

Aires de jeu accessibles au Canada



Guide pour
l'aménagement des aires
de jeu accessibles aux
personnes ayant
un handicap.
Selon l'Annexe H
de la norme
CAN/CSA-Z614

*Alliance de vie active pour les
Canadiens/Canadiennes ayant un handicap*



Introduction

Depuis mai 2007, l'Association canadienne de normalisation (CSA) a ajouté un guide d'accessibilité à sa norme *Aires et équipement de jeu* (CAN/CSA-Z614). Cette ligne directrice supplémentaire est intitulée (annexe H): *Aires et équipements de jeu qui sont accessibles aux personnes handicapées*.

Pour sensibiliser et promouvoir l'utilisation de l'annexe H, un groupe inter-agence a élaboré plusieurs ressources, y compris ce guide.

L'annexe H ressemble de près au *Americans with Disabilities Act : section 1008 - Aires de jeu*.

L'Annexe H

L'annexe H établit les exigences minimales concernant l'accessibilité des nouvelles aires de jeu et de celles qui subissent des rénovations et des réfections. Elle fournit des spécifications pour les éléments d'une aire de jeu afin de créer un niveau général d'utilisation pour les enfants ayant un handicap. On y souligne l'importance d'assurer que les enfants ayant un handicap puissent avoir accès aux diverses composantes qu'offre une aire de jeu.

L'annexe H est un ajout informatif à la norme CAN/CSA-Z614, mais a été rédigée en langage normatif ou obligatoire. Cela signifie que les utilisateurs de la norme CAN/CSA-Z614 doivent formellement adopter l'annexe H en tant qu'exigence additionnelle à la norme. Cela peut se faire de plusieurs façons, y compris en modifiant la politique actuelle et en ajoutant l'annexe H en tant qu'exigence dans le cadre d'une demande de proposition (DP).

Les concepteurs et les propriétaires/exploitants sont encouragés à dépasser les lignes directrices lorsque possible pour fournir encore plus d'accessibilité et d'opportunités. Le fait d'incorporer l'accessibilité à la conception d'une aire de jeu devrait se faire dès le début du processus de planification en prêtant attention à l'aménagement, les voies de circulation et le choix des composantes de jeu.

Pour faciliter l'engagement chez les concepteurs, les propriétaires/exploitants et le public intéressé par le contenu de l'annexe H, ce guide se divise en 5 sections :

- Où l'annexe H s'applique-t-elle?
- Qu'est-ce qu'une composante de jeu?
- Combien des composantes de jeu doivent être situées sur une voie accessible?
- Quelles sont les exigences pour les voies accessibles?
- Quelle autre exigence relative à l'accessibilité s'applique aux composantes de jeu?

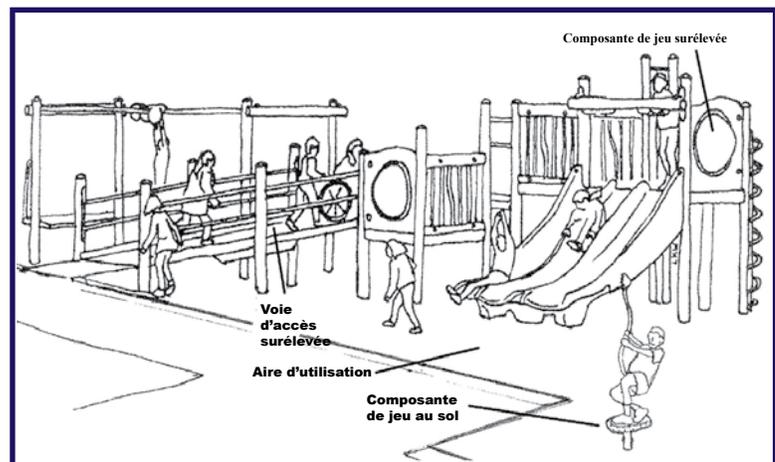
Vous pouvez obtenir d'autres exemplaires du présent guide ainsi que d'autres ressources connexes en ligne au <http://lin.ca/accessible-play-spaces>.

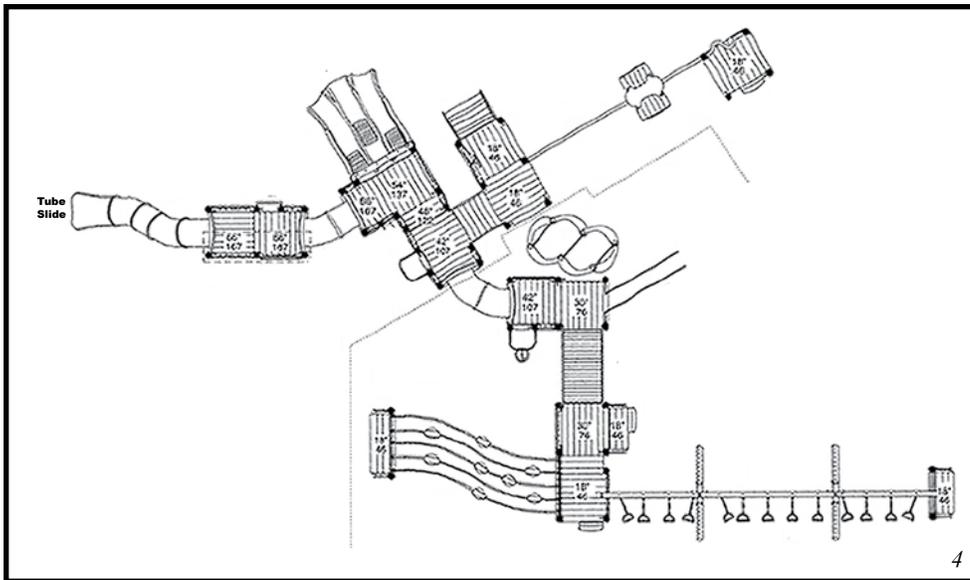
Table des matières

| | |
|---|----------------|
| Terminologie des aires de jeu | 3 |
| Où l'annexe H s'applique-t-elle? | 4 - 6 |
| Nouvelle construction | 4 |
| Rénovations et réfections | 4 |
| Création d'une aire de jeu par phase | 4 |
| Aires de jeu divisées selon l'âge | 5 |
| Aires de jeu divisées de façon géographique | 6 |
| Qu'est-ce qu'une aire de jeu? | 7 - 11 |
| Les composantes de jeu | 7 |
| Différents « types » | 8 - 9 |
| Les composantes de jeu surélevées | 10 |
| Les composantes de jeu au niveau du sol | 11 |
| Combien des composantes de jeu doivent être situées sur une voie accessible? | 12 - 14 |
| Les composantes de jeu au sol – Une de chaque type | 12 |
| Exigences relatives aux composantes au sol – Selon les composantes de jeu surélevées | 13 |
| Les composantes de jeu surélevées | 14 |
| Guide étape par étape | 15 |
| Exemple d'évaluation d'une aire de jeu | 16 |
| Quelles sont les exigences relatives aux voies accessibles? | 17 - 30 |
| Les voies accessibles | 17 |
| Les voies accessibles au sol | 18 - 19 |
| Les surfaces au sol accessibles | 20 |
| Les surfaces accessibles situées dans la zone d'utilisation | 20 - 21 |
| Les voies accessibles surélevées | 22 |
| Lorsqu'il faut des rampes | 23 - 25 |
| Lorsque les systèmes de transfert sont utilisés | 26 - 29 |
| Composantes surélevées interreliés | 30 |
| Quelles autres exigences relatives à l'accessibilité faut-il appliquer aux composantes de jeu? ... | 31 |
| Surface libre au plancher ou surface libre au sol | 31 |
| Espace de manœuvre | 32 |
| Points d'entrée et sièges | 33 |
| Tables de jeu | 34 |
| La portée (Consultatif) | 35 |
| Remerciements | 37 |

Terminologie des aires de jeu

- Accessible** « un site ou immeuble avec ses installations que peuvent aborder, pénétrer et utiliser les individus, y compris les personnes ayant un handicap physique, sensoriel ou cognitif » (CAN/CSA-B651).
- Voie accessible** « chemin continu et dégagé qui mène du périmètre de la zone d'utilisation à l'équipement » (ASTM F1487).
- ASTM International** American Society for Testing and Materials
- CAN/CSA-Z614** Aires et équipement de jeu est la norme développée par le comité technique de la CSA sur les aires de jeu et l'équipement destinés aux enfants.
- CSA** l'abréviation utilisée pour l'Association canadienne de normalisation, une association à but non lucratif qui dessert l'industrie, le gouvernement et les consommateurs au Canada et à l'étranger.
- Libre** dégagé
- Structure de jeu combinée** deux structures de jeu (ou plus) qui sont attachées ou reliées afin de créer une unité intégrée qui fournit plus d'une activité de jeu.
- Pente transversale** une pente perpendiculaire à la direction du déplacement (voir pente de course) (voir pente).
- Composante de jeu surélevée** une composante de jeu que l'on peut aborder au dessus du niveau du sol ou et qui fait partie d'une structure de jeu composée de deux composantes ou plus qui sont reliées ou attachées afin de créer une unité intégrée fournissant plus d'une activité de jeu.
- Composante de jeu au sol** une composante de jeu dont l'accès se situe au niveau du sol.
- Composante de jeu** un élément qui vise à générer des possibilités précises de jouer, de socialiser ou d'apprendre. Les composantes de jeu peuvent être fabriquées ou naturelles et peuvent être des unités autonomes ou faire partie d'une structure de jeu combinée.
- Zone de protection** la surface amortissante qui se trouve sous et autour de la structure de jeu ou l'équipement, et sur lequel on prévoit qu'un utilisateur pourrait atterrir en tombant ou en sortant de l'équipement.
- Rampe** une surface piétonnière dont l'inclinaison est supérieure à 1:20
- Pente** l'inclinaison qui est parallèle à la direction du déplacement (voir la pente transversale)





Au début de la phase deux, l'aire de jeu est entièrement réévaluée.

Aires de jeu divisées selon l'âge

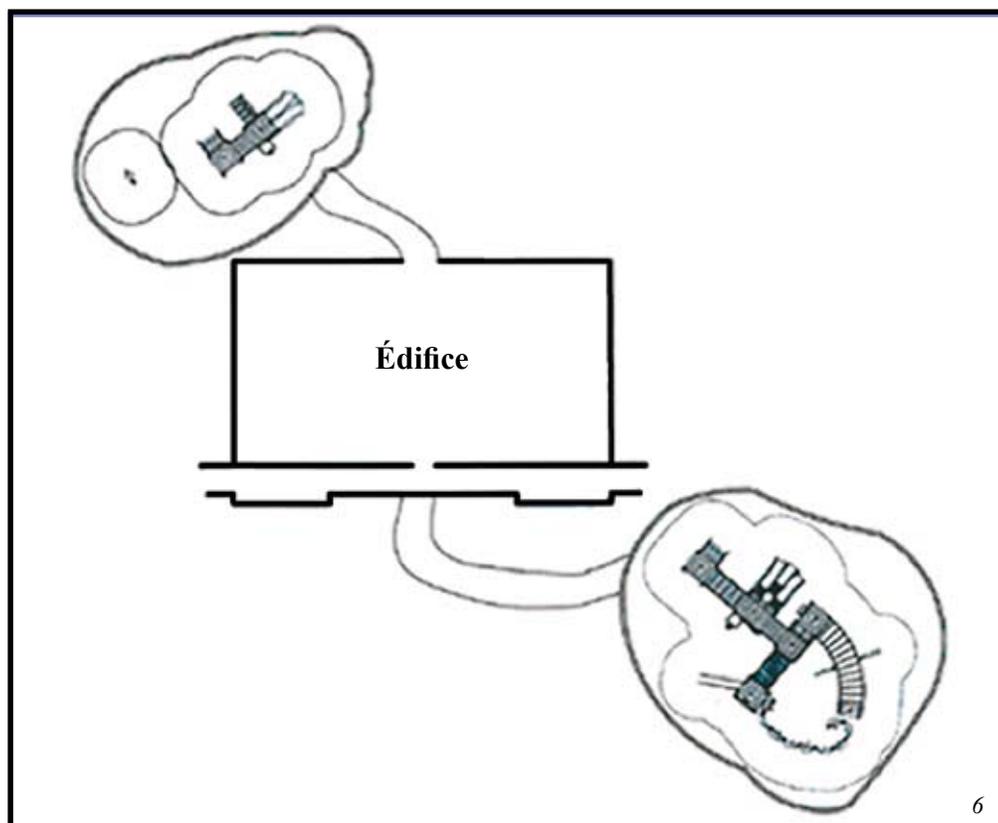
En appliquant l'annexe H, les aires de jeu conçues pour différents groupes d'âge doivent être considérées séparément.

Une aire de jeu conçue pour les enfants âgés de 18 mois à 5 ans est considérée être distincte de celle qui est destinée aux enfants de 5 à 12 ans. Donc, la conformité à l'annexe H devrait être envisagée pour chaque aire de jeu.



Cette aire de jeu double est conçue pour les enfants âgés de 18 mois à 5 ans et de 5 ans à 12 ans. Chaque section devrait être évaluée séparément.

Aires de jeu divisées géographiquement



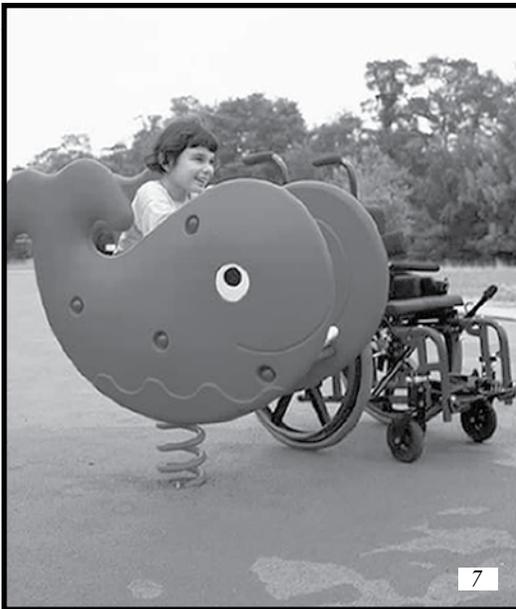
Les grands espaces géographiques peuvent contenir plusieurs aires de jeu dans un parc. Lorsque les aires de jeu sont séparées par la géographie du site, elles sont considérées être des aires de jeu distinctes. . L'annexe H s'applique donc à chacune d'elles.

QU'EST-CE QU'UNE COMPOSANTE DE JEU?

Composante de jeu

Une composante de jeu est un élément conçu pour générer des opportunités spécifiques pour le jeu, la socialisation et l'apprentissage. Les composantes de jeu peuvent être fabriquées ou naturelles et peuvent être une unité autonome ou faire partie d'une structure de jeu combinée. Les balançoires, les appareils sur ressort, les tables d'eau, les maisonnettes, les glissoires et les jeux d'escalade sont parmi les nombreuses composantes de jeu différentes.

Aux fins de l'annexe H, les rampes, les systèmes de transfert, les marches, les plateformes et les toits ne sont pas considérés comme des composantes de jeu. Ces éléments sont généralement utilisés pour relier d'autres éléments d'une structure de jeu combinée. Bien qu'il soit possible de socialiser et de jouer à des jeux d'imagination sur ces éléments, ils ne sont pas conçus spécifiquement pour le jeu.



Appareil sur ressort



Appareil à grimper

Balanoire



9

Glissoire



10

En appliquant l'annexe H, il faut identifier les différentes expériences que peuvent fournir les composantes de jeu.

Différents « types »

Au moins l'un de chacun des types de composantes de jeu fournis au niveau du sol doit être situé sur une voie accessible.

Différents « types » de composantes de jeu sont basés sur l'expérience générale que fournit l'élément de jeu. Différents types peuvent offrir, sans s'y limiter, des expériences telles que se bercer, se balancer, grimper, faire des rotations rapides et glisser.



Un type de balançoire



Un type de composante pour se bercer

Une composante de jeu multiple, individuelle



Le nombre d'individus pouvant utiliser une composante de jeu à la fois ne détermine pas la quantité des composantes de jeu fournies dans une aire de jeu. Une composante de jeu peut accueillir de nombreux enfants mais est considérée un genre d'expérience de jeu -- ou un élément de jeu -- dans l'aire de jeu.

Exemples des types de glissoires



Tandis qu'une glissoire en spirale fournit une expérience légèrement différente d'une glissoire droite, les deux activités fournissent la même expérience primaire, soit une sensation de descente rapide ou de glissade. Une glissoire en spirale et une glissoire droite sont donc considérées comme un « type » d'expérience de jeu.

Les composantes de jeu surélevées

Une composante de jeu surélevée est une composante de jeu située à un niveau plus élevé ou moins élevé que le sol et qui fait partie d'une structure de jeu combinée. Les composantes de jeu qui sont attachées à une structure de jeu combinée et dont l'accès est à partir d'une plateforme ou d'un palier sont considérées des composantes de jeu surélevées.

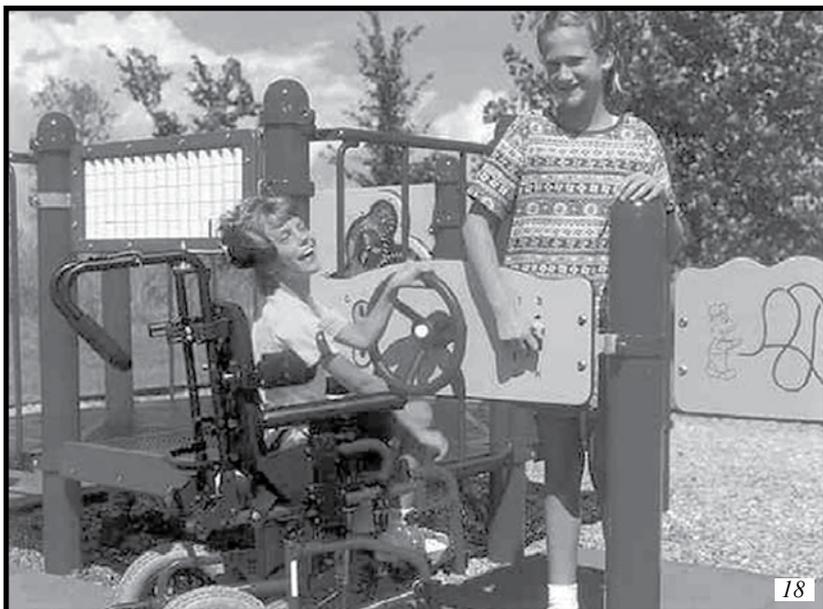


Cet appareil à grimper est considéré une composante surélevée, puisqu'on peut y avoir accès à partir du niveau du sol ou de plus haut au moyen d'une plateforme ou d'un palier sur une structure de jeu combinée.



Les composantes de jeu au sol

Les composantes de jeu au sol sont des composantes dont l'accès est au niveau du sol. Par exemple, un enfant peut accéder à un appareil sur ressort au niveau du sol en empruntant la voie accessible. L'enfant peut ensuite monter puis descendre directement à partir de la voie accessible. L'activité est considérée être au niveau du sol puisque l'enfant y accède à partir de la voie au sol.



Les composantes de jeu au sol peuvent faire partie d'une structure combinée.

Les composantes au sol peuvent aussi être des unités autonomes d'une aire de jeu.



Lorsque plus d'une composante de jeu au sol sont requises sur une voie accessible, les composantes de jeu doivent être intégrées. Les concepteurs doivent considérer le placement optimal des composantes de jeu au sol afin de favoriser l'interaction et la socialisation entre tous les enfants. Le fait de regrouper dans un seul emplacement toutes les composantes de jeu au sol qui sont accessibles aux enfants ayant un handicap ne constitue pas une mesure d'intégration.

COMBIEN DE COMPOSANTES DE JEU DOIVENT ÊTRE SITUÉES SUR UNE VOIE ACCESSIBLE?

Les composantes de jeu au sol

Il existe deux exigences concernant le nombre des composantes de jeu au sol qui doivent être situées sur une voie accessible :

- Une composante de chaque type
- Les exigences au sol selon le nombre de composantes de jeu surélevées

Une composante de chaque type

Au moins un de chaque type de composante de jeu au sol qu'offre l'aire de jeu doit être situé sur la voie accessible.

À titre d'exemple, cette aire de jeu comprend une structure de jeu combinée, deux appareils sur ressort et une série de balançoires (voir image). Pour rencontrer les exigences, une voie accessible doit relier au moins un appareil sur ressort et une balançoire pour fournir chacun des types d'expériences ludiques au sol qu'offre l'aire de jeu.



Exigences au sol selon les composantes de jeu surélevées

Le nombre et la variété des composantes de jeu au sol qui doivent être situées sur une voie accessible sont aussi déterminés par le nombre de composantes surélevées qu'offre l'aire de jeu.

Cette exigence vise à fournir une variété d'expériences pour les individus qui choisissent de demeurer auprès de leurs aides à la mobilité, ou qui choisissent de ne pas se transférer vers les composantes de jeu surélevées.

Table H.1

| <i>Nombre de composantes de jeu surélevées fournies</i> | <i>Nombre minimal de composantes de jeu au sol qui doivent être situées sur une voie accessible</i> | <i>Nombre minimal de différents types de composantes de jeu au sol qui doivent être situés sur une voie accessible</i> |
|---|---|--|
| 1 | Sans objet | Sans objet |
| 2 à 4 | 1 | 1 |
| 5 à 7 | 2 | 2 |
| 8 à 10 | 3 | 3 |
| 11 à 13 | 4 | 3 |
| 14 à 16 | 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 3 composantes additionnelles en surplus de 25 ou la proportion | 5 |

Si les rampes fournissent l'accès à au moins 50 pour cent des composantes de jeu surélevées - qui doivent comprendre au moins trois différents types de jeu - alors les composantes additionnelles au sol ne sont pas requises.

Dans l'aire de jeu illustrée à la page 12, la structure combinée est constituée de quatre composantes de jeu surélevées (panneau à bulles, glissoire, volant et panneau tic-tac-toe). Selon le tableau, au moins une composante de jeu au sol doit être fournie et au moins un différent type. L'appareil sur ressort ou la balançoire peut servir à rencontrer l'exigence visant « un de chaque type » et peut aussi servir à rencontrer le nombre minimal déterminé par le tableau H.1.

Les composantes de jeu surélevées

Au moins 50 pour cent des composantes de jeu surélevées doivent être situées sur une voie accessible.

Les aires de jeu ayant 20 composantes surélevées ou plus doivent utiliser des rampes pour relier au moins 25 pour cent de ces composantes. Un système de transfert ou des rampes peuvent relier les autres composantes de jeu surélevées qui doivent être situées sur une voie accessible.



Les aires de jeu ayant moins de 20 composantes de jeu surélevées peuvent utiliser un système de transfert plutôt que des rampes pour relier au moins 50 pour cent des composantes surélevées.



GUIDE PAR ÉTAPES POUR L'APPLICATION DE L'ANNEXE H

Guide par étape

Ce guide par étapes est fourni afin de vous aider à évaluer une aire de jeu pour qu'elle rencontre les exigences minimales de l'annexe H. Le guide est divisé en deux étapes et laisse des espaces pour entrer les valeurs numériques des composantes de jeu afin d'évaluer la conception d'une aire de jeu spécifique.

Étape 1)

Total des composantes de jeu surélevées =

Évaluer la situation actuelle

Nbre total des composantes le long de la voie accessible (réponse = item "A")

Variété des types de jeu le long de la voie accessible (réponse = item "X")

Évaluer les besoins (à partir du Tableau H.1)

Nbre min. de composantes au sol requises le long de la voie accessible (réponse = item "B")

Variété de types différents de jeu requis le long de la voie accessible (réponse = item "Y")

sol requises le

Comment y arriver

Nbre total des composantes qu'il faut ajouter (item "B" moins item "A")

Variété totale des types de jeu qu'il faut ajouter (item "Y" moins item "X")

*un nombre négatif dans l'une ou l'autre des boîtes indique que le site fournit déjà plus que le nombre minimal de composantes

Étape 2)

Évaluer l'accès aux composantes surélevées

Nbre total de composantes surélevées =

- S'il y a 20 composantes ou plus, des rampes menant à 25 % et des rampes ou des systèmes de transfert menant à un autre 25 % des composantes.
- S'il y a 19 composantes ou moins, un système de transfert ou une rampe menant à 50 % des composantes.

EXEMPLE D'UNE ÉVALUATION D'UNE AIRE DE JEU

L'exemple ci-bas démontre comment le guide par étapes ou le « calculateur d'accessibilité » peut servir à déterminer si les exigences ont été rencontrées pour l'aire de jeu et comment combler les lacunes s'il y a lieu.

Étape 1)

| | |
|---|--|
| Total des composantes de jeu surélevées = 20 | |
| Évaluer la situation actuelle | |
| Nbre total des composantes le long de la voie accessible (réponse = item "A") | Variété des types de jeu le long de la voie accessible (réponse = item "X") |
| 5 | 3 |
| Évaluer les besoins (à partir du Tableau H.1) | |
| Nbre min. de composantes au sol requis de la voie accessible (réponse = item "B") | Variété de différents types de jeu requis le long de la voie accessible (réponse = item "Y") |
| 7 | 4 |
| Comment y arriver | |
| Nbre total des composantes qu'il faut ajouter (item "B" moins item "A") | Variété totale des types de jeu qu'il faut ajouter (item "Y" moins item "X") |
| 7 - 5 = 2 | 4 - 3 = 1 |

*un nombre négatif dans l'une ou l'autre des boîtes indique que le site fournit déjà plus que le nombre minimal de composantes

Ceci indique qu'il y a 5 composantes le long de la voie accessible, mais qu'il en faudrait 7. Il faut donc ajouter 2 composantes.

Ceci indique qu'il y a 3 différents types de composantes de jeu le long de la voie accessible, mais qu'il en faudrait 4. Il faut donc rajouter 1 nouveau type de composante.

Étape 2)

| |
|---|
| Évaluer l'accès aux composantes surélevées |
| Nbre total de composantes surélevées = |
| <ul style="list-style-type: none"> • S'il y a 20 composantes ou plus, des rampes menant à 25 % et des rampes ou des systèmes de transfert menant à un autre 25 % des composantes. • S'il y a 19 composantes ou moins, un système de transfert ou une rampe menant à 50 % des composantes. |

Ceci indique qu'il y a 20 composantes ou plus dans l'aire de jeu. Donc, au moins 25 % du total des 20 (soit 5 composantes) doit être accessible par rampe, et un autre 25% (soit 5 autres composantes) doit être accessible par rampe ou par poste de transfert.

QUELLES SONT LES EXIGENCES POUR LES VOIES ACCESSIBLES?

La norme CSA B651 aborde la question des voies accessibles pour relier l'aire de jeu au terrain de stationnement, aux abreuvoirs et aux autres éléments qu'il dessert.

Cette section décrit les différentes composantes des voies accessibles au sein d'une aire de jeu, y compris l'emplacement, la largeur libre, la pente et les surfaces accessibles.

Les voies accessibles

Une voie accessible est une voie qui est spécifiquement conçue pour fournir l'accès aux individus ayant des handicaps, y compris ceux et celles qui utilisent des fauteuils roulants ou des aides à la mobilité.



Les voies accessibles situées à l'intérieur des limites des aires de jeu sont abordées dans l'annexe H. Les dispositions techniques abordent la question de la largeur, la pente et la surface, tant des voies accessibles au sol que de celles qui sont surélevées.

Il existe deux types de voies accessibles :

- Au sol
- Surélevées



Cette voie de circulation au sol relie les composantes au sol ainsi que le système de transfert qui relie les composantes surélevées.

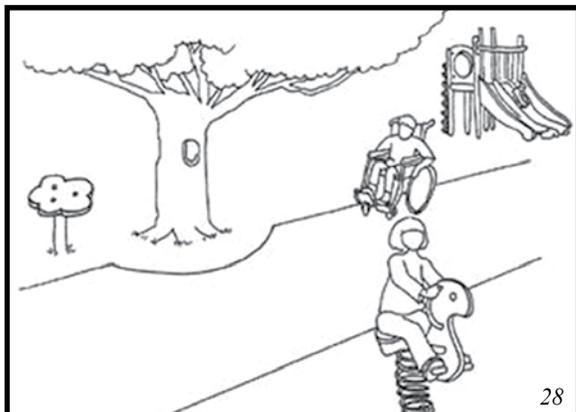


Cette voie de circulation surélevée relie les composantes de jeu surélevées d'une structure combinée.

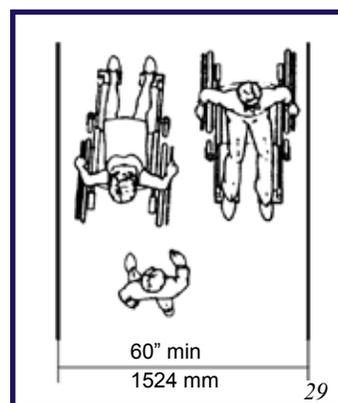
Les voies accessibles au sol

Une voie accessible au sol relie les composantes de jeu au niveau du sol.

- Largeur libre d'au moins 1524 mm (60,0 po)
- Pente maximale de 1:16



La voie peut devenir plus étroite (jusqu'à 915 mm) (36,0 po) pendant une distance de 1524 mm (60,0 po). Cela permet de contourner les éléments de conception du site tels que l'équipement existant ou les arbres.



La largeur requise de 1524 mm (60,0 po) permet à deux fauteuils roulants de se dépasser ou de changer de direction.

Les aires de jeu plus petites, soit celles qui mesurent moins de 93 mètres carrés (1000 pieds carrés), peuvent avoir des voies accessibles au sol dont la largeur libre est de 1118 mm (44 po). Il faut prévoir un diamètre de 1524 mm (60,0 po) pour faire pivoter un fauteuil roulant là où la longueur de la voie est supérieure à 915 mm (36,0 po).

Au niveau du sol, il ne faut pas avoir d'objets en saillie dans la voie accessible au sol sous la hauteur de 2032 mm (80 po), mesurée au-dessus de la surface de la voie accessible.

L'aire de jeu fournit un thème ludique pour la voie accessible. Les abris pour les bancs ont été placés à l'extérieur du périmètre de la voie, fournissant la largeur libre requise de 2032 mm sur la voie.



Pente maximale au niveau du sol

La pente maximale permise pour une voie au sol est de 1:16

Les bermes servent parfois à fournir l'accès aux sites surélevés des aires de jeu. Une berme peut être une surface en pente naturelle qui est présente sur un site d'aire de jeu montagneux, ou une voie au sol ayant des pentes.

Les concepteurs sont encouragés à considérer la protection des bords et les mains courantes sur les bermes lorsqu'il y a un dénivellement. Ne pas oublier que la pente maximale de cette « voie accessible au sol » est de 1:16.

Cependant, les mains courantes ne sont pas requises sur les rampes situées à l'intérieur de la « zone de surface de protection » au sol. Cela est permis puisque les mains courantes peuvent présenter un risque.

Cette aire de jeu fournit une voie accessible munie de bermes.



Pour accommoder un changement d'élévation le long du périmètre d'une aire de jeu - comme ces tuiles en caoutchouc placées sur une surface d'asphalte - une pente permmissible de 1:12 est utilisée pour la transition avec le périmètre de l'aire de jeu.



Les surfaces au sol accessibles

Les surfaces au sol le long des voies accessibles, les surfaces libres au plancher ou au sol et les espaces de manœuvre, doivent être conformes à la norme ASTM F1951 de l'American Society for Testing and Materials (Standard Specification pour Determination of Accessibility to Surface Systems Under and Around Playground Equipment). Cette norme évalue l'accessibilité d'une surface en mesurant le degré d'effort que doit faire un individu pour se propulser sur la surface en fauteuil roulant.

En choisissant les surfaces au sol, les exploitants devraient se renseigner sur la conformité à la norme CAN/CSA-Z614 Section 10 – surface.



Les surfaces accessibles peuvent inclure les tuiles amortissantes et sont fabriquées à partir de caoutchouc recyclé et de fibre de bois travaillé qui rencontrent les exigences de l'ASTM relatives à l'accessibilité et la sécurité. La conception peut être faite de sorte à ne pas compromettre la sécurité des individus qui utilisent l'aire de jeu lorsque les deux normes sont appliquées.

Les surfaces accessibles situées dans les zones de surface de protection

Si elles sont situées à l'intérieur des zones de surface de protection, les surfaces au sol doivent amortir les chocs et rencontrer les méthodes d'inspection spécifiées dans les normes ASTM F1292 et CEN EN 1177 (CAN/CSA-Z614, Clause 10).



Les surfaces accessibles et non-accessibles peuvent être combinées pour fournir des expériences variées et excitantes dans l'aire de jeu.



Les surfaces au sol devraient être inspectées et entretenues périodiquement et fréquemment afin d'assurer qu'elles demeurent conformes à la norme ASTM 1951 et dans le cas des zones munies de surface de protection, la norme CAN/CSA-Z614, Clause 10.



Les surfaces accessibles peuvent être conçues pour compléter le thème de l'aire de jeu, tout en fournissant un plein accès et en intégrant la surface visuellement à la conception générale. Peu importe leur niveau d'adresse, les individus pourront profiter des avantages additionnels d'une conception imaginative.



Les concepteurs et les exploitants vont probablement choisir des matériaux qui répondent le mieux aux besoins de chaque aire de jeu. Le genre de matériel choisi aura un effet sur la fréquence et le coût de l'entretien.

Les voies accessibles surélevées

Une voie d'accès surélevée est la voie empruntée pour relier les composantes de jeu surélevées.

Les voies accessibles surélevées doivent être reliées aux points d'entrée et de sortie d'au moins 50 pour cent des composantes de jeu surélevées fournies dans l'aire de jeu.

Deux méthodes souvent utilisées pour fournir l'accès aux composantes de jeu surélevées sont les rampes et les systèmes de transfert. Les rampes constituent la méthode de choix puisque pas tous les enfants en fauteuil roulant ou qui dépendent d'autres aides à la mobilité pourront utiliser les systèmes de transfert et certains pourront choisir de ne pas les utiliser.



Cette photo illustre une voie accessible surélevée :

- *Largeur libre de 915 mm (36,0 po)*
- *Largeur plus étroite de 813 mm (32,0 po) permise sur une distance de 610 (24 po) afin d'accommoder les composantes de la structure composée*
- *Le dessus des mains courantes devra se situer entre 508 et 711 mm (20,0 et 28,0 po) au-dessus de la surface de la rampe*

Lorsque les rampes sont requises

Les rampes sont requises sur les structures combinées ayant 20 composantes de jeu surélevées ou plus et doivent être reliées à au moins 25 % des composantes de jeu surélevées.

Les rampes permettent aux individus qui utilisent des fauteuils roulants ou des aides à la mobilité d'avoir accès aux composantes de jeu surélevées des structures de jeu combinées sans devoir utiliser les systèmes de transfert.



Cette aire de jeu est équipée de plus de 20 composantes de jeu et fournit l'accès aux composantes de jeu surélevées au moyen de rampes. Le système de rampes, qui consiste en rampes d'accès et paliers, doit relier au moins 25 pour cent des composantes de jeu surélevées. Le reste des composantes surélevées qui doivent être situées sur une voie accessible peuvent être reliées au moyen du système de rampe, ou par un système de transfert.

La montée d'une rampe est la distance verticale de la surface inclinée à mesure qu'elle monte ou descend. La dénivellation de la rampe est la longueur d'une surface inclinée continue, qu'elle descende ou qu'elle monte. La dénivellation maximale d'une rampe qui relie les composantes de jeu surélevées sera de 3658 mm (144,0 po) à partir d'un palier à niveau ou d'une espace de pivotement ayant une pente de 1:12.

Les rampes

Pour chaque dénivellement de rampe élevée :

- Du niveau du sol jusqu'au palier et/ou d'un palier à l'autre
- Pente maximale de 1:12
- Largeur libre minimale de 915 (36 po)
- Consulter l'annexe H pour les exceptions



Paliers

Les paliers sont les surfaces à niveau qui se trouvent au début et à la fin de chaque dénivellement de rampe.

- Doivent être aussi larges que la rampe à laquelle ils sont reliés
- Longueur minimale de 1524 mm (60 po)
- Si les rampes changent d'orientation, la largeur minimale du palier doit être de 1524 mm (60 po) afin d'accueillir le pivotement



Espace de manœuvre là où les rampes sont fournies

Au moins un espace de manœuvre doit être fourni au même niveau que l'élément de jeu. L'espace doit avoir une pente dont l'inclinaison ne peut dépasser 1:50 dans toutes les directions (voir la page 32 pour plus de détails).

Mains courantes

Les mains courantes sont requises des deux côtés des rampes reliant les composantes de jeu surélevées. Les mains courantes doivent être conformes aux exigences suivantes :

- Le diamètre de la main courante doit être de 24 à 40 mm (0,94 et 1,57 po)
- La hauteur de la main courante au-dessus de la rampe doit être de 508 à 711 mm (20,0 et 28,0 po).

Cependant, les mains courantes ne sont pas requises sur les rampes situées dans la zone de surface de protection. Ceci est permis puisque les mains courantes peuvent poser un risque.



Dans ce cas, des mains courantes additionnelles ont été fournies.

Lorsque les systèmes de transfert sont utilisés

Un système de transfert fournit l'accès aux composantes de jeu surélevées au sein d'un système combiné en reliant différents niveaux au moyen de plateformes de transfert et de marches.

Un système de transfert fournit l'accès aux composantes de jeu surélevées sans utiliser de fauteuil roulant ni d'aide à la mobilité. Au moins 50 % de ces composantes de jeu surélevées peuvent être reliées au moyen d'un système de transfert dans les aires de jeu ayant moins de 20 composantes surélevées. Pour les aires de jeu ayant 20 composantes de jeu ou plus, les systèmes de transfert peuvent être utilisés pour relier jusqu'à 25 % des composantes de jeu surélevées, tandis que les autres composantes de jeu surélevées placées sur une voie accessible doivent être reliées au moyen d'une rampe.

Un système de transfert est normalement constitué d'une plateforme, de marches de transfert et de soutiens au transfert.



Là où un système de transfert est fourni, l'ensemble de plateformes de transfert et de marches de transfert offre une voie accessible continue menant aux composantes de jeu surélevées. Un système de transfert fournit aux individus l'espace nécessaire pour se transférer physiquement vers le haut ou le bas d'une structure de jeu composée. Lorsqu'il est fourni, une largeur minimale de 610 mm (24 po) est requise pour le déplacement des individus autour d'une structure.



Des composantes ludiques peuvent faire partie du système de transfert, fournissant des expériences interactives tant aux niveaux surélevés qu'au sol.

Tenez compte de la distance que doit parcourir un individu pour rejoindre les composantes de jeu accédées au moyen des systèmes de transfert. À la page 28, l'illustration montre un système de transfert placé directement à côté de la glissoire. L'accès à ce genre de composante de jeu surélevée a été soigneusement conçu pour minimiser la distance de transfert que doit effectuer la personne qui l'utilise.

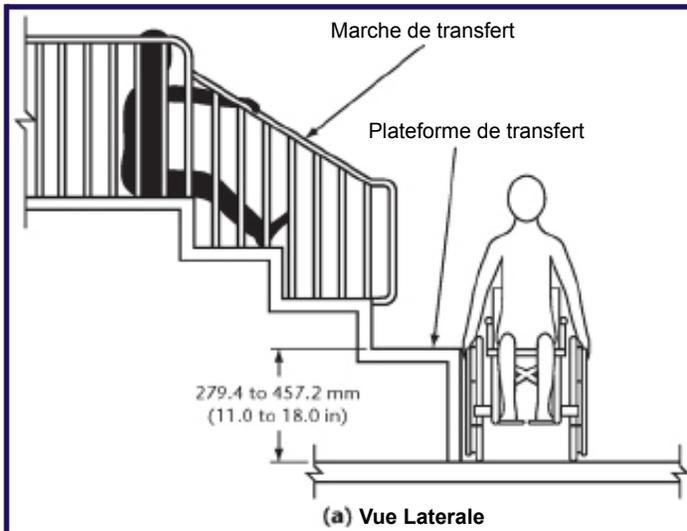
Plateformes de transfert

Une plateforme de transfert est une plateforme ou un palier qu'utilise un individu en fauteuil roulant ou avec une aide à la mobilité, afin de se soulever ou de se transférer vers la structure de jeu en laissant au sol le fauteuil ou l'aide à la mobilité.



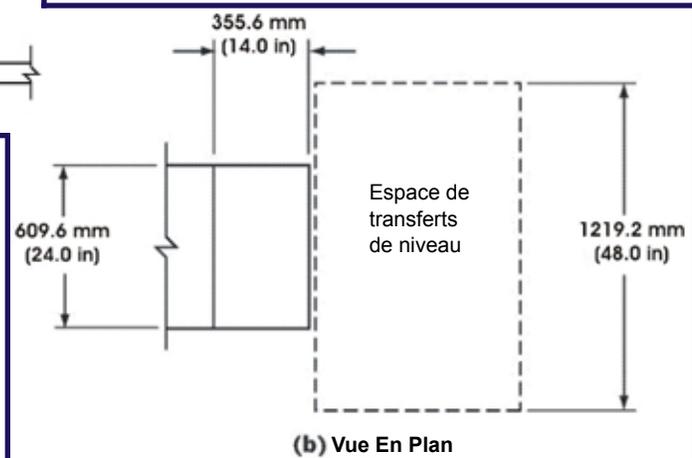
- Entre 279 mm et 457 mm (11,0 à 18,0 po) au-dessus du sol
- Largeur minimale de 610 mm (24 po)
- Profondeur minimale de 356 mm (14,0 po)
- Côté dégagé.

Le fait d'ajouter une marche de transfert qui mène vers la surface au sol améliore l'accès pour les enfants qui quittent les composantes au niveau du sol.



La plateforme de transfert doit aussi avoir une surface libre au sol - utilisée pour placer les fauteuils roulants ou les aides à la mobilité (souvent appelé « stationnement pour fauteuils roulants »).

Le côté de cet espace qui mesure 1220 mm (48,0 po) de long doit être parallèle au côté de 610 mm (24,0) de la plateforme de transfert.



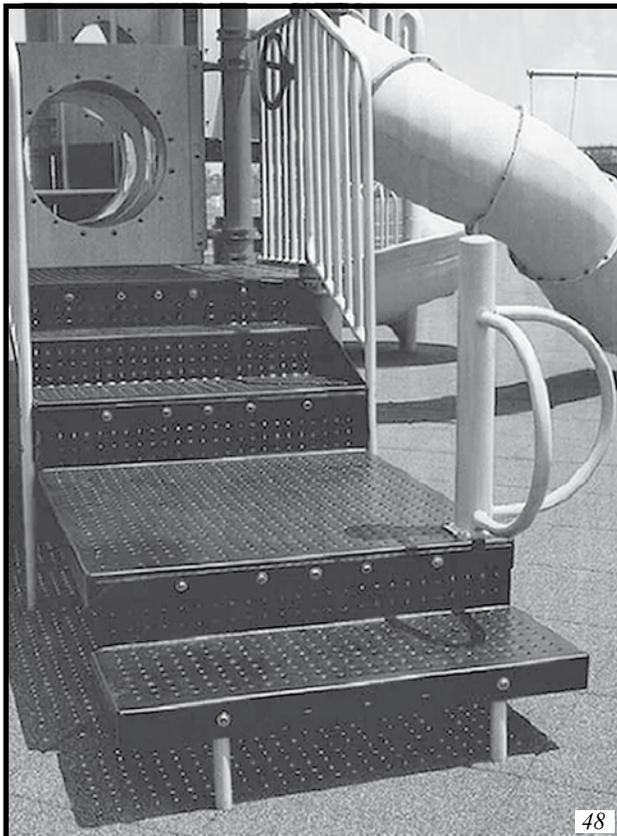
L'annexe H. Figure H.1

(Reproduction autorisée, voir la page 37)

Marches de transfert

- Largeur minimale de 610 mm (24 po)
- Profondeur minimale de 356 mm (14,0 po)
- Hauteur maximale de 203 mm (8,0 po)

Les aires de jeu conçues pour les plus jeunes enfants devraient prévoir des marches de hauteur moindre. Cela permet d'accommoder les enfants plus petits qui doivent se soulever ou se hisser sur chacune des marches.



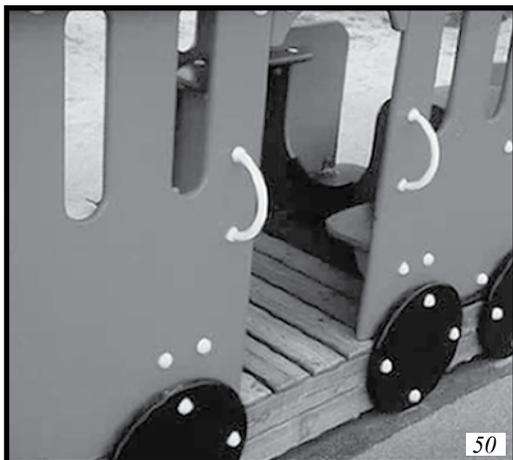
Les soutiens au transferts

Les soutiens aux transferts doivent être fournis sur les plateformes de transfert et les marches de transfert à chaque niveau où le transfert est la méthode d'accès de choix.



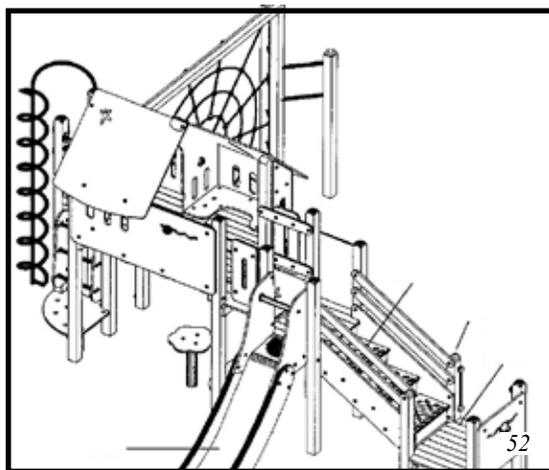
Les matériaux de différentes formes et tailles sont utilisés pour fabriquer les soutiens aux transferts y compris le métal, le plastique et la corde.

Des formes esthétiques découpées et d'autres composantes conceptuelles peuvent fournir des poignées d'accès pour les transferts.



Il faut tenir compte de la distance entre le système de transfert et les composantes de jeu surélevées auquel vous voulez faciliter l'accès. Les concepteurs devraient minimiser la distance entre le point où l'enfant effectue le transfert à partir d'un fauteuil roulant ou d'une aide à la mobilité et la destination de jeu surélevée.

Ce système de transfert fournit l'accès aux expériences ludiques surélevées telles que la glissade, tout en minimisant la distance que doit parcourir l'individu.



Les composantes surélevées interreliées

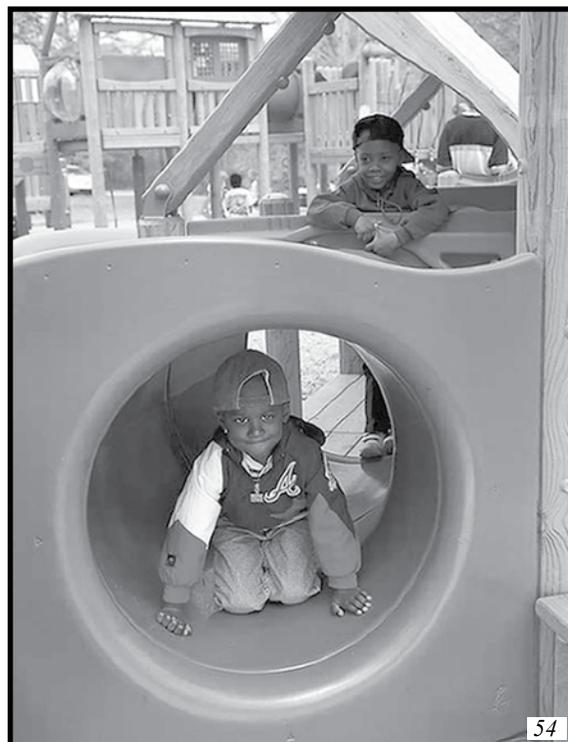
Lorsque les systèmes de transfert sont utilisés, une composante de jeu surélevée peut être reliée à d'autres composantes de jeu surélevées, fournissant une voie accessible innovatrice.

Le tube est une composante de jeu surélevée de cette structure composée. En traversant le tube, l'enfant a accès à d'autres activités de l'autre côté. .



53

Il faut envisager l'utilisation qui sera faite d'une composante de jeu lorsqu'elle est choisie pour relier d'autres événements de jeu. Lorsqu'un système de transfert est fourni, les enfants passent à travers une composante de jeu comme ce tube, utilisant leur propre force sans utiliser une aide à la mobilité.



54

Le fait de fournir des expériences variées et excitantes à travers des aires de jeu surélevées est avantageux pour tous les enfants. Les tunnels et les tubes font du trajet une activité en soi.

QUELLES AUTRES EXIGENCES S'APPLIQUENT AUX COMPOSANTES DE JEU?

L'annexe H aborde les voies accessibles reliant les composantes de jeu ainsi que certaines aires essentielles pour permettre aux enfants ayant un handicap d'utiliser l'aire de jeu. Certaines exigences pour les composantes de jeu sont fournies afin de promouvoir l'utilisation générale, celles-ci s'appliquant à une diversité de composantes de jeu.

La surface libre au plancher ou la surface libre au sol

La surface libre au plancher – aussi appelée surface libre au sol - fournit suffisamment d'espace non encombré pour accommoder un fauteuil roulant immobile et la personne qui l'occupe à l'élément de jeu sur une voie accessible.

- 762 mm (30 po) par 1220 mm (48 po)
- Peut chevaucher les voies accessibles et les espaces de manœuvre
- Pente maximale de 1:50 dans toutes les directions

La surface libre au plancher peut chevaucher le palier pour fournir l'accès à cette activité de fenêtre surélevée.



Les composantes de jeu sont disponibles dans une diversité de formes et de tailles, ce qui permet un vaste choix d'expériences. Un emplacement particulier pour la surface libre au sol n'a pas été désigné. Chaque composante de jeu est unique et les emplacements doivent être situés à l'endroit le plus adéquat selon chaque cas.

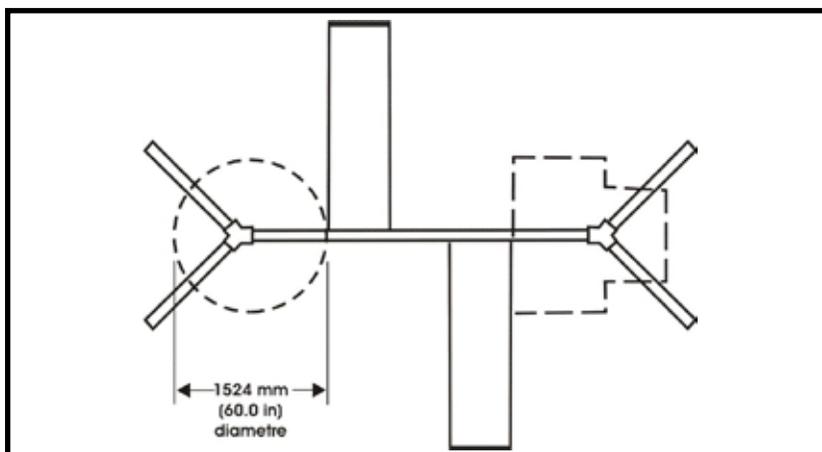
Cette composante de jeu interactive a une surface libre au sol qui permet l'interaction à portée avant ou latérale.

Espace de manœuvre

L'espace de manœuvre est défini comme la place requise pour permettre à un fauteuil roulant de pivoter de 180 degrés. Il faut fournir au moins une aire de manœuvre au même niveau que les composantes de jeu surélevées.

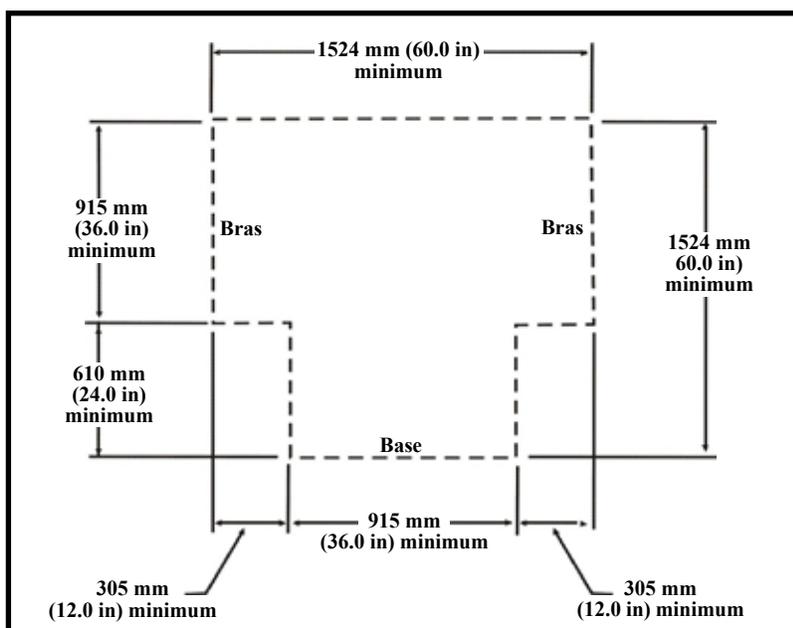
Lorsque l'accès aux composantes de jeu surélevées et au sol est fourni au moyen des rampes, il faut aussi fournir de l'espace pour accommoder les fauteuils roulants et les aides à la mobilité.

- Il faut permettre aux individus ayant une aide à la mobilité de faire une rotation complète, donc prévoir un diamètre de 1524 mm (60 po)
- Une intersection en T dont le diamètre est de 1524 mm (60 po) permet à un individu de changer de direction en effectuant une série de rotations multipoints
- Pente maximale de 1:50 dans toutes les directions



L'annexe H, Figure H.3 (Reproduction autorisée, voir la page 37)

Il faut fournir une aire de manœuvre à côté des balançoires. Cette illustration montre les options, soit pour un cercle de rotation dont le diamètre est de 1524 mm ou une intersection en T. Tandis que cette illustration démontre l'aire de manœuvre à côté de la balançoire, cette aire peut être située derrière ou devant la balançoire, pourvu qu'elle y soit immédiatement adjacente.



L'annexe H, Figure H.4 (Reproduction autorisée, voir la page 37)

Points d'entrée et sièges

Les points d'entrée et les sièges sont des aspects de composantes de jeu qui permettent aux individus de se transférer, de s'asseoir, ou d'y avoir accès. Lorsque les composantes de jeu sont situées sur une voie accessible, la hauteur requise pour se transférer directement au point d'entrée ou au siège d'une composante de jeu sera de 279 mm (11,0 po) à 610 mm (24,0 po).



. Les sièges de balançoire, les sièges d'équipements berçants sur ressort, les ouvertures d'entrée des tubes sont quelques exemples de points d'entrée et de sièges.



Considérez les aspects conceptuels tels que les parois ouvertes, les soutiens lombaires et les soutiens pour les mains, qui facilitent les transferts, l'accès et l'utilisation indépendante

Tables de jeu

Les de jeu sont des surfaces, des planches, des panneaux ou des comptoirs qui sont créés pour le jeu. Ceci comprend les tables conçues pour les jeux de sable et d'eau, les aires de rencontre et autres activités. Lorsque les tables de jeu sont situées sur une voie accessible, l'espace minimal à laisser pour les genoux doit être:

- Hauteur minimale de 610 mm (24,0 po)
- Largeur minimale de 762 mm (30,0 po)
- Profondeur minimale de 432 mm (17,0 po)



Ces tables de jeu sont conçues surtout pour les enfants de moins de 5 ans et peuvent fournir une approche parallèle plutôt que de l'espace pour les genoux si la hauteur de la surface du bord n'est pas supérieure à 787 mm (31,0 po).



Le bord de ce bac à sable surélevé a été conçu de sorte à fournir l'accès au moyen d'une ouverture dont les proportions sont généreuses. Le haut des bords, les bordures, ou d'autres obstacles pouvant bloquer l'accès à une surface de table devrait être d'une hauteur maximale de 787 mm (31,0 po).

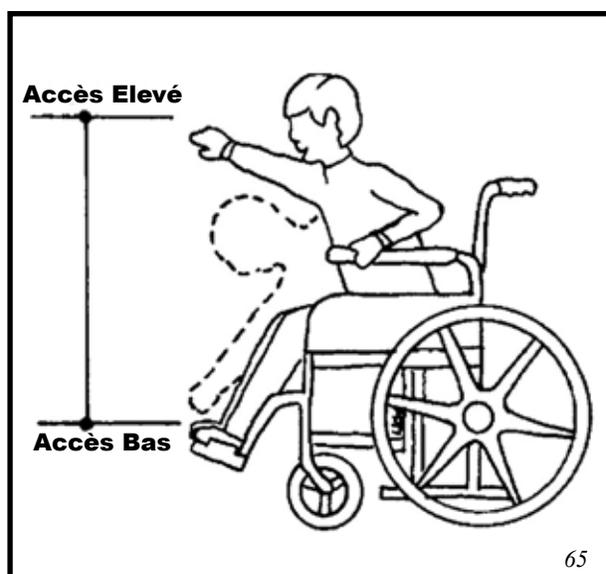
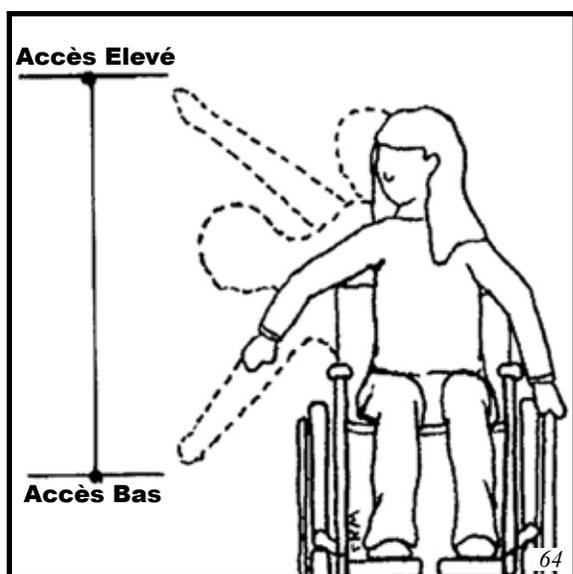
Portée (Consultatif)

L'annexe H comprend des renseignements consultatifs sur les portées recommandées.

Les portées sont les régions d'espace désignées de sorte qu'une personne assise en fauteuil roulant puisse raisonnablement tendre le bras ou la main afin de toucher, manipuler, bouger ou interagir avec un objet ou un élément de jeu.

Il faut tenir compte de la portée lorsqu'on fournit des composantes de jeu ayant des aspects manipulatifs ou interactifs pour les enfants en fauteuils roulants. Les portées avant ou latérales recommandées sont comme suit :

- De 508 mm à 915 mm (20,0 à 36,0 po) pour les enfants de 3 à 4 ans
- De 457 mm à 1016 mm (18,0 à 40,0 po) pour les enfants de 5 à 8 ans
- De 406 mm à 1118 mm (16,0 à 44,0 po) pour les enfants de 9 à 12 ans



Les portées appropriées pour les enfants en fauteuil roulant sont conçues pour les composantes au sol et les composantes surélevées accédées au moyen de rampes. Les portées ne sont pas appropriées pour les composantes de jeu que l'on accède au moyen de systèmes de transfert

La hauteur de portée appropriée peut varier selon la méthode d'accès à l'élément de jeu. Ce panneau interactif est monté à une hauteur appropriée pour un enfant en fauteuil roulant.



NOTES

REMERCIEMENTS

La Canadian Coalition for Accessible Playspaces remercie la U.S. Access Board d'avoir autorisé l'utilisation publique de leur document intitulé Accessibility Guidelines for Play Areas (Lignes directrices concernant les aires de jeu), dont le contenu a été très utile lors du développement du présent document.

La liste numérique ci-bas indique la source de chaque photo ou illustration.

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| Top Cover Photo - KOMPAN | 33. Columbia Cascade |
| Bottom Cover Photo - Miracle | 34. KOMPAN |
| 1. KOMPAN | 35. KOMPAN |
| 2. KOMPAN | 36. Little Tikes |
| 3. KOMPAN | 37. KOMPAN |
| 4. KOMPAN | 38. KOMPAN |
| 5. Little Tikes | 39. GameTime |
| 6. KOMPAN | 40. GameTime |
| 7. Little Tikes | 41. Playworld Systems |
| 8. KOMPAN | 42. Landscape Structures |
| 9. KOMPAN | 43. Miracle |
| 10. Landscape Structures | 44. Landscape Structures |
| 11. Miracle | 45. Little Tikes |
| 12. KOMPAN | 46. Landscape Structures |
| 13. Little Tikes | 47. Game Time |
| 14. GameTime | 48. Recreation Creations |
| 15. Playworld Systems | 49. Miracle |
| 16. GameTime | 50. KOMPAN |
| 17. Little Tikes | 51. Playworld Systems |
| 18. Landscape Structures | 52. KOMPAN |
| 19. Miracle | 53. KOMPAN |
| 20. Recreation Creations | 54. KOMPAN |
| 21. Miracle | 55. Olympic Recreation |
| 22. Miracle | 56. Playworld Systems |
| 23. Landscape Structures | 57. Playworld Systems |
| 24. Miracle | 58. Little Tikes |
| 25. Columbia Cascade | 59. Landscape Structures |
| 26. Playworld Systems | 60. GameTime |
| 27. GameTime | 61. Playworld Systems |
| 28. Elizabeth Garufi | 62. Landscape Structures |
| 29. KOMPAN | 63. Bob Leathers |
| 30. Little Tikes | 64. KOMPAN |
| 31. Playworld Systems | 65. KOMPAN |
| 32. KOMPAN | 66. Miracle |