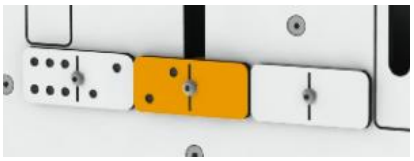
Rotamino: il y a toujours une solution…

Activité cognitive sur les capacités attentionnelles.



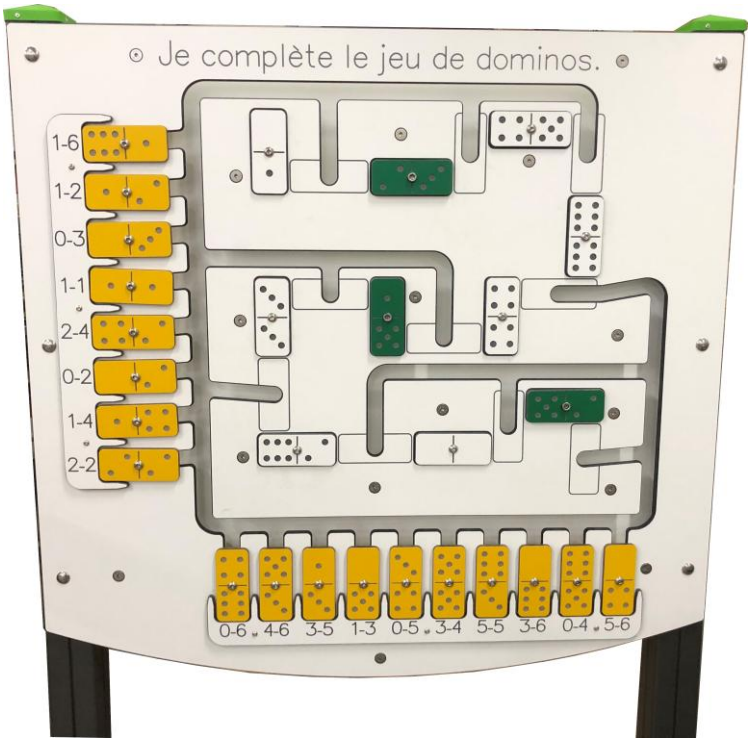
Le Rotamino est un jeu où il faut compléter une partie de dominos en faisant se toucher 2 valeurs identiques. Les dominos sur lesquels il n'y a pas d'indication de point (Les jokers) peuvent être mis à côté de n'importe quel domino.

Constitution du panneau :

Des emplacements sont prévus où les dominos doivent être placés en début de partie.

Une indication gravée symbolise le domino par exemple 1-3.

Les dominos blancs sont fixés sur le panneau. Les emplacements où il faut mettre les dominos sont symbolisés par un contour gravé.
Des glissières permettent le déplacement des dominos orange.
Une troisième série de dominos (en vert) sont mobiles en rotation afin de multiplier le nombre de combinaisons.



L'utilisation est particulièrement indiquée chez les personnes qui nécessitent une stimulation sur le plan des fonctions exécutives.
Les fonctions cognitives les plus sollicitées sont les suivantes :

1. Les capacités attentionnelles :
   a. Attention sélective (le fait de se concentrer sur un seul domino à la fois, pour le faire glisser jusqu'à son emplacement-cible, et ce, sans se laisser distraire par les autres dominos) ;
   b. Attention soutenue (le fait de rester concentré tout au long du jeu pour répondre de façon adaptée aux consignes données) ;
2. La mémoire de travail (le fait de retenir la consigne donnée pour pouvoir la mettre en œuvre durant la partie) ;
3. Flexibilité mentale (lorsqu'il s'agit de changer la consigne quand on demande au joueur de se tourner pendant qu'on introduit une erreur sur le tableau) ;
4. Prise de décisions (c'est le joueur qui choisit le domino et l'emplacement sur lequel le placer) ;
5. Résolution de problèmes (puisqu'il s'agit de trouver les dominos correspondant à chaque emplacement) ;
6. Jugement (lorsqu'il faut repérer le domino disposé sur un mauvais emplacement).

Au départ de la partie tous les dominos doivent être mis à la bonne place. On peut ensuite choisir une combinaison parmi les huit possibles en tournant les dominos verts mobiles en rotation. Quand la partie est complétée et qu'il n'y a pas d'erreur. On peut proposer au joueur de se retourner. L'animateur déplace un domino à un mauvais emplacement, le joueur devra trouver l'erreur et la corriger.

Ce concept à été déposé à l'INPI. La copie ou l'inspiration n'est donc pas autorisée.

SUNJEUX 19A rue de la Mairie 59164 Marpent
03 27 64 67 22 06 41 43 43 93 sunjeux@sunjeux.com
https://jardin-sensoriel.com/ www.sunjeux.com