

L'accessibilité de la Maison de la pêche du Luxembourg a été améliorée depuis sa construction. Des aménagements ont été réalisés pour rendre ce lieu plus accessible aux personnes à mobilité réduite : création d'un emplacement réservé aux personnes handicapées à proximité immédiate de la voie d'accès et de l'entrée principale et d'une rampe d'accès permettant ainsi une liaison entre le bâtiment et l'étang. Elle dispose également d'un sanitaire adapté et de 4 pontons adaptés.

Points forts

- Stationnement : existence d'un parking extérieur contenant 47 emplacements plus 1 réservé aux personnes handicapées. Celui-ci est situé à proximité immédiate à la voie d'accès et de la porte d'entrée de la Maison de la pêche. Ses dimensions permettent un transfert latéral et arrière (330 x 600 cm).
- Voie d'accès : un cheminement accessible à tous (largeur, revêtement, etc.) permet une liaison de plain-pied depuis la voirie.
- Entrée principale : la porte d'entrée est accessible de plain-pied.
- Cafétéria : les circulations intérieures sont dégagées et le mobilier est amovible.
- Sanitaires : présence d'un sanitaire adapté avec 2 barres d'appui.
- Terrasse : la terrasse est accessible de plain-pied depuis la voie d'accès.
- Accès au ponton : présence d'une rampe d'accès permettant une liaison directe entre de la maison de la pêche, située 170 cm plus haut que l'étang, et le ponton de pêche. Possibilité de stationner son véhicule à côté des pontons.

Points d'attention

- Voie d'accès : présence d'un plan incliné légèrement trop raide (10 % sur 150 cm) et dépourvu de mains courantes pour accéder à la porte d'entrée principale.
- Cafétéria : la porte située entre le sas d'entrée et la cafétéria n'est pas suffisamment large (83 cm) et l'accès à la poignée est encombrée par du mobilier.
- Accès au ponton : les 2 pentes de la rampe sont trop longues (+/- 20 m sans palier de repos intermédiaire) et dépourvues de mains courantes.
- Ponton de pêche : difficulté d'y accéder dû au revêtement de sol, pelouse haute et graviers).