



Jeu d'adresse et de sport

Principe du jeu

Faire rouler les boules pour atteindre les alvéoles. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.



Inventaire

- 1 billard en bois (122 x 41 cm), comportant 10 alvéoles numérotées de 20 à 100
- 10 boules en bois
- 1 règle de jeu



Les atouts de l'objet

- Règles de jeu faciles à assimiler
- Légèreté des boules
- Taille des boules qui permet une bonne prise en main
- Effet spectacle du jeu surdimensionné



Compétences requises et intérêt de l'objet

Dans ce jeu d'adresse, le joueur doit faire preuve d'attention visuelle pour évaluer la distance et la force nécessaire au lancer. Au fur et à mesure des parties il apprend à maîtriser son geste pour atteindre les alvéoles.

Pour compter ses points en fin de partie, il doit être capable d'opérations numériques simples. C'est un jeu de compétition, mais les joueurs peuvent jouer seul juste pour le plaisir de s'entraîner.

Commentaires des professionnels

« Jeu très investi par les résidents qui ont joué grâce à la simplicité de la règle. Ce jeu est facilement investi par mimétisme.

Il est facile de lancer la boule, moins facile de viser les trous qui rapportent le plus de points! Une dynamique de groupe peut s'instaurer autour de ce jeu, certains résidents observant uniquement les joueurs, aussi bien qu'une dynamique individuelle. »



Comment l'utiliser en animation



Ce jeu doit être positionné sur table à hauteur d'adulte. Les joueurs doivent pouvoir selon leurs compétences :

- soit jouer debout,
- soit assis si la posture debout les fatigue trop vite.

L'animateur doit expliquer la règle, accompagner le geste par la parole permet au joueur une meilleure appropriation et compréhension de la règle.

Le comptage des points peut nécessiter la présence de l'animateur. Ce jeu intergénérationnel peut être proposé lors « des visites familiales ».

VPC, 90.00€ environ - Ref. 69.08

Fabricant : la maison du billard (France)



Jeu symbolique : Jeu de rôle

Principe du jeu

Enfiler ses mains dans les bras de la marionnette, ou mettre une main dans sa bouche pour lui donner vie et la faire parler. Habiller, déshabiller la marionnette.



Inventaire

- 1 marionnette garçon de 65 cm de hauteur
- 1 pantalon, 1 tee-shirt, 1 chemise
1 paire de baskets. Lavable à 30°



Les atouts de l'objet

- Physionomie humaine très réaliste
- Bon support de communication
- Facile à manipuler
- Permet de se libérer des tensions du quotidien
- Permet de renouer avec des gestes du quotidien : s'habiller, se déshabiller



Compétences requises et intérêt de l'objet

Avec cette marionnette le joueur entre dans un rôle et s'identifie à elle. Il crée des situations verbales et gestuelles ce qui lui permet d'extérioriser ses propres émotions et sentiments. La taille et la physionomie de petit garçon permettent

au joueur d'entrer dans des rôles de maternage. Le joueur peut jouer seul mais bien souvent en coopération avec d'autres qui peuvent être acteurs ou spectateurs.

Commentaires des professionnels

« Cette marionnette, par la douceur de ses cheveux, sa forme et sa taille d'enfant, réactive les gestes de soins nourriciers chez les résidents. Ils la bercent, l'habillent, plient ses vêtements...

Par un retournement ou par projection de ses peurs sur Fabian, Mme L. apaise ses propres angoisses de séparation ou d'abandon. Cette marionnette est un bon support de communication aussi bien pour le joueur qui la manipule que pour les autres personnes présentes. »



Comment l'utiliser en animation

- La marionnette peut être laissée à disposition des résidents en invitation à jouer. Le professionnel n'intervient pas.
- L'animateur peut donner vie à la marionnette pour entrer en relation avec le résident, et pour l'encourager à la manipuler lui même.

VPC, catalogues collectivités, 140€ environ - Ref. W 193

Fabricant : Living - Puppets (Allemagne)



Jouet d'éveil sensoriel

Principe du jeu

Positionner une ou plusieurs billes en haut de l'arbre, la ou les regarder dévaler de feuille en feuille, écouter les différents sons émis. Récupérer la ou les billes en bas de l'arbre. Recommencer.



Inventaire

- 1 arbre en bois composé d'1 socle carré et d'1 tige en bois, hauteur 32 cm
- 29 feuilles en bois contreplaqué vernis
- 5 billes



Les atouts de l'objet



- Taille et stabilité
- Les rebords du socle pour une récupération facile des billes
- Simplicité de la manipulation
- L'esthétique de l'objet
- Effets visuels et sonores surprenants et agréables
- Relation de cause à effet immédiate
- Possibilité d'être acteur ou spectateur du jeu

Compétences requises et intérêt de l'objet

C'est un vrai plaisir que de regarder les billes descendre le long de l'arbre, le joueur multiplie les expériences en positionnant une ou plusieurs billes pour contrôler les émissions des différents sons possibles.

Cet objet stimule l'attention visuelle et auditive des joueurs. La taille de l'objet permet de jouer seul ou à plusieurs.

Commentaires des professionnels

« Les joueurs ont d'abord été attirés par les couleurs vives du jeu ; puis ils ont été surpris et amusés par les différents sons émis selon le nombre de billes utilisées, ce qui les a incités à recommencer encore et encore leurs gestes ; Ils ont pris beaucoup de plaisir à utiliser ce jeu »



Comment l'utiliser en animation

Ce jeu existe dans 2 tailles différentes :

- Le grand format (72 cm.) nécessite de le positionner sur table basse afin que le joueur puisse récupérer les billes et jouer ainsi en toute autonomie.
- Le format mini (32 cm. de hauteur présenté sur cette fiche) peut être posé sur une table à hauteur des joueurs.

VPC, catalogues collectivités, 44 € environ

Distributeur : Bec et Croc

MIRROR PEBBLES (GALETS MIROIRS)



Jeu d'assemblage : Jeu de construction

Principe du jeu

Disposer les galets les uns à côté des autres ou les superposer les uns sur les autres en fonction de leur taille.



Inventaire

- 20 pièces en plastique , diamètre de la plus grande : 15 cm, de la plus petite : 4,5 cm



Les atouts de l'objet

- Taille des pièces et stabilité
- L'esthétisme des constructions
- Simplicité de la manipulation
- Les pièces en forme de galet qui évoquent les jeux en bord de rivière
- Valorisation de la personne



Compétences requises et intérêt de l'objet

C'est un vrai plaisir que de manipuler les différentes pièces pour les positionner les unes à côté des autres, ou les superposer pour créer des pyramides. Il faut être à l'aise avec les premiers repères spatiaux et avoir la capacité à différencier

les dimensions des galets. Le raffinement des pièces invitent au Land Art, incitant les joueurs à se remémorer des situations vécues. Le nombre de pièces permet de jouer seul ou à plusieurs.

Commentaires des professionnels

« Les résidents ont été attirés par les reflets de ce jeu. Certains ont évoqués leurs jeux enfantins en bord de rivière. Les pièces sont douces au toucher et certains résidents ont aimé juste les tenir dans leurs mains ».



Comment l'utiliser en animation

Ce jeu doit être proposé sur une table haute pour le confort des résidents. Les pièces sont disposées ensemble et à disposition des joueurs. L'animateur aura pris soin de faire une ébauche de construction pour donner envie aux joueurs.

VPC, catalogues collectivités, 80€ environ - Réf. EY04238

Fabricant : TTS (Grande-Bretagne)



Jeu de règles : Jeu d'adresse et de sport

Principe du jeu

Récupérer à l'aide des deux spatules un maximum de pommes en un temps limité et les déposer dans le panier. Le joueur gagne autant de jetons qu'il en a ramassé. Ses pommes sont replacées sur le pommier et c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui a récolté le plus de jetons en fin de partie.



Inventaire

- 1 plateau de jeu en bois alvéolé représentant un pommier 70 x 52 cm
- 10 boules, diam.6 cm
- 2 spatules
- 24 jetons en bois
- 1 panier en osier
- 1 règle de jeu.



Les atouts de l'objet

- Règles de jeu faciles à assimiler
- Partie très courte
- Possibilité de jouer en compétition ou en coopération
- Taille des spatules pour une bonne prise en main



Compétences requises et intérêt de l'objet

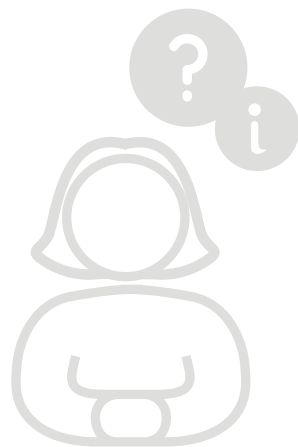
Dans ce jeu d'adresse, les joueurs doivent faire preuve d'attention visuelle et d'une bonne coordination motrice pour attraper les pommes et les mettre dans le panier. Ce jeu nécessite un peu de concentration et de rapidité pour devenir

le meilleur cueilleur de pommes. C'est un jeu de compétition, mais la variante de la règle du jeu permet de jouer en équipe.

Commentaires des professionnels

« Mme B. et Mme D. tiennent chacune un « ramasse pomme ». Elles tentent à deux d'attraper une pomme et de la diriger dans le panier. Elles reproduisent le geste, les dix fois nécessaires pour dépouiller l'arbre.

Mme B. est très concentrée. Quant à Melle V., elle prend directement les pommes à la main pour les mettre dans le panier (beaucoup plus rapide!). Ce jeu leur permet de solliciter leurs fonctions exécutives et l'orientation dans l'espace. »



Comment l'utiliser en animation

Le jeu est positionné sur table à hauteur d'adulte, les pommes sont mises dans les alvéoles, les spatules et le panier à proximité. Le professionnel doit expliquer la règle, accompagnant sa parole par des gestes et vérifier que les consignes sont bien assimilées.

Le joueur peut soit utiliser les deux spatules pour attraper les pommes, soit en équipe de deux, chacun manipulant une spatule pour un jeu coopératif.

VPC, Détaillants, 115€ environ - Ref. 25514

Auteur : P. Schunke

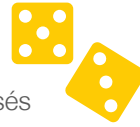
SAND TRAY



Jeu symbolique : Jeu de représentation

Principe

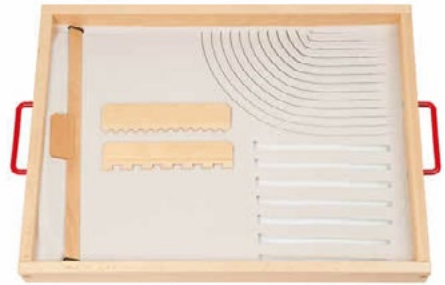
Dessiner ou écrire sur le sable à l'aide des outils proposés ou avec ses doigts.



Inventaire



- 1 caisson en bois vernis, 66 x 50 x 6 cm, avec 2 poignées
- 1 kilo de sable très fin
- 2 outils pour dessiner L. 12cm
- 1 réglette pour aplanir le sable : L. 45 cm



Les atouts de l'objet

- Facilité de préhension des outils
- Simplicité de la manipulation
- Possibilité de dessiner à plusieurs
- Effets sensoriels tactiles et visuels du sable
- Echanges autour des productions graphiques
- Encouragement de l'entourage



Compétences requises et intérêt de l'objet

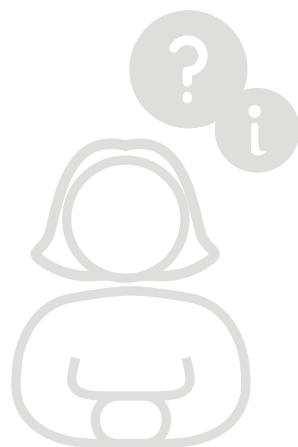
À l'aide des outils, le joueur dessine selon son imagination. Pour parvenir à reproduire une forme déterminée il doit pouvoir faire appel à ses capacités

d'organisation spatiale dans un espace en 2 dimensions. La taille du plateau permet à deux personnes de dessiner en même temps.

Commentaires des professionnels

« Ce jeu fait appel à la dextérité des joueurs mais aussi à leur imagination en tant que support de projection psychique.

La capacité de création a toute sa place dans ce jeu qui peut être un support de médiation dans le cadre d'une dynamique individuelle et groupale. »



Comment l'utiliser en animation

Ce jeu peut être laissé à disposition des résidents en invitation à jouer. L'animateur peut proposer d'autres outils de dessin pour stimuler l'imagination des personnes: des balles à picots, des bouchons ... ou des accessoires de décoration (grosses perles, pierres de couleurs...) pour renforcer l'aspect esthétique des créations.

VPC, catalogues collectivités, 130€ environ - Ref. 102 201

Fabricant : Dusyma (Allemagne)

SUPER SOFT BALL



Jeu de manipulation

Principe

Jouer avec un ballon seul ou à plusieurs



Inventaire

- 1 Ballon aux couleurs vives en tissu élastique rembourré de billes de polystyrène. Diamètre 25 cm.



Les atouts de l'objet



- La texture
- Légèreté, facile à lancer et à attraper
- Ne rebondit pas
- Ne fait pas mal
- Redécouverte d'un jeu de l'enfance tout en douceur

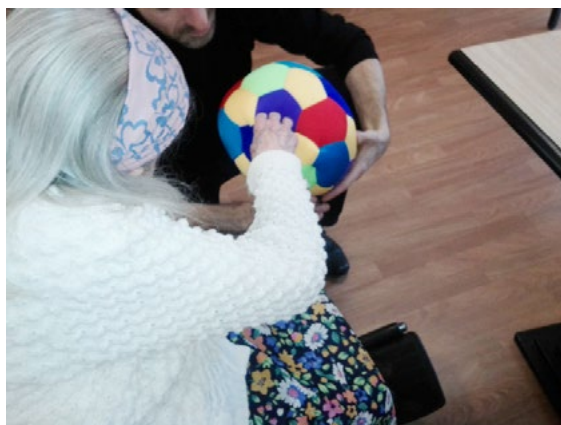
Compétences requises et intérêt de l'objet

Les couleurs vives du ballon invitent le joueur à le prendre en main. Sa texture très particulière et sa capacité de déformation incitent le joueur à des manipulations très diverses : pincer, aplatiser, lancer...

Attraper et lancer le ballon suscite des déplacements et des mouvements comme se baisser, se courber... Ce ballon peut s'utiliser seul ou à plusieurs.

Commentaires des professionnels

« Ce jeu a permis aux personnes d'échanger et d'entrer en interactions. Une réelle dynamique sociale s'est créée entre les résidents. Le ballon étant un jeu pratiqué dans leur enfance mais aussi par des adultes, les personnes s'autorisent facilement à l'investir et peuvent créer facilement leur propre règle. Une appropriation importante peut être à l'œuvre. »



Comment l'utiliser en animation

En jeu libre ou en activité dirigée cette balle permet l'invention de plusieurs centaines de règles. A vous d'essayer de trouver celles qui sera la plus adaptée aux résidents.

Catalogues collectivités, 13.00€ environ

Fabricant : Merlin (Allemagne)



Jeu de construction

Principe du jeu

Réaliser des assemblages par superposition et juxtaposition à partir des 3 formes géométriques proposées.



Inventaire

- 54 éléments en plastique en 3 couleurs, noirs blancs et gris : 18 cubes alvéolés, de 7 cm de côté
- 18 pyramides, 7 x 6,9 x 8,5 cm
- 18 sphères, diam : 6,9 cm
- 1 sac-bandoulière en plastique transparent, diam : 30cm, h : 50cm
- 5 planches modèles imprimées recto-verso



Les atouts de l'objet

- Forme et taille des pièces qui permettent une bonne stabilité des constructions
- Esthétique des constructions
- Présence de modèles
- Possibilité de jouer seul ou en interaction avec d'autres joueurs
- Valorisation de la personne



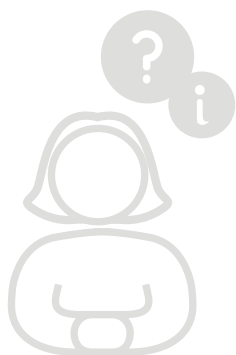
Compétences requises et intérêt de l'objet

Pour réaliser les assemblages, le joueur observe quelles formes il va superposer ainsi que leur couleur. Il s'entraîne à organiser ses constructions dans un espace en 3 dimensions.

Grâce à des manipulations simples, en suivant ou non les modèles, il expérimente des situations d'équilibre. Ce jeu peut s'utiliser seul ou à plusieurs.

Commentaires des professionnels

« Jeu de construction très investi. Ce type de jeu fait appel également à l'imagination lorsque les modèles ne sont pas proposés, cette version du jeu plus intuitive semble avoir été davantage investie et source de plaisir pour les personnes ayant des troubles cognitifs et du comportement plus importants. Ce jeu qui a réussi à maintenir leur attention, leur a permis également d'être autonome, et de prendre de ce fait du plaisir. »



Comment l'utiliser en animation

Comme dans la plupart des jeux de construction et quelque soit le public il est important de « donner à voir » aux joueurs. Des ébauches de construction doivent donc être proposées pour donner envie.

Les pièces doivent être sorties du sac et mises à disposition des joueurs et les modèles doivent être visibles.

Catalogues collectivités, 115.00€ environ

Fabricant : Celda-Asco (France)