

Guide d'achat D'ÉQUIPEMENTS DE JEU POUR LES PARCS



PROJET
ESPACES

AQLP
ALLIANCE QUÉBÉCOISE
DU LOISIR PUBLIC

**Direction**

Luc Toupin

Contenu et rédaction

Adèle Antonioli
Sylvie Melsbach

**Soutien à la rédaction, révision
des textes et corrections**

Denis Poulet

Conception graphique

Communication Publi Griffé

Illustrations des équipements de jeu

Émilie Provost

2^e édition

Dépôt légal, 1^{er} trimestre 2021

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

ISBN : 978-2-9815508-1-1 (PDF)

Alliance québécoise du loisir public

Projet Espaces

4545, avenue Pierre-De Coubertin

Montréal (Québec) H1V 0B2

514 252-5244

www.loisirpublic.qc.ca

La première version de ce document a été publiée grâce au soutien de M361, anciennement appelé Québec en Forme.

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce document et des fiches qui l'accompagnent est autorisée à des fins non lucratives et non commerciales, et pourvu qu'on cite la source.

Les genres féminin et masculin sont utilisés de façon épécène.

© Alliance québécoise du loisir public

Guide d'achat D'ÉQUIPEMENTS DE JEU POUR LES PARCS

On comprend mieux aujourd'hui que le jeu, les espaces de jeu et le temps imparti au jeu libre sont des éléments clés dans la vie de chaque enfant.

Le jeu est plus qu'un passe-temps amusant. Il offre des éléments irremplaçables dans tous les apprentissages, sur les plans tant sensoriel, socioaffectif et cognitif que physique. C'est en jouant que l'enfant acquiert les habiletés corporelles et intellectuelles nécessaires à son fonctionnement et qu'il devient compétent à des niveaux de plus en plus élaborés au fil de son développement, ce qui lui permet notamment de s'adonner avec passion à des pratiques sportives.

L'objectif de ce guide est de soutenir et renforcer l'action des professionnels qui se préoccupent de la planification et la conception des environnements de jeu des enfants, et qui sont à la recherche de solutions novatrices bien adaptées aux besoins de ceux-ci et aux conditions de vie de leurs familles.

À l'aide de ce guide, ils pourront améliorer la qualité des environnements de jeu offerts aux enfants dès leur naissance et où ils pourront évoluer librement.



Les 5 étapes
pour un achat
bien avisé

1

S'assurer d'avoir fait un inventaire des équipements présents dans le parc et dans les parcs avoisinants.

Voir fiche :

➡ *Inventaire des équipements d'un parc*

2

S'assurer d'avoir réalisé l'étape de planification qui prend en compte les parcs existants, les désirs et besoins de la population, ainsi que les ressources disponibles.

Voir fiche :

➡ *Planification intégrée des parcs*

3

Concevoir l'aménagement à partir de l'approche par zones en identifiant les types d'activités et les espaces disponibles.

Voir fiches :

➡ *Concevoir un parc*

➡ *Aménagement des zones*

4

À partir des zones identifiées et des besoins des enfants par groupe d'âge, des équipements déjà existants dans le parc ou dans les parcs avoisinants, choisir les types de composantes souhaitées et leurs caractéristiques :

- type d'équipement;
- caractéristiques de l'équipement en fonction du développement de l'enfant;
- thème;
- accessibilité;
- garantie et certification.

5

Une fois les composantes identifiées, il reste à évaluer les coûts de ces équipements afin d'obtenir une estimation qui se rapproche des prix courants et de rédiger les documents d'appel d'offres.

➡ *Voir les modèles d'appel d'offres*

TABLE DES MATIÈRES



Approche globale
du développement
de l'enfant **5**

Lexique **8**

Composantes pour
favoriser l'accessibilité
universelle **10**

Les thèmes : associer
les équipements
à l'environnement **12**

L'utilisation de
l'espace disponible **12**

Garantie et qualité
des produits **13**

Évaluation des risques **14**

Les composantes de jeu **15**

Appareils à grimper (ou grimpeurs)	15
Balançoires	17
Bascules	19
Câbles à glisser (ou téléphériques) et glisseurs sur rail	20
Équipements berçants	22
Équipements pour l'équilibre	23
Équipements de jeux interactifs	25
Équipements pour le haut du corps	26
Équipements tournants	27
Glissoires	29
Jeux de sable et d'eau	31
Jeux d'eau intégrés dans équipement d'aire de jeu	33
Maisonnets et abris	34
Systèmes de construction géants pour enfants	35
Tables de jeu	37
Tunnels	38
Panneaux d'activités	39
Plateformes	41
Trampoline	42

Répertoire des fournisseurs du Québec **44**

Inventaire des composantes de jeu **45**

Références **45**

APPROCHE GLOBALE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

« Chaque enfant
a le droit de jouer,
de grandir et de
vivre dans un
environnement
favorable. »



Pour faire les choix les plus judicieux des équipements et des composants de jeu, il est indispensable de prendre en compte les besoins des utilisateurs. Les équipements de jeu destinés aux enfants doivent être conçus et choisis pour soutenir le développement global de l'enfant.

Les enfants apprennent activement, puisant dans leurs expériences physiques et sociales, ainsi que dans les connaissances transmises culturellement pour développer leur propre compréhension du monde qui les entoure. Le développement optimal de l'enfant et les apprentissages résultent de la combinaison entre la maturation du système nerveux et l'expérience d'un enfant dans un environnement favorable (humain et physique)

Les enfants apprennent et se développent mieux dans un contexte communautaire où ils sont en sécurité et valorisés, où leurs besoins physiques sont satisfaits et où ils se sentent en sécurité psychologique.

(Source : Bredekamp & Copple [1996], *Developmentally Appropriate Practices*, Rev. Ed., pp. 10-15)

« Chaque enfant a le droit de jouer, de grandir et de vivre dans un environnement favorable. »

(Convention relative aux droits de l'enfant)

Le rôle de l'acheteur est donc de s'assurer de se procurer le matériel nécessaire pour créer un environnement ludique qui répond aux besoins des enfants, soutient leur développement et correspond à leurs intérêts.

L'acheteur doit penser à offrir une variété de jeux (voir les zones) complémentaires entre eux.

Les environnements de jeu proposés visent à faire vivre des expériences stimulantes et authentiques axées sur le processus qui conduit à développer des compétences et des habiletés.



Voir fiche : Besoins et développement de l'enfant dans les espaces de jeu

Voici les différents types de jeu basés sur les stades de développement de l'enfant selon le biologiste et psychologue Jean Piaget :

- **Jeu de manipulation** : l'apprentissage s'effectue ici par différents moyens. Le bébé apprend plus particulièrement à utiliser ses bras, ses jambes, ses mains, ses pieds et tout ce qui constitue l'appareil sensoriel.
- **Jeu symbolique** : se développe lorsque l'enfant commence à faire semblant et à créer des illusions.
- **Jeu organisationnel** : se caractérise par les règles formelles qu'il comporte.
- **Jeu de construction** : se développe à partir du jeu symbolique et se concrétise par des réalisations mécaniques et des créations artistiques.

Weininger (1979) offre une autre façon de considérer l'évolution du jeu chez l'enfant. Il présente le jeu sous forme de stades progressifs, lesquels sont reliés aux compétences sociales et à la maturité émotionnelle. Ayant atteint un certain stade, l'enfant peut toutefois choisir de jouer à n'importe quel stade antérieur. Ces stades se présentent comme suit :

- **Jeu solitaire** : type d'activité égocentrique au cours de laquelle l'enfant cherche à satisfaire ses propres besoins.
- **Jeu d'observation** : l'enfant demeure à l'écart, regardant les autres et imitant ensuite le comportement observé.
- **Jeu parallèle** : l'enfant joue à côté des autres et non avec eux. Aucun échange de matériel ou d'idées n'est observable.

- **Jeu associatif** : l'enfant est encore isolé, mais il réagit aux autres au lieu d'échanger des idées ou des jouets. Il imite le comportement de ses camarades, il continue cependant d'agir individuellement plutôt qu'avec eux.
- **Jeu coopératif** : l'enfant échange réellement des matériaux, des idées, des sentiments, et il oriente de plus en plus son activité vers un but commun.
- **Jeu compétitif** : l'enfant peut se mesurer par rapport à lui-même, à un autre enfant ou à plusieurs autres enfants pour faire preuve d'une plus grande habileté que ses camarades de jeu ou de supériorité sur eux.

Caractéristiques des espaces selon les groupes d'âge

Tout-petits : 0 à 2 ans

Les environnements de jeu sont pour les poupons les endroits idéaux pour exercer leurs habiletés motrices. Malheureusement, les aires de jeu extérieures pour ce groupe d'âge sont souvent celles dans lesquelles on investit le moins. Les très jeunes enfants sont avides d'exploration; leur environnement de jeu extérieur devrait promouvoir leur développement au moyen d'équipements qui favorisent la sensorialité, l'exploration et la manipulation.

L'espace devrait offrir des surfaces douces mais fermes, et l'étendue nécessaire pour rouler, ramper et marcher à quatre pattes. Les tout-petits ont besoin de possibilités de se déplacer librement pour pouvoir aussi rouler, pousser, tirer et déplacer de petits objets avec des textures diverses. Il est cependant nécessaire de bien délimiter l'espace pour encourager à la fois l'exploration et l'échange verbal et la proximité avec les adultes.

Des petites pentes douces, des plateaux bas permettent aussi aux plus petits d'expérimenter leur locomotion et leur équilibre.



Les espaces de jeu appropriés au développement des enfants de ce groupe d'âge devraient non seulement inclure du matériel permettant d'explorer, de manipuler, de grimper, de glisser, de sauter sur place, de sauter en bas et de se bercer, mais aussi des éléments tels que sable, eau, matériaux libres, et petits jouets pour faire semblant, construire et détruire.

L'intégration d'éléments naturels sur le site permettra d'explorer davantage et d'apprendre sur la vie végétale, animale et minérale et sur sa fragilité.

Petite enfance : 2 à 5 ans

Les enfants de 2 à 3 ans comprennent le monde grâce à leurs activités physiques. Leur curiosité s'intensifie, leur habileté à bouger dans l'environnement croît, leur jeu avec des objets s'améliore en durée et leur participation à des jeux symboliques débute.

En plus de leurs capacités cognitives et sociales qui émergent, leurs habiletés motrices se développent rapidement. Avant même l'âge de 2 ans, ils ont acquis une pleine mobilité et sont capables de grimper et de courir avec une incroyable agilité. Trois types d'habiletés motrices commencent à émerger durant cette période :

- Locomotion/motricité globale : marcher, courir, sauter, sautiller et grimper
- Motricité fine : lancer, attraper, botter, frapper
- Stabilité/équilibre : se pencher, s'étirer, rester en équilibre tout en bougeant

Les environnements appropriés au développement de ces enfants devraient fournir :

- une variété de textures (sable, eau, verdure, bois, métal, etc.)
- du matériel libre (jouets roulants, seaux, ballons, etc.)
- des accessoires de jeu symbolique (vêtements de déguisement, chapeaux, poupées, etc.)
- des défis (objets permettant de sauter en bas et dessus, poutre d'équilibre, escaliers, rampes, etc.)



Les années préscolaires, soit de 3 à 5 ans environ, sont un temps d'accélération de la maturation globale. Ce sont les années de développement des mouvements fondamentaux. Ce développement inclut : faire des roulades, se suspendre, sauter, galoper, lancer, attraper, botter et frapper. Ces activités font appel à l'équilibre dynamique, à l'équilibre statique et au mouvement axial.

Les enfants devraient avoir accès à une variété de défis en fonction de leurs capacités individuelles, mais tous devraient avoir la possibilité d'exercer leurs propres habiletés physiques et de les faire croître.

Le jeu libre dans des équipements qui offrent des défis est la meilleure façon de les stimuler et de leur donner des chances de s'exercer.

- Au fur et à mesure que les enfants se développent, le matériel de jeu doit être plus complexe, plus élaboré pour convenir aux nouvelles compétences. On aura alors besoin d'équipements pour stimuler le haut du corps, grimper et escalader plus haut, d'une plus grande variété de grimpeurs, de composantes permettant à l'enfant de se glisser ou de se faufler, de se tenir en équilibre, de tourner et de se balancer.
- Socialement, le jeu parallèle et l'apprentissage du partage avec d'autres font partie de leur vie de tous les jours. Les enfants ont besoin d'encouragement pour partager et d'approbation pour activer cette compétence. La possibilité de répéter l'expérience augmentera leur compétence et leur confiance en leur capacité d'interaction.

Enfance : 5 à 9 ans

Les enfants d'âge scolaire sont généralement capables cognitivement, physiquement, socialement et émotionnellement de participer à des sports d'équipe ou à d'autres jeux comportant des règles.

En général, ils sont en plein développement de leur flexibilité, leur équilibre, leur agilité et leur force.

Ils s'engagent de plus en plus dans des jeux organisés. Ils ont besoin d'activités vigoureuses



pour développer leur coordination et leur force motrice. Leur coordination continuera à se développer avec leur taille et leur poids.

Socialement, les enfants de cet âge continuent à augmenter leurs capacités à s'engager dans des jeux collectifs et coopératifs. En participant à des jeux de groupe, ils commencent à reconnaître les compétences différentes des autres et leurs propres capacités.

Des matériaux libres incitant à la créativité et à la manipulation, comme le sable et l'eau, continuent à être populaires pendant toute la période de l'enfance (petite enfance jusqu'à 9 ans).

Les enfants ont aussi besoin de structures de jeu combinées sur lesquelles ils peuvent jouer à des jeux de poursuite, se percher, se suspendre, monter très haut pour se retrouver entre eux.

Il est nécessaire d'aménager l'espace de jeu pour répondre aux besoins des activités de groupe, en offrant par exemple un panier de basket-ball, des zones de graphisme de rue (asphalte et craies) ou un amphithéâtre extérieur. Des matériaux libres — bois, peinture, carton, argile, outils, etc. — permettent de créer et de réaliser divers projets; ces matériaux seront placés dans des rangements accessibles et supervisés.

Préadolescents : 9 à 12 ans

Les préadolescents continuent à augmenter leurs capacités à s'engager dans des jeux collectifs et coopératifs. Ils reconnaissent les compétences différentes des autres et leurs propres capacités.

Ils sont en train de parfaire les gestes techniques : sauts, équilibre (se suspendre, se percher, monter haut), progression avec un ballon, principes de déséquilibre, feintes...

Ils ont besoin d'activités vigoureuses pour développer leur coordination et leur force motrice. Leur coordination se développe avec leur taille et leur poids.

Il est nécessaire d'aménager l'espace de jeu pour répondre aux besoins d'activités en groupe, en offrant par exemple un panier de basket-ball, des zones de graphisme, un amphithéâtre extérieur ou des jeux interactifs qui offrent des défis adaptés à leur âge.

LEXIQUE

Plutôt que de se limiter aux aires de jeu traditionnelles qui rassemblent des structures de jeu, ce guide présente un regard plus large sur les espaces de jeu pour offrir des possibilités accrues de mouvement, de déplacement et de positions corporelles, qui peuvent ou non requérir de l'équipement ou du matériel libre. Voici une terminologie s'appliquant aux équipements mentionnés dans ce guide :

Accessibilité universelle (AU)

- Accessible : site, bâtiment et ses installations permettant l'accès, l'entrée et l'utilisation aux personnes, notamment celles ayant des incapacités physiques, sensorielles ou cognitives (CSA-B651).
- Chemin accessible : voie continue sans obstacle allant du périmètre de l'aire d'utilisation jusqu'à l'équipement (ASTM F1487).

Aire de jeu

Zone qui comprend des équipements d'aire de jeu, une ou plusieurs structures de jeu et une surface de protection, et qui est destinée aux enfants de 18 mois à 12 ans.

Bac à sable ou carré de sable

Aire ludique dans un espace de jeu exerçant un fort attrait sur les enfants, qui peuvent y creuser, y tracer des chemins et y édifier des châteaux ou autres constructions de sable à l'aide d'outils. Ne pas confondre avec le sable de la zone de protection d'une aire de jeu, qui est un endroit où on ne devrait pas retrouver de jouets.



Composante

Partie non autonome d'une structure de jeu destinée à une activité particulière.

Composante de jeu

Élément destiné à créer des opportunités précises de jeu, de socialisation ou d'apprentissage.

Note : Les composantes de jeu peuvent être fabriquées ou naturelles, elles peuvent être autonomes ou intégrées à une structure de jeu combiné.

Jeux d'eau

Les jeux d'eau et les environnements aquatiques sont fortement appréciés par les enfants. Par son caractère multisensoriel, l'eau attire les enfants dans l'espace de jeu et ils ne ratent jamais l'occasion d'y jouer. L'eau peut avoir une fonction permanente ou provisoire. Si possible, les sources d'eau naturelles devraient être préservées. L'eau est aussi un complément de valeur aux jeux dans le sable.

Matériel libre

Manipuler les objets dans l'environnement est un aspect fondamental du développement de l'enfant. Les enfants inventent d'innombrables utilisations pour les petits objets fabriqués ou naturels comme des bâtons, des cailloux, des glaçons, des rondins, des pierres, des parties de plantes, des insectes et du sable. Ils aiment aussi transformer les matériaux de construction comme des planches et des objets tridimensionnels en paysage imaginaire. Les jouets roulants fournissent n'importe quelle forme de transport dans l'espace de jeu.

Structure de jeu

Construction autonome constituée d'au moins une composante et de sa charpente. (Ex. : escalier + glissoire)

Les structures de jeu incitent les enfants à bouger et à leur offrir certains défis qu'ils ne retrouvent pas toujours dans la nature. Leur envie de jouer les pousse à grimper, à se suspendre, à glisser et à sauter en utilisant et perfectionnant leurs capacités et leurs ressources corporelles. Ils s'engagent dans l'action avec un peu plus de vitesse et en prenant un peu plus de risques.

Les structures de jeu sont à usage collectif, générant des interactions entre les enfants qui sont aussi importantes que leur développement physique.

AU : prévoir des parties du jeu plus accessibles qui s'adaptent aux enfants ayant des limitations.

Structure de jeu combinée

Ensemble de deux équipements de jeu ou plus reliés pour créer une seule unité qui permet plus d'une activité. (Ex. : un appareil à grimper combiné à une glissoire et à une échelle horizontale)

Structure de jeu fonctionnelle

Structure de jeu dont les différentes parties constituent une seule unité même si les parties ne sont pas physiquement reliées. (Ex. : petits pas + équipement pour le haut du corps)

Tables de jeu

Différents types de tables de jeu (palets, échecs, ping-pong, baby-foot, etc.) peuvent faire la promotion de la condition physique et de l'interaction sociale, et être introduits dans l'espace de façon harmonieuse.



COMPOSANTES POUR FAVORISER L'ACCESSIBILITÉ UNIVERSELLE

La conception universelle est une approche qui vise à créer des produits, des services et des environnements utilisables à leur maximum par le plus de gens possible, et ce, indépendamment de leurs capacités. (*Inclusive Play*)

Approche d'accessibilité universelle : conception d'un produit ou d'un environnement utilisable par tous, dans la plus grande mesure du possible, sans avoir besoin de l'adapter ou d'une conception spécialisée. (Ron Mace, Center for Universal Design)

AU

Dans ce guide, le logo Accessibilité universelle (AU) indique les équipements concernés.



Voir fiche : Accessibilité universelle dans les parcs



Voir fiche : Accessibilité universelle et aire de jeu



L'Annexe H de la norme CSA-Z614

Note : Les exigences des lignes directrices mentionnées ci-dessous peuvent nécessiter certains investissements, mais l'aménagement d'un terrain de jeu accessible coûte habituellement moins cher au stade de la conception et du développement. Réaménager une aire de jeu pour la rendre accessible après coup risque de coûter plus cher.

En 2007, l'Association canadienne de normalisation (CSA) a ajouté une annexe à la norme CSA-Z614 Aires et équipements de jeu pour introduire des lignes directrices relatives à l'accessibilité universelle. C'est l'Annexe H, intitulée Aires et équipements de jeu accessibles aux personnes ayant un handicap.

Plusieurs types de jeu offrent des expériences variées sur les plans créatif/cognitif, social et physique ou à des fins de détente.

Jeu créatif/cognitif

Exige de la réflexion, de la manipulation ou la résolution de problèmes.

Les composantes de jeu qui permettent le jeu créatif/cognitif sont, notamment, les bacs à sable surélevés, les jeux d'eau, les panneaux musicaux, les jeux de type cause à effet et les pelles excavatrices.

Jeu de détente

Permet de se percher, de se cacher ou de jouer seul.

Des composantes de jeu qui facilitent le jeu de détente sont, par exemple, les bancs, les végétaux, les jardins, le relief du terrain et un aménagement naturel approprié.

Jeu physique

Permet de grimper, de glisser, de tourner, de courir, de chevaucher et de se balancer.

Les composantes de jeu qui permettent le jeu physique sont, notamment, les appareils à grimper, les balançoires, les glissoires, les équipements sur ressorts, les pentes et les sentiers.

Jeu social

Facilite l'interaction entre les enfants.

Les composantes de jeu qui permettent le jeu social sont, notamment, les maisonnettes, les équipements de jeu multiutilisateurs, les panneaux de jeu qui peuvent accueillir plusieurs joueurs et les scènes qui permettent les jeux de rôle.



Composante de jeu AU

AU:

- Composante de jeu au sol : composante de jeu dont l'entrée et la sortie sont situées au niveau du sol.
- Composante de jeu surélevée : composante de jeu situé au-dessus ou sous le niveau du sol qui est intégrée à une structure de jeu combinée constituée d'au moins deux composantes de jeu réunies en une structure de jeu de manière à créer une seule unité permettant plus d'une activité de jeu.

Le tableau ci-dessous indique le nombre de composantes au sol exigées en fonction du nombre de composantes surélevées sur une voie accessible pour que l'équipement soit conforme à l'Annexe H de la norme CSA-Z614 sur les aires et équipements de jeu.

Il montre aussi les différentes expériences de jeu requises selon le nombre de composantes au sol sur une voie accessible. Réf. : Norme CSA-Z614

Nombre de composantes de jeu surélevées fournies	Nombre minimal de composantes de jeu au sol requises sur un chemin accessible	Nombre minimum d'expériences de jeu différentes proposées par les composantes
1	Ne s'applique pas	Ne s'applique pas
2 à 4	1	1
5 à 7	2	2
8 à 10	3	3
11 à 13	4	3
14 à 17	5	3
17 à 19	6	3
20 à 22	7	4
23 à 25	8	4
Plus de 25	8 plus 1 pour chaque groupe de 3 au-dessus de 25, ou fraction correspondante	5

LES THÈMES : ASSOCIER LES ÉQUIPEMENTS À L'ENVIRONNEMENT

Le choix d'un thème particulier peut être intéressant, car il permet d'intégrer les équipements manufacturés au paysage ou à l'environnement, d'orienter les choix esthétiques et de créer une ambiance unique.

Aussi, le thème peut favoriser les jeux de rôle et développer l'imaginaire, même si les enfants vont s'y adonner naturellement, quel que soit le thème. Plus les enfants grandissent, plus leur capacité à imaginer et leur fantaisie nourrissent le jeu et enrichissent leurs échanges avec les autres.

Le thème permet surtout de faire ressortir la singularité du lieu, pour que chaque parc soit unique, représente le milieu.

Il existe une multitude de thèmes, il ne saurait y avoir de liste exhaustive.

Note : Il est plus juste, en français, de parler de « thème » que de « thématique ». On peut parler d'un parc ou d'une aire de jeu « thématique », le mot étant ici un adjectif, mais, employé comme nom, « thématique » signifie plutôt un ensemble de thèmes.

L'UTILISATION DE L'ESPACE DISPONIBLE

Aménager des espaces de jeu, c'est tenir compte de nombreux critères, mais aussi offrir aux utilisateurs la bonne adéquation entre les besoins, l'espace et les moyens disponibles.

Optimiser l'espace : il s'agit ici de maximiser l'espace plutôt que simplement viser à le remplir.

Utiliser l'environnement existant, retravailler les volumes, se jouer des dénivellations, respecter les délimitations, c'est apporter une dimension ludique à l'espace. L'espace doit être façonné de façon à proposer de nouvelles possibilités de jeu, tout en s'intégrant harmonieusement dans le milieu pour ultimement renforcer l'attractivité du lieu.



L'idée de combiner toutes les activités dans une même structure de jeu qui correspond à tous les âges peut être une solution, mais réunir trop d'enfants au même moment et au même endroit rend le jeu compliqué et conflictuel.

Il est donc important de penser l'aménagement par zones afin de s'assurer de répondre aux besoins des plus petits comme des plus grands et d'offrir une variété d'expériences.



Voir fiche : Aménagement des zones

GARANTIE ET QUALITÉ DES PRODUITS

Dans un monde idéal, tous les produits ou biens achetés seraient de bonne qualité, durables, conformes aux attentes du client, sécuritaires et sans défaut.

Pour cela, il est important de prendre en compte les spécificités des parcs et de leurs espaces de jeu. Les équipements de jeu peuvent souffrir d'une utilisation intensive (charges élevées, mouvements répétitifs, passages répétés), ils sont exposés aux rayons ultraviolets, aux intempéries, au vandalisme, aux graffiti, etc.

Tous ces éléments devraient être identifiés et mentionnés lors de l'achat. Les matériaux et leurs garanties devraient être évalués.

La garantie est une protection minimale qui fait en sorte que si le fabricant ou le distributeur ne vous a pas vendu un bien de qualité, durable, sécuritaire et conforme aux attentes créées par les représentations de ce dernier, vous pourrez, entre autres, vous faire rembourser ou remplacer ce bien.

Avant d'acheter un produit, il est important de vérifier les différentes conditions et durées de garantie à compter de la livraison du matériel suivant le type de matériaux qu'offrent les fabricants ou les distributeurs.

Exemple de grille permettant d'évaluer de façon globale les garanties d'un produit. Un pointage se situant entre 0 et 20 est accordé selon les garanties proposées et la moyenne fixée par l'acheteur (20 étant le produit avec la meilleure garantie et certification, 0 étant le produit non garanti et sans certification).

Tout équipement d'aire de jeu doit être fabriqué et construit avec des matériaux dont la durabilité a été démontrée sur une aire de jeu ou dans un environnement extérieur similaire. La durabilité de tous les nouveaux matériaux doit être documentée ou avoir été mise à l'essai de façon appropriée par le fabricant.

Le bois doit résister à la pourriture et aux insectes. Les bûches, les branches, les pierres naturelles et autre éléments naturels similaires doivent être choisis pour leur durabilité et leur intégrité structurale. Les fabricants doivent s'assurer de leur conformité en se référant aux exigences d'intégrité structurale. (IPEMA certifie aussi les produits naturels.)

Note concernant les matériaux naturels Norme CSA 614 :

Bois

Le bois destiné à la construction d'équipements d'aire de jeu qui, à l'état naturel, ne résiste pas à la pourriture et aux insectes, doit être traité pour le rendre résistant à la pourriture et aux insectes.

L'arséniate de cuivre chromaté (CCA), la créosote, du pentachlorophénol, l'oxyde de tributylétain et les enduits de protection qui contiennent des pesticides ne doivent pas être utilisés sur l'équipement d'aire de jeu.

Les bûches, les branches et autres éléments naturels similaires (avec ou sans fabrication ou usinage) doivent être choisis pour leur durabilité et leur intégrité structurale, selon les exigences de l'article 7.4.1.

Pierre

Les roches, les pierres et/ou les rochers qui sont destinés à être utilisés comme équipement de jeu doivent être choisis expressément et avec soin pour remplir la fonction pour laquelle ils sont prévus avant d'être installés.

Les matériaux en pierre naturelle et/ou taillée doivent être choisis pour leur durabilité ainsi que pour leur intégrité structurale, conformément aux exigences de l'article 7.4.2

Note : Les dimensions, la forme et le poids constituent des critères acceptables à prendre en considération pour les exigences de stabilité naturelle de l'article 9.2.

	Nom du fabricant 1	Nom du fabricant 2	Nom du fabricant 3	Exemples de moyennes
Métaux	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Entre 25 et 50 ans (selon le type de métal)
Revêtement (peinture, plastique...)	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Entre 10 et 15 ans
Bois	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	10 ans
Plastiques	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Entre 10 et 15 ans
Câbles	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Entre 8 et 12 ans
Chaînes	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Entre 3 et 5 ans
Quincaillerie	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	50 ans
Pièces mobiles (ex. : pivots)	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	5 ans
Ressorts	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Entre 3 et 4 ans
Composantes électroniques	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	Environ 2 ans
Revêtement de surface (si applicable)	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	5 ans
Total /15	Pointage /15	Pointage /15	Pointage /15	
Garantie des pièces de rechange	Durée de garantie	Durée de garantie	Durée de garantie	10 ans après la livraison
Total /3	Pointage /3	Pointage /3	Pointage /3	
Certification environnementale	Type de certification	Type de certification	Type de certification	
Total /2	Pointage /2	Pointage /2	Pointage /2	

ÉVALUATION DES RISQUES

Toute composante de jeu, même si elle n'est pas incluse dans la norme CSA 614, devra être évaluée sur les points suivants : intégrité structurale, disposition et conception.

Si les composantes d'un équipement ne sont pas incluses dans la norme CSA 614, le propriétaire devra faire une évaluation minutieuse des risques que posent ces composantes.

Pour en savoir plus, consulter l'annexe J de la norme CSA 614.

Terrains d'aventure

La norme CSA 614 ne s'applique pas aux terrains d'aventure. Les terrains d'aventure sont un type précis de terrain de jeu. Ils sont clôturés, sécurisés et constamment surveillés par des surveillants quand on les utilise.

LES COMPOSANTES DE JEU

Appareils à grimper (ou grimpeurs)

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès les premiers déplacements jusqu'à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

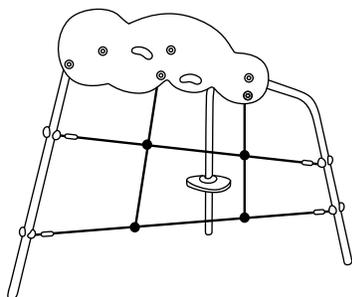
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition selon la norme CSA-Z614 : toute structure destinée à être escaladée sans l'utilisation exclusive de rampes inclinées ou d'escaliers.

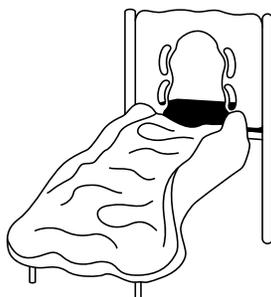
Les appareils à grimper haut et bas viennent rehausser l'aire de jeu pour permettre aux plus jeunes d'y avoir accès et faire prendre de la hauteur aux plus grands avec des exercices un peu plus exigeants sur le plan physique.

Il existe différents types d'appareils à grimper. Certains sont souples, d'autres plus rigides qui peuvent être proposés comme composante d'une structure ou comme structure de jeu autonome :

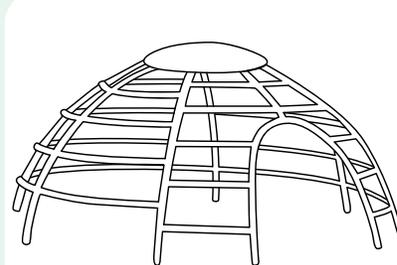
- **appareils à grimper souples :** échelle, filet à grimper statique ou tournant, horizontal ou vertical, pyramide de câbles, etc.;
- **appareils à grimper rigides :** mur d'escalade, roche artificielle, échelle droite ou courbée, etc.



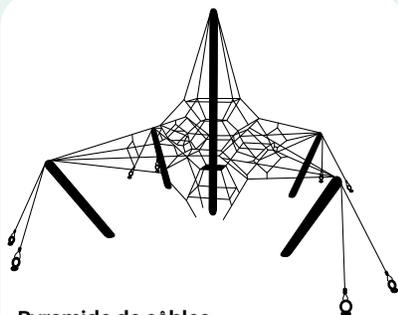
Grimpeur souple
Tout-petits



Grimpeur
Tout-petits



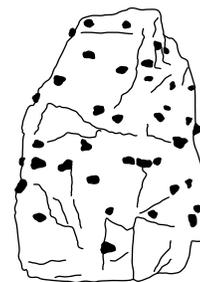
Dôme à grimper
Petite enfance



Pyramide de câbles
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Échelle à grimper
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Mur d'escalade
Enfance / Préadolescents

suite ▼

Appareils à grimper (ou grimpeurs) / suite

Développement physique et sensoriel

Permettent de développer une variété de mouvements de base tels que se déplacer à quatre pattes ou se mettre debout pour les plus petits.

Incitent à grimper, à progresser en suspension, à maîtriser son équilibre et son corps dans l'espace et à escalader pour les plus grands.

Développent la coordination et la force du haut du tronc et du bas du corps.

Enchaîner des appareils à grimper en hauteur et sans plateforme de repos offre une sollicitation physique continue.

Développement socioaffectif

Offrent des défis aux enfants en raison de la prise de risque en hauteur et de la recherche de sensations motrices.

Favorisent le jeu compétitif et peuvent aussi être utilisés pour faire des courses : celui qui monte le plus vite et le plus haut.

Favorisent l'entraide dans les passages difficiles et le respect des autres par rapport aux capacités de chacun.

Invitent l'enfant à se dépasser tout en gardant la maîtrise de ses mouvements.

Développement cognitif

Favorisent la résolution de problèmes puisqu'il faut parfois élaborer des stratégies pour arriver en haut.

Permettent de confronter les enfants à des situations nouvelles et de tester leurs capacités d'adaptation.



Il faut que l'accès à la composante de jeu ou à la structure de jeu soit au niveau du sol et située dans un endroit accessible. Si elle est surélevée, il faut un système de transfert ou une voie accessible surélevée.

Balançoires

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : 0 à 2 ans

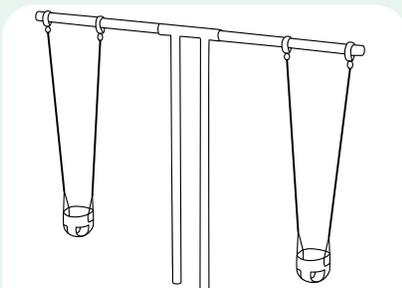
Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition selon la norme CSA-Z614 : élément ou siège suspendu à un portique surélevé de manière à permettre aux utilisateurs de se déplacer librement sur un ou plusieurs plans, et qui possède un pivot de plus de 610 mm (24 po), mesuré verticalement du haut de l'élément suspendu au pivot.

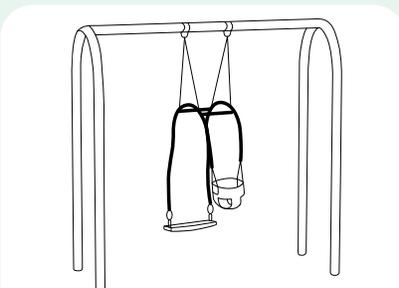
Les balançoires peuvent être notamment à un axe (classiques) ou à axes multiples (tournantes), ou, dans les cas des balançoires combinées à mouvements multiples, se présenter comme une combinaison de balançoires à un axe et à axes multiples.



Balançoire à siège protégé

Axe simple

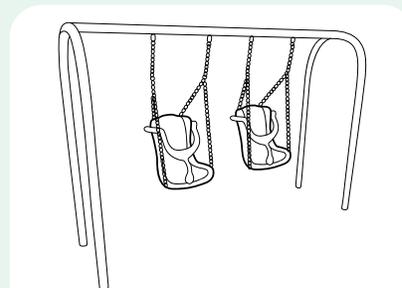
Tout-petits



Balançoire parent-enfant

Axe simple

Tout-petits

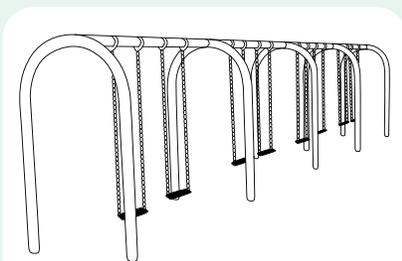


Balançoire à siège adapté

Axe simple

Tout-petits / Petite enfance / Enfance

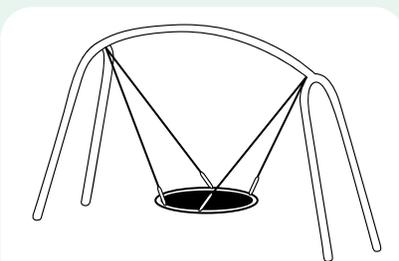
Note concernant les tout-petits : il est préférable de leur offrir des équipements berçants où ils pourront être autonomes et exercer leur motricité libre.



Balançoires traditionnelles

Axe simple

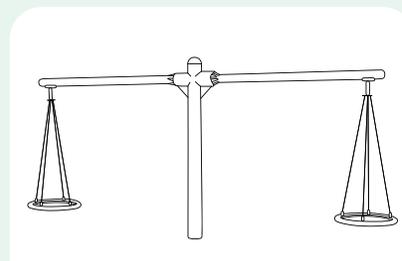
Tous âges



Balançoires multiutilisateurs

Axe simple

Tous âges



Balançoires multiutilisateurs

Axes multiples

Tous âges

suite ▼

Balançoires / suite

Développement physique et sensoriel

Le balancement fait travailler le système vestibulaire, contribue à la sensation de mouvement et à l'équilibre.

L'utilisation de la balançoire contribue à la proprioception par la stimulation des muscles, des ligaments et des articulations.

Elle donne de l'information sur la position des segments du corps dans l'espace.

L'enfant a la capacité d'utiliser sa force pour se mettre en mouvement et le maintenir.

Il peut lâcher les mains et sauter en coordination pour atterrir sur les pieds à l'équilibre.

Il sera aussi appelé à se coordonner (rythme) avec les autres utilisateurs (être au même point au même moment).

Développement socioaffectif

Favorisent la socialisation entre les utilisateurs (discuter, chanter ensemble).

Le mouvement de va-et-vient est apaisant.

+ Les balançoires multiutilisateurs encouragent la coopération.

Développement cognitif

Favorisent la compréhension de la mécanique du mouvement et du balancement.

Permettent aux plus petits de découvrir qu'ils peuvent donner de l'élan à la balançoire grâce au mouvement coordonné de leurs jambes, même à plat ventre sur le siège.



Des sièges enveloppants du type hamac ou nacelle sont à privilégier par rapport aux assises adaptées et spécifiques, car ils permettent aux enfants de s'y allonger et même de jouer à plusieurs.

Bascules

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Enfance : 5 à 9 ans

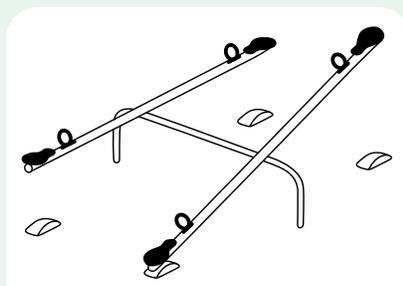
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : jeu où deux ou plusieurs enfants assis ou debout chacun sur le bout d'une pièce mise en équilibre s'amuse à se balancer.

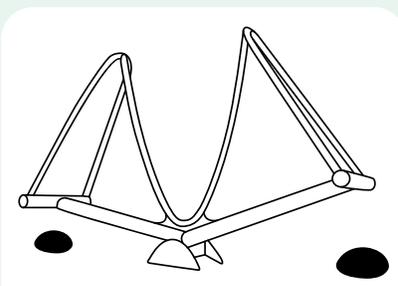
Il existe différents types de bascules :

- **selon la position :** assis ou debout;
- **selon le nombre d'utilisateurs :** en duo ou multiple.

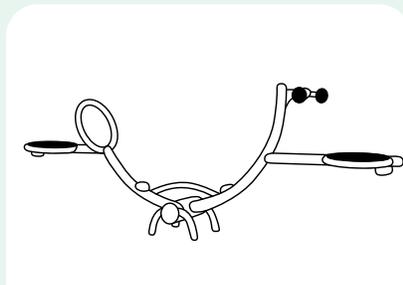
Il y a aussi de nouveaux modèles avec élément central.



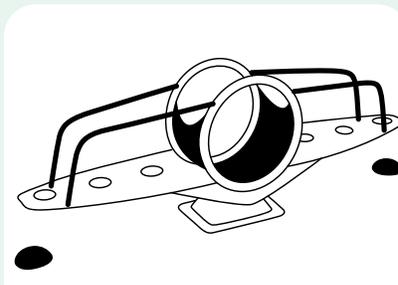
Bascule traditionnelle assis duo
Enfance / Préadolescents



Bascule debout duo
Enfance / Préadolescents



Bascule avec éléments centraux Assis
Enfance / Préadolescents



Bascule avec éléments centraux Debout
Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Le balancement fait travailler le système vestibulaire qui contribue à la proprioception et à un bon équilibre.

Développement socioaffectif

La socialisation et la coopération entre les utilisateurs sont indispensables puisqu'il faut être au moins deux pour jouer.

Développement cognitif

Peuvent donner lieu au jeu imaginaire.
L'enfant arrive à comprendre le fonctionnement du jeu (principe du balancier).

Câbles à glisser (ou téléphériques) et glisseurs sur rail

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

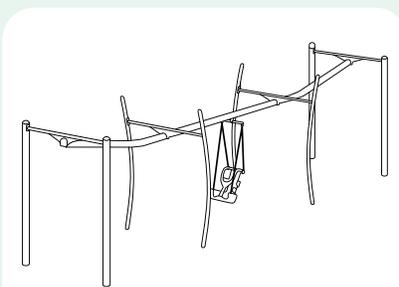
Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

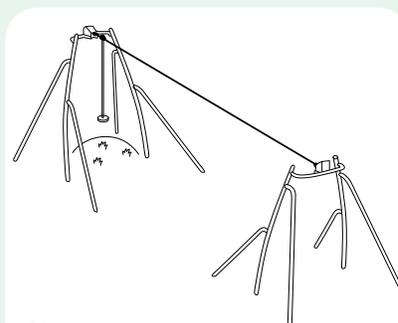
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : équipements où les enfants se déplacent grâce à la force de gravité.

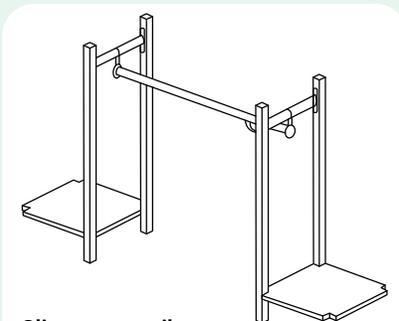
Il existe plusieurs types de câbles à glisser et glisseurs sur rail, notamment suspendu, à siège individuel et à siège multiple.



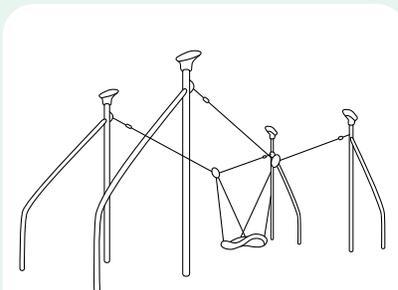
Glisseur sur rail avec siège adapté
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Câble à glisser assis
Enfance / Préadolescents



Glisseur sur rail
Enfance / Préadolescents



Câble à glisser assis/debout multiple
Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Les câbles à glisser permettent de développer l'équilibre et la coordination.

Stimulent le système vestibulaire.

En position de suspension, ils développent et renforcent la ceinture scapulaire.

Développement socioaffectif

+ Les câbles à siège multiple favorisent la coopération.

Développement cognitif

Permettent de défier sa peur et de s'adonner à une forme de sensation forte (les câbles à glisser offrent plus de vitesse).

Permettent de comprendre la force de gravité pour provoquer un déplacement.



Certains sièges pour utilisateurs multiples permettent à des enfants ayant des limitations physiques de s'y asseoir.

Équipements berçants

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes jusqu'à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

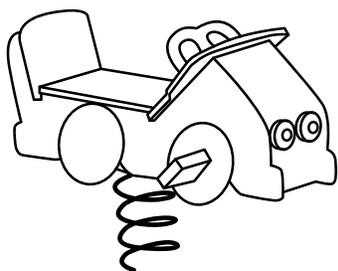
Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition selon la norme CSA-Z614 : structure de jeu qui berce sur une base fixe.

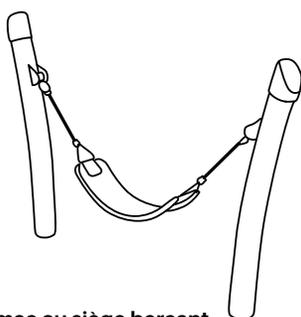
Il existe plusieurs types d'équipements berçants :

- **sur ressorts** : équipement sur lequel on s'assoit (assis) ou on se met debout (debout), pour utilisation individuelle ou à plusieurs (utilisateurs multiples), avec ou sans plateforme centrale;
- **hamac** (siège berçant).



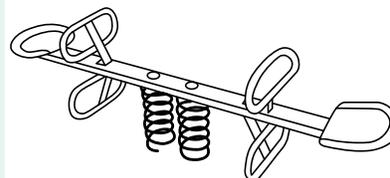
Équipement sur ressort assis individuel

Tout-petits / Petite enfance



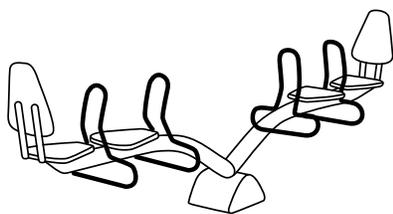
Hamac ou siège berçant

Tout-petits / Petite enfance



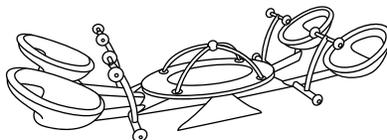
Bascule sur ressorts assis duo

Tout-petits / Petite enfance



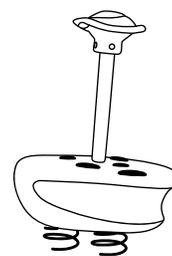
Bascule sur ressorts assis multiple

Enfance / Préadolescents



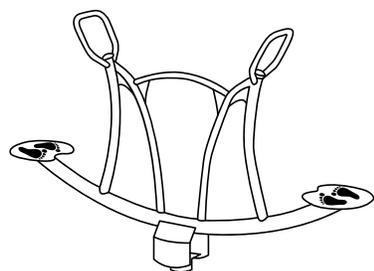
Bascule sur ressorts avec élément central assis multiple

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



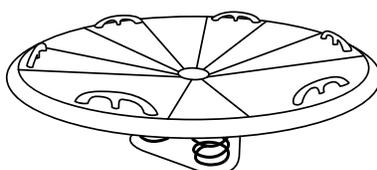
Équipement sur ressorts debout individuel

Petite enfance / Enfance



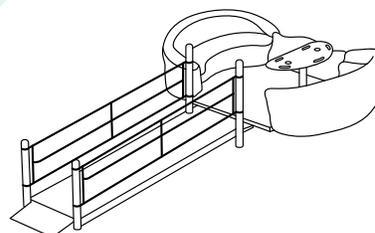
Bascule sur ressorts debout duo

Petite enfance / Enfance



Équipement sur ressorts couché/assis/debout multiutilisateurs

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



Équipement sur ressorts assis/debout multiple, accessibilité universelle

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents

Équipements berçants / suite

Développement physique et sensoriel

Permettent de se bercer, font travailler le système vestibulaire qui contribue à la proprioception et à un bon équilibre.

Demandent une maîtrise et une coordination du corps pour créer et accompagner le mouvement.

Développement socioaffectif

Selon le type d'équipement, incitent au jeu parallèle, collectif ou coopératif, et peuvent favoriser la coopération (équipements à utilisateurs multiples).

Par le bercement, les enfants prennent de l'assurance et progressent dans leurs capacités motrices et sensorielles.

Développement cognitif

Favorisent le jeu imaginaire.

L'enfant apprend progressivement que l'oscillation de l'équipement est la résultante du mouvement de son corps.

Il prend aussi conscience de sa force, et du lien entre sa force et l'accélération du mouvement engendré.



Ces types d'équipements sont particulièrement intéressants pour les enfants ayant une déficience auditive. Le balancement met à contribution leur oreille interne (stimulations vestibulaires) souvent sous-utilisée et pourtant nécessaire pour la maîtrise de l'équilibre.

Précaution : choisir des équipements avec panneaux latéraux, sièges et dossiers enveloppants et bien soutenant.

Équipements pour l'équilibre

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès les premiers déplacements jusqu'à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : tout équipement qui permet à l'enfant de défier la gravité en gardant son équilibre.

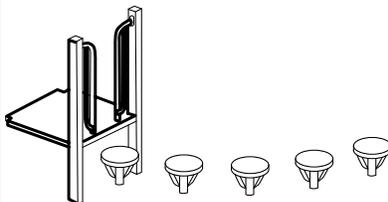
Les équipements d'équilibre permettent de réaliser des enchaînements de mouvements et de postures qui vont aider les enfants à développer leurs aptitudes motrices. Ils y apprennent à gérer leur corps dans l'espace et acquièrent une meilleure coordination des mouvements.

Il existe différents types d'équipements d'équilibre :

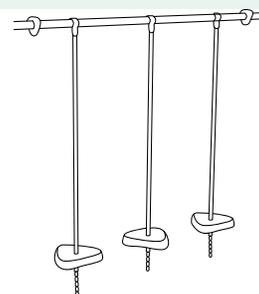
- **petits pas (pods en anglais) :** peuvent être fixes, sur ressorts ou suspendus, en série ou individuels, droits ou courbés;
- **poutres d'équilibre :** peuvent être basses ou hautes, statiques, sur ressorts ou pivot, horizontales ou obliques, droites ou courbées, rectilignes ou évasées;
- **autres équipements :** filets, bûches roulantes, planches d'équilibre.



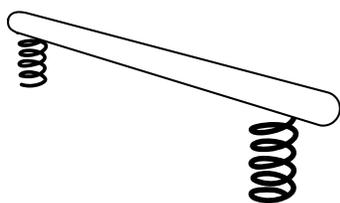
Petit pas sur ressort
Tout-petits / Petite enfance



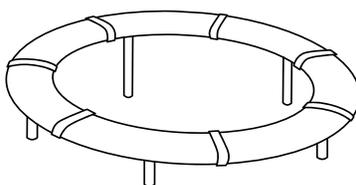
Petits pas en série
Petite enfance / Enfance



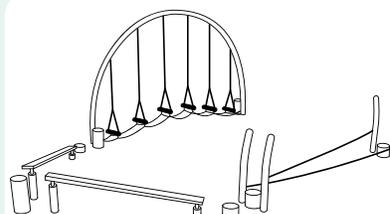
Petits pas en série suspendus
Petite enfance / Enfance



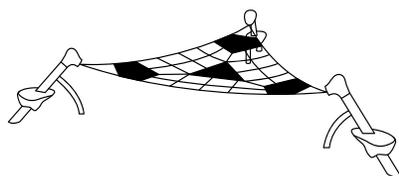
Poutre sur ressorts
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



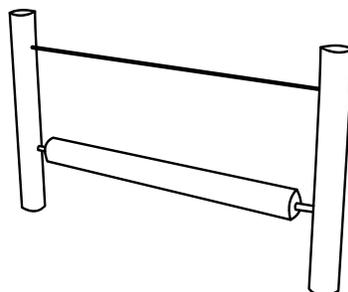
Poutre circulaire ou tournante
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Parcours d'équilibre
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Filet
Enfance / Préadolescence



Bûche roulante
Enfance / Préadolescents

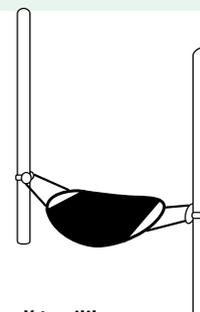


Planche d'équilibre
Enfance / Préadolescents

Équipements pour l'équilibre / suite

Développement physique et sensoriel

Permettent de se tenir stable et développent la gestion du vide dans les exercices en hauteur.

Permettent de se déplacer en équilibre.

Développent la coordination des membres.

Renforcent les muscles squelettiques et développent les réflexes musculo-squelettiques.

Améliorent la gestion de l'équilibre sur des surfaces réduites ou instables.

Développement socioaffectif

Permettent d'éprouver la stabilité et incitent les enfants à avoir confiance en eux.

Selon les différents seuils de difficulté, favorisent la prise de risques et le dépassement de soi.

Développement cognitif

En agissant sur l'équipement, l'enfant effectue ses premières déductions et construit donc son intelligence.

L'enfant développera à son rythme le raisonnement logique en situation de déséquilibre.

Il développera aussi sa capacité de concentration.

Note : pour les enfants de moins de deux ans, on recherchera des circuits d'équilibre à hauteur minimale. Plus la surface d'appui diminue, plus les forces rétroactives sont élevées et nécessitent des capacités physiques accrues, acquises avec l'expérience.

Équipements de jeux interactifs

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

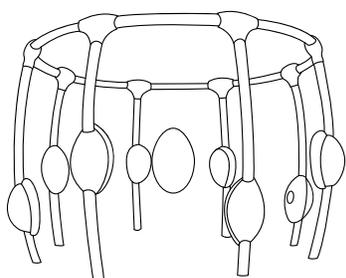
Groupes d'âge

Petite enfance : 2 à 5 ans

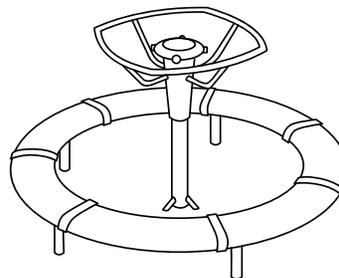
Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

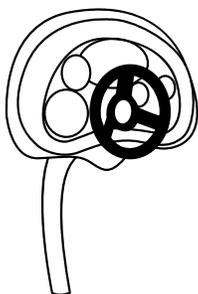
Définition : les jeux interactifs concilient activité physique, activité intellectuelle et univers technologique. Ils sont conçus pour les générations connectées. Ces jeux mêlent à la fois son, lumière et interaction.



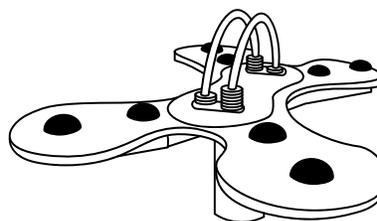
Équipement de jeux interactifs
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Équipement de jeux interactifs
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Équipement de jeux interactifs
Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Équipement de jeux interactifs
Petite enfance / Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Ces jeux demandent des déplacements variés et rapides favorisant la maîtrise du mouvement.

Ils exigent aussi de concilier observation et mouvement le plus rapidement possible.

Développement socioaffectif

L'organisation de défis permet de développer chez les jeunes l'esprit d'équipe, la coopération et la cohésion.

Développement cognitif

Des stimuli visuels et sonores sollicitent les fonctions cognitives des enfants, qui doivent faire preuve de mémoire, de reconnaissance, de rapidité et de réactivité.

Équipements pour le haut du corps

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès les premiers déplacements jusqu'à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

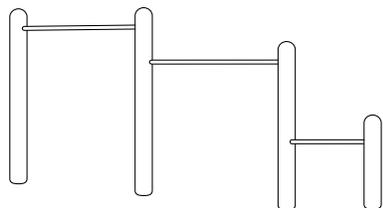
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition selon la norme CSA-Z614 : composante surélevée conçue pour supporter un utilisateur qui s'y suspend par les mains seulement.

On retrouve dans cette catégorie différentes structures permettant de réaliser un travail évolutif à l'aide de techniques de déplacement par suspension.

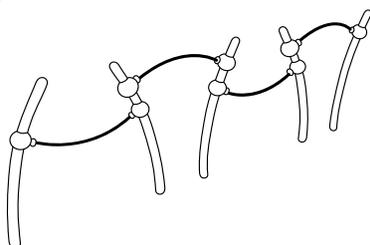
Les équipements pour le haut du corps comprennent :

- **les échelles et les barres :** échelles horizontales, barres horizontales, échelles à anneaux;
- **les équipements tournants pour le haut du corps;**
- **les mâts de descente.**



Barres à différentes hauteurs

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



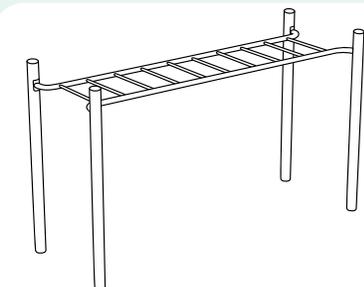
Barres à différentes hauteurs

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



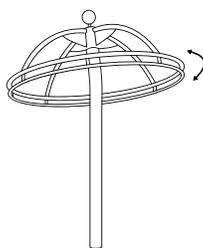
Barre fixe avec anneaux

Enfance / Préadolescents



Échelle horizontale

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Équipement tournant pour le haut du corps

Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Permettent de perfectionner les enchaînements d'actions de suspension, et de renforcer la coordination motrice dans les transferts, les appuis et les franchissements.

Développent et renforcent la ceinture scapulaire.

+ Le franchissement en succession de plusieurs éléments de suspension induit une dépense physique importante.

Développement socioaffectif

Permettent d'appréhender le vide et la hauteur.

Permettent de prendre de l'assurance.

Les équipements tournants multiutilisateurs favorisent l'interaction et la coopération.

Développement cognitif

Les utilisateurs deviennent plus aptes à évaluer leurs capacités physiques et leur résistance.

Équipements tournants

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

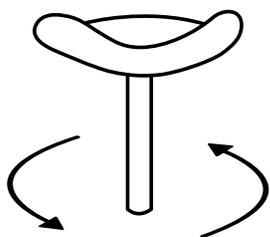
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition selon la norme CSA-Z614 : toute structure de jeu qui tourne autour d'un axe.

On retrouve dans cette catégorie, entre autres, les carrousel, les tourniquets, les bûches roulantes et les toupies.

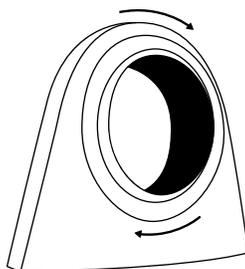
Il existe plusieurs types d'équipements tournants :

- **selon la taille :** diamètre de 1 mètre et moins, diamètre de plus de 1 mètre;
- **selon le type d'utilisation :** assis individuel, assis utilisateurs multiples, debout individuel, debout utilisateurs multiples, debout avec poteau central;
- **horizontaux ou verticaux.**



Équipement tournant assis individuel horizontal

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



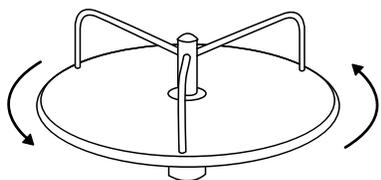
Équipement tournant assis individuel vertical

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



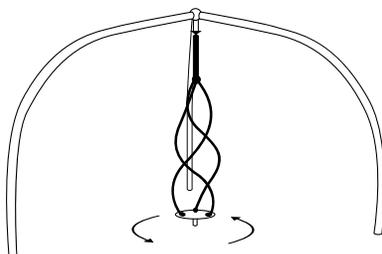
Équipement tournant assis utilisateurs multiples

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Équipement tournant assis utilisateurs multiples

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Équipement tournant debout

Petite enfance / Enfance / Préadolescents

suite ▼

Équipements tournants / suite

Développement physique et sensoriel

La rotation plus ou moins rapide est source de sensations fortes.

Font travailler le système vestibulaire qui contribue à la proprioception et à un bon équilibre et font progresser les capacités sensorielles.

Demandent une maîtrise et une coordination du corps pour créer et accompagner le mouvement.

Développement socioaffectif

En décidant du rythme du jeu, les enfants développent leur autonomie.

Le jeu collectif que peuvent susciter ces équipements demande une synchronisation entre tous les participants.

Grisés par la vitesse et l'accélération du mouvement, les enfants prennent de l'assurance.

Développement cognitif

Développement de l'aptitude à la résolution de problèmes en raison de la force à déployer pour actionner l'oscillation (mettre l'équipement en mouvement).



Précautions : le plateau doit être accessible facilement, au plus près du sol. Il y aura de préférence des sièges en creux ou avec des protections latérales.

Glissoires

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

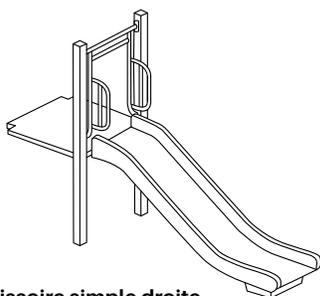
La glissière est un jeu indémodable et incontournable pour l'éveil corporel d'un enfant, contribuant à la découverte de nouvelles sensations.

Pour les plus petits, des marches constituent une base stable qui assure un accès sécurisé, alors que les plus grands montent par d'autres composantes qui offrent plus de défis. Plusieurs hauteurs et longueurs de glissière permettent d'adapter les joies de la glissade et de la vitesse à l'âge des utilisateurs. En pente douce pour les plus petits ou en pente abrupte et plus excitante pour les plus grands, la glissière offre aussi une sortie facile sur des structures plus complexes.

Le plan incliné permet parfois d'accéder à la plateforme quand l'enfant décide de l'escalader.

Les glissoires se distinguent par plusieurs caractéristiques :

- **basse ou haute;**
- **pour butte ou pour talus;**
- **large ou étroite;**
- **simple, double ou triple;**
- **à lit plat ou courbé;**
- **à tube ou à vagues;**
- **descente droite, courbée ou en spirale.**



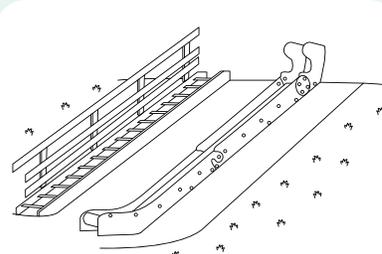
Glissière simple droite

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



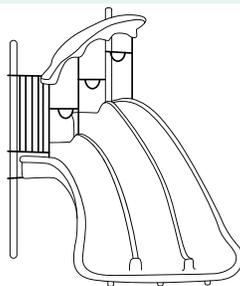
Glissière rouleau simple droite

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



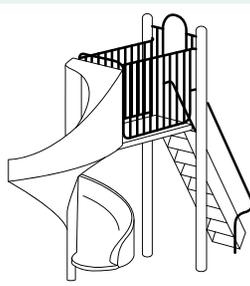
Glissière simple droite sur talus

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



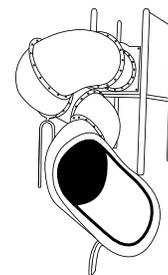
Glissière triple droite

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Glissière simple spirale

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Glissière simple spirale à tube

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents

suite ▼

Glissoires / suite

Développement physique et sensoriel

Chez les plus petits, l'accès à la glissoire et l'installation dans la position de départ demandent une bonne coordination gestuelle.

Sur le plan sensoriel, la sensation de glissade non maîtrisée à plat dos ou à plat ventre constitue une découverte sensorimotrice.

La glissade développe le système vestibulaire.

Les plus grands peuvent utiliser la glissoire pour monter, descendre ou glisser.

Développement socioaffectif

Chez les plus petits, l'usage de la glissoire nécessite l'apprentissage d'une certaine discipline : laisser passer l'autre, attendre son tour.

Développement cognitif

La glissade permet d'apprendre à gérer la hauteur, le vide et les déséquilibres.

Elle aide aussi à comprendre la gravité.



De préférence proposer des glissoires à lit courbé qui maintiennent mieux le corps de l'enfant.

Jeux de sable et d'eau

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

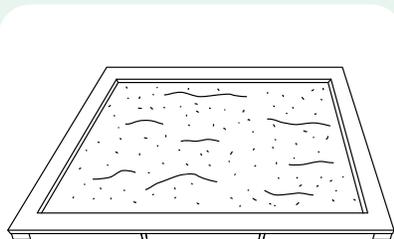
Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

Les jeux de sable sont une ressource en voie de disparition. Pourtant, le sable et l'eau sont une source d'activité inépuisable. Le sable, avec l'eau, est le matériel de jeu le plus populaire grâce à sa douceur et sa malléabilité. Le sable pouvant servir à la fois de matériel de jeu et de surface de protection, il est nécessaire que les zones de sable pour jouer soient séparées et éloignées des zones de protection.

Près des bacs à sable, des tables de jeu peuvent être installées pour offrir un support à des jeux de manipulation.



Bac à sable ou carré de sable

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents

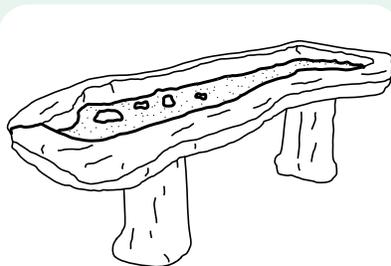
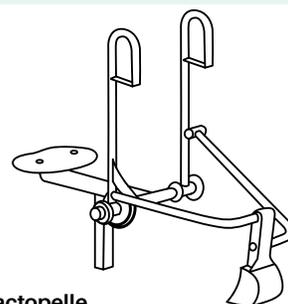


Table de sable ou bac à sable surélevé

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



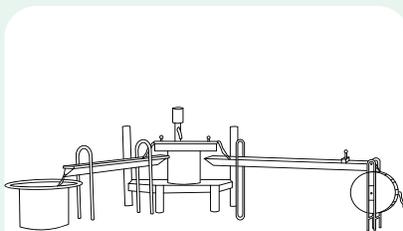
Tractopelle

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Ruisseau

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Système d'eau hors sol

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents

suite ▼

Jeux de sable et d'eau / suite

Développement physique et sensoriel

Les enfants se confrontent aux propriétés physiques du sable et de l'eau. Ils expérimentent les nombreuses possibilités de manipulation de cette matière et découvrent une multitude de sensations.

La manipulation du sable et de l'eau développe la dextérité des petits doigts et la coordination des mouvements.

Développement socioaffectif

Le sable offre un bon potentiel pour les jeux parallèles. Des comportements de coopération et d'interaction sociale peuvent en résulter.

Les jeux de sable et d'eau incitent les enfants à jouer ensemble, à partager et à respecter le jeu de l'autre.

Développement cognitif

Combiné avec de l'eau, le sable offre encore plus de possibilités pour le jeu créatif et imaginaire.

Les enfants prennent conscience des notions de forme, d'état, de poids et de volume, et apprennent à établir des relations de cause à effet.

Dans les jeux d'eau, l'enfant expérimente différentes formes de stockage, de transvasement et d'écoulement de l'eau.

Jouer avec le sable et l'eau consiste à expérimenter le monde qui l'entoure pour mieux l'assimiler.



Prévoir une certaine hauteur pour favoriser l'accès en fauteuil roulant.

Les bacs à sable surélevés favorisent les possibilités d'accès aux fauteuils roulants. On privilégiera les assises de différentes hauteurs et les assises avec dossier.

Jeux d'eau intégrés dans équipement d'aire de jeu

Extrait de la norme CSA-Z614 2020 (article 7.2)

L'équipement d'aire de jeu qui utilise de l'eau doit disposer d'un moyen de drainage permettant d'éliminer l'eau stagnante ou les flaques d'eau.

Note : L'eau stagnante pourrait provoquer des maladies parce que des bactéries (p. ex., giardia) et des larves d'insectes (p. ex., moustiques) pourraient se développer rapidement si elle n'est pas éliminée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

On pourrait retrouver dans l'équipement d'aire de jeu :

- **petits jets très légers avec canaux ;**
- **jets de type rideau de pluie.**

Développement physique et sensoriel

Lorsque l'enfant s'amuse à transvider de l'eau, il développe sa coordination œil-main et la maîtrise de sa motricité fine.

Il apprend aussi à coordonner ses gestes en vue des objectifs à atteindre.

Développement socioaffectif

Favorisent l'interaction sociale : les interactions autour des jeux d'eau sont habituellement joyeuses et installent un climat d'échanges.

L'enfant prend plaisir et satisfaction à simplement manipuler l'eau.

Répondent aux besoins de relaxation et d'absorption du jeune enfant, et peuvent à la fois exercer un effet calmant sur un enfant trop explosif et stimuler celui qui est trop inhibé.

Développement cognitif

Développent la connaissance de certaines propriétés de l'eau.

Offrent à l'enfant une multitude d'expériences et de plaisirs sensoriels qui forment la base pour le développement de ses habiletés de compréhension et de manipulation de la pensée abstraite.

L'eau permet à l'enfant une foule d'expériences desquelles dépendra le développement de ses fonctions cognitives : compréhension de concepts comme le volume ou le plan horizontal, premières notions de sciences.

Utiliser des objets dans d'autres fonctions que leur fonction première d'une part développe l'imagination, et d'autre part permet de créer des liens entre diverses propriétés, de trouver les ressemblances et les différences entre ces objets : ce sont des liens de classe et d'ordre.

Maisonnets et abris

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

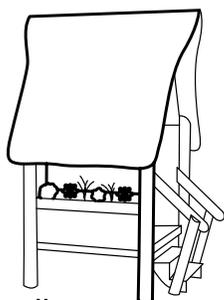
Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

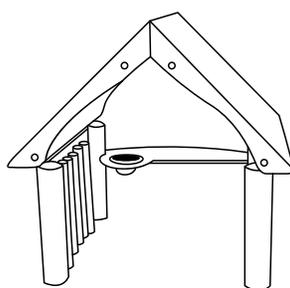
La maisonnette et l'abri sont des espaces de vie et d'échanges. C'est pour l'enfant un endroit idéal pour développer son imagination en toute saison. La forme et les détails incitent les enfants à y pratiquer des jeux de rôle, à créer leur propre monde et à faire une pause avant de s'élancer vers d'autres activités.

Les maisonnettes viennent compléter l'aménagement des espaces de jeu. Elles peuvent également servir d'abri.



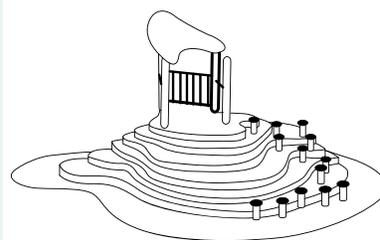
Maisonnette

Tout-petits / Petite enfance



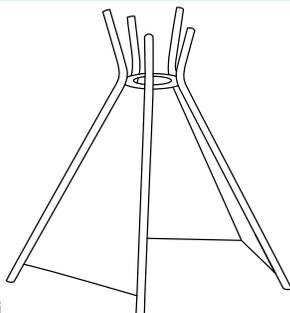
Maisonnette

Tout-petits / Petite enfance



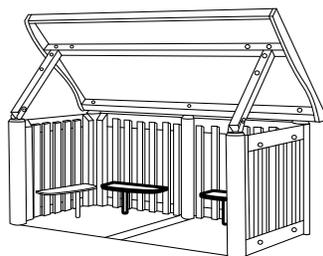
Maisonnette sur butte

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



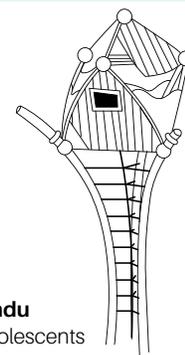
Tipi

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



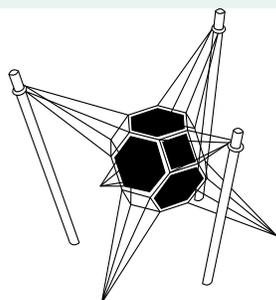
Abri

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Refuge suspendu

Enfance / Préadolescents



Refuge suspendu

Enfance / Préadolescents

suite ▼

Maisonnets et abris / suite

Développement physique et sensoriel

Permettent de se cacher, de marcher et même de courir.

Peuvent donner lieu à des activités qui stimulent les capacités motrices des enfants.

Développement socioaffectif

Ce sont des lieux de rencontres et de jeux partagés qui permettent aux tout-petits de commencer à prendre conscience des autres.

Les maisonnets sont propices aux échanges et aux interactions.

Développement cognitif

Ces structures favorisent le faire-semblant et les jeux de rôle, et stimulent l'imagination des enfants.



Faciliter l'accessibilité par des entrées assez grandes et des dimensions intérieures suffisantes pour exécuter des manœuvres aisées.

Systèmes de construction géants pour enfants

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs

Les systèmes de construction géants ne sont pas soumis à la norme CSA-Z614. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre indicatif.

Groupes d'âge

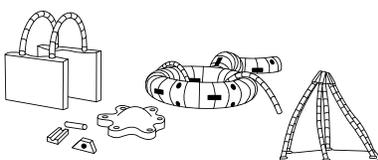
Tout-petits : dès les premiers déplacements à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

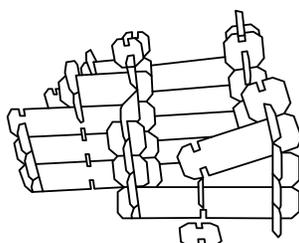
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : Les systèmes de construction géants sont constitués d'éléments libres de différentes formes et textures que les enfants peuvent utiliser séparément ou ensemble dans différentes configurations à des fins de construction ou de simple manipulation.



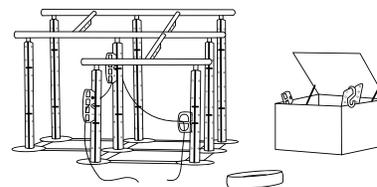
Systèmes de construction géants

Petite enfance / Tout-petits / Enfance / Préadolescents



Système de construction géant

Petite enfance / Tout-petits / Enfance / Préadolescents



Système de construction géant

Petite enfance / Tout-petits / Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Permettent de développer différentes habiletés physiques telles que l'équilibre et l'aptitude à la course d'obstacles, mais aussi la coordination oculomanuelle.

Suscitent des expériences sensorielles des caractéristiques distinctives des objets, des symboles graphiques, des modèles et autres stimuli.

Développement socioaffectif

Favorisent l'interaction sociale, la coopération, la communication, la résolution de conflits.

Les enfants travaillent ensemble pour construire et déplacer leurs propres mondes et créer des jeux.

Développement cognitif

Développent la stratégie de construction, l'imagination et l'aptitude à la résolution de problèmes.

Amènent à une compréhension de l'espace en trois dimensions.

Tables de jeu

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs

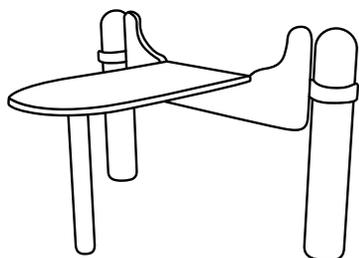
Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre indicatif.

Groupes d'âge

Enfance : 5 à 9 ans

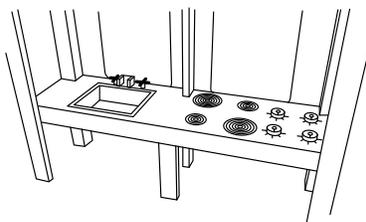
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : Tables pour jeux de palets, de billes, d'échecs ou de dames, de cartes, tennis de table, baby-foot, etc.



Tablette

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



Cuisinette

Tout-petits / Petite enfance / Enfance

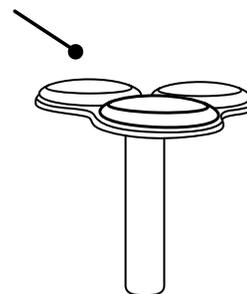


Table de musique

Tout-petits / Petite enfance / Enfance

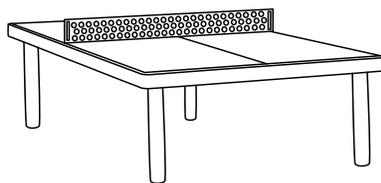
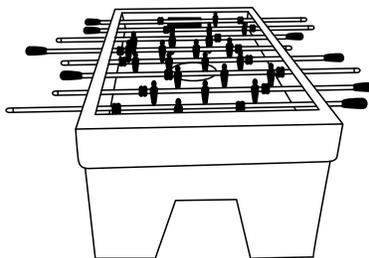


Table de tennis de table

Enfance / Préadolescents



Babyfoot

Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Selon le jeu, ces tables permettent aux enfants de renforcer leurs aptitudes motrices et leur coordination.

Le jeu nécessite une coordination œil-main.

Développement socioaffectif

Les jeux collectifs nécessitent une bonne coordination et coopération entre les joueurs d'une même équipe, ainsi que le respect des règles et des adversaires pour le bon déroulement des parties.

Encouragent une saine compétition tout en développant les compétences sociales de base.

Développement cognitif

La plupart de ces jeux font appel aux capacités cognitives des enfants, qui doivent saisir l'information rapidement et prendre des décisions stratégiques en peu de temps.



S'assurer que la hauteur convient et que la surface au sol est accessible en fauteuil roulant.

S'assurer de prévoir plusieurs sièges aux tables pour enfants.

Tunnels

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

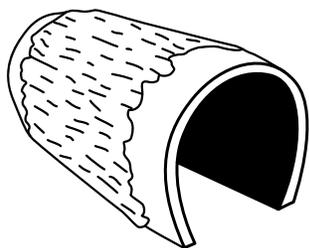
Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

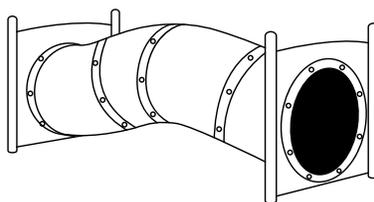
Les tunnels permettent aux tout-petits de bouger dans un espace délimité.

Il existe différents types de tunnels : avec ou sans hublots, bas, autonomes, etc.



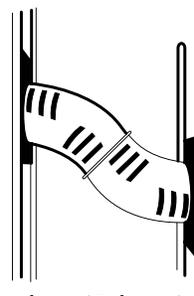
Tunnel au sol

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



Tunnel au sol

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



Tunnel surélevé ou de transition entre deux équipements

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Développent les habiletés de locomotion telles que ramper, se déplacer à quatre pattes, s'introduire dans un espace étroit, marcher, courir, jouer avec les sons de voix, traverser un couloir sombre.

Chez les plus petits, ils permettent de gérer l'équilibre : l'enfant trouve son équilibre en s'appuyant sur les parois.

Développement socioaffectif

Permettent aux enfants de se rencontrer, se cacher ou s'isoler.

Développement cognitif

Permettent aux enfants d'explorer et de s'orienter dans l'espace.

Panneaux d'activités

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

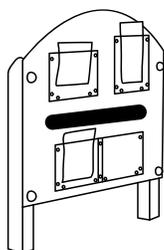
Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

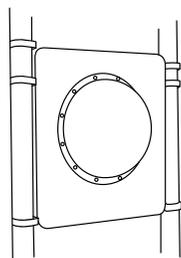
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : les panneaux d'activités regroupent différentes activités de manipulation qui accroissent les habiletés cognitives et sensorielles des enfants.



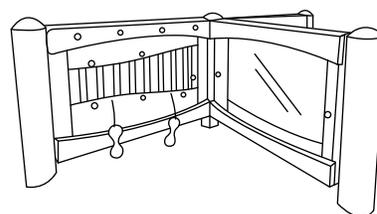
Panneau d'accueil

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



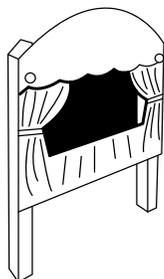
Panneau

Tout-petits / Petite enfance



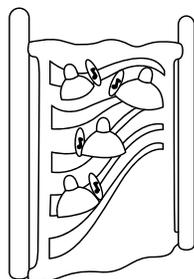
Panneau vitré ou miroir

Tout-petits / Petite enfance



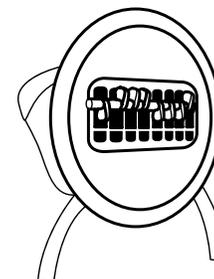
Panneau de théâtre

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



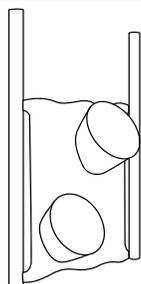
Panneau de musique

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



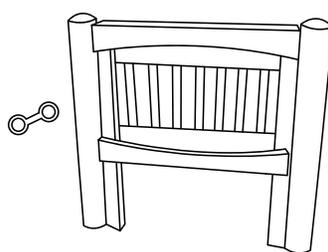
Panneau de musique

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



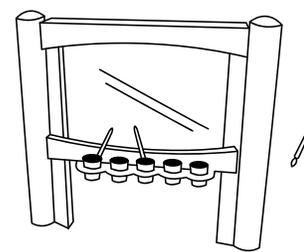
Panneau de musique

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



Panneau de musique

Tout-petits / Petite enfance / Enfance



Panneau de dessin

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents

suite ▼

Panneaux d'activités / suite

Développement physique et sensoriel

Les jeux musicaux stimulent la perception auditive (mémoire des sons, harmonie des sons).

Les couleurs vives et contrastées, les différents signes stimulent les facultés visuelles des enfants.

Certains panneaux offrent une nouvelle façon de jouer grâce à des jeux d'adresse.

Développement socioaffectif

Favorisent les interactions et l'entraide dans la résolution des exercices.

Développement cognitif

L'association de formes et la reconnaissance de nombres mobilisent les capacités de réflexion, de logique et de concentration.

La compréhension des consignes de jeu sollicite les capacités d'observation et d'analyse.

Les jeux musicaux développent la créativité.



Faciliter l'accessibilité par des entrées assez grandes et des dimensions intérieures suffisantes pour exécuter des manœuvres aisées.

Plateformes

Note concernant les groupes d'âge des utilisateurs (Norme CSA-Z614 Chapitre 5)

Les habiletés physiques varient d'un enfant à l'autre et sont propres à chaque enfant. Le développement est un processus continu. Les groupes d'âge des utilisateurs ne sont donnés qu'à titre de lignes directrices à l'intention du propriétaire/exploitant, mais ne correspondent pas nécessairement à l'âge réel de l'enfant. Une surveillance adéquate des enfants qui tient compte de leur âge, de leur développement et de leurs habiletés devrait être assurée.

Groupes d'âge

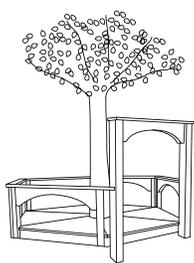
Tout-petits : dès qu'ils sont capables d'y accéder par eux-mêmes à 2 ans

Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

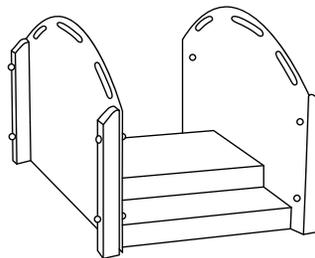
Préadolescents : 9 à 12 ans

Définition : les plateformes sont des surfaces planes plus ou moins surélevées sur lesquelles plus d'un utilisateur peut se tenir debout et se déplacer librement. Elles maintiennent l'intérêt des enfants. Quand elles sont à leur portée, les enfants trouveront tôt ou tard leur juste utilisation. Elles peuvent être de différentes grandeurs et couleurs, et placées à plusieurs endroits.



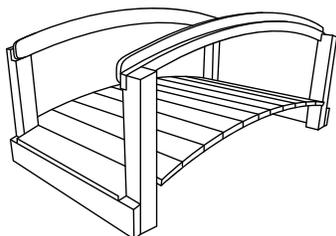
Plateforme basse

Tout-petits / Petite enfance / Enfance / Préadolescents



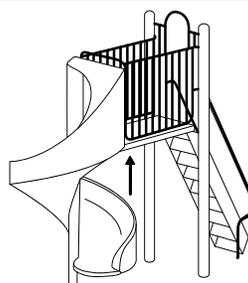
Plateforme avec marches

Tout-petits / Petite enfance



Passerelle

Tout-petits / Petite enfance



Plateforme haute

Enfance / Préadolescents

Développement physique et sensoriel

Permettent de monter, descendre, sauter, se redresser, ramper d'un bord à l'autre.

Les structures comportant des plateformes hautes et d'autres composantes de transition induisent une dépense d'énergie élevée.

Développement socioaffectif

Le rassemblement sur une plateforme permet des échanges et des jeux de rôle.

Les plus grands seront incités à faire preuve d'entraide dans les sections difficiles et développeront le respect des autres en fonction des capacités et aptitudes de chacun.

Développement cognitif

Chez les plus petits, la plateforme est utile pour étaler des jouets ou les faire tomber.

La plateforme est aussi un endroit pour se reposer et observer.

Note : pour les tout-petits, les plateformes sont des endroits où ils peuvent grimper et jouer. Elles devraient être à moins de 20 cm de hauteur.

Trampolines

Groupes d'âge

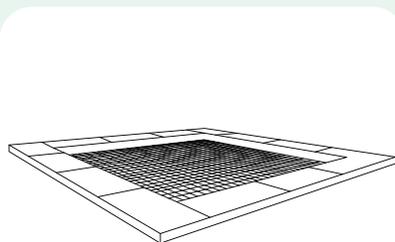
Petite enfance : 2 à 5 ans

Enfance : 5 à 9 ans

Préadolescents : 9 à 12 ans

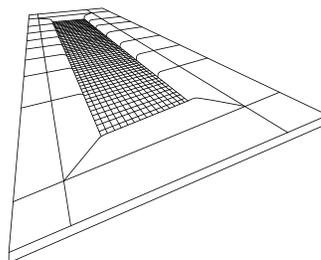
Définition : Le trampoline est une composante de jeu qui ne concorde pas avec la formulation prescriptive de la norme CSA-Z614. Il est constitué d'une membrane élastique peu flexible fixée à un cadre métallique par des ressorts, sur laquelle on exécute des sauts.

Le propriétaire, le concepteur de l'aire de jeu et le fabricant de la composante devront en faire une évaluation en fonction des dangers qui pourraient causer des blessures au cours de l'utilisation raisonnablement prévisible de l'aire de jeu. L'annexe J de la norme CSA-Z614 fournit un exemple d'identification des dangers et d'évaluation des risques pour cette composante de jeu. Ce type d'équipement devrait être installé préférentiellement autour d'une surface synthétique.



Trampoline carré

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



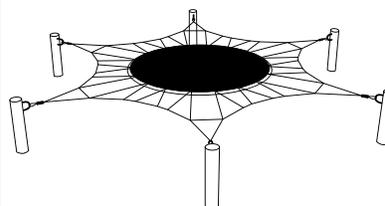
Piste de trampoline

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Aménagement de trampolines

Petite enfance / Enfance / Préadolescents



Trampoline intégré dans une structure

Petite enfance / Enfance / Préadolescents

suite ▼

Trampolines / suite

Développement physique et sensoriel

Font travailler le système vestibulaire qui contribue à la proprioception et à un bon équilibre et font progresser les capacités sensorielles.

Améliorent la gestion de l'équilibre sur des surfaces instables.

Développent la coordination et la force des membres.

Renforcent les muscles squelettiques et développent les réflexes musculo-squelettiques.

Développement socioaffectif

L'enfant prend plaisir et satisfaction à sauter sur un trampoline.

Permettent d'éprouver la stabilité et incitent les enfants à avoir confiance en eux.

En décidant du rythme du jeu, les enfants développent leur autonomie. Selon les différents seuils de difficulté, favorisent la prise de risques et le dépassement de soi.

Lorsque plusieurs trampolines sont disposés côte à côte, le jeu collectif que peuvent susciter ces équipements demande une synchronisation entre tous les participants.

Développement cognitif

En agissant sur l'équipement, l'enfant effectue ses premières déductions et construit donc son intelligence.

Développement de l'aptitude à la résolution de problèmes en raison de la force à déployer pour actionner l'oscillation (mettre l'équipement en mouvement).

L'enfant développera à son rythme le raisonnement logique en situation de déséquilibre.

Il développera aussi sa capacité de concentration.



Le trampoline est particulièrement intéressant pour les enfants en manque d'équilibre, les enfants autistes et les enfants hyperactifs.

RÉPERTOIRE DES FOURNISSEURS DU QUÉBEC

Les fabricants et distributeurs répertoriés dans ce document ne vendent pas uniquement des produits certifiés par IPEMA à la norme CSA-Z614 ou par TÜV EN1176. Il est donc de la responsabilité de l'acheteur d'aller vérifier que la majorité des composantes proposées soit bien certifiée. De plus, pour les produits certifiés TÜV EN 1176 ou ASTM 1487, il est important de demander une attestation de conformité à la norme CAS Z614 émise par le fabricant ou le distributeur.

Les noms et les adresses des compagnies sont donnés à titre d'information seulement. Cette liste ne se veut pas exhaustive, elle s'avère être le simple résultat d'une brève recherche sur le sujet.

Fabricants d'équipements d'aire de jeu	Adresse du représentant au Québec	Téléphone, courriel et site internet	Légendes
 Atelier Go-Élan www.goelan.com	Go-Élan 630, boulevard Bécancour Bécancour QC G9H 3S7	Téléphone : 819 298-3431 Sans frais : 1 888 878-3431 www.goelan.com	 <p>IPEMA offre un service de certification indépendant en vertu duquel TÜV SÜD America atteste la conformité aux exigences de la norme CAN/CSA-Z614 sur les aires et équipements de jeu (à l'exception du chapitre 9.8).</p> <p>Le sceau de certification IPEMA indique que le fabricant a reçu une attestation écrite du laboratoire indépendant certifiant que le produit associé au sceau respecte la norme CAN/CSA-Z614 sur les aires et équipements de jeu (à l'exception du chapitre 9.8) et qui doit être conservée au registre du propriétaire.</p> <p>Site IPEMA pour récupérer les certificats des produits : www.ipema.org</p> <hr/>  <p>TÜV SÜD offre un service de certification indépendant pour l'équipement d'aires de jeu publiques européen et les matériaux de surface pour la zone de protection conformes aux normes EN 1176 (parties 1 à 11).</p> <p>Le sceau de certification TÜV SÜD indique que le fabricant a reçu une attestation écrite du laboratoire indépendant certifiant que le produit associé au sceau respecte la norme EN 1176 (parties 1 à 11) et qui doit être conservée au registre du propriétaire.</p> <p>Site pour récupérer les certificats des produits : www.certipedia.com</p>
 Équipements Récréatifs Jambette inc. www.jambette.com	Équipements Récréatifs Jambette inc. 700, rue des Calfats Lévis QC G6V 9E6	Téléphone : 418 837-8246 Sans frais : 1 877 363-2687 jambette@jambette.com www.jambette.com	
 Game Time Inc. www.gametime.com	Tessier Récréo-Parc 825, rue Théophile-Saint-Laurent C.P. 57, Nicolet QC J3T 1A1	Téléphone : 819 293-8591 Sans frais : 1 800 838-8591 recreo-parc@tessier-rp.com www.tessier-rp.com	
 Big Toys www.bigtoys.com			
 Berliner Seilfabrik www.berliner-seilfabrik.com			
 Urban design Berlin www.urbandesignberlin.com			
 Everlast climbing www.everlastclimbing.com			
 Ultra play www.ultraplay.com			
 Kompan www.kompan.com	Atmosphere 17999, rue J-A-Bombardier Mirabel QC J7J 2H8	Téléphone : 450 419-3480 Sans frais : 1 800 773-0737 info@atmosphere.ca www.atmosphere.ca	
 Corocord www.corocord.com			
 Landscape Structure inc. www.playlsi.com	A.B.C récréation 1527, Aut. 440 Ouest, Suite 200 Laval QC H7L 3W3	Téléphone : 450 682-4477 Sans frais : 1 877 571-4747 www.abcrecreationqc.com	
 Play Power Little Tikes Commercial www.littletikescommercial.com	Techsport 4994, route 125 Rawdon QC J0K 1S0	Téléphone : 450 834-3222 Sans frais : 1 800 361-9463 info@techsport.ca www.techsport.ca	
 Miracle-Recreation www.miracle-recreation.com			
 UPC PARKS Universal Precast Concrete https://www.upcparks.com			
 Playworld Systems, inc. www.playworldsystems.com	Simexco Group 1709, Montée Ste-Julie Ste-Julie QC J3E 1Y2	Téléphone : 450 922-2040 Sans frais : 1 888 441-2040 info@simexco.com www.simexco.com	
 Lappset www.lappset.com			
 Husson www.husson.eu/en/urban-furniture			
 Playcraft systems (krauss carft inc.) www.playcraftsystems.com	Unova Aires De Jeux 11800, Avenue Adolphe Caron Montréal QC H1E 7J3	Téléphone : 514 788-8809 Sans frais : 1 877 518-8809 info@unova.ca www.unova.ca	
 Elephant Play www.elephantplay.com			
 Henderson Recreation hendersonplay.com			
 Kan-Go-Roo playground Ltd. www.kangoroo.com	Multi-jeux Marlin 1808, route Hardwood Vaudreuil Dorion QC J7V 8P2	Téléphone : 450 424-0484 Sans frais : 1 877 424-0484 www.multijeuxmarlin.com	

INVENTAIRE DES COMPOSANTES DE JEU

Le formulaire d'inventaire permet de recenser tous les équipements présents dans un parc selon la zone dans laquelle ils se situent, le type d'équipement ou de composante, le groupe d'âge auquel il est destiné, le fabricant et l'année de fabrication.



Voir formulaire

ZONE DE JEU	COMPOSANTS	FABRICANT	ANÉES DE FABRICATION DU FABRICANT	IDENTIFICATION DU BIEN	IDENTIFICATION DU BIEN	
1	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
2	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
3	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
4	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
5	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
6	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
7	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
8	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
9	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
10	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
11	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
12	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
13	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
14	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>
15	Zone	<input type="radio"/> Composante ou jeu	FABRICANT	<input type="radio"/>	Identification	<input type="radio"/>

RÉFÉRENCES

Embracing Active Learning; Understanding Movement to Better Support the Child.

Frost J.L, Brown, P.S, Sutterby, J.A. et Thornton, C.D. (2004). The Developmental Benefits of Playgrounds. Research Results from Leading Experts on Playgrounds and Child Development. Olney, Maryland : Association for Childhood Education International.

Frost J.L, Wortham S.C., Reifel S. (2008). Play and Child Development (Third Edition). Pearson.

Gabbard C.P. (2011). Lifelong Motor Development (Sixth Edition). Don Mills, Ontario : Pearson - Benjamin Cummings.

Groupe CSA (2015). Norme Z614-14 Aires et Équipements de jeu. Toronto, Ontario - Groupe CSA.

Hendricks B.E. (2001). Designing for Play. Ashagate publishing.

International Play Equipment Manufacturers Association <https://ipema.org/>

Melsbach S. (2015). Bouger c'est naturel. Regroupement des centres de la petite enfance de la Montérégie.

Proludic. Le jeu pour apprendre et enseigner. Repéré à <https://www.proludic.com/ecatalogue/HTML5-Version/Ecole-2015-fr/index.html#page/30>

Proludic. L'aire de jeu inclusive. Repéré à <http://www.proludic.com/ecatalogue/HTML5-Version/Inclusive-2015-fr/index.html>

Voice of Play. Benefits of play. Repéré à <http://voiceofplay.org/benefits-of-play/>

