

Notice du " Puzzle de la Réussite "



La société Amalgames est une marque déposée. L'ensemble de ses produits (designs et modèles, notices, règles, tout contenu et tout contenant, les noms, personnages, images, marques de commerce et logos) est protégé par les droits d'Auteur et autres droits de propriété intellectuelle détenus par Amalgames et ses filiales concédants, détenteurs de licence, fournisseurs et comptes. L'ensemble est également protégé par l'EUIPO (Office de l'Union Européenne pour la Propriété Intellectuelle). Amalgames est une SAS au capital social de 40 000€ située au 29 rue Hector Papeard à Essômes sur Marne 02400.

Rendez-vous sur notre site internet www.amalgames-seniors-juniors.com

Ce jeu se joue de différentes manières et est adaptable au niveau de chacun

Niveau 1 : Ce niveau est principalement destiné aux personnes présentant d'importants troubles cognitifs :

- Sortez le plateau
- **Faites choisir soit le verso : décor feuillage soit le recto : décor panier** ou observer les réactions et la préférence quand bien même elle ne serait pas verbalisée.
- Ensuite **proposer de choisir les palets et de les placer : la réussite est immédiate**, pas de sens à respecter, l'esthétisme est toujours présent.



Niveau 2 : Complexification progressive pour les personnes ayant des troubles cognitifs moins importants :

La complexité du jeu s'appuie sur plusieurs points :

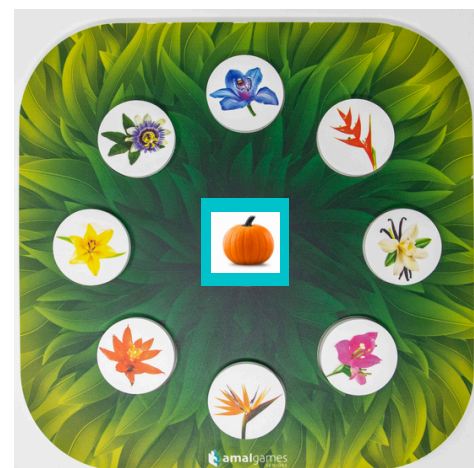
- **La multiplication des séries proposées va demander au joueur de réfléchir, de trier, de choisir, de placer.** Les séries si elles sont très proches dans la thématique vont augmenter également la difficulté. En effet, **le fait de mélanger les séries par exemple fruits d'hiver/ fruits d'été peut complexifier le jeu.** Idem pour les séries, fleurs du jardin/fleurs exotiques ou bien encore légumes d'été/ légumes d'hiver.
- **Placer les palets avec l'image qui correspond**
Dans un premier temps, **imprimez les descriptifs des séries (disponibles en format A4 pour être plastifié) dans l'onglet "Notices" de notre site internet**, chaque descriptif dispose d'une liste classée en ordre alphabétique **ainsi qu'un gabarit avec les images correspondantes.**

- **Choisir en fonction d'un code couleur**
Choisissez un code couleur et demander au (x) joueur(s) de trouver tous les éléments s'y rapportant : exemple : la couleur orange. Le joueur choisira alors, l'orange, le potiron, le dahlia...



Code couleur

- **Chercher l'intrus parmi les 9 palets placés**
 Demander au joueur de fermer les yeux et placer 8 palets d'une même série et un intrus. **Demander lui de le trouver et d'expliquer** (l'intrus peut être par exemple un légume parmi des fruits, une fleur du jardin parmi les fleurs exotiques, ou un aromate vert parmi des légumes et fruits orange etc...



1 Intrus dans une série

- **Placer les palets en se basant sur les consignes visuelles ou les consignes écrites en fonction des capacités de chacun**

Après avoir préparé des gabarits papier ou cartonnés et/ou plastifiés avec consignes, visuelles ou écrites, comportant si vous le souhaitez un ou plusieurs intrus, placez-les en dessous du ou des plateaux pour laisser au joueur le temps de lire et de jouer tranquillement même tout seul et à trouver ce qui est demandé. Préparez plusieurs supports de recherche en les complexifiant (fruits, légumes, céréales etc.. ou selon des codes couleur pour voir si la personne perçoit le point commun. Vous pouvez y introduire un intrus et demander si la personne le trouve et en quoi il est un intrus...



Consigne visuelle grâce à un gabarit

- **Placer les palets en fonction des consignes orales**
 Si le ou les joueurs ont des difficultés à lire, ou sont mal voyants, donner des consignes orales claires et progressivement : "*pourriez vous me placer l'avocat svp ? pourriez vous placer l'orange, le poireau et la datte svp...*" cela travail la reconnaissance, la mémorisation etc..



Consigne orale

Niveau 3 : Complexification progressive pour les personnes ayant encore de belles capacités :

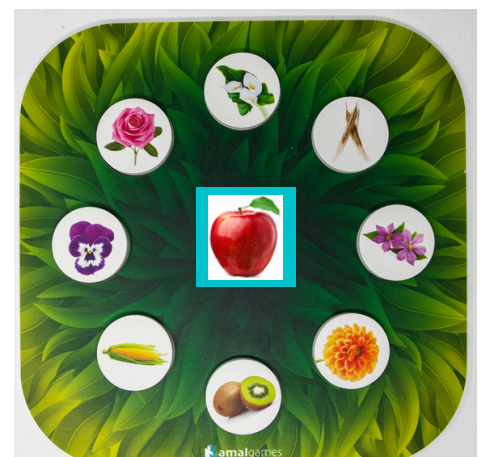
Ce niveau est fondé sur la possibilité de ranger de trouver, de trier en fonction de l'ordre alphabétique mais également d'observer et de mémoriser jusqu'à 9 pièces

A ce niveau, nous avons plusieurs façons de jouer :

- **Le rangement en ordre alphabétique par série :** pour vous aider chaque liste de chaque série a été rangée par ordre alphabétique dans l'onglet « Notice » de notre site internet.
- **Le rangement en ordre alphabétique en choisissant dans plusieurs séries :** dans l'onglet notice, vous trouverez un « tableau alphabétique puzzle de la réussite » dans lequel toutes les pièces de toutes les séries sont rangées par ordre alphabétique
- **Le rangement alphabétique en fonction de la consigne orale :** « Mme X, si vous placiez : 2 éléments commençant par A exemple : abricot, ananas... puis 2 commençant par C exemple : cerise, cacahuète... 2 autres commençant par E exemple : épinard, endive, estragon Etc...

Pour vous aider, utiliser là aussi la fiche "tableau alphabétique puzzle de la réussite " rangé par ordre alphabétique, et leurs photos respectives.

- **Le jeu de l'observation :** demandez à Mme X ou Mr X ou le groupe de personne **de regarder attentivement le plateau avec les palets pendant un court instant**, puis demandez leur de fermer les yeux afin de changer un ou plusieurs palets dans le plateau. **Après cela, demandez leur, ce qui a été changé et par quoi.**



Autres Possibilités

- **Le jeu du Bingo:** Imprimer les gabarits de 3 pièces du bingo en format A3 des séries que vous possédez et jouez jusqu'à 30 personnes. Mieux qu'un loto, plus lisible, plus facile mais tout aussi ludique, en respectant les capacités de chacun (consignes visuelles ou écrites), passer un agréable moment avec les résidents, leurs familles voire en intergénérationnel avec les écoles et les petits-enfants
- **Le jeu des paires si vous avez deux séries identiques**
Retourner les palets, **images cachées sur la table et demandez au joueur d'en retourner deux.** S'ils sont identiques, il gagne et peut rejouer. S'il n'a pas réussi, il les retourne face cachée et le joueur suivant joue à son tour. Pour permettre de s'inscrire dans la réussite, choisissez pour les personnes présentant des troubles importants de mémoire, environ 4 paires par exemple alors que pour d'autres personnes vous pourrez en mettre 9 paires voire davantage si vous avez 4 séries identiques ou plus...
- **Mêler le puzzle à l'atelier des « senteurs »**
Jouer par exemple avec la série « aromates », **demandez aux joueurs de fermer les yeux, faites leur sentir les essences une à une de toutes ces aromates** et demandez aux joueurs à tour de rôle de désigner l'essence qui correspond à l'image du palet etc...



- **Mêler le puzzle à l'atelier « du Goût »**

Jouer par exemple avec la série « Fruits d'Hiver » demandez aux joueurs de fermer les yeux, faites leur goûter un morceau de fruit correspondant à la série et demandez aux joueurs de désigner l'essence qui correspond à l'image du palet etc...



BONNE DÉGUSTATION

Conseils

A deux ou à plusieurs : partageons les pièces et renouvelons les plaisirs !

- La partie peut se dérouler à 2, en face à face avec le professionnel (ergothérapeute, psychomotricien, animateur, soignant, ash, famille...) ou à 3, 4, 5, 6...joueurs :
A chacun son plateau ou utiliser uniquement les gabarits mais partager et varier les séries. Chacun aura des consignes différentes et cherchera parmi les pièces placées au centre ou autour de lui.

De la réussite pour tous et de l'information :

- Vous trouverez dans **l'onglet « notice » du site www.amalgames-seniors-juniors.com**, toutes les listes de pièces en PDF, le nom de chaque représentation : imprimez-les et placez-les dans un classeur aux pages plastifiées pour l'hygiène. Les joueurs et accompagnants pourront trouver le nom et les éventuelles informations s'y rapportant facilement, et réussir ensemble.
- Préparer également vos gabarits à l'avance en A3 (**dans l'onglet, notice, gabarit A3**) , idéalement plastifiées ensuite, de séries complètes, de séries avec un, ou deux intrus, des séries avec code couleur, des séries avec les pelages d'animaux... pour fluidifier les parties .
- Pensez à jouer avec le bruit des animaux également sur le site , dans l'onglet "notice"
- Pour vous permettre de repérer et de noter le niveau de complexification pour chacun, penser à imprimer le document type ("Suivi Personnalisé de l'Animation Réussite" disponible dans l'onglet "notice" de notre site internet). Vous y **noterez le nom de la personne et entourerez le niveau qui lui permet de s'inscrire dans la réussite le plus souvent.** Ceci n'empêche pas de jouer dans le sens du « challenge à relever » pour certains joueurs mais ceux-ci doivent être en capacité de bien vivre leurs erreurs.

Placez toutes les feuilles dans un classeur pour permettre à vos collègues prenant votre suite de savoir ce qui a déjà été joué, par qui et jusqu'à quel niveau... pour mieux se rendre compte de ce qui plait à la personne et qui lui réussit.



Normes jouets et hygiène quotidienne

Penser à désinfecter les mains des joueurs et accompagnants avant et après utilisation. Les impressions sur les pièces répondent aux normes jouets et les pièces peuvent être désinfectées régulièrement. Veuillez alors à utiliser les produits désinfectants surfaces pour mobilier (**et non salle de bain-wc ou cuisine**) avec un chiffon doux ou un papier absorbant jetable. Essuyer autant que possible ensuite ces produits désinfectants, dans les délais d'efficacité précisés dans leurs notices d'utilisation respectives. **Les produits d'entretien corrosifs et/ou détergents et / ou décapants sont à proscrire.**

En cas de doute, faites un essai sur une petite surface- ne pas brosser, ne pas gratter sous peine d'abîmer précocement les impressions. Ne pas laisser tremper dans des liquides.

Malgré le soin apporté et le contrôle qualité, si vous veniez à constater qu'une pièce présente une défectuosité, merci de prendre contact avec nous. Nous vous rappelons par ailleurs que malgré le travail d'analyse des risques et les actions correctrices pour optimiser la sécurité, la société Amalgames décline toute responsabilité quant à un usage anormal des matériaux et matériels... compte tenu de la fragilité des publics, il est impératif d'être vigilant et d'accompagner les utilisateurs dans la manipulation et l'utilisation des jeux : ils doivent donc être sous surveillance d'une personne apte à en prendre la responsabilité.

Du Réassort à votre service et

ensemble inscrivons-nous dans le Développement Durable

Un palet a été perdu ? tout va bien !!

Sur notre site internet www.amalgames-seniors-juniors.com, dirigez-vous dans l'onglet « réassort » et commander en toute simplicité la pièce qui vous manque. Elle vous sera acheminée dans les meilleurs délais.

Découvrez les autres séries sur notre site internet dès maintenant !

