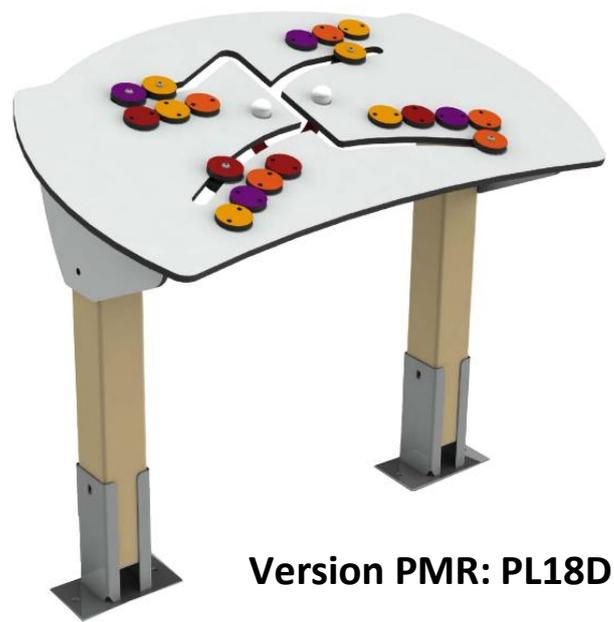
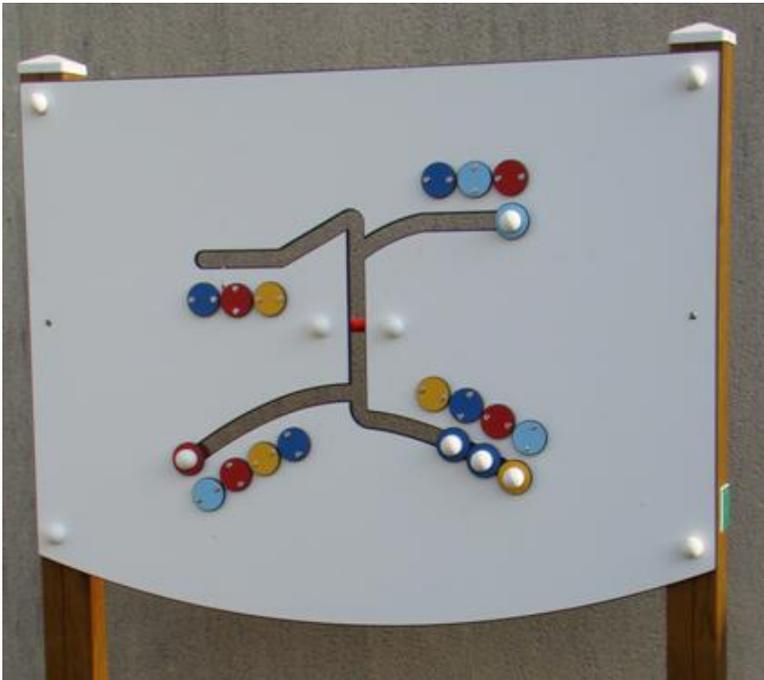
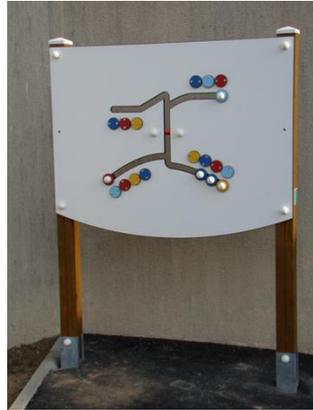


Panneau Color réf: RPM PL22

Objectif: Travail sur les couleurs et les contrastes. L'organisation du mouvement et de la coordination des membres supérieures. L'approche psychomotrice de nos panneaux cherche avant tout à préserver l'autonomie du sujet pour faire reculer l'échéance des pertes, naturelles ou pathologiques. L'aspect coloré et ludique permet d'établir un projet thérapeutique basé sur le jeu.

Activité cognitive: Les couleurs



Version PMR: PL18D

Panneau COLOR PL22: Associer les mêmes couleurs
Panneaux réalisés en HPL prévus aussi pour un usage extérieur.

Vous pouvez trouver une explication complémentaire en vidéo sur notre chaîne

YouTube: <https://www.youtube.com/user/sunjeux/videos>

Stimulations cognitives en EHPAD, maladie d'Alzheimer et apparentées.

<https://youtu.be/KVthr86CBts>

Panneau compter réf: RPM PL20

Activité cognitive: Les chiffres

Objectif: Associer un chiffre en le déplaçant vers le pictogramme représentant la même quantité. Travail sur l'organisation du mouvement, aide la personne handicapée ou âgée atteinte de troubles de l'acquisition de la coordination. Exécution alliant le plan cognitif au plan moteur.



Aspect ludique :

Inspiré du Token Test qui est un test spécifique de la compréhension orale.

Il est demandé au patient de toucher les parties colorées et ou les chiffres. Le soignant formule les consignes dans une séquence de plus en plus compliquée y compris l'addition.



RPMPL20E
Version PMR



Panneau Géo réf: RPM GEO

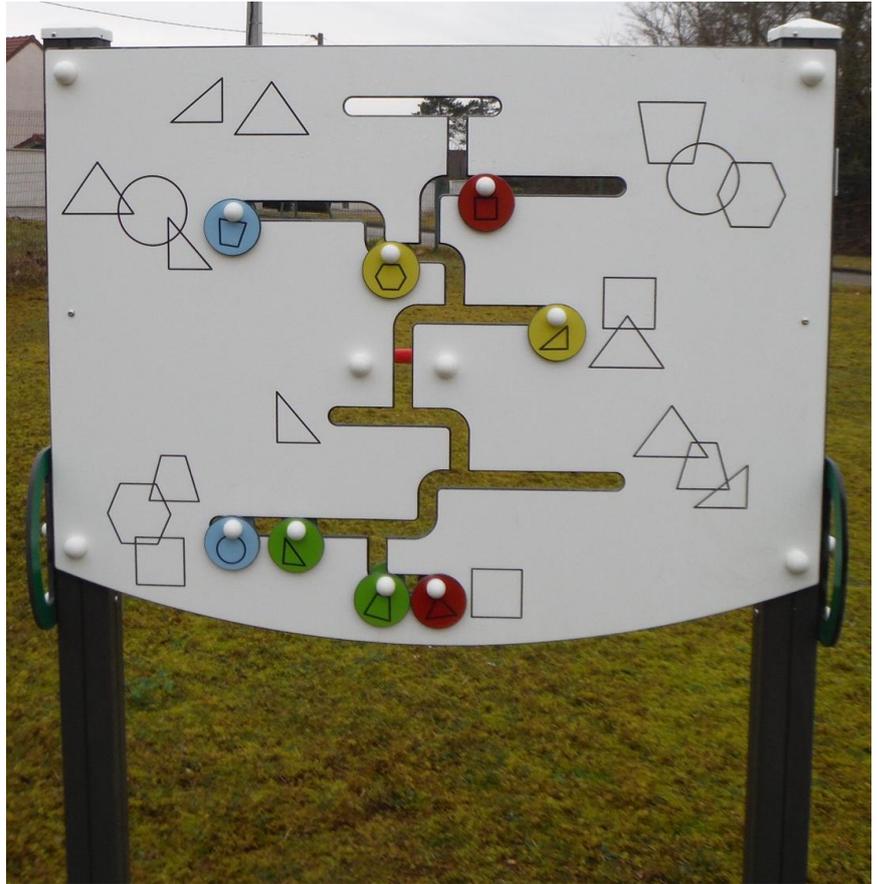
Objectif: Agnosies visuelles :

Principe : Chaque pièce de couleur est un curseur qui peut-être déplacé.

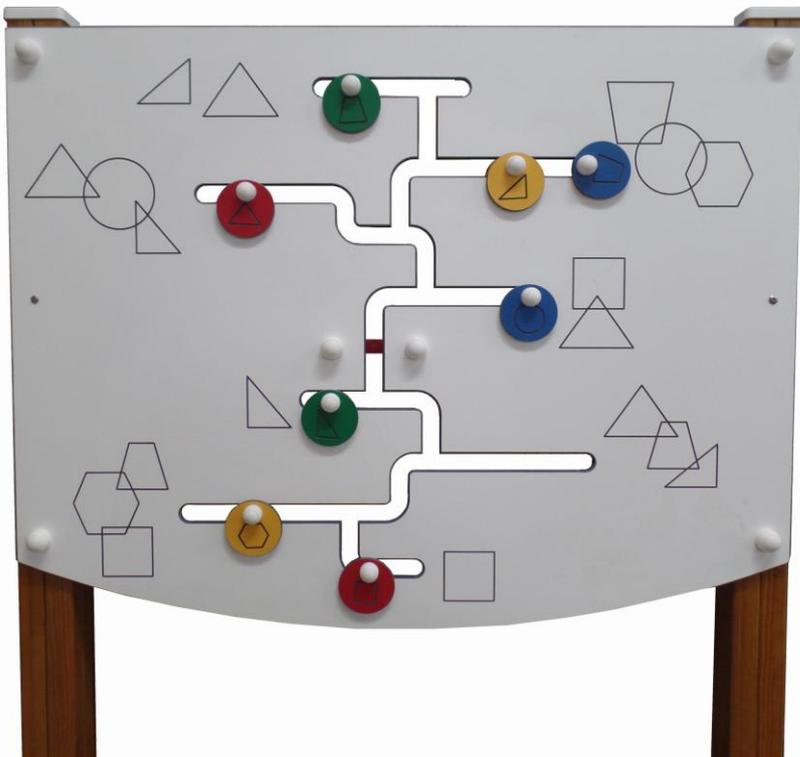
Sur chaque curseur une forme y est gravée. Les formes simples et enchevêtrées sont gravées sur le panneau.

Exercice :

- ❑ Associer les mêmes couleurs.
- ❑ Dénomination orale des formes.
- ❑ Epreuve de discrimination : test des figures identiques, test des figures enchevêtrées.
- ❑ Identification d'un sujet parmi un choix multiple.
- ❑ Token Test (touchez le curseur rouge et le bleu, déplacez le plus loin le curseur rouge du jaune...)

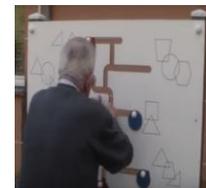


Activité cognitive: Les formes



Travail sur la mobilisation articulaire, coordination motrice : haut, bas, gauche, droite. Reconnaissance des formes, des couleurs. Permet de travailler l'attention visuelle (erreur en miroir) Mise en évidence des troubles cognitifs de la mémoire visuelle. Interprétation d'images complexes. Evaluation des capacités de discrimination et d'identification de formes géométriques

Malgré sa vocation thérapeutique c'est avant tout un jeu...

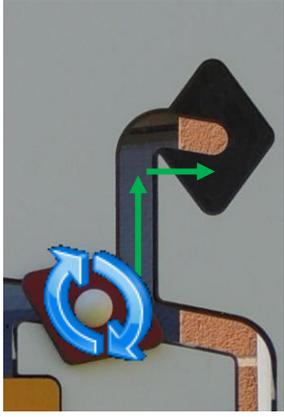


Flasher les Qrcodes pour accéder aux vidéos

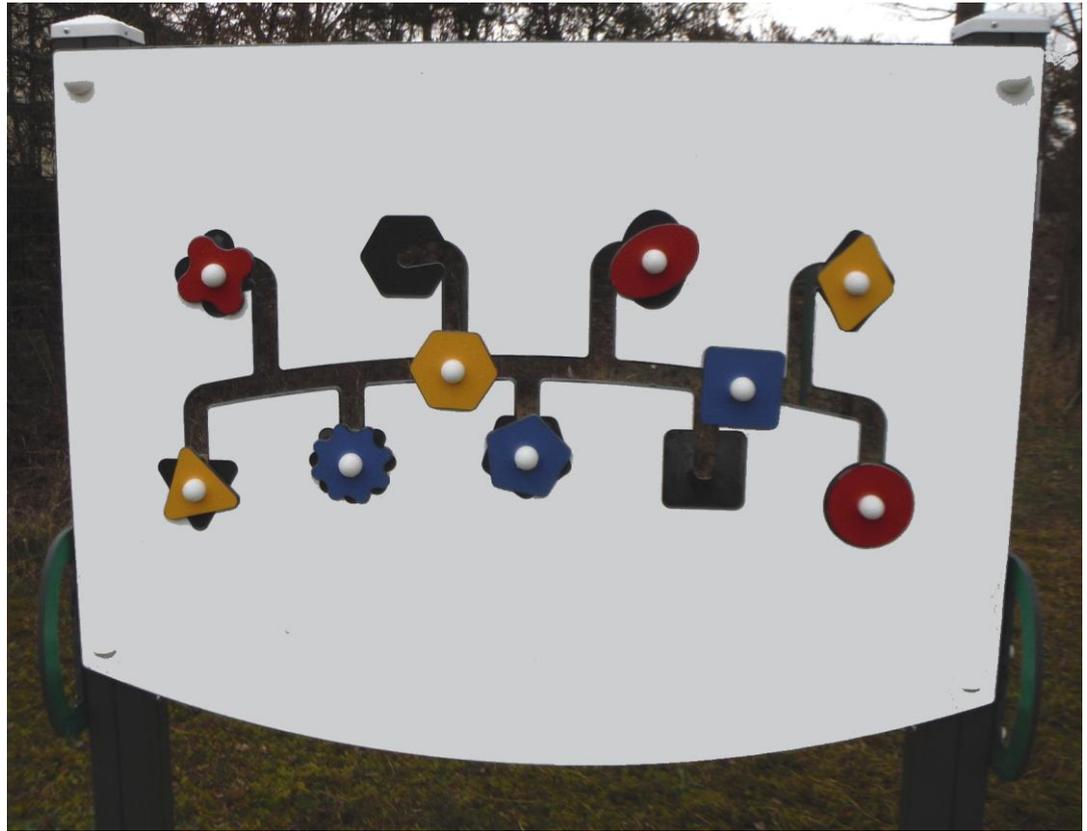
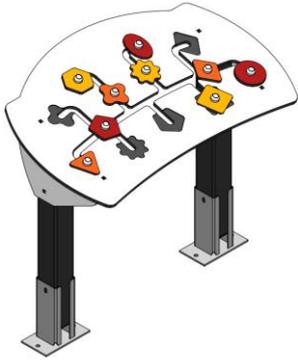
RotaGéo réf: RPM.PL18

Le travail de proprioception du membre supérieur : Epaule, coude et poignet.

Activité cognitive: Les reliefs et bas-reliefs



PL18DS version PMR



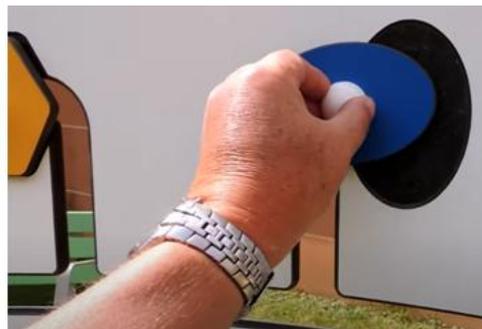
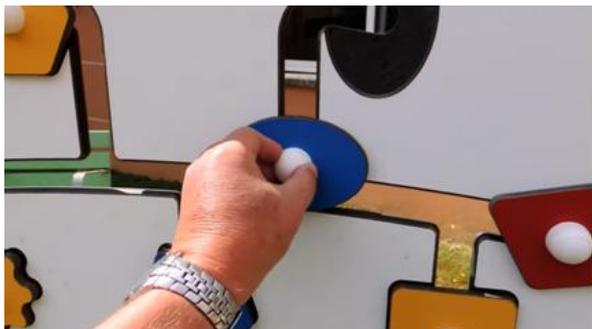
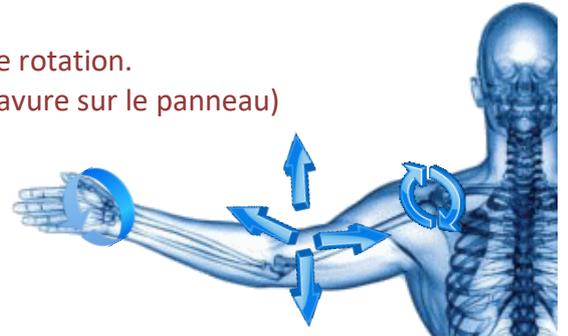
"Contrairement aux idées reçues sur Alzheimer, les capacités d'apprentissage sont toujours présentes via la mémoire procédurale, celle qui permet l'enchaînement des gestes nécessaires pour accomplir une tâche. "

Le panneau d'activités RotaGéo permet de travailler :

- La reconnaissance visuelle des formes et des couleurs.
- La représentation d'une forme en deux dimensions après une rotation.
- La reconnaissance tactile de formes en relief et bas-relief (gravure sur le panneau)
- La coordination motrice.
- L'organisation d'une tâche.

Le travail de proprioception du membre supérieur s'applique à l'épaule, au coude et au poignet.

- Mouvements de haut en bas, rotation.
- Mouvements de gauche à droite
- Préhension et motricité fine par l'usage des curseurs par les extrémités des doigts



ECRICOLOR Réf: RPM STRO

Objectif : détecter les troubles déficitaires de l'attention. Le but de ce panneau est d'observer l'interaction entre une tâche principale et un processus cognitif interférent. Les curseurs sont d'une couleur différente de l'indication de couleur qui y est gravé. Ce jeu par une application ludique met en évidence par l'usage des fonctions exécutives et cognitives les troubles déficitaires de l'attention (ou TDA). L'action est centrée sur l'attention sélective et sur l'attention soutenue.



Activité cognitive: Les processus cognitifs interférents



RPMSTROF : version PMR.



Les combinaisons sont multiples, en voici quelques exemples : Mettre...

- Les curseurs de couleurs rouges devant l'indication rouge etc...
 - Les curseurs de couleurs devant l'indication écrite correspondante
 - Déplacer les curseurs pour créer une séquence identique à la lecture
- L'aspect ludique est apprécié que cela soit lors d'une activité de groupe ou individuelle.

Le thérapeute y verra le moyen de détecter un déficit de l'attention.

Voir vidéo ci-dessous.



Ma région, ma météo réf: RPM.MR



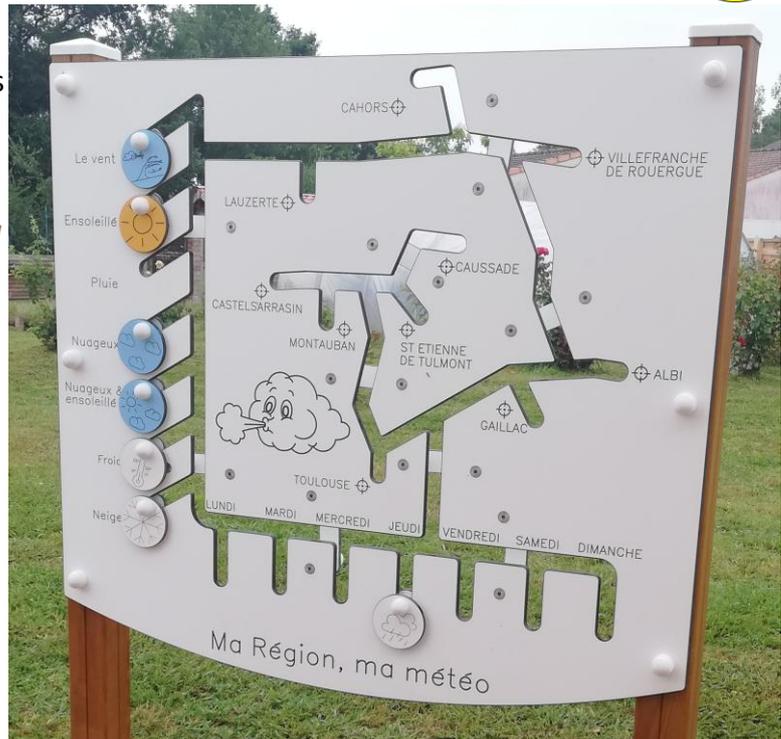
Se situer dans l'espace et le temps.

La maladie d'Alzheimer et la perte des repères spatio-temporels.



Le principe: Le panneau est équipé de curseurs mobiles sur lesquels est gravée la météo... Les curseurs peuvent être déplacés pour être mis sur le jour de la semaine. On stimule le patient sur sa notion du temps... **Hier nous étions quel jour ? Il faisait quel temps ?** ou **Et pour demain ils ont annoncé quelle météo ?** Les curseurs peuvent être placés aussi sur la ville ou se situe l'établissement. Tout autour d'autres villes sont notées cela permet d'évoquer les lieux où l'on vivait, là où on a toujours de la famille, des amis. A titre d'exercices les curseurs peuvent aussi être mélangés il faut alors les remettre en place face aux bonnes indications : Ensoleillé, nuageux, la pluie... **Cet outil permet à la fois de se repérer dans le temps et l'espace, de travailler les mémoires à longs et à courts termes et donc de stimuler les capacités cognitives. Il mobilise aussi activement les membres supérieurs.**

(Principe et modèle déposés)



**Panneau personnalisé
selon votre ville ou en version France.**

L'illustration ci-dessus est un exemple, la disposition des éléments peut être différente selon les contraintes techniques de la réalisation.

Le calendrier réf: RPM.CAL

Pour votre jardin thérapeutique, nous avons conçu ce calendrier. Ce panneau d'activités cognitives permet de se repérer dans le temps qui passe avec les jours de la semaine, la date, le mois et la saison. Peu de temps

avant l'animation la date du jour aura été évoquée, cela permet de solliciter la mémoire de travail (à court terme). On peut aussi placer les curseurs sur sa date d'anniversaire, une façon comme une autre de solliciter la mémoire épisodique. On peut aussi demander à situer un évènement en fonction de la saison : Noël en hiver, pâques au printemps, le 14 juillet en été...

(mémoire sémantique) Ces connaissances sont souvent moins affectées par la maladie d'Alzheimer, ici elles peuvent être stimulées et valorisées. Le déplacement des curseurs permet une mobilisation articulaire favorisant le maintien de l'autonomie. **RPMCALF version PMR. (modèle déposés à l'I.N.P.I)**



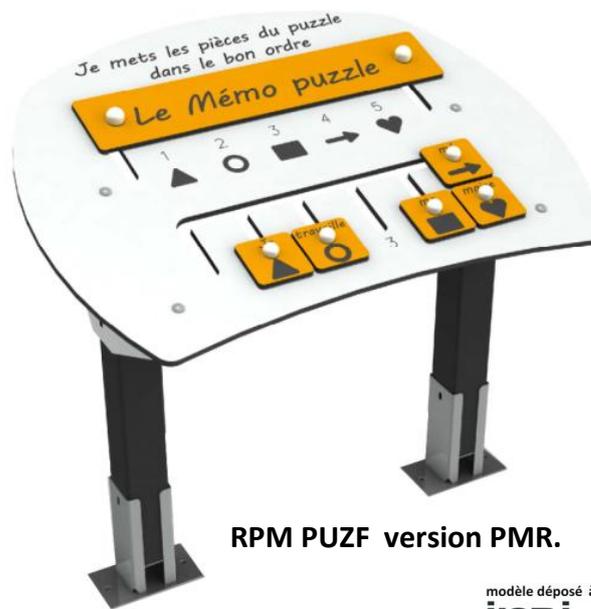
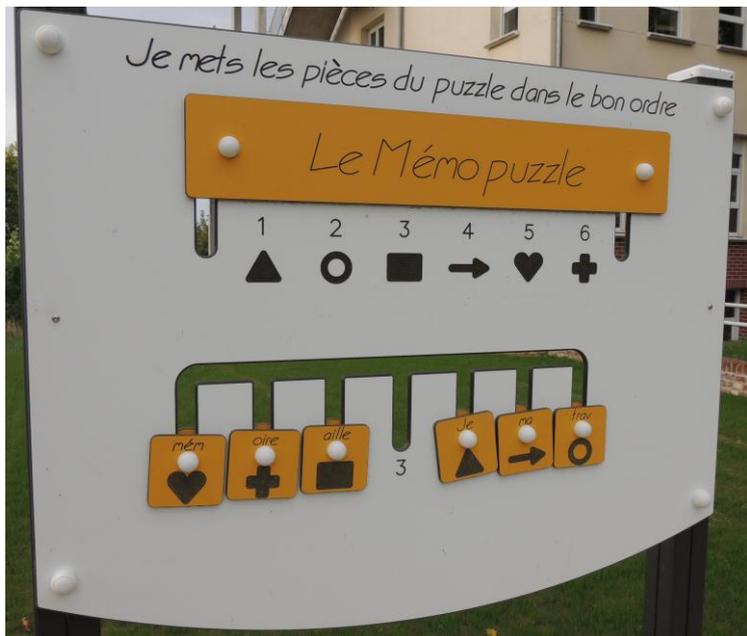
Ces connaissances générales

Le Mémo-Puzzle Réf: RPM.PUZ

Quoi de plus simple que de réaliser un Puzzle de 6 pièces !

Le principe : un panneau peut être levé ou baissé pour montrer la solution du MemoPuzzle : en 1 le triangle, en 2 le rond en 3 le carré et ainsi de suite. Une fois le Puzzle réalisé dans le bon ordre une phrase apparait :
« **Je travaille ma mémoire** »

**Et pourtant bien des mécanismes attentionnels sont misent en œuvres...
Sans oublier les différents types de mémoire !**



RPM PUZF version PMR.

modèle déposé à
inpi
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ
INDUSTRIELLE

Les sollicitations cognitives et motrices misent en œuvres.

La **mémoire de travail** sert à stocker provisoirement de l'information le temps de son traitement. L'équipement le *Mémo-Puzzle* a été conçu pour solliciter ce type de mémoire mais aussi la planification d'une tâche. Ce panneau est équipé d'un volet qui peut être ouvert le temps de la mémorisation puis refermé le temps de l'exercice ou laisser ouvert afin de **ne jamais mettre en échec**. Pour chaque chiffre correspond une forme, il faut replacer la forme devant le chiffre associé. Le 1 le triangle, le 2 le rond... Le déplacement des curseurs implique notamment le déplacement de ceux qui nous gênent pour prendre le curseur cible que l'on doit mettre à la bonne place. Ce travail comporte **une planification de tâche**. Une fois le Mémo-Puzzle réalisé une phrase compréhensible peut être lue.

Pour augmenter le côté ludique vous pouvez poser des post-it sur les gravures pour créer de nouvelles phrases.

Le principe pour un usage collectif :

Avec ce jeu nous vous fournissons aussi six petits panneaux que vous devez fixer sur vos équipements psychomoteurs ou dans votre jardin thérapeutique. Lors de vos animations ou pendant vos **activités de maintien de l'autonomie** chacun des six participants devra retenir un chiffre et la forme associée.

Une fois de retour devant le panneau chacun des participants devra replacer le curseur mémorisé à la bonne place : « Le 6... C'est le plus ! » Pour garder en mémoire ce panneau ils peuvent accéder à leur **calepin visuo-spatial** ou à une **boucle phonologique**. La mémoire de travail est fortement sollicitée ainsi que les **fonctions exécutives**. **Le principe et le modèle sont déposés à l'I.N.P.I.**



Rotamino: il y a toujours une solution...

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.

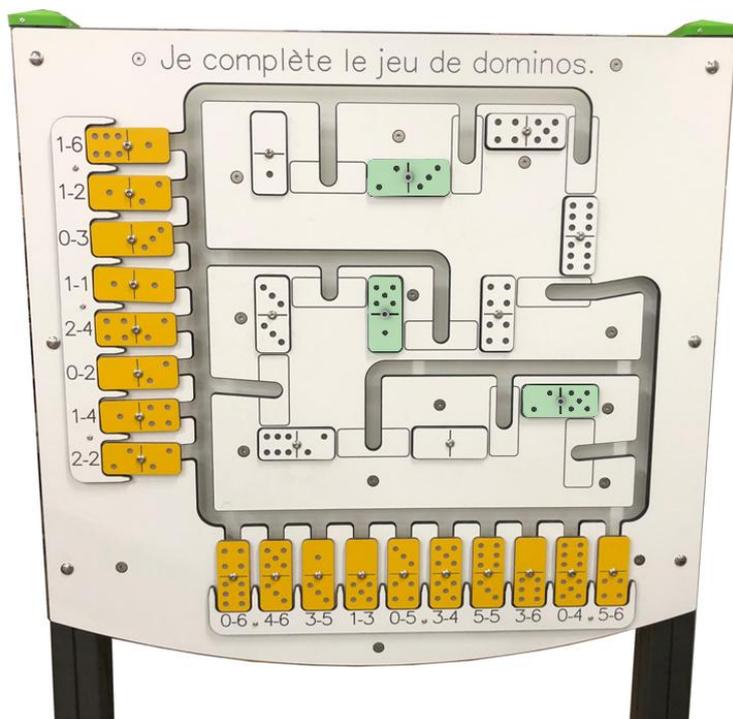
Une indication gravée symbolise le domino par exemple 1-3.



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 (puisque'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.

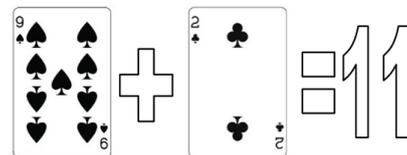
Ce concept a été déposé à l'INPI. La copie ou l'inspiration n'est donc pas autorisée.

Le jeu de cartes ELEVEN: faire 11 points

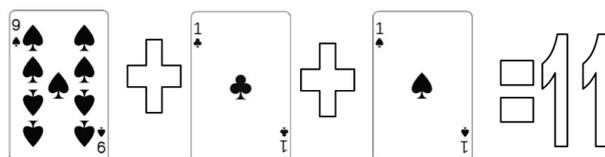
ELEVEN. Faites 11 points et c'est gagné !

Jouer aux cartes fait parti des activités préférées des personnes âgées. Ce jeu est simple et il est également intergénérationnel. Il a aussi été essayé par des enfants de grande section de maternelle. Il met en œuvre les capacités du joueur à additionner deux ou trois cartes pour faire onze points. Pour cela il faut garder en mémoire la carte cible celle qui vient d'être descendu (mémoire de travail) et trouver la ou les cartes à descendre pour obtenir 11 points.

Si on ne descend qu'une carte à la fois c'est très simple, vous descendez un 9, je descends un 2 donc $9+2=11$ c'est gagné, c'est à moi de descendre une carte et à vous de jouer. Il n'y a pas de mise en échec.

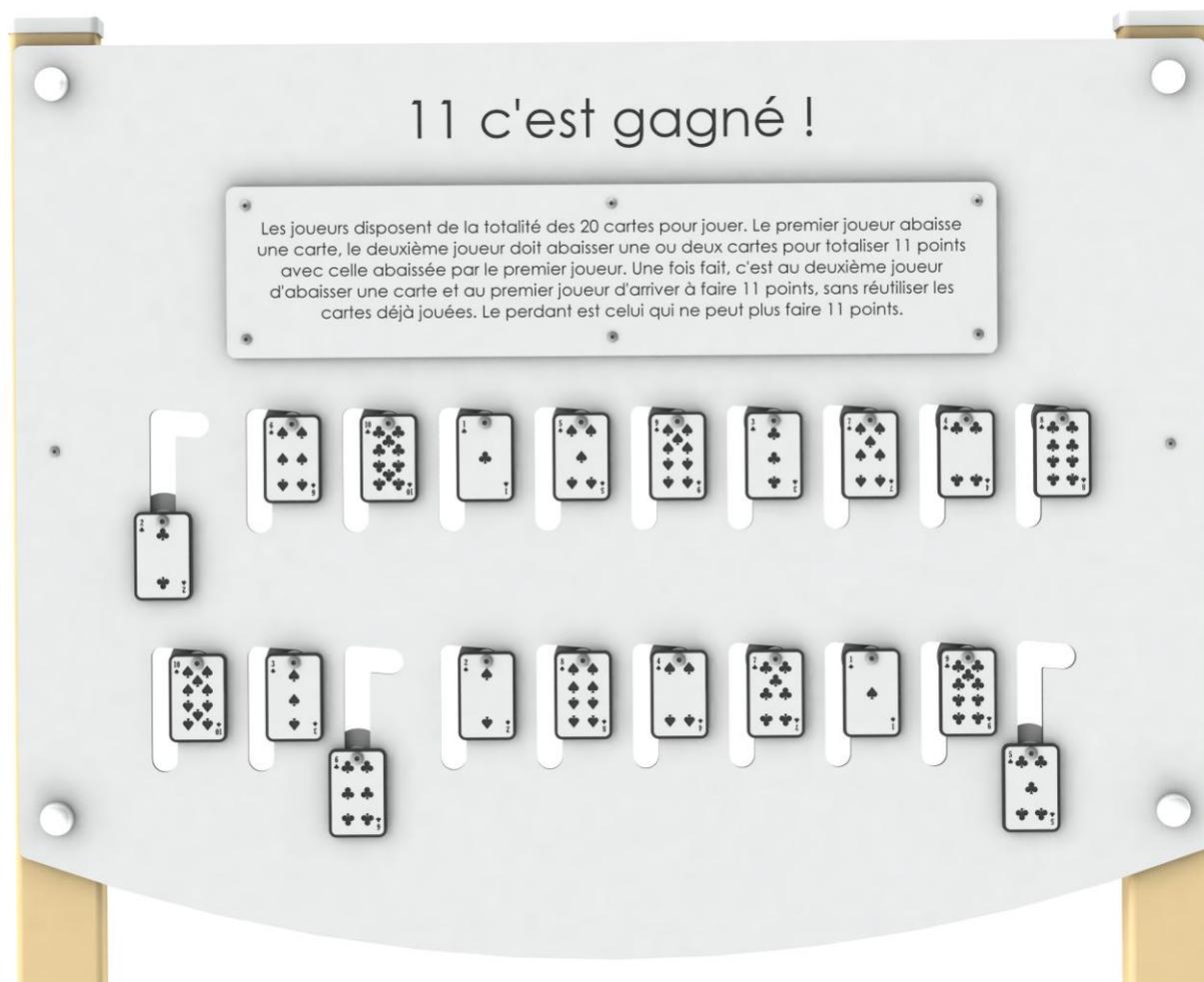


Ce jeu est aussi accessible à des personnes ayant de bonnes capacités à anticiper ou à établir une stratégie, reprenons le même exemple : Vous descendez un 9, je descends un 1 et un 1 donc $9+1+1=11$ c'est gagné, c'est à moi de descendre une carte et là je descends un 10, il n'y a plus de 1, vous ne pouvez donc plus faire 11 et c'est moi qui gagne.



Pour les personnes en grande difficulté, vous pouvez demander d'abaisser dans l'ordre les cartes de 1 à 10. Ou de 1 à 10 d'abord les trèfles puis les piques.

Comme avec nos autres panneaux il y a toujours une progression possible dans les exercices proposés avec comme objectif pour ce jeu de calculer tout en gardant en mémoire la carte cible. Cela fait travailler la mémoire de travail et la planification d'une tâche à court terme ou à moyen terme si vous pensez déjà à la prochaine carte que vous aller descendre.



Groupement de panneaux Réf: GROUP..

Ce groupement de panneaux permet de proposer sur une surface réduite un ensemble d'activités cognitives ou motrices. (2m50 x 1m25)



On y retrouve six **Activités Physiques Adaptées** (APA): Une arche avec le nom de votre site, les panneaux : Les grandes ondes, le Pass Pass Basket, le Rotageo, le Tourneron, les anneaux, une arche de grimpe.

Ref: GROUP.APA

Activités Physiques Adaptées

Ref: GROUP.ACM

On y retrouve six **Activités Cognitives et Motrices** (ACM) : Une arche avec le nom du site, une arche de grimpe, les panneaux : ma région ma météo, Xylophone, et 3 panneaux parmi les modèles : Ecolor, Color, Géo ou Compter. (Configuration à la demande)



Autre combinaison de panneaux sur demande.
A droite groupement de 4 panneaux Réf :

Ref: GROUP.4P

Activités Cognitives et Motrices