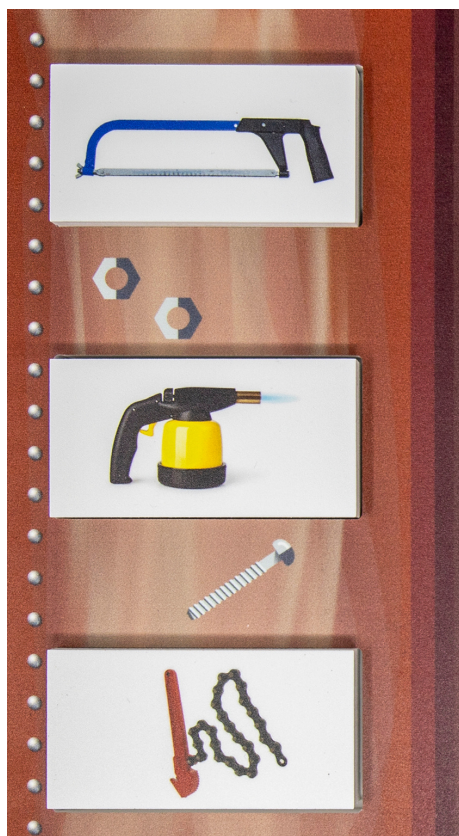


Notice de " La Boîte à Outils "



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 Papelard à Essômes sur Marne 02400.

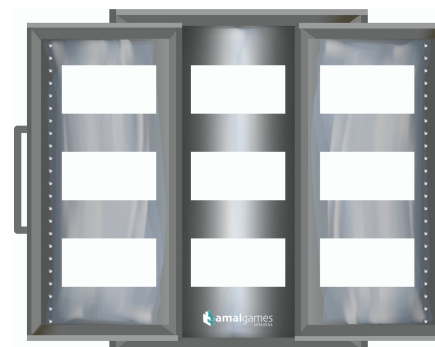
Rendez-vous sur notre site internet www.amalgames-seniors-juniors.com

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

Niveau 1 : Ce niveau de difficulté est destiné principalement aux personnes ayant d'importants troubles cognitifs :

- Sortez le plateau
- **Faites choisir ou observer les réactions et la préférence** quand bien même elle ne serait pas verbalisée (mimique, toucher, sourire, prise en main..)
- Le **verso** : décor **boîte à outils rouge** connue par les mécaniciens , les bricoleurs , les plombiers ...
- Le **recto** : décor boîte à outil métal gris évoquant cette fois davantage la **boîte de rangement** du cuisinier, du pêcheur...

Ensuite proposer de choisir les pièces rectangles d'une série ou de plusieurs et de les placer : ainsi **la réussite est immédiate, pas de sens graphique 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 de métiers très spécifiques ou de hobbies proposées au joueur va lui demander de **réfléchir d'avantage, de trier, de choisir, de placer.**
- Les séries peuvent présenter des objets assez proches, ce qui peut être assez trompeur du type : marteau du menuisier, marteau de maçon, le marteau du charpentier. **Le choix a été d'y mettre des outils très spécifiques et très représentatifs de chaque profession ou hobbies.**
- Certains outils ont des noms très particuliers et pourront être **consultés à tout moment ou sur le site ou sur les documents téléchargés** sur le site que vous aurez préalablement imprimés et mis à disposition. **Ce jeu permet de se remémorer mais aussi d'apprendre !**
- Par ailleurs, le joueur choisit et place une série ou que vous aurez proposé. Il peut aussi choisir au hasard et **charge à lui de trouver le nom et la profession qui s'y rapporte voire d'expliquer l'utilisation des outils.**

Exemples de complexification :

Chercher l'intrus parmi les 9 pièces placées

- Demander au joueur de fermer ses yeux et placer 8 pièces d'une même série et un intrus. **Demandez-lui de le trouver** et d'expliquer par exemple ; ou lui faire placer les 9 pièces d'une série puis vous en changez une et le joueur doit la trouver.



Placer les pièces en se basant sur l'écrit et donc la lecture et l'oral en même temps

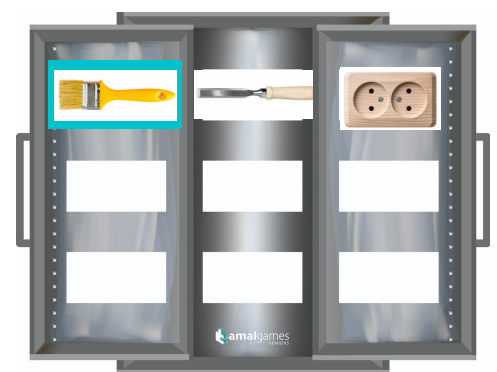
- **Après avoir préparé des supports papier ou cartonnés, placez-les en dessous du ou des plateaux** (voir photo) ou au-dessus du plateau (voir photo), pour laisser au joueur le temps de lire et de jouer tranquillement, même tout seul, à trouver ce qui est demandé. Préparer plusieurs supports de recherche en les complexifiant en fonction de chacun. Vous pouvez y introduire également un intrus et demander si la personne le trouve et en quoi il est un intrus...)



Peintre Jardinier Plombier

Placer les pièces en fonction des consignes orales

- Si le ou les joueurs ont des difficultés à lire, ou sont mal voyants, optez pour des **consignes orales claires et progressivement** : "*pourriez-vous me placer le pinceau ? pourriez-vous placer la prise de courant, le ciseau à bois...*" **c'est un jeu qui stimule la reconnaissance, le sens de l'observation, la mémoire, le questionnement etc...**



Autre possibilité : le jeu des paires

- **Si vous avez deux séries identiques, jouer au jeu des paires !** Retourner les pièces, images cachées sur la table et demander 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 la mémoire, que seulement 4 à 6 paires. Pour d'autres personnes vous pourrez en mettre 9 paires par exemple voire davantage si vous avez 4 séries identiques ou plus...

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 mais un partage de 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 : imprimer les et placez -les dans un lutin. Joueurs et accompagnants pourront trouver le nom et les éventuelles informations s'y rapportant facilement, et réussir ensemble.
- **Préparer vos supports à l'avance pour fluidifier les parties et opter pour une écriture en bâtonnet.** Utiliser des feuilles A4 classiques ou choisissez des feuilles cartonnées grand format type Canson adaptées pour durer davantage dans le temps. Lorsque vous écrivez, choisissez une écriture de préférence scripte en bâtonnet assez épaisse sans trop écarter les lettres comme par exemple :

Pinceau et non *pinceau*

Préférer des feuilles couleur blanche et écrivez en noir avec une mine médium ou large avec des lettres d'environ 5 mn .

S'inscrire dans la démarche qualité et la continuité

- 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 les 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 broser, 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 Une plaque a été perdue ? 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 !

