




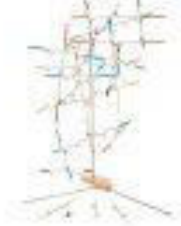



SENIORS EN BIBLIOTHEQUE

CATALOGUE DES OBJETS

	<p><u>LA PLANCHE DE BUDDHA</u></p> <p>Ce pupitre permet de réaliser des dessins éphémères grâce à un procédé unique : la peinture à l'eau. Il suffit de tremper le pinceau dans l'eau et de dessiner sur la planche ! Le dessin disparaîtra au bout d'une à 10 minutes. La planche de Buddha est idéale pour les personnes ayant apprécié dans le passé le dessin et la peinture. Dim. planche 30 x 24 cm</p>
	<p><u>RUSH HOUR BRAIN FITNESS</u></p> <p>Défiiez vos neurones avec ce Rush Hour spécial stimulation cognitive ! 4 objectifs : entretien de la mémoire, renforcement de la concentration, accélération de la réflexion et réduction du stress. Contient : 80 défis (débutant, intermédiaire et expert), 1 voiture rouge, 15 véhicules obstacles, 1 grille de trafic, règles du jeu et solutions. A partir de 1 joueur.</p>
	<p><u>BAC DE DÉCOUVERTE</u></p> <p>En jeu libre, on fait des dessins au doigt, tamise le sable ou cache des objets... On travaille la latéralité, le graphisme... En bois avec base en verre Sécurit. Taille : 65,5 x 49,9 cm, 1 kg de sable, 3 râtaux.</p>
	<p><u>ACCESSOIRES BAC DE DÉCOUVERTE</u></p> <p>Le stylo à sable s'utilise pour dessiner. La balle à picots permet de réaliser des traces texturées. Les 4 pieds en bois surélèvent le bac. On peut alors faire déambuler la coccinelle magnétique en l'actionnant par le dessous : idéal pour travailler le suivi visuel ! La raclette permet de faire place neuve. Lot de 8 accessoires en bois.</p>
	<p><u>MÉMO -LES STARS D'HIER</u></p> <p>36 cartes-mémo pour revivre la grande époque du cinéma Hollywoodien. Sur chaque carte, le verso avec un acteur en gros plan et au verso 9 portraits. Le but : retourner 2 cartes, repérer si une célébrité est présente sur les 2 et obtenir le plus de pairs ! Excellent jeu de mémoire.</p>

	<p><u>JEU DE SOLITAIRE À VIS</u></p> <p>Ce jeu plaira aux anciens bricoleurs mais aussi aux personnes appréciant le travail minutieux. Le grand plateau en bois est équipé de vis sur lequel on enfle différents écrous, faisant travailler ainsi sa motricité fine. Peut s'utiliser en jeu libre ou plus structuré : c'est le jeu du solitaire. Dim. 36 x 36 cm.</p>
	<p><u>LOTO DES ODEURS</u></p> <p>Sur le principe du loto, ce grand classique du jeu éducatif initie les plus jeunes comme les adultes aux parfums et aux odeurs et développera leur odorat tout en s'amusant. Contient 5 planches de loto et 30 boîtes odeurs : eucalyptus, melon, vanille, champignon, muguet, violette, lavande, noix de coco, cassis, savon, miel...</p>
	<p><u>DÉS À HISTOIRES PAR 10</u></p> <p>10 dés à plastique souple à personnaliser avec 72 autocollants servant de base au récit d'histoires variées : métiers, objets, lieux, moyens de transport, aliments, marqueurs temporels, relations sociales, personnages imaginaires, dangers, habitations, animaux, visages expressifs...</p>
	<p><u>LEC SI FLASH</u></p> <p>50 cartes sur lesquelles des mots sont dans différents caractères, tailles et orientations. Les joueurs retournent et comparent la 1ère carte de leur tas avec celle au centre de la table afin de trouver un mot commun. Permet de travailler l'attention, la vitesse de lecture et d'enrichir le lexique.</p>
	<p><u>MIX MATH</u></p> <p>Sur chaque carte figurent 5 nombres (entre 0 et 20), qui apparaissent sous l'une de ces 7 formes : chiffres arabes, dés, colonnes graduées, mot, opération arithmétique, doigts des mains, décomposition en dizaines et unités. Il s'agit de trouver le nombre commun entre les deux cartes. Contient 55 cartes.</p>

	<p><u>BOITE IMAGIER NONNA ANNA – LE JARDIN</u></p> <p>Un imagier adapté au travail autobiographique et à la réminiscence. Les cartes offrent des sujets de discussion au sujet des plantes et des activités saisonnières en adéquation avec les préoccupations des personnes âgées. Elles stimulent l'expérience sensorielle de la nature au fil des saisons, offrant des repères temporels aux personnes désorientées. Boite de rangement. 56 cartes (Printemps : 14 cartes vertes - Été : 14 cartes oranges - Automne : 14 cartes marrons - Hiver : 14 cartes bleues) + 5 cartes de présentation.</p>
	<p><u>MÉMO EN BOIS DES OUTILS</u></p> <p>Ce jeu de mémoire propose des photographies d'outils en gros plan sur fond blanc, imprimées sur des plaques en bois léger, le tout rangé dans une boîte en bois naturel. Il s'adresse aux joueurs de tout âge. 18 paires.</p>
	<p><u>PELUCHE CHAT SENSORIEL ET SON BOITIER BATEMENTS DE CŒUR</u></p> <p>Ce chat sensoriel apporte apaisement et sérénité pour les petits comme pour les grands. On place dans son ventre le boîtier cœur, un sachet de lavande ou autre... Possibilité de le lester et de le réchauffer sur un radiateur (dim. 47 cm).</p>
	<p><u>SUSPEND</u></p> <p>Arriverez-vous à accrocher l'ensemble des pièces sur le jeu suspend ? Le but est de mettre l'ensemble des tiges sur la base du jeu, sans le faire tomber ! Le premier qui n'a plus de tiges a gagné ! Un vrai défi d'habileté qui en fera rire plus d'un ! Contient 24 tiges de jeu, 4 tiges de cadre, 1 dé, 1 base, 1 connecteur. De 1 à 4 joueurs.</p>
	<p><u>LOGISTECK</u></p> <p>Ce jeu est un casse-tête très original ! Le but ? Empiler les disques à trous colorés sur les colonnes jusqu'à ce qu'on ne les voit plus ! Il faut bien réfléchir afin de déterminer l'ordre d'empilage. Permet d'exercer la motricité fine, la logique et la perception de l'espace. Contient 8 disques et 7 colonnes.</p>

	<p><u>LIVRE PARLANT (x 2)</u></p> <p>Ces livres permettent d'enregistrer un message de 30 secondes sur chacune des pages. A chaque page tournée, on entend automatiquement le message. Utilisez-le pour créer des livres à histoires avec vos propres photos, illustrations... 10 pages en carton épais (fonctionne avec 3 piles AAA).</p>
	<p><u>LOT DE 6 CARTES POSTALES À ENREGISTRER</u></p> <p>Enregistrez à volonté un message de 10 secondes et personnalisez les planches selon vos besoins : photographies, pictogrammes, dessins... Elles peuvent être utilisées comme supports d'apprentissage ou de communication.</p>
	<p><u>LE TEMPS DE JOUER - ANNÉES 50, 60, 70 ET 80</u></p> <p>Ces jeux sollicitent les capacités cognitives en faisant appel à vos souvenirs sur des faits divers qui ont marqué une décennie. Sous forme de questions/réponses, revivez des grands moments : événements sportifs, débats politiques, mouvements sociaux, mode, etc. Chaque jeu contient 60 cartes carton épais 17 cm x 10 cm.</p>