Les paires des objets familiers

La notice · Préparer simplement

Seniors, selon les envies · 10-20 min

Partager un jeu de paires adulte en choisissant le niveau de difficulté et les thèmes.

Dans ce kit de 5 pages

Pages 1-2 : la notice et un exemple.
Page 3 : le support illustré à utiliser ensemble.
Page 4 : une grille pour observer et ajuster.
Page 5 : quatre cartes pour choisir le prochain essai.

Avant de commencer

Imprimer en A4 à 100 %, en recto simple. Garder la notice pour l'accompagnant. Préparer uniquement les pages utiles au premier essai ; lire les consignes avant de découper. La plastification est facultative. L'adulte découpe si nécessaire. Sans découpage, montrer ou pointer directement sur la feuille.
À prévoir : Grandes cartes de la page 3 ; lunettes ou éclairage adapté si souhaité.

Un participant avec un parent, un éducateur ou un accompagnant. En petit groupe, proposer un tour à chacun, sans classement ; chacun peut regarder, montrer ou passer.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les paires des objets familiers

La notice · Un premier tour, pas à pas

1. Choisir un thème apprécié et montrer deux ou trois paires, faces visibles.
2. Apparier les objets ou raconter librement une utilisation, sans obligation de souvenir personnel.
3. Si la personne le souhaite, retourner quelques cartes et garder les autres comme indices.
4. Arrêter quand elle le souhaite et noter les adaptations agréables pour une prochaine partie.



Un exemple concret

Posez deux paires d’objets familiers, faces visibles. La personne rapproche les images qui vont ensemble et peut raconter leur usage. Retourner les cartes est facultatif ; le plaisir d’échanger peut rester l’objectif.

Terminer à la durée choisie ou avant si la personne le souhaite. Décrire un fait observé, demander ce qui a aidé et ranger ensemble. On peut reprendre plus tard ; aucun score ni récompense n’est nécessaire.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.

Les paires des objets familiers

Le support à utiliser ensemble

À jouer ensemble - les paires

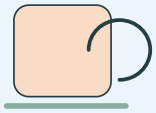
Choisir deux ou trois paires pour commencer. Garder les faces visibles ou proposer un indice. Les douze cartes permettent de faire varier le jeu.



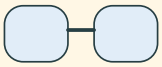
Clé



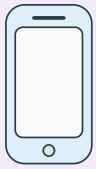
Livre



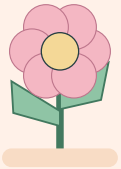
Tasse



Lunettes



Téléphone



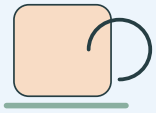
Plante



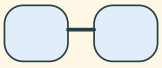
Clé



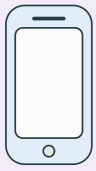
Livre



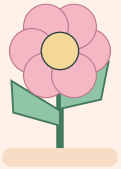
Tasse



Lunettes



Téléphone



Plante

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les paires des objets familiers

Observer, comprendre, ajuster

Observer, comprendre, ajuster

Un suivi partagé sert à décider si cette activité et les aides proposées sont utiles. Il ne fournit ni diagnostic, ni score standardisé.

L'objectif choisi avec la personne

Ce que nous observerons concrètement

Date / contexte	Essai ou participation	Aide choisie	Effet / avis

À garder / à modifier

Dans quel autre moment essayer ?

Point d'attention

Observer participation et confort ; ce jeu ne prévient ni ne diagnostique un trouble de mémoire.

Si une difficulté inhabituelle, une douleur ou une détresse apparaît, interrompre l'exercice et solliciter le soutien prévu. Pour un objectif de soin, le professionnel définit l'indication, les adaptations et le suivi.

Repères documentaires : R08. Bibliographie détaillée dans le dossier de la collection. Création originale Les Extras ; exercice non soumis à une étude clinique propre.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les paires des objets familiers

Quatre cartes pour rejouer ou ajuster

Choisir une seule carte pour la prochaine fois. Garder la feuille entière ou découper les quatre cartes. Changer un seul élément à la fois et conserver l’aide qui reste utile.

1 · Découvrir ensemble

Choisir un thème apprécié et montrer deux ou trois paires, faces visibles.

2 · Rendre plus accessible

Deux paires à fort contraste ; pointage possible à la place de la manipulation.

3 · Essayer autrement

Ajouter une paire avec l’accord de la personne ; aucune compétition chronométrée.

4 · Regarder ce qui aide

Observer participation et confort ; ce jeu ne prévient ni ne diagnostique un trouble de mémoire.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.