

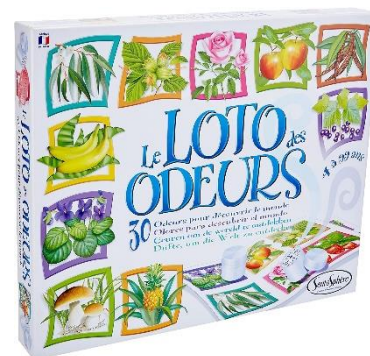
A ton tour ! – Des jeux pour tous – Kit n°1



Attention : Certains éléments de jeu peuvent être fragiles ; à manipuler avec soin.

LOTO DES ODEURS

Le loto des odeurs est un grand classique. Le principe est simple : il faut reconnaître les odeurs, et ce n'est pas si simple, tant l'odorat est en général peu développé chez l'homme. Un jeu à jouer en devinettes simples avec les plus jeunes, en loto avec les plus grands qui s'amuse tout autant... le plus souvent, on devine ensemble et non les uns contre les autres ! Le Loto des odeurs est un exercice stimulant pour la mémoire comme pour l'odorat, il fera découvrir le monde avec une dimension étonnante, permettant un échange très riche entre les participants.



Compétence sollicitées et développées : odorat ; différenciation

GRIMACES

Grimaces est un jeu de société qui fait appel au mime, à la mémorisation, à la rapidité avec au cœur de l'action l'exécution de grimaces ! Le tout, en faisant travailler la motricité bucco-faciale de manière ludique.

Compétence sollicitées et développées : motricité bucco-faciale



LE LYNX

Retrouvez l'objet représenté sur la carte piochée parmi tous ceux présents sur l'énorme plateau de jeu. Pour gagner, un œil de lynx et de la méthodologie vous seront utiles ! Idéal pour travailler la discrimination visuelle.

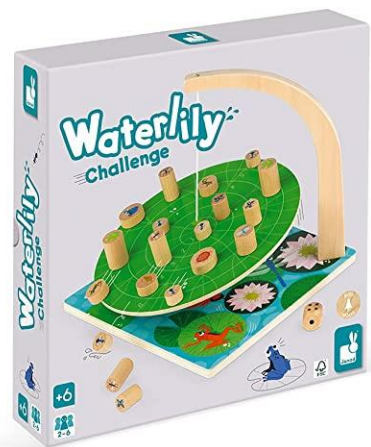
Compétence sollicitées et développées : observation ; réactivité



WATERLILY CHALLENGE

Qui sera le dernier dans la mare ? En suivant les indications du dé, chaque joueur doit choisir un animal ou un insecte et le placer sur le nénuphar sans le faire basculer, sinon PLOUF c'est perdu ! Ce jeu d'adresse promet de bons moments de partage et de rire, et permet à l'enfant de développer sa motricité fine et ses propres stratégies.

Compétence sollicitées et développées : Adresse ; coordination ; motricité ; repérage spatial



KATAMINO

Katamino géant est la version XXL du jeu classique katamino, un jeu de réflexion de type casse-tête, qui est à la fois accessible et évolutif.

Il faut remplir une zone définie du plateau, délimitée par une réglette mobile, avec un nombre précis de pièces de formes et de couleurs différentes. Plus la zone s'agrandit, plus il faudra faire preuve de logique. Les pièces en bois du katamino, appelés pentaminos, vous rappelleront celles du célèbre jeu Tétris.



Katamino géant est un très bon jeu pour stimuler la géométrie dans l'espace, l'observation et la logique. Cette version géante du katamino permet de jouer en groupe ou en équipe, dans un travail de coopération, en stimulant les capacités visuo-spatiales et la manipulation. Un jeu adapté pour travailler en atelier la motricité des membres supérieurs et la motricité fine.

Compétence sollicitées et développées : observation ; manipulation ; repérage spatial et la planification

PLATEAU ET TABLEAU MULTI-SENSORIEL DE PRE-ECRITURE

Plateau et tableau multisensoriels pour l'entraînement à l'écriture selon la pédagogie Montessori. L'adulte peut écrire un motif sur le tableau que l'enfant va reproduire avec son doigt sur le sable. Le set est modulable selon la progression des enfants. Ce matériel permet une approche visuelle et sensorielle du graphisme.

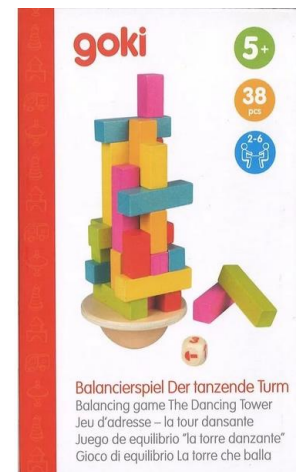
Compétence sollicitées et développées : Motricité fine ; orientation spatiale



TOUR DANSANTE

Jeu d'équilibre et d'adresse. Chaque joueur à son tour jette le dé puis empile sur la demi-sphère le nombre d'éléments indiqués. Il a le choix entre deux tailles de pièces. Si le dé indique le symbole pièce debout il faut positionner une pièce verticalement. Le gagnant est le dernier à avoir joué avant que la tour s'effondre. Un jeu tout simple mais néanmoins palpitant, qui demande de la concentration et de la dextérité!

Compétence sollicitées et développées : Adresse ; coordination ; motricité ; repérage spatial



ASSOCIATIONS

Les cartes représentent des objets du quotidien : une montre, un avion, des chaussures, une bouteille de jus de fruits... L'enfant doit identifier puis associer les paires présentant une caractéristique commune : mappemonde et globe terrestre, bouteille et carafe... Un système de couleurs sur le côté des cartes permet à l'enfant de s'auto-corriger. En classe comme à la maison, ces cartes seront le support idéal pour travailler diverses activités de langage et ouvrir la discussion sur les ressemblances, les différences...

Compétence sollicitées et développées : Mémoire ; attention et concentration ; résonnement logique



PANTOMIME

Un jeu de mime où les enfants doivent symboliser par des grimaces ou des mimiques ce que représentent les cartes. Un jeu sans parole qui déclenche de sacrés fous rires garantis !

Compétence sollicitées et développées : expressions non verbales ; motricité



A ton tour ! – Des jeux pour tous – Kit n°2



Attention : Certains éléments de jeu peuvent être fragiles ; à manipuler avec soin.

QUARTO

Les 16 pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, rainurée ou lisse, pleine ou creuse. Chaque joueur à son tour sélectionne et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun. Ce jeu a été pensé pour permettre aux joueurs malvoyants de profiter pleinement de leur jeu. La présence de masques permet à toutes et tous de jouer à égalité de chances tout en mettant l'accent sur le sens du toucher et la mémoire.



Compétence sollicitées et développées : attention et concentration ; orientation spatiale ; discrimination tactile ; développement sensoriel ; perception des reliefs en 3D

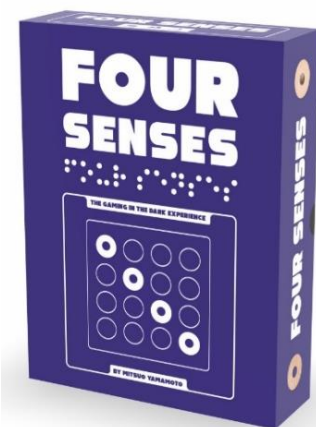
FOUR SENSES

Four Senses est une expérience ludique singulière, pour laquelle les joueurs sont totalement privés de leur vision.

A mi-chemin entre un Puissance 4 et un Quarto, il s'agit pour gagner d'aligner un certain nombre de pièces en bois soit du même type, soit de même hauteur, soit en escalier.... Pas si simple quand on a au préalable mis un masque noir sur ses yeux ! On ne peut donc s'aider que du « toucher » pour savoir où se trouvent les pièces déjà jouées.

L'expérience de jeu est particulière, voire perturbante. Il faut oublier sa vision et se concentrer sur les autres sens, principalement le toucher. Four Senses ne laissera pas indifférent, et efface totalement les barrières du handicap visuel, et permet de jouer aisément avec des personnes mal-voyantes ou non-voyantes.

Compétence sollicitées et développées : attention et concentration ; orientation spatiale ; discrimination tactile ; développement sensoriel ; perception des reliefs en 3D



DOMINOS TACTO-VISUEL

Grand domino tactile avec texture rugueuse sur les deux faces. Ce jeu de domino géant est idéal pour développer la discrimination et la mémoire visuelle et tactile. Avec les deux faces du domino, points et illustrations, il est possible de jouer au domino classique : placer une tuile avec le bout correspondant à celui de la tuile déjà posée. Les enfants peuvent aussi s'amuser à trier les dominos selon leur nombre de points ou leurs illustrations, avec les yeux fermés pour développer la mémoire et la discrimination tactile. Ce jeu convient aussi aux personnes ayant une déficience visuelle.

Compétence sollicitées et développées : observation ; tactique ; toucher ; manipulation



UNO BRAILLE

La version Braille du très célèbre jeu de cartes ! Les cartes présentent à la fois un chiffre et une couleur. Des marquages en braille dans le coin des cartes indiquent le chiffre. La couleur est indiquée par un symbole directement en dessous du chiffre.

Compétence sollicitées et développées : Travail des compétences mathématiques ; discrimination visuelle ; logique ; rapidité



GEOBONHOMME

Créez des personnages variés et loufoques à l'aide des 35 pièces en bois aimantées. Un jeu magnétique avec des couleurs vives, des motifs et un fond noir qui apporte un fort contraste visuel, notamment pour les enfants malvoyants.

Compétence sollicitées et développées : Observation ; motricité fine ; créativité



SIX POINTS COMMUNS

Un jeu des 7 familles adapté aux non-voyants ! Retrouvez les familles Kigratte, Toudou, Opoïn, Opoil, Astri, Kitiss, Touliss. Les 42 cartes sont profilées pour être facilement préhensibles. Chaque carte reprend les 6 points de la cellule braille ; chaque membre de la famille est identifiable par un disque de matière placé sur l'un des six points, et les familles ont un nom en rapport avec la matière qui les représente.

Compétence sollicitées et développées : braille ; attention et concentration ; orientation spatiale ; discrimination tactile ; développement sensoriel ; perception des reliefs en 3D



MEMO TACTILE DES SURFACES

32 pièces en bois avec 16 textures différentes. Chaque joueur à son tour plonge une main dans le sac pour tenter d'en ressortir deux pièces identiques. Si c'est bien le cas, il les garde. On peut également jouer au memory en plaçant les pièces faces cachées sur la table. Chaque joueur à son tour peut palper un nombre de pièces convenu à l'avance puis retourne 2 pièces qu'il estime identiques. Si c'est le cas il les gagne ! Avec les plus jeunes, on peut commencer par un jeu d'association pour découvrir les textures puis il faut limiter le nombre de paires. Un jeu modulable, avec des textures bien différentes, qui développe le sens du toucher.



Compétence sollicitées et développées : toucher ; association

MEMO AUDITIF

Parmi les 12 boîtes figurent 6 paires de sons différents. Il appartiendra au joueur d'en déceler un maximum. Les boîtes contiennent différents éléments comme des clochettes, des perles, du riz, des billes... vous pouvez les changer à votre convenance.



Compétence sollicitées et développées : odorat ; différenciation

DÉS TACTILES EN RELIEF

Sélection de jeux de dés.

Compétence sollicitées et développées : travail des compétences mathématique ; discrimination tactile



A ton tour ! – Des jeux pour tous – Kit n°3

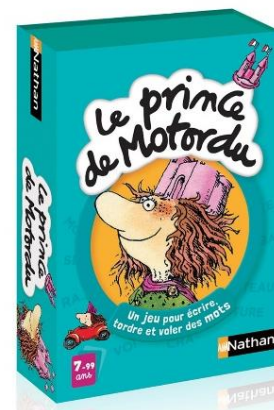


Attention : Certains éléments de jeu peuvent être fragiles ; à manipuler avec soin.

LE PRINCE DE MOTORDU

Jeu pour apprendre à assembler les syllabes. On place sur la table faces cachées les cartes début de mot et les cartes fin de mot. Chaque joueur à son tour retourne 1 ou 2 cartes. S'il parvient à reconstituer un mot il garde les cartes. Quand toutes les cartes ont été utilisées on retourne une à une les cartes bonus qui reprennent des petites phrases humoristiques de Pef ("Le prince habite dans un très beau chapeau"). Si un joueur a écrit le mot principal de la carte bonus pendant la partie il gagne la carte.

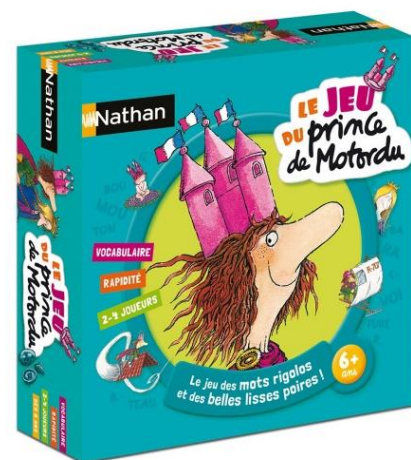
Compétence sollicitées et développées : Apprentissage ou travail autour de la langue et de la lecture ; Construction syllabique



LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

Jeu de langage et de vocabulaire plein d'humour. Chaque joueur à son tour jette le dé à travers le toit du château. Le dé sort par une des portes qui indiquent l'épreuve à réaliser: jeu des initiales, des syllabes, des rimes ou des mots. La valeur du dé fait avancer le prince autour du château. La case sur laquelle le prince s'arrête donne le thème de l'épreuve (ça se mange, c'est lourd, ça vole, etc). Si le joueur réussit l'épreuve dans le temps imparti il gagne une carte Lisse Poire, dans laquelle on retrouve les célèbres formules de Pef, et la lit à haute voix. Un jeu riche et agréable, aux parties sans cesse renouvelées!

Compétence sollicitées et développées : Travail renforcé autour de la lecture ; construction syllabique ; vocabulaire



MELI MEMO – L'ABECEDAIRE GRAPHIQUE

Memory pour se sensibiliser à la lettre et au graphisme. Le jeu est constitué de 32 cartes sur lesquelles sont inscrits soit un mot, soit une lettre en caractère graphique. Le but est de retrouver la première lettre de chaque mot et d'établir un alphabet graphique. Pour commencer le jeu, il faut mélanger puis étaler les cartes face contre table et trouver le mot à la lettre correspondante (le G pour le mot Gamme par exemple). Le joueur qui réussit à faire le plus de paires a gagné la partie. Il existe plusieurs variantes pour adapter le jeu selon l'âge des joueurs. L'abécédaire graphique de Méli Mémo aide les enfants à se familiariser, non seulement avec les lettres traditionnelles, mais avec un alphabet plus graphique et visuel.



Compétence sollicitées et développées : Constructions syllabiques ; Apprentissage ou travail autour de la langue et de la lecture

SEL OU PIMENT

Un jeu éducatif pour jouer avec les rimes et les mots ! Chaque joueur reçoit 3 cartes et on retourne la première carte de la pioche au centre de la table. Chaque joueur à son tour pose une (ou plusieurs) carte(s) dans le chaudron si le sujet représenté commence ou finit comme l'ingrédient visible (requin - coussin, lapin - lama). Dans la règle plus difficile on joue en simultané et on introduit les cartes spéciales. Dans tous les cas on nomme à haute voix l'objet représenté quand on pose une carte. Au-delà du jeu, Sel ou piment est un support à de multiples activités de langage et de découvertes autour des sons et des syllabes.

Compétence sollicitées et développées : Apprentissage ou travail autour de la langue et de la lecture ; Construction syllabique ; jeu pouvant permettre aux enfants déficients auditifs de "travailler " les sons



SONODINGO

Jeu de cartes évolutif pour apprendre la phonétique et l'orthographe du CP au CE1. Les cartes, réparties en 5 catégories, comprennent chacune l'illustration d'un objet, d'un animal ou d'un personnage, son orthographe et sa prononciation. Dans chaque série il y a pour chaque carte une autre qui commence par la même syllabe et une qui finit par la même syllabe. Les 6 règles de jeu permettent aux enfants de prendre conscience de la phonologie, puis de progresser dans l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe.

Compétence sollicitées et développées : Phonétique ; Apprentissage ou travail autour de la langue et de la lecture



VOCADINGO

Jeu de vocabulaire et de langage amusant et évolutif. Chaque joueur à son tour tire une carte personnage qui indique s'il faut faire deviner le mot (en lisant la définition ou sans utiliser les mots de la définition), inventer une phrase avec les deux mots de la carte ou trouver l'anagramme. Selon le niveau des enfants on utilise les cartes CP, CE1, CE2 ou CM1. Ce jeu peut aussi bien s'utiliser avec un enfant qu'en groupe.

Compétence sollicitées et développées : Vocabulaire ; Apprentissage ou travail autour de la langue et de la lecture



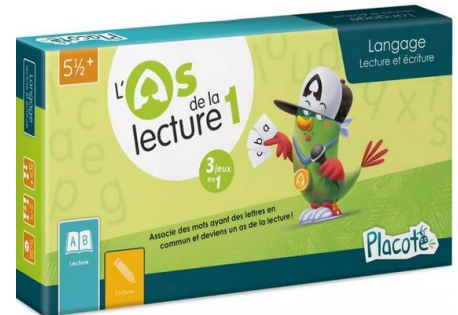
SYLLADINGO

Jeu de vocabulaire évolutif basé sur la combinaison de lettres et de syllabes, du CP au CM2. Pour la bataille tous les joueurs retournent une carte et il faut être le premier à fabriquer un mot avec 2 cartes. Avec le Rami chaque joueur a 6 cartes en main. Chaque joueur à son tour pioche une carte et se défausse d'une autre. Dès qu'un joueur a 3 mots en main il remporte la partie. Dans la Chenille tous les joueurs en même temps essaient de se débarrasser de leur carte en créant ou allongeant des mots avec les cartes découvertes sur la table. On dose la difficulté du jeu en choisissant les cartes mises en jeu.



L'AS DE LA LECTURE

Trois jeux de cartes pour s'exercer à lire et à associer des mots complexes. Chaque joueur reçoit 5 cartes et on retourne une carte au milieu de la table. Le joueur lit à voix haute les 2 mots de la carte. Puis il recherche dans ses cartes un mot qui contient une graphie identique à celle d'un des deux mots de la carte. Les graphies recherchées sont surlignées en vert sur toutes les cartes.



- Le jeu des Lettres amoureuses présente des graphies composées de lettres qui se retrouvent souvent ensemble pour former un son (ai, an, eau, eu, in, oi, on, ou, ui, un).
- Le jeu des Graphies trompeuses présente des couples de lettres composés d'une voyelle suivie d'une consonne (al, ar, el, er, es, ir, is, or, ur).
- Le jeu des Consonnes malicieuses présente des couples de lettres composés de deux consonnes (bl, br, cr, dr, fl, gr, pl, pr, tr).

Un jeu très facile à mettre en place et bien utile pour entrainer les enfants à lire des groupes de lettres fréquents, des lettres souvent décodées dans le mauvais ordre et deux consonnes de suite.

Compétence sollicitées et développées :

BANANAGRAMS

Premier jeu de lettres pour les enfants non lecteurs ou en cours d'apprentissage! Les voyelles sont jaunes et un petit trait sous la lettre donne le sens de lecture. Les consonnes qui se ressemblent ont des couleurs différentes pour aider l'enfant à se repérer. Les tuiles doubles reprennent les combinaisons les plus fréquentes (ou, au, gn, ch, etc.). Des activités et mini-jeux sont proposés pour les niveaux prélecture, entrée dans la lecture et lecture. Ensuite on peut jouer comme les grands: chaque joueur dispose de 15 lettres, le premier qui les a utilisées dans une grille libre remporte la partie. Les enfants pourront ensuite jouer avec Bananagrams... Un matériel très bien conçu pour de nombreuses utilisations!



Compétence sollicitées et développées :

TAM-TAM CHRONO

Jeu de lecture et de rapidité amusant. 31 mots et 31 illustrations sont répartis sur 62 cartes. Entre 2 cartes il y a toujours une paire commune (mot-image, mot-mot, image-image). L'objectif des 3 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Ce jeu permet d'automatiser la voie d'assemblage, de stimuler l'évocation mentale et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles. Idéal pour jongler avec les mots et compléter de façon ludique l'apprentissage de la lecture !

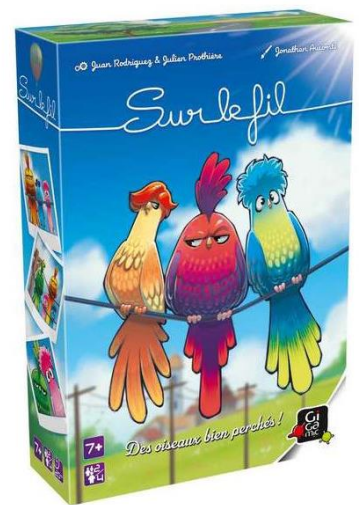
Compétence sollicitées et développées :



SUR LE FIL

Jeu d'adresse et de placement avec de très jolis oiseaux qui veulent faire des selfies, en équilibre sur le fil. On place la boîte et son couvercle au centre de la table, ainsi que les poteaux et le fil, pour former l'aire de jeu. Puis on place 4 oiseaux de couleurs différentes sur les fils et les autres aléatoirement sur les bordures des boîtes. Chaque joueur à son tour peut prendre un oiseau sur la bordure et le poser sur un fil ou prendre un oiseau sur un fil et le déplacer vers un nouvel emplacement. Au fil de la partie les fils se remplissent d'oiseaux. On peut les pousser pour insérer un nouvel oiseau, avec délicatesse! Les joueurs peuvent à leur tour, où à la fin d'un tour d'un autre joueur, valider une de leurs cartes selfies. Il faut pour cela que la combinaison d'oiseaux de la carte soit présente sur un des fils. Quand tous les oiseaux sont sur les fils on procède à l'happy end: chaque joueur à son tour tire délicatement sur la queue d'un oiseau, avant de le relâcher, afin que les oiseaux s'envolent et qu'il n'en reste qu'un sur le fil. Un jeu très original qui sollicite à la fois la motricité fine et le repérage spatial, à jouer en mode compétitif ou coopératif.

Compétence sollicitées et développées :



IQ PUZZLER PRO XXL

Jeu de réflexion logique en format XL, à jouer en 2D ou en 3D. Quand on joue à plat on recopie un modèle avec les perles et on doit compléter le rectangle avec les pièces restantes. Les perles étant accrochées entre elles par 3, 4 ou 5 avec des alignements différents c'est un vrai casse-tête! En 3D il s'agit de fabriquer une pyramide. Le modèle de base donne, par strate, le placement d'une partie des pièces. Il faut réaliser la pyramide avec les indications de départ complétées par les pièces restantes. Cette version XXL présente les 120 défis originaux de IQ-Puzzler Pro (80 défis à plat, 60 défis en 3D) plus 68 défis supplémentaires qui se jouent sur le verso du plateau, à partir de lignes en diagonale. Une superbe version géante de l'IQ Puzzler Pro à mettre en libre-service dans votre classe ou dans votre ludothèque !

Compétence sollicitées et développées :



A ton tour ! – Des jeux pour tous – Kit n°4



Attention : Certains éléments de jeu peuvent être fragiles ; à manipuler avec soin.

DOMINO ATTENTION SELECTIVE

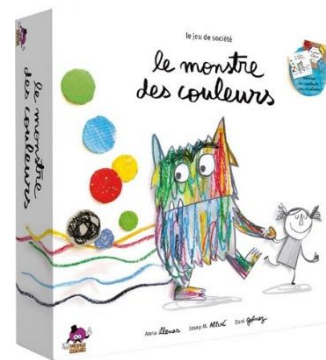
Un domino ludique pour travailler l'attention sélective. Les dominos sont de grande taille et réversibles. Une face à un fond de couleur avec des formes blanches tandis que l'autre à un fond en kraft avec des formes en couleurs. On y joue comme un jeu de dominos classique, avec le recto (fond kraft) ou le verso (fond couleur) ou les deux ! Les plus jeunes peuvent commencer par utiliser le matériel librement et créer des pavages à leur guise. Un jeu de dominos pour travailler la reconnaissance des formes et des couleurs et l'association.



Compétence sollicitées et développées : l'attention-concentration ; orientation spatiale ; discrimination visuelle

LE MONSTRE DES COULEURS

Un jeu pour exprimer ses émotions, tiré du livre "La couleur des émotions". Chaque joueur à son tour jette le dé et déplace le monstre ou la petite fille selon le résultat obtenu. Quand le monstre termine son déplacement sur une case contenant un jeton émotion, le joueur qui l'a déplacé doit dire quelque chose qui lui fait ressentir cette émotion (un souvenir, une idée, un mot ou une phrase). L'objectif du jeu est de ranger tous les jetons émotion, avant que trois bouches multicolores soient visibles. Ce jeu est un excellent support pour permettre aux joueurs de s'exprimer, de partager leurs émotions et ainsi de progresser dans l'identification et la gestion de leurs émotions.



Compétence sollicitées et développées : verbalisation ; découvrir, nommer et apprivoiser ses émotions

JE DECOUVRE LES EMOTIONS

Coffret aux multiples activités pour accompagner les joueurs dans la découverte et la gestion de leurs émotions, adapté de l'album "La couleur des émotions" d'Anna Llenas. Avec les cartes découvertes on nomme les émotions, on constitue les paires et on joue au mémo. Avec le miroir on observe ses émotions ou on mime des émotions. Grâce aux flacons et aux pompons, on associe les émotions à des couleurs, on trie et on remplit les flacons en fonction de son état. La roue des émotions permet d'exprimer ses émotions ou de les mimer. Les magnets permettent de créer différentes expressions sur le visage de la fillette. Avec les cartes yoga on peut terminer les séances en toute sérénité. Dix activités modulables pour animer un atelier pour découvrir, nommer, faire le tri et accueillir ses émotions.



Compétence sollicitées et développées : verbalisation ; découvrir, nommer et apprivoiser ses émotions

DECOUVRE LES CONTINENT DU MONDE !

Jeu d'association pour découvrir les spécificités des continents, leur situation géographique, climatique, leurs coutumes, leur faune et leurs paysages, grâce à de belles photographies de haute qualité. Le coffret contient 6 fiches continent rondes et 36 photos à placer avec le continent correspondant. Au début de la partie, on place les 6 fiches circulaires face visible et on distribue les photos aux joueurs. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et complètent la fiche continent correspondante avec une de leurs photos. S'il n'en possède pas, il passe son tour et le premier qui a placé toutes ses photos a gagné ! Les continents ont un cadre de couleur différente qui facilite l'association à leurs fiches photos.



Compétence sollicitées et développées : mémoire ; attention et concentration ; raisonnement logique

LOTO 72 ANIMAUX

Loto de 72 animaux pour travailler l'association de deux façons : l'image avec l'image, et l'image avec le mot (le nom de l'animal). Ce matériel didactique permet de travailler avec les images et les mots séparément, ou bien en associant les images avec les mots, ce qui permet le développement du langage interne, par association mentale. La reconnaissance de l'image, l'association de celle-ci à sa graphie (mot) et à son expression phonétique (son) constituent une pratique fondamentale pour améliorer de façon naturelle son vocabulaire, C'est au un excellent exercice de lecture qui favorise l'évolution de son langage.



Compétence sollicitées et développées : observation ; association ; aussi adapté pour les déficients auditifs (travail autour du vocabulaire) et pour les personnes âgées ayant des troubles cognitifs

RAFLE DE CHAUSSETTES

Le monstre aux chaussettes vient à nouveau de mettre tout sens dessus dessous dans l'armoire ! Qui va trouver les bonnes paires de chaussettes dans ce pêle-mêle ? Les joueurs fouillent tous en même temps dans le tas de chaussettes. Les chaussettes se ressemblent toutes ! Qui va trouver le plus de paires ?



Compétence sollicitées et développées : observation ; capacité de réaction ; discrimination visuelle

MAGNETIC'S GEOFORME

Découvrez le Magnetic's Géoforme de Djeco, une jolie valisette en bois contenant des pièces aimantées permettant de reproduire des formes : des personnages, des animaux, des véhicules, des scènes... Cette mallette se compose de 42 pièces en bois aimantées et de 24 cartes "modèle". Le joueur ouvre le coffret et place directement les pièces sur l'une des deux faces métalliques pour reproduire et créer toutes les formes. Il peut s'aider des cartes "modèle" ou laisser libre court à son imagination.



Compétence sollicitées et développées : observation ; motricité fine ; créativité

LOTO TACTILE 12 PIÈCES

Une planche en bois avec 12 textures différentes : rugueuse, lisse, douce, granuleuse, rainurée, texturée, molle, dure.... Le but du jeu est de retrouver les emplacements ayant les mêmes textures que sur la planche. Un très bon jeu pour développer la sensibilité tactile.



Compétence sollicitées et développées : toucher ; association

TOUR CHANCELANTE

51 briques en bois Jeu d'adresse et d'équilibre convivial. On place les briques sur la table en les empilant par rangées de 3 perpendiculaires. Chaque joueur à son tour enlève une pièce délicatement et la dépose au sommet de la tour, perpendiculairement. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la tour s'écroule. Le dernier joueur à avoir posé une brique remporte la partie. On peut aussi s'entraîner tout seul à déplacer le plus grand nombre de briques possible !



Compétence sollicitées et développées : adresse ; coordination ; motricité ; repérage spatial

CORTEX CHALLENGE

Version Access+ du célèbre jeu de défis Cortex, adapté au public présentant des troubles cognitifs. La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation et les illustrations sont plus grandes et plus lisibles. Les défis ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, un livret de solutions a été ajouté pour faciliter le travail des aidants. Deux niveaux de difficulté sont désormais proposés dans les règles. Le principe reste le même que celui du jeu original : remporter les défis pour gagner la partie. Il y a 7 sortes de défis : analyse, carré, chifoumi, dissociation, raisonnement, labyrinthe et coordination. Le jeu inclut également les analyses des experts scientifiques, pour informer les praticiens, les aidants et les patients des bienfaits du jeu et les aspects cognitifs sollicités. Cortex Access+ est facilement modulable et sollicite particulièrement l'attention, la mémoire, la réflexion et le calcul.



Compétence sollicitées et développées : réflexion ; logique ; mémoire ; attention

KIT MAKATON

Ensemble de jeux construits par l'association AAD Makaton, pour apprendre, se familiariser et jouer avec le vocabulaire Makaton.

Compétence sollicitées et développées : observation ; association ; repérage ; réactivité ; tactique ; repérage



COFFRET « L'ŒUF DE LA POULE » - LIVRE-JEU PEDAGOGIQUE

Outil pédagogique multi-support innovant pour mieux comprendre l'histoire, grâce à de multiples activités. Le livre-accordéon reprend l'histoire en 17 scènes. Ce support favorise le travail par séquence de récit et évite la déperdition occasionnée par le feuilletage. 56 magnets de grande taille reproduisent décors et personnages et permettent de reconstituer les éléments du récit en fonction des besoins de compréhension. Ce coffret permet des activités de langage et de compréhension tant pour les enfants que pour des personnes atteintes de troubles du spectre autistique ou de handicap intellectuel.



Compétence sollicitées et développées : compréhension ; langage ; verbalisation ; attention et concentration

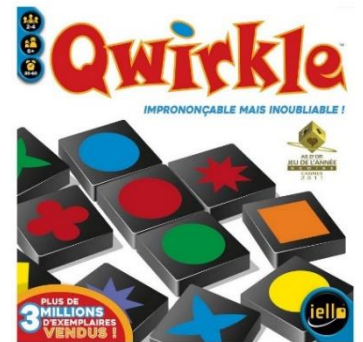
A ton tour ! – Des jeux pour tous – Kit n°5



Attention : Certains éléments de jeu peuvent être fragiles ; à manipuler avec soin.

QWIRKLE

Jeu tactique d'association et de logique. Chaque joueur dispose de 6 tuiles. A son tour il en place un maximum à condition de les poser sur une seule ligne avec un caractère commun : la couleur ou la forme. A chaque tour on marque les points des lignes que l'on a complétées. L'astuce consiste à placer ses pièces à des endroits stratégiques, comme par exemple des intersections, pour marquer un maximum de points.



Compétence sollicitées et développées : reconnaissance visuelle ; observation ; tactique ; manipulation ; assemblage des couleurs et des formes ; logique (classification)

JE ME SOUVIENS DE...

Un outil pour établir le dialogue, favoriser les échanges et stimuler la mémoire. Les 120 séries de questions sont un support de discussion qui couvrent des thèmes variés : vie adulte, enfance, loisirs, événements historiques, famille, travail, vie quotidienne... Pour un travail de mémoire et de réminiscence à mener de manière formelle ou informelle, en face à face ou en atelier de groupe.



Compétence sollicitées et développées : mémoire ; verbalisation ; réflexion

LES ROBES DES ANIMAUX

Rassembler les 2 pièce en bois représentant un animal : l'une en entier et l'autre vu de très près. Un outil pour des exercices cognitifs basés sur l'observation et la mémoire des personnes âgées : reconnaître et identifier les animaux.



Compétence sollicitées et développées : association ; identification

GRANDS DOMINOS EN BOIS

Un jeu de dominos en bois grand format pour aider à la préhension par les personnes âgées et à la visibilité des personnes ayant des déficiences visuelles. Pour vos animations jeux en maison de retraite et vos rencontres intergénérationnelles.



Compétence sollicitées et développées : *tactique ; observation ; manipulation ; travail des compétences mathématiques*

2 MINUTES ENSEMBLE

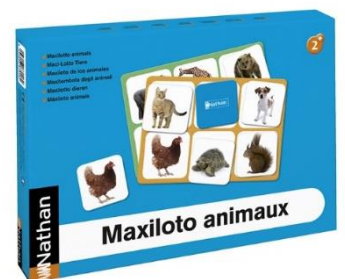
Un jeu pour favoriser les échanges, le partage et la transmission entre les générations, dans lequel tout le monde y gagne. Pour jouer et échanger en intergénérationnel, avec 2 ou 20 personnes âgées dans un atelier mémoire et langage il n'y a pas de limite d'âge ni de nombre de joueurs. Le principe est simple, le plus âgé commence et tire une carte au hasard parmi les 52 que contient le jeu. Il découvre la question de l'un des 4 thèmes ("Je raconte", "J'imagine", "En ce moment", "Je décris") et a deux minutes pour y répondre.



Compétence sollicitées et développées : *mémoire ; verbalisation ; réflexion*

MAXILOTO ANIMAUX

Un jeu de loto sur le thème des animaux avec des cartons et cartes de grande taille. Une version pour des seniors rencontrant des problèmes de vue. Ce jeu peut servir lors d'ateliers langage avec des personnes âgées en ehpad souffrant de troubles psychiques (maladie d'Alzheimer).



Compétence sollicitées et développées : *observation ; logique ; peut permettre au public déficient auditif de travailler le vocabulaire*

PIKS

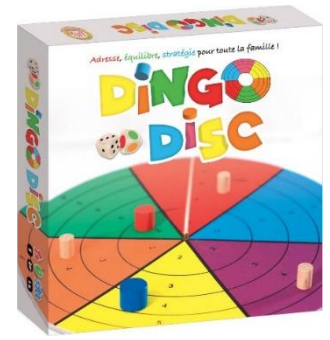
En plaçant les cônes et les plateaux de bois les uns par-dessus les autres, le silicone adhère au bois et offre une multitude de possibilités de construction : verticales, horizontales, torsadées, etc. En utilisant cette technique, les joueurs explorent les lois de l'équilibre ! Ce jeu stimule l'imagination, la concentration, la motricité fine et la dextérité !



Compétence sollicitées et développées : *motricité fine, créativité, concentration, prise de décision, collaboration, prise de risques, estime de soi, habileté visuo-spatial*

DINGO DISC

Jeu d'adresse et d'équilibre. On partage les pions entre les joueurs. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Le dé couleurs indique la partie du plateau sur laquelle il faut poser le pion, le dé à constellation une zone plus ou moins près du bord du plateau. Le joueur pose un pion de son choix, plus ou moins gros, délicatement sur le plateau en respectant les jets des dés. S'il fait tomber des pions il les prend dans son jeu. L'objectif est d'être le premier à avoir posé tous ses pions sur le plateau. Le jeu est prenant à tout âge !



Compétence sollicitées et développées : Adresse ; coordination ; motricité ; repérage spatial

SCRABBLE GEANT

Le Scrabble géant est tout d'abord un Scrabble classique, avec ses « lettre compte double » et ses « mot compte triple », mais c'est bien plus que cela : cette version a été élaborée en collaboration avec la RNIB (Royal National Institute for the Blind), principale association anglaise d'aide aux personnes malvoyantes. Elle apporte en effet plusieurs améliorations, qui en font le jeu idéal pour les personnes rencontrant des problèmes de vue, mais également très pratique et confortable pour tout le monde :



- Le plateau est 35 % plus grand que la version standard.
- Il dispose d'un système de rotation intégré qui permet aux joueurs de le faire pivoter de manière à être toujours face au jeu.
- Il est aussi équipé de picots afin de bien maintenir les lettres et éviter qu'elles ne bougent lorsqu'un joueur placera un nouveau mot.
- La lisibilité des lettres a été améliorée grâce à leur taille 50 % supérieure à la normale et au contraste noir sur fond blanc.
- Enfin, les règles du jeu sont aussi écrites en gros caractères.

Compétence sollicitées et développées : Apprentissage ou travail autour de la langue et de la lecture ; observation

A ton tour ! – Des jeux pour tous – Kit n°6



Attention : Certains éléments de jeu peuvent être fragiles ; à manipuler avec soin.

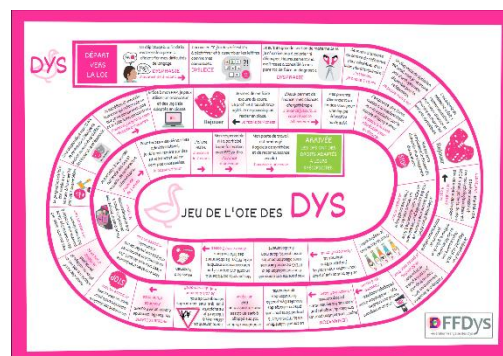
ATELIER BRAILLE

A l'aide des boîtes, des balles et d'alphabets « sens de lecture » et « sens d'écriture », proposez un atelier d'écriture. Le but est de permettre la compréhension du système braille.



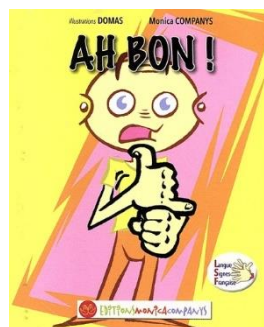
JEU DE L'OIE DES DYS

Créé par la Fédération Française des DYS, Ce “Jeu de l’Oie des DYS” permet de sensibiliser aux difficultés rencontrées par les porteurs de troubles cognitifs spécifiques tout au long de leur vie. Certaines cases représentent un obstacle ou une difficulté qui empêche les DYS d’avancer. D’autres présentent les aides qui sont mises à leur disposition. Un moyen ludique de se rendre compte combien la route est encore longue avant d’arriver à un stade où les moyens de compensation seront adaptés aux troubles DYS...



2 LEXIQUES LANGUES DES SIGNES

- « Ah bon ! » : Un mini-dictionnaire pour apprendre les expressions exclamatives en langage des signes.
- « Mon bébé parle en signes » : Trente cartes recto verso pour mettre en place la communication gestuelle avec son bébé proposant un répertoire de soixante signes illustrés avec la description des mouvements associés. Six thèmes sont proposés : hygiène et soin, émotions et sentiments, nature, familles et ressources, alimentation, activités et loisirs, animaux.



JEU DITES LE EN LANGUE DES SIGNES

À partir d'une carte, lancez un défi à l'adversaire de votre choix : faites-lui deviner un mot en français en le signant... Ou demandez-lui de signer le mot. Celui ou celle qui réussit remporte la carte. La personne qui obtient le plus de cartes gagne la partie.



2 CASQUES ANTIBRUIT

Les casques anti-bruit peuvent être utilisés lors de différentes activités : lecture, temps de jeu, écoute d'un CD ou DVD ou même lors d'une discussion. Le but est de se mettre à la place d'une personne malentendante ou sourde et d'en comprendre les difficultés.



LES HANDISPENSABLES

Un jeu de 50 cartes approchant tous les types de handicaps : physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants. Un processus pédagogique conçu pour enrichir ses connaissances sur les handicaps et développer de nouvelles attitudes plus justes.



DVD « AU DESSUS DES NUAGES

Une collection documentaire de 6 films à destination du jeune public, pour parler du handicap, de la différence, de la diversité. Évoquer la différence pour apprendre la tolérance et accepter l'autre....



KIT DE SENSIBILISATION AUX HANDICAPS VISUELS

Un kit préparé avec le matériel de *Mes mains en or* avec des activités de simulation (masques) et de sensibilisation « tablettes d'écriture braille ».

