.
- Offrez des alternatives au texte, comme le mode sonore ou tactile. Proposez un réglage du volume pour les affichages sonores. Les informations sonores sont déclenchées par un détecteur de proximité.

EC-13 | INTRODUCTION À L'ESPACE DE JEU

INTENTION
Pour de nombreuses personnes ayant une déficience, sortir de la maison demande un effort considérable. Pour apprécier un voyage, il est nécessaire de fournir à l'avance à ces personnes les informations sur l'accès, le transport public, l'implantation du lieu, les activités incluses et les installations accessibles, comme les toilettes, en vue de ne pas gâcher leurs efforts. Permettre aux parents de travailler avec leur enfant avant de quitter le domicile, afin de comprendre l'implantation, les équipements de jeu et l'espace de jeu en général. Grâce à ce genre de préparation, il est beaucoup plus facile pour un enfant atteint du trouble du spectre de l'autisme d'aller dans un nouvel endroit.

STRATÉGIES
- Créez un site Web et d'autres documents de marketing pour le terrain de jeu. Offrez au minimum :
  - Une brève description de l'espace de jeu et de ses éléments principaux
  - Les directions à suivre pour arriver au terrain de jeu, y compris le transport public
  - Une indication si le terrain de jeu est clôturé
  - Une indication si le terrain de jeu comprend des éléments accessibles, comme des toilettes et des tables de pique-nique
- Fournissez des documents d'orientation pour préparer un enfant à sa visite du terrain de jeu : une vidéo, une carte virtuelle, une carte imprimable.
- Développez des cartes éclair pouvant être imprimées à différents endroits afin qu'un enfant puisse désigner où il veut aller. Elles permettront à un parent ou un gardien de créer des scénarios pour préparer l'enfant à sa visite.
- Il est supposé que d'autres technologies seront développées pour créer de nouvelles manières de préparer un enfant à sa visite du terrain de jeu, et elles devraient servir comme aide.

EC-14 | AVIS PUBLIC DU JEU INCLUSIF

INTENTION
Éduquer le public sur la conception universelle à un niveau local. Énoncer clairement à la communauté les objectifs du terrain de jeu.

STRATÉGIES
- Un panneau à l'entrée du parc qui explique le but du terrain de jeu.
- Un bouton sur lequel appuyer pour écouter les informations sur le terrain de jeu.
- La signalisation à chaque poste qui explique la raison du choix de l'équipement. Les hauteurs doivent convenir aux enfants et aux adultes, puis répondre aux exigences de l'ADA concernant la signalisation.

GLOSSAIRE

AIDES À LA MOBILITÉ C'est un mécanisme conçu pour aider les personnes à mobilité réduite, comme un fauteuil roulant, un fauteuil de transfert (également nommé chaise convertible ou civière-chaise), un lève-personne, un verticalisateur, un véhicule motorisé ou des orthèses. Ils peuvent être manuels ou électriques.

BALANÇOIRE NID D'OISEAU OU BALANÇOIRE PANIER Un type de balançoire formé d'un panier peu profond suspendu qui se balance généralement selon un mouvement dans le plan (d'avant en arrière). Ce genre de balançoire est considéré comme un jeu plus inclusif, car l'utilisateur peut s'allonger, s'asseoir ou se mettre debout selon ses capacités. Il peut aussi accueillir plus d'un utilisateur, ce qui créé une interaction sociale.

COMPÉTENCE LOCOMOTRICE Les compétences motrices permettant aux pieds de déplacer le corps d'un endroit à un autre. Ces compétences sont les suivantes (en ordre d'apprentissage approximatif par les enfants) : marcher, courir, sautiller, sauter, faire de petits bonds, galoper, glisser (un galop latéral) et bondir.

COMPÉTENCES PERCEPTIVO-MOTRICES Les muscles ne peuvent pas fonctionner de manière isolée. Ils communiquent constamment avec le cerveau et le système sensoriel visuel afin que l'action donne le résultat escompté. La capacité de motricité globale nécessite un mouvement contrôlé de la plupart, voire la totalité, du corps pour réaliser une tâche. La capacité de motricité fine permet de manipuler de petits objets délicats. Les enfants développent la majorité de leurs capacités de motricité globale, comme bouger les bras et les jambes, avant d'acquérir les capacités de motricité fine, telles que l'écriture. Les deux sont nécessaires à la croissance et au développement des enfants.

DÉFICIENCE INTELLECTUELLE Un terme utilisé dans le cas d'une personne dont les fonctions mentales et les compétences sont limitées, comme les habiletés à prendre soin de soi, à communiquer et à socialiser. Un enfant qui présente ces limitations apprendra et se développera plus lentement qu'un enfant normal. Les enfants ayant des déficiences intellectuelles (parfois nommées déficits cognitifs ou retard mental) mettront peut-être plus de temps pour apprendre à parler et à marcher, et à satisfaire leurs besoins personnels, comme s'habiller ou manger. Ils risquent d'avoir des difficultés d'apprentissage à l'école. Ils apprendront, mais auront besoin de plus de temps. Il est possible qu'ils ne puissent pas apprendre certains éléments.

DÉFICITS COGNITIFS Voir Déficience intellectuelle.

DÉVELOPPÉ PAR LA COMMUNAUTÉ Les membres de la communauté partagent leur énergie et leur temps en vue d'assembler et d'installer les équipements de jeu.

ÉLÉMENT DE JEU Un élément de jeu individuel. Les glissoires et les balançoires sont des éléments de jeu. Si la structure est modulaire, elle peut contenir plusieurs éléments de jeu.

GLISSOIRE À ROULEAUX Les rouleaux sont intégrés à la plateforme de la glissoire.

IMPLANT COCHLÉAIRE Il s'agit d'un appareil électronique implanté par chirurgie qui procure une sensation sonore à une personne atteinte de surdité profonde ou à une personne malentendante. Les implants cochléaires sont parfois nommés « oreilles bioniques ».

INCLUSIF La capacité à inclure tout le monde, quel que soit l'état physique ou psychologique.

JEU DE SUSPENSION Un jeu de suspension est un élément de jeu demandant à l'utilisateur de se suspendre ou de se déplacer à l'aide de ses mains et de son torse.

JEU SUR RESSORT Un jeu sur ressort est un type d'équipement pour terrain de jeu constitué d'une unité, souvent un animal, montée sur un ressort. L'utilisateur s'assoit sur l'unité et se balance d'avant en arrière grâce au mouvement de son corps.

KABOOM! KaBOOM! est une organisation nationale sans but lucratif qui se consacre à fournir des jeux aux enfants d'Amérique. Sa mission est de créer de superbes aires de jeu grâce à la participation et au leadership des communautés. En fin de compte, elle vise à créer un endroit de jeu où chaque enfant en Amérique peut se rendre à pied.

LA PERCEPTION SPATIALE Une bonne perception des éléments se trouvant dans l'espace qui nous entoure. Elle se rapporte également à la perception de la position du corps dans l'espace. Sans perception spatiale, nous ne pourrions pas tourner la page d'un livre. Sans perception spatiale, nous ne pourrions pas boire à même un verre. Une perception spatiale améliorée joue un rôle essentiel dans les sports et les jeux.

LIMITE PÉRIMÉTRIQUE Quand elle est utilisée avec un jeu inclusif, il s'agit d'une barrière ou d'un mur possédant un nombre limité d'ouvertures. Elle empêchera un enfant qui a tendance à courir quand il est trop stimulé d'être blessé par des éléments dangereux se trouvant à proximité du terrain de jeu.

MOTRICITÉ GLOBALE Un système de classification à cinq niveaux qui décrit la motricité globale des enfants et des jeunes atteints de

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

paralysie cérébrale en fonction de leur mouvement spontané, en particulier le fait de s'asseoir, de marcher et de se déplacer avec une aide à la mobilité sur roues. Les niveaux se distinguent selon les capacités fonctionnelles, le besoin d'une aide technologique, y compris les aides portatives à la mobilité (marchettes, béquilles ou canes) ou les aides à la mobilité sur roues, et dans une bien moindre mesure, selon la qualité du mouvement.

PARALYSIE CÉRÉBRALE (PC) Un terme général décrivant habituellement la perte ou la déficience d'une fonction motrice. Elle est causée par des lésions cérébrales qui surviennent habituellement avant, pendant ou juste après la naissance. La PC affecte le mouvement du corps, le contrôle des muscles, la coordination musculaire, la tonicité, le réflexe, le maintien et l'équilibre. Elle peut également avoir des répercussions sur les capacités de motricité fine et globale.

PENTE LINÉAIRE L'inclinaison qui est parallèle au sens de la route.

PENTE TRANSVERSALE L'inclinaison perpendiculaire au sens de la route.

PLANIFICATION MOTRICE La planification motrice ou la praxie représente la capacité du cerveau à concevoir, organiser et réaliser une séquence d'actions inhabituelles. Sur le terrain de jeu, cela comprend marcher, grimper, courir ou toute activité inhabituelle dont les résultats ou les étapes à suivre sont imprévisibles et irréguliers.

POINTS DE CONTACT MULTIPLES Le nombre de points où l'enfant entre en contact avec l'activité de jeu ou la surface du sol. Si un enfant sautille sur une jambe, il a un seul point de contact. S'il marche à quatre pattes, il en a quatre.

REVÊTEMENT UNITAIRE Un matériau fabriqué servant de revêtement protecteur dans la zone d'utilisation. Il peut consister en des dalles de caoutchouc, des tapis, du gazon ou une combinaison de matériaux amortisseurs formant une surface unitaire absorbant les impacts. Voici des exemples de matériaux de revêtement unitaire :

- Caoutchouc coulé sur place
- Dalles en caoutchouc
- Gazon pour terrain de jeu

ROUTE ACCESSIBLE Un terme de l'ADA se rapportant à la route se trouvant dans les limites du site, laquelle fournit un accès depuis les arrêts de transport public, le parc de stationnement, les zones d'embarquement des passagers et les rues ou trottoirs publics vers l'activité de jeu. La route accessible doit, dans la mesure du possible, coïncider avec la route destinée au grand public.

SPINA-BIFIDA Le terme signifie « colonne vertébrale divisée ». Le spina-bifida survient quand la colonne vertébrale d'un bébé encore dans l'utérus ne se ferme pas entièrement. Il s'agit de la déficience congénitale la plus courante qui handicape les personnes à vie. Chaque jour, environ huit bébés nés aux États-Unis sont atteints du spina-bifida ou d'une déficience congénitale similaire du cerveau et de la colonne vertébrale. Les enfants et les jeunes adultes atteints de cette maladie peuvent avoir des problèmes mentaux et sociaux. Ils peuvent aussi avoir des difficultés à marcher et à se déplacer, souffrir d'une allergie au latex, d'obésité, de troubles de l'apprentissage et de tendinites.

SYNDROME DE DOWN Il survient quand certaines cellules ou toutes les cellules d'une personne possèdent une copie supplémentaire, partielle ou entière, du chromosome 21. Les personnes atteintes de ce syndrome ont un risque accru d'être exposées à certaines conditions médicales, comme les défauts cardiaques congénitaux, les problèmes respiratoires et auditifs, la maladie d'Alzheimer, la leucémie infantile et les maladies de la thyroïde. Toutes les personnes souffrant du syndrome de Down connaissent des retards cognitifs, mais les effets, qui varient habituellement de légers à modérés, ne sont pas représentatifs des forces et des talents de chaque personne.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION DE LA SURFACE D'AMORTISSEMENT DES IMPACTS Une surface qui absorbe la force d'un corps qui tombe.

SYSTÈME DE TRANSFERT Ce sont des moyens pour accéder aux structures de jeu composites. Ils sont habituellement constitués d'une plateforme de transfert et d'une série de marches de transfert. Les enfants qui utilisent des fauteuils roulants ou d'autres aides à la mobilité passent de leur équipement à la plateforme, puis montent ou descendent les marches de transfert et filent sur les ponts ou les plateformes pour accéder aux éléments de jeu en hauteur.

SYSTÈME MODULAIRE OU STRUCTURE COMPOSITE Une structure de jeu composite comprend au moins deux éléments/activités de jeu attachés ou une unité intégrée qui fournit plus d'une activité ludique.

SYSTÈME SENSORIEL PROPRIOCEPTIF Il est constitué des informations sensorielles qui sont générées en contractant et en étirant les muscles et en pliant, redressant, tirant et comprimant les articulations entre les os. Comme le corps possède un grand nombre de muscles et d'articulations, le système proprioceptif est toujours actif. La plupart des données proprioceptives sont traitées dans les zones du cerveau qui ne fournissent pas de perception

consciente. Sans de bonnes réponses automatiques, certaines actions comme la coordination œil-main sont très difficiles.

SYSTÈME VESTIBULAIRE Il s'agit du système sensoriel qui réagit à la position de la tête par rapport à la pesanteur et au mouvement d'accélération ou de décélération. Il existe deux types de récepteurs vestibulaires dans l'oreille interne, dans une structure nommée le labyrinthe. Un type de récepteur répond à la force gravitationnelle. L'autre type se trouve dans les canaux semi-circulaires de l'oreille. Ces canaux sont responsables de notre sens du mouvement. Le système vestibulaire est un système unificateur. Tous les autres types de sensation sont traités selon ces informations vestibulaires de base.

TRANSITION AFFLEURÉE La jonction entre deux sections de revêtement de sol. Par « affleurée », on entend qu'il n'y a aucune différence de hauteur entre les deux sections. En réalité, il existe une différence qui peut être mesurée. L'acceptabilité consiste à quantifier la différence à ne pas dépasser. Les équipements d'aide à la mobilité dotés de petites roues auront plus de difficulté à traverser les transitions non fluides que ceux dotés de grandes roues.

TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME L'autisme, qui appartient à un groupe de troubles connus sous le nom de troubles du spectre de l'autisme (TSA), consiste en un trouble neurobiologique complexe qui dure habituellement toute la vie d'une personne. Il se caractérise par divers degrés de déficience des compétences de communication et des habiletés sociales, ainsi que par des comportements répétitifs. Les symptômes varient de légers à graves.

TROUBLE DU TRAITEMENT DE L'INFORMATION SENSORIELLE (TTIS) Nommé autrefois « trouble de l'intégration sensorielle », le TTIS survient quand les signaux sensoriels ne s'organisent pas correctement pour fournir des réponses appropriées. Le neuroscientifique et ergothérapeute d'avant-garde A. Jean Ayres, PhD, a comparé le TTIS à un « bouchon de circulation » neurologique qui empêche certaines parties du cerveau de recevoir les données nécessaires à la bonne interprétation de l'information sensorielle. Une personne atteinte de TTIS a des difficultés à traiter les informations reçues par les sens et à y réagir, ce qui rend difficile la réalisation des tâches quotidiennes. En raison de la maladresse motrice, de l'anxiété envers les personnes, des activités habituelles ou nouvelles, des difficultés d'interaction sociale, des perturbations auditives et visuelles, et des problèmes d'équilibre et de performance, le TTIS peut rend difficile un simple « jeu ».

ZONE D'UTILISATION La surface en dessous ou autour d'un équipement qui est censée recevoir un enfant qui tombe ou sort d'un équipement. Ces zones sont également destinées à une circulation libre autour de l'équipement.

Remarques

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

REVÊTEMENT DE TERRAIN DE JEU

FOIRE AUX QUESTIONS

Qu'est-ce que le revêtement de terrain de jeu?

Le revêtement d'un terrain de jeu correspond au matériau posé directement en dessous et autour des balançoires, des glissoires et des autres équipements de jeu. De nombreux revêtements sont conçus selon un but spécifique :

- La sécurité des enfants
- L'accessibilité en fauteuil roulant
- L'esthétique
- Le coût

Quels sont les types de revêtement offerts?

Il existe deux catégories de matériaux : unitaires et de remblayage.

Matériau de revêtement unitaire – Un matériau fabriqué servant de revêtement protecteur dans la zone d'utilisation. Il peut consister en des dalles de caoutchouc, des tapis, du gazon ou une combinaison de matériaux amortisseurs formant une surface unitaire absorbant les impacts. Voici des exemples de matériaux de revêtement unitaire :

- Caoutchouc coulé sur place
- Dalles en caoutchouc
- Gazon pour terrain de jeu

Matériau de revêtement de remblayage – Un matériau utilisé comme revêtement protecteur dans la zone d'utilisation et constitué de particules de remblayage. S'ils sont installés correctement, ces revêtements peuvent satisfaire les directives minimales de l'ADA. Un entretien continu est nécessaire pour maintenir la conformité aux normes.

Voici des exemples de matériaux de revêtement de remblayage :

- Fibre de bois d'ingénierie
- Paillis en caoutchouc

Pourquoi le choix du revêtement est-il important?

Bien que de nombreux revêtements répondent aux directives d'accessibilité minimales de l'ADA des États-Unis, tous les revêtements ne satisfont pas entièrement les normes d'accessibilité qui devraient être considérées comme « minimales » en ce qui a trait aux directives stipulées dans le présent guide de conception. En raison de variations dans les types, les qualités et l'entretien général des matériaux de remblayage, les membres du groupe de travail considèrent qu'ils ne sont pas fonctionnellement conformes. Afin de maintenir un haut niveau d'accessibilité, le groupe de travail estime qu'un matériau de revêtement unitaire devrait préférablement être choisi. (Voir AC-1)

Quels sont les avantages et désavantages des différents types de revêtement?

	AVANTAGES	DÉSAVANTAGES
Fibre de bois d'ingénierie	• Accessible en fauteuil roulant (avec un bon entretien) • Assez résistant • Facile à obtenir • Retarde l'infestation d'insectes et la prolifération fongique • Ne contient ni écorces ni feuilles • Faible coût initial	• Peut dissimuler des excréments d'animaux ou des objets coupants dangereux • Prolifération microbienne lorsque mouillé • Une humidité élevée et des températures très froides peuvent réduire son efficacité • Se décompose et se contracte au fil du temps • Peut être aisément déplacé hors du terrain de jeux • Nécessite un réapprovisionnement régulier • Exige un entretien continu rigoureux qui entraîne des coûts élevés • Les parents signalent que les enfants jouent avec les fibres et les mettent dans leur bouche
Coulé sur place	• Accessible en fauteuil roulant • Reste en place • Coût d'entretien réduit à long terme • Il est possible d'intégrer des graphismes dans le revêtement pour ajouter de la valeur au jeu	• Demande une installation professionnelle • Qualité très diverse • Peut durcir au fil du temps • Il faut nettoyer les accumulations de poussière et d'autres débris qui peuvent réduire l'absorption des chocs • Peut nécessiter un nettoyage annuel complet pour retirer les débris des poches d'air afin de maintenir la qualité d'amortissement
Dalles pour terrain de jeu	• Accessible en fauteuil roulant • Reste en place • Facile à nettoyer • Qualités uniformes quant à l'absorption des chocs • Fabriqué dans un environnement de contrôlé de la qualité • Coût d'entretien réduit à long terme • Très résistant • Les dalles peuvent être placées individuellement	• Demande une installation professionnelle • La qualité varie selon le fabricant • Peut se séparer ou se déplacer si l'installation n'est pas réalisée par un professionnel
Gazon pour terrain de jeu	• Accessible en fauteuil roulant • Reste en place • Qualités uniformes quant à l'absorption des chocs • Coût d'entretien réduit à long terme • Ressemble à du gazon naturel, ce qui peut ajouter de la valeur au jeu	• Demande une installation professionnelle • La qualité varie selon le fabricant • Si le terrain de jeu a une hauteur supérieure à 3,6 m (12 pi), le gazon ne répondra peut-être pas aux normes • Il peut être chaud ou créer de la statique. Consulter le fabricant pour savoir ce qui est fait pour réduire ce problème

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

INFORMATIONS TECHNIQUES ET D'ESSAI RELATIVES AU TERRAIN DE JEU

En quoi consiste la norme ASTM F1292? Il s'agit d'une spécification qui offre un moyen uniforme de mesurer les propriétés d'absorption des chocs des revêtements pour terrain de jeu et qui sert à comparer convenablement la performance relative des différents matériaux de revêtement.

Comment puis-je savoir si le produit acheté est conforme à la norme ASTM 1292? Chaque fabricant devrait pouvoir vous fournir un rapport de test certifié indiquant les résultats obtenus par le produit de revêtement relativement à la norme ASTM F1292. De plus, songez à demander à l'installateur de mener un test sur le terrain après l'installation afin de déterminer si le revêtement installé et payé satisfait les normes de sécurité dès le départ. Si cela n'est pas inclus dans les spécifications du travail, assurez-vous que le budget comprend le coût du test.

Comment sont menés les tests de conformité? On fait tomber un instrument métallique « en forme de tête » sur un échantillon de revêtement, ce qui transmet des mesures clés à un ordinateur lors de l'impact. Deux principales propriétés d'absorption des chocs sont mesurées. Les propriétés HIC (critère de blessure à la tête) et GMAX qui se rapportent, toutes deux, à la capacité du revêtement à absorber les impacts ou à amortir les chutes. La norme autorise une valeur maximale de 1000 pour le HIC et une valeur maximale de 200 pour le GMAX. Afin qu'un revêtement soit conforme à la norme, il doit obtenir des mesures inférieures à ces données à une hauteur spécifique. Le concept important est que ces valeurs représentent le seuil maximal qui ne doit jamais être franchi à n'importe quel moment du cycle de vie du produit.

Comment puis-je m'assurer que le produit est conforme tout au long de son cycle de vie? Recherchez la valeur du HIC la plus basse possible en fonction de votre budget. Cela aidera à assurer la conformité du revêtement pendant de nombreuses années. Examinez la garantie offerte par le fabricant. Déterminez si la garantie écrite assure que le revêtement restera conforme à la norme ASTM F1292 pendant toute la durée de la garantie.

GROUPE DE TRAVAIL

MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL DU JEU INCLUSIF :

Experts et parents de tout le pays

JC Boushh (Californie) est un conseiller en jeu, un concepteur en chef de terrain de jeu pour Design for Play et un spécialiste du développement de l'enfant. Il a donné des conférences partout dans le monde et a présenté plusieurs webinaires pour KaBOOM! Head Start Body Smart et Peaceful Playgrounds. Il a aussi écrit de nombreux articles et blogues sur le jeu, le développement du cerveau et les environnements de jeu des enfants.

Cindy Burkhour (Michigan) est une spécialiste certifiée des activités récréatives thérapeutiques et une professionnelle des activités récréatives qui a offert ses conseils partout au pays sur divers problèmes récréatifs concernant l'activité récréative inclusive, la conception universelle et l'Americans with Disabilities Act (ADA). Elle a été directrice d'un service d'activités récréatives communautaires et coordinatrice de services d'activités récréatives thérapeutiques dans de cadre d'un programme de loisirs communautaires. Cindy a enseigné l'activité récréative thérapeutique et l'éducation physique adaptée dans plusieurs universités du Michigan. Elle a travaillé activement toute sa vie avec les personnes possédant des déficiences. Un membre de sa famille souffre de multiples troubles mentaux et physiques, et elle est la mère d'un enfant faisant face à divers défis après avoir subi plusieurs AVC graves. Elle défend professionnellement et personnellement les droits de TOUTES les personnes de participer à tous les aspects de la vie communautaire.

Jim Dziatkowicz, (Ohio) CRA et membre de l'ASLA, cet architecte paysagiste possède 17 années d'expérience dans le domaine des parcs et des espaces récréatifs. Il aide les communautés à planifier et concevoir les parcs. Un chef de fil reconnu dans son domaine, il a été récemment nommé au conseil d'administration de l'Ohio Parks and Recreation Association.

Carrie Fannin (Washington) est la fondatrice du réseau social Sensory Planet : One Puzzle, Many pieces. Ce réseau vise à offrir une communauté positive, utile et précieuse aux personnes affectées par le trouble du traitement de l'information sensorielle (TTIS). Carrie est l'administratrice déléguée du Children's Institute for Learning Differences situé à Mercer Island (Washington) et elle élève sa fille qui est atteinte du TTIS.

Blake Hobson (Ohio) est représentant commercial et conseiller en terrain de jeu depuis plus de vingt ans. Plus important encore, en tant que père, il s'est trouvé à la place de parents qui ont des enfants atteints de troubles importants. Il sait que les parcours sont chargés d'émotion, physiquement difficiles et frustrants, non seulement pour l'enfant, mais aussi pour les parents, les frères et sœurs, les grands-parents et les gardiens de l'enfant. Depuis 1993, Blake a observé des enfants et des adultes déficients qui jouaient avec difficulté. Il a constaté l'exaspération et la tristesse des gardiens et des proches, alors qu'ils tentaient d'apprécier ce qui aurait pu être une sortie agréable. Mais les aires de jeu n'offraient que des possibilités limitées et frustrantes. Aujourd'hui, Blake est déterminé plus que jamais à aider les responsables de terrains de jeu à comprendre l'importance du jeu inclusif.

Christopher Joseph (Maryland) est directeur de la physiothérapie au Kennedy Krieger Institute. Il a reçu sa maîtrise en physiothérapie de la Thomas Jefferson University en 1994. Chris pratique en pédiatrie depuis 17 ans et il a travaillé dans les centres de réadaptation pour patients internes et externes, dans les écoles, aux domiciles des patients et dans le domaine de l'intervention précoce. Il possède aussi des connaissances dans l'apprentissage et le contrôle des fonctions motrices chez les enfants et offre une perspective unique à l'équipe concernant la manière dont les enfants avec des déficiences se déplacent dans l'espace.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

Mara Kaplan (Pennsylvanie) est une éducatrice, une défenseure chevronnée du jeu inclusif et mère d'un enfant atteint d'une déficience. Elle a plus de 17 années d'expérience dans l'évaluation des jouets et la conception des terrains de jeu. Sa société, Let Kids Play, conçoit des terrains de jeu accessibles, évalue et recommande des jouets pour les enfants souffrant de déficiences, et gère le site Web accessibleplayground.net. Mara est une inspectrice certifiée dans la sécurité des terrains de jeu. Elle parle de son parcours en tant que mère d'un enfant souffrant de graves déficiences. Elle s'exprime également sur la conception universelle, les espaces de jeu inclusif, les terrains de jeu pour enfants autistes, l'inclusion et d'autres sujets. Conjointement avec Ian Proud, Mara a contribué à l'élaboration du Guide de conception d'espaces de jeu inclusif et a été un membre actif du groupe de travail qui a écrit le document. Elle possède un diplôme en éducation élémentaire de l'Indiana University à Bloomington (IN) et une maîtrise en administration des affaires spécialisée dans la gestion d'organismes sans but lucratif de la Boston University.

RÉVISEURS

Nous remercions les personnes suivantes qui ont révisé le Guide de conception d'espaces de jeu inclusif.

Lynn A. Barnett PhD, est professeure adjointe au Département des activités récréatives, du sport et du tourisme à l'Université d'Illinois à Urbana-Champaign. Ses domaines d'intérêt comprennent l'analyse du jeu et sa relation avec le développement, l'enquête sur les jouets et les espaces de jeu en tant que facteur facilitant le jeu, et les ressources en méthodologies de recherche et en analyse statistique. Parmi les domaines de recherches de la professeure Barnett-Morris se trouve la formulation théorique du jeu des enfants, la motivation intrinsèque et les récompenses, et le jeu des enfants ayant des difficultés et des besoins particuliers.

Norman K. Booth, membre de FASLA, est un architecte paysagiste autorisé, un photographe, un passionné du plein air et un professeur honoraire à l'Ohio State University, où il a enseigné l'architecture paysagiste et l'aménagement du site pendant 31 ans et demi aux étudiants de premier et second cycles. Il a écrit plusieurs livres, dont Foundations of Landscape Architecture. Selon lui, une bonne architecture paysagiste est un art artisanal qui se base sur une compréhension approfondie des principes et des théories de l'architecture de base.

Cathy DeLeon est une ergothérapeute autorisée et la directrice des Services cliniques aux Services thérapeutiques développementaux, une division de Children's Institute for Learning Differences (CHILD) se trouvant à Mercer Island (Washington). Les Services thérapeutiques développementaux offrent des services thérapeutiques en santé mentale, en langage et en ergothérapie aux enfants de 3 à 17 ans.

Teresa (Teri) B. Hendy, membre du CPSI, est la présidente et la propriétaire de Site Masters, une agence de consultation en conception et sécurité. Teri apporte de vastes connaissances sur les normes et les directives s'appliquant à l'industrie du terrain de jeu puisqu'elle a collaboré activement avec les sous-comités de l'ASTM et la Consumer Product Safety Commission depuis 1987. Auteure réputée nationalement, elle est également conférencière et experte en sécurité et conception de terrains de jeu.

Rebecca Ho est la directrice du projet de terrains de jeu pour l'organisme de bienfaisance australien Touched by Olivia Foundation, qui construit 42 espaces de jeu inclusif dans toute l'Australie. Grâce à son expérience en marketing et en médias sociaux, elle fait collaborer le gouvernement, les entreprises et la communauté dans un partenariat unique, en vue de créer des terrains de jeu vraiment inclusifs où les personnes de toutes capacités peuvent jouer côte à côte.

Carol A. Krawczyk possède plus de 24 années d'expérience en tant qu'architecte paysagiste dans les secteurs public et privé. Elle se spécialise dans la conception axée sur la recherche. Depuis 1996, Krawczyk a enseigné la conception paysagiste, les méthodes de construction, l'esthétique, la conception de plantation et la conception de jardin thérapeutique à l'University of Delaware, à la Temple University, au Longwood Gardens Continuing Education et au Coastal Georgia Center for Continuing Education.

Laurie Renke défend depuis plus de dix ans les droits des enfants et des familles dont les vies ont été affectées par le TTIS. Elle a fondé SPD Parent Connections, une initiative locale offrant de l'éducation et du soutien aux parents. Laurie a écrit le livre pour enfants I Like Birthdays... It's the Parties I'm not sure about! Elle s'efforce toujours de sensibiliser le public au TTIS.

Ben Richards est un créateur de terrains de jeu qui se spécialise dans la conception d'espaces de jeu inclusif publics. Il s'intéresse particulièrement à rendre le jeu et l'espace public moins dangereux et plus accessible à ceux qui ont des troubles physiques et neurologiques. Il croit également que le jeu devient vraiment inclusif quand il est intergénérationnel et qu'il est adapté à tous les âges et toutes les capacités. Ben a remporté le prix Best Playground en Nouvelle-Galles du Sud et en Australie, et la récompense Special State Community Award en 2010. Il a aussi été finaliste aux prix Australian National Disability Awards de 2011.

Fiona Robbé est une architecte paysagiste autorisée. Ces dix dernières années, elle s'est spécialisée dans la conception d'environnements extérieurs pour les enfants. Son travail porte sur les terrains de jeu publics dans les parcs (locaux et nationaux), ainsi que sur les espaces de jeu dans les écoles, les centres préscolaires, les églises et les autres institutions. Fiona est déterminée à concevoir des terrains de jeu de qualité et a défendre quotidiennement les droits des enfants de tous âges et de toutes capacités à jouer dehors en toute sécurité, régulièrement et de façon imaginative.

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

RESSOURCES

ADA ET AUTRES RESSOURCES SUR L'ACCESSIBILITÉ

ADA Checklist for Readily Achievable Barrier Removal – Cette liste de vérification se base sur les normes de l'ADA de 2010 concernant la conception accessible (normes 2010). Les spécifications se trouvant dans ce guide permettent de déterminer les obstacles pouvant être aisément supprimés pour les installations existantes. La liste de vérification est un projet de l'Institute for Human Centered Design. http://www.adachecklist.org/

Americans with Disability Act – Site Web contenant toutes les informations concernant l'ADA. http://www.ada.gov/

National Center on Accessibility (NCA) – Le Centre favorise l'accès et l'inclusion des personnes handicapées dans les parcs et les activités de loisir et de tourisme. Le département de la recherche du NCA enquête sur les problèmes et les défis critiques auxquels les professionnels des activités récréatives font face lorsqu'ils adaptent leurs programmes et leurs installations pour totalement inclure les personnes handicapées. La recherche est effectuée par les intervenants et les résultats visent à fournir aux professionnels des données pratiques en vue de créer des solutions d'accessibilité efficaces. Les programmes du département de l'éducation du NCA sont conçus pour sensibiliser les intervenants aux problèmes d'accès aux centres de loisirs. Ces programmes comptent des instructeurs reconnus nationalement pour leur savoir-faire et leur engagement relativement aux environnements de loisir adaptés aux personnes handicapées. Le Centre offre également de l'aide technique et des consultations. http://www.ncaonline.org/

United States Access Board – Une agence fédérale se consacrant à la conception accessible. http://www.access-board gov/

RESSOURCES AXÉES SUR LES TERRAINS DE JEU

A Guide to Playground Planning (https://dnr.state.il.us/ocd/IDNRPlaygroundManual.pdf) Distribué par le Département des ressources naturelles de l'Illinois, ce guide comprend de l'information sur le choix et la préparation du site, le budget, l'ADA, l'implantation et l'entretien. Il propose des listes de vérification utiles et des exemples de formulaires. Publié en 2004.

Accessibleplayground.net est le principal site Web des terrains de jeu accessibles. Ce site vise à aider les personnes à trouver toutes les ressources nécessaires à la conception et l'implantation d'un terrain de jeu qui surpasse les exigences de l'ADA. Vous pouvez utiliser le répertoire pour trouver un terrain de jeu aux États-Unis ou au Canada, en apprendre plus sur le jeu inclusif, lire les expériences de personnes ayant construit une aire de jeu, et voir des photos de terrains de jeu existants et d'équipements de jeu uniques. http://www.accessibleplayground.net/

Association canadienne des responsables d'aires de jeu pour enfants (CAPP) – Cette organisation bénévole sans but lucratif a une mission importante : agir collectivement pour promouvoir des environnements de jeu adéquats. http://www.capp-online.ca/

ACPL – Par le biais de l'initiative « Tout le monde peut jouer », l'Association canadienne des parcs et loisirs fait de la sensibilisation sur le problème et fournit les outils pour aider les communautés à se mobiliser en vue d'offrir des loisirs sans obstacle aux enfants démunis. http://www.cpra.ca/cpra

L'U.S. **Consumer Product Safety Commission (CPSC)** est une agence indépendante du gouvernement américain. Elle a été créée en 1972 dans le cadre de la Consumer Product Safety Act (loi sur la sécurité des produits de consommation). La CPSC est une agence sous les ordres du Congrès et du Président, et n'appartient à aucun autre département ni aucune agence du gouvernement fédéral. Elle réglemente la vente et la fabrication de plus de 15 000 produits de consommation, y compris les équipements de jeu. La CPSC publie l'ouvrage Public Playground Safety

Handbook (http://www.cpsc.gov//PageFiles/122149/325.pdf). Ce manuel, rédigé sous forme de directives, présente les informations de sécurité concernant les équipements destinés aux terrains de jeu publics. Ces directives ne représentent pas la seule méthode pour minimiser les blessures associées aux équipements de jeu. Toutefois, la Commission estime que les recommandations indiquées dans le manuel, en plus des informations techniques présentées dans les normes ASTM pour les terrains de jeu publics, contribueront à améliorer la sécurité de l'aire de jeu.

Inclusive Play Space (inclusiveplayspace.com)– est le site Web australien prônant les espaces de jeu inclusif. Il offre une aide sérieuse et accessible concernant le développement de terrains de jeu inclusif, ainsi que des exemples, des ressources, des références et des réseaux du monde entier en vue de rendre les espaces de jeu accessibles à tous.

IPEMA (International Playground Manufactures Association) – Cette association offre, aux États-Unis et au Canada, des services indépendants de certification de produit pour les matériaux de revêtement et les équipements de jeu public. Elle sert les entreprises membres certifiées IPEMA, les groupes affiliés de l'industrie du terrain de jeu, ainsi que toute personne ayant un intérêt dans les réglementations des équipements de jeu. http://www.ipema.com/default.aspx

KaBOOM! est l'organisation sans but lucratif la plus ancienne dont la spécialité est de favoriser la collaboration entre les communautés et les entreprises en vue de développer des terrains de jeu accessibles, sécuritaires et nécessaires. Elle a aidé à créer bien plus d'espaces de jeu que toute autre organisation de service, la plaçant ainsi en première place des développeurs de terrains de jeu. http://www.kaboom.org/

Let Kids Play, fondée par Mara Kaplan, est une firme de consultation qui collabore avec les fabricants, les communautés, les organismes sans but lucratif, les districts de parcs, les commerces de détail et les parents dans le cadre de projets et de stratégies visant à ce que tous les enfants aient les meilleures opportunités de jouer, quelle que soit leur capacité. http://www.letkidsplay.com/

National Recreation and Parks Association (NRPA) – (NRPA.org) Cette association est une organisation sans but sans lucratif des États-Unis vouée à la promotion des efforts relativement aux parcs, à la récréation et à la protection de la nature en vue d'améliorer la qualité de vie de tout le monde. Grâce à son réseau de 20 000 professionnels en matière de parcs et de loisirs et citoyens, la NRPA encourage la promotion de styles de vie sains, les initiatives de loisirs et la protection des ressources naturelles et culturelles.

Play by Playworld est le blogue de Playworld Systems, un fabricant d'équipement de jeu d'extérieur. C'est un forum de discussion sur le jeu dans le monde réel. Le monde où nous avons tous besoin de jouer, en particulier ceux qui pourraient se trouver en marge de la moyenne. http://www.playbyplayworld.com/

Play Everyone's Right – Design for Play possède plus de neuf années d'expérience dans la création d'environnements de jeu d'extérieur uniques et dans l'offre de nombreuses possibilités d'apprentissage dans la conception de salles de classe extérieures. Les services de Design for Play incluent les services-conseils en conception de terrains de jeu, la planification du terrain de jeu et la gestion du projet. http://www.jcboushhconsulting.com/

Playgroundology recherche sur Internet tous les éléments brillants, magnifiques et parfois ternis dans le monde des terrains de jeu. Découvrez des articles sur la conception, l'art, l'engagement civique, l'histoire, les équipements vieux et nouveaux, la photographie, les groupes de défense, les blogueurs et les bizarreries. http://playgroundology.wordpress.com/

Play Unlimited est une organisation sans but lucratif 501(c)3 qui aide à planifier, concevoir et construire des terrains de jeu entièrement accessibles, lesquels permettent à tous les enfants, peu importe leurs capacités, de

bro1109026 © Avril 2013_A Playworld Systems®, Inc.

jouer ensemble. Ressource utile dans notre communauté, Play Unlimited possède un savoir-faire unique dans ce domaine et elle est disponible pour aider au développement des espaces de jeu inclusif qui favorisent la dignité, la compréhension et le respect parmi les enfants. http://unlimitedplay.org/

Touched by Olivia – Depuis 2006, la fondation Touched by Olivia a pour mission d'aider à améliorer la santé et le bonheur des enfants australiens. L'une de ses initiatives vise la création de conditions équitables pour les enfants ayant des besoins spéciaux. La fondation aide à concevoir des terrains de jeu adaptés aux diverses capacités qui permettent aux enfants et aux parents de toutes capacités et de tous âges à jouer côte à côte sur le même équipement, assurant ainsi l'intégration des enfants et des familles ayant des besoins spéciaux. http://www.touchedbyolivia.com.au/playgrounds/

Voice of Play – Le site Internet Voice of Play est la voix de l'IPEMA pour éduquer le grand public, les parents, les professeurs et les organisations (comme l'Association des parents et professeurs et l'Organisation des parents et professeurs), ainsi que les groupes communautaires sur les divers avantages du jeu. Le site fournit des ressources sur les avantages du jeu et sur la sécurité du terrain de jeu. http://voiceofplay.org/default.aspx

CONCEPTION UNIVERSELLE

Center for Universal Design – un centre national de recherches, d'aides techniques et d'informations qui évalue, développe et promeut la conception universelle et accessible dans les installations domestiques, commerciales et publiques, les environnements extérieurs et les produits situés dans l'État de la Caroline du Nord. http://www.ncsu.edu/project/design-projects/udi/

Global Universal Design Commission (GUDC) – cette entreprise sans but lucratif a été établie en vue de créer des normes de conception universelle pour les bâtiments, les produits et les services. Elle développe actuellement des normes consensuelles volontaires liées à la conception universelle pour les bâtiments commerciaux, lesquelles faciliteront l'accès aux bâtiments pour tout le monde, indépendamment de l'état physique et des capacités de la personne. Les normes approuvées liées à la conception universelle aideront les entreprises et les entités gouvernementales à construire des installations sans obstacle, permettant ainsi aux divers utilisateurs d'accéder aux commerces, aux services publics, aux divertissements et aux possibilités d'emploi. http://globaluniversaldesign.com/

Centre IDEA de Buffalo – Le centre se consacre à rendre les environnements et les produits plus utilisables, sécuritaires et sains, en vue de répondre aux besoins d'une population de plus en plus variée. Il se situe à l'Université de Buffalo. http://www.ap.buffalo.edu/idea/

Institute for Human Centered Design – Adaptive Environments (AE) est une organisation internationale sans but lucratif qui a plus de 30 ans et dont le siège social se trouve à Boston. Elle s'engage à promouvoir le rôle de la conception en élargissant les possibilités et en améliorant les expériences pour les personnes de tous les âges et de toutes les capacités. http://www.adaptenv.org/

Trace Center – La mission du centre est d'empêcher les obstacles et de profiter des opportunités générées par les technologies actuelles et nouvelles de télécommunication et d'informations, afin de forger un monde qui soit accessible et pratique au plus grand nombre de personnes possible. Le centre se trouve à l'Université du Wisconsin. http://trace.wisc.edu/

Universal Designers & Consultants – Cette équipe d'experts de classe mondiale fournit des services de consultation en conception universelle et en conception accessible. http://www.universaldesign.com/

RESSOURCES SUR LES DÉFICIENCES

Autism Speaks – c'est le plus important organisme de défense et de science relativement à l'autisme. Il est déterminé à financer la recherche sur les causes, la prévention et les traitements de l'autisme ainsi que sur le développement d'une cure. Elle se consacre à améliorer la sensibilisation des troubles du spectre de l'autisme et à défendre les besoins des autistes et de leur famille. http://www.autismspeaks.org/

CanChild Centre for Childhood Disability Research est un centre éducatif et de recherche situé à la McMaster University à Hamilton, en Ontario, au Canada. La recherche porte sur l'amélioration des vies des enfants et des jeunes ayant des déficiences ainsi que celles de leurs familles. http://www.canchild.ca

Feuillets de documentation du Center for Disease Control — Ils portent sur les déficiences développementales, le trouble du spectre de l'autisme, les déficiences visuelles, la paralysie cérébrale, la perte auditive et les déficiences intellectuelles. http://www.cdc.gov/ncbddd/dd/default.htm

National Dissemination Center for Children with Disabilities (NICHCY) Le centre regorge d'information sur les déficiences. Il sert de source centrale d'informations sur les déficiences des nouveau-nés, des bébés, des enfants et des jeunes. http://nichcy.org/

National Down Syndrome Association Cette association est le défenseur national de la valeur, de l'acceptation et de l'inclusion des personnes atteintes du syndrome de Down. http://www.ndss.org/

Sensory Processing Disorder Foundation (SPDF) Cette fondation fournit de l'information, mène des recherches et élargit les connaissances, encourage la sensibilisation et promeut la reconnaissance du trouble du traitement de l'information sensorielle. http://www.sinetwork.org/

Spina Bifida Association (SBA) Cette association est au service des adultes et des enfants qui vivent avec les difficultés du spina-bifida. C'est une agence de santé entièrement vouée à améliorer la vie des personnes atteintes du spina-bifida et de celles affectées par cette déficience congénitale difficile. Ses outils sont l'éducation, la défense, la recherche et le service. http://www.spinabifidaassociation.org

OÙ TROUVER D'AUTRES RESSOURCES

Liste de Carol Torgan sur les meilleures ressources de jeu – des listes qui énumèrent diverses ressources de jeu, y compris les organisations, les ressources, les directives et les rapports, les actualités, les livres, les documents audio et vidéo, les bulletins électroniques, les blogues, les mots-clics de Twitter, les collections d'image et de conception, les programmes, les sites et les événements. http://www.caroltorgan.com/100-top-play-resources/

The Play & Playground Encyclopedia – Cette encyclopédie est une source extraordinaire d'information sur le jeu et le terrain de jeu. Conçue pour couvrir une grande diversité de sujets, elle fournit des renseignements utiles sur les organisations, les entreprises et les personnes qui ont contribué à l'industrie du jeu et du terrain de jeu. Elle énumère aussi les problèmes importants associés au jeu, à la sécurité et à la construction d'un terrain de jeu. *http://www.pgpedia.com/*

Liste des subventions pour équipement de jeu et des ressources de collecte de fonds - *http://www.playground-contractors.org*

bro1109026 © Mars 2013_A Playworld Systems®, Inc.

Remarques

PLAYWORLD SYSTEMS®

Le monde a besoin de jouer®

bro1109026 © 2013 Playworld Systems®, Inc.