



CORTEX CHALLENGE ACCESS+

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu de défis Cortex, adapté au public présentant des troubles cognitifs.

La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation, les défis ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, un livret de solutions a été ajouté pour faciliter le travail des aidants, et deux niveaux de difficulté sont désormais proposés dans les règles.

Le principe reste le même que celui du jeu original : remporter les défis pour gagner la partie.

Cortex Access+ sollicite particulièrement l'attention, la mémoire, la réflexion et le calcul.



8 ans et +



1 à 4 joueurs



20 minutes



DOBBLE ACCESS+

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu d'observation et de rapidité Dobble, adapté au public présentant des troubles cognitifs.

La taille des cartes et des symboles a été augmentée pour en faciliter la manipulation, et des niveaux de difficulté progressifs sont proposés dans les règles pour les rendre accessibles au plus grand nombre.

Dobble Access+ reste fidèle à la version originale du jeu : le joueur doit repérer le symbole identique sur sa carte et sur celle de la pioche.

Dobble Access+ sollicite particulièrement l'attention, l'observation, la rapidité, la mémoire et la motricité.



6 ans et +



1 à 4 joueurs



10 minutes



DOMINO ATTENTION SÉLECTIVE

Un domino ludique pour travailler l'attention sélective.

Les dominos sont de grande taille et réversibles. Une face a un fond de couleur avec des formes blanches tandis que l'autre a un fond en kraft avec des formes en couleurs.

On y joue comme un jeu de dominos classique, avec le recto (fond kraft) ou le verso (fond couleur) ou les deux !

Les plus jeunes peuvent commencer par utiliser le matériel librement et créer des pavages à leur guise.



3 à 8 ans



1 à 4 joueurs



10 minutes



DOMINOS TEXTURÉS

Les dominos texturés sont la solution idéale pour enrichir la reconnaissance tactile. Jouer avec ces dominos permet de développer la cognition tout en s'amusant et en explorant différentes textures



2 ans et +



2 à 6 joueurs



10 minutes



LANGUE DES SIGNES FRANÇAISES : 50 CARTES POUR BIEN DÉBUTER

Jeu de cartes pédagogique conçu pour découvrir les bases de la langue des signes (LSF), enrichir sa communication et s'ouvrir à d'autres formes de langage.

Chaque carte présente un mot à apprendre à signer : le mot écrit, l'illustration associée et un QR code qui renvoie vers une vidéo pour visualiser le geste en mouvement.

Les cartes peuvent être utilisées de différentes manières : en pioche libre pour découvrir de nouveaux signes, en jeu de mémorisation ou encore en support d'échange à plusieurs.



7 ans et +



2 à 5 joueurs



15 minutes



MAXI MEMORY TACTILE DU QUOTIDIEN

Un maxi-memory tactile avec différentes textures posées sur des images réelles du quotidien pour travailler la discrimination tactile, la mémoire visuelle et l'attention au travers du sens du toucher. Permet de jouer à un Memory classique et à un Memory tactile.



3 à 8 ans



1 à 4 joueurs



30 minutes



MEMO TACTILE DES SURFACES

Un jeu de mémoire original qui développe le sens du toucher. Retrouvez grâce au toucher le plus de paires possibles de pièces de jeu ayant la même surface.



3 ans et +



2 à 4 joueurs



15 minutes



MES CARTES À JOUER LSF

Pour chaque mot, on a une carte avec un personnage qui signe et une carte avec l'objet ou un pictogramme. Après une phase de découverte, plusieurs modes de jeu sont possibles : le *Mémosignes*, qui reprend les règles du memory ; il faut simplement réaliser le signe de la paire pour la remporter une fois trouvée. Avec *À toi de signer*, la dynamique est inversée : un joueur signe et les autres joueurs doivent retrouver la carte correspondante. Un jeu modulable, qui allie mémoire et rapidité, pour s'initier à la langue des signes et s'ouvrir à la différence !



7 ans et +



2 à 5 joueurs



15 minutes



MISTI'ZZLE

Animé par les personnages des célèbres Fables de La Fontaine, Misti'zzle est un jeu de cartes basé sur l'observation au graphisme adapté pour les enfants. Le but du jeu est d'assembler un maximum de cartes par paire pour former des mini-scènes des Fables de La Fontaine, en évitant d'avoir en main à la fin de la partie, la carte Mistigri représentée par le Chat Botté du conte de Perrault. Les mini-scènes s'assemblent à la manière d'un puzzle pour créer le Misti'zzle (un puzzle de 4 cartes de haut sur 10 cartes de large).

Cartes bilingues en version braille Français/Anglais (le procédé "Braille" n'est pas l'embossage traditionnel, mais une solution alternative utilisant une encre transparente en relief).



5 ans et +



3 à 6 joueurs



15 minutes



MOW ACCESS

Jeu de défausse pour rassembler les vaches en ordre croissant tout en évitant les mouches. Chaque fermier reçoit 5 tuiles vaches. Chaque joueur à son tour doit poser une tuile avec un numéro inférieur à celui de la plus petite vache ou avec un numéro supérieur à celui de la plus grande vache du troupeau. S'il ne le peut pas il ramasse toutes les vaches du troupeau... et leurs mouches. Des vaches avec des effets spéciaux pimentent le jeu ! Cette édition de Mow est adaptée aux personnes atteintes de déficience visuelle, grâce à des règles accessibles via un QR code et des informations tactiles sur les tuiles. On retrouve par ailleurs sur le site de l'éditeur, la règle du jeu en version multilingue, audio et LSF.



7 ans et +



2 à 5 joueurs



15 minutes



RECONNAÎTRE ET GUIDER LES ÉMOTIONS

Un atelier de 35 cartes « émotions » pour les reconnaître et amorcer une discussion.

> 30 cartes rondes en carton épais et résistant, exprimant les 10 émotions de base (joie, curiosité, admiration, sécurité, tristesse, colère, dégoût, peur, culpabilité, surprise), avec trois degrés d'intensité pour chacune d'elles,

> 5 cartes « trèfle », en guise de joker pour certaines activités.

Ces cartes peuvent servir de support à de très nombreux exercices, depuis le simple memory jusqu'au jeu de rôles, décrits dans la [notice téléchargeable](#) ou sur le site www.akroseducational.com



2 à 10 ans



1 à 6 joueurs



15 minutes



SIX POINTS COMMUNS

Un jeu des 7 familles adapté aux non-voyants ! Retrouvez les familles Kigratte, Toudou, Opoin, Opoil, Astri, Kitiss, Touliss. Les 42 cartes sont profilées pour être facilement préhensibles. Chaque carte reprend les 6 points de la cellule braille ; chaque membre de la famille est identifiable par un disque de matière placé sur l'un des six points, et les familles ont un nom en rapport avec la matière qui les représente.



6 ans et +



2 à 6 joueurs



15 minutes



TIMELINE ACCESS+

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu de mémoire et de réflexion Timeline, adapté au public présentant des troubles cognitifs.

La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation, les événements ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, et un paquet de cartes Expériences personnelles a été créé spécialement pour la version Access+ : grâce à celui-ci, les joueurs peuvent se remémorer les événements de leur propre vie.

Le principe reste le même que celui du jeu original : composer une frise chronologique en plaçant dans le bon ordre les événements piochés. Timeline Access+ sollicite particulièrement la mémoire, la réflexion, l'attention et la planification.



8 ans et +



1 à 4 joueurs



15 minutes