

Praxi'défit

Les consignes.

Principe et contenu du jeu

Cette boîte contient différents jeux permettant le travail des praxies bucco-lingo-faciale (langue, lèvres, joues, mâchoire et voile du palais) ainsi que des expressions du visage. Pour chaque type de praxie vous trouverez, d'une part les images et d'autre part, les mots. Toutes les cartes sont en double.

Vous sélectionnerez, en fonction de votre patient, le type de praxie et le format que vous souhaitez utiliser. Un référentiel est également mis à votre disposition.

Matériel non disponible dans le jeu :

Attention, certaines images présentent du matériel qui n'est pas présent dans la boîte. En voici la liste :

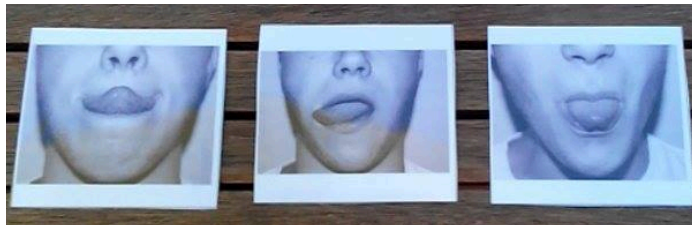
- un crayon
- un ballon à gonfler

Table des matières

1. Mémoire en ligne 1.....	5
2. Mémoire en ligne 2.....	6
3. Mémoire en ligne 3.....	7
4. Jeu de bataille.....	8
5. La symétrie.....	9
6. Jeu des 7 familles.....	10
7. Le menteur.....	11
8. Le carré.....	12
9. Que fais-je ?.....	13
10. Tournicoti.....	14
11. Le bon nombre.....	15
12. Memory.....	16
13. Le simon.....	17

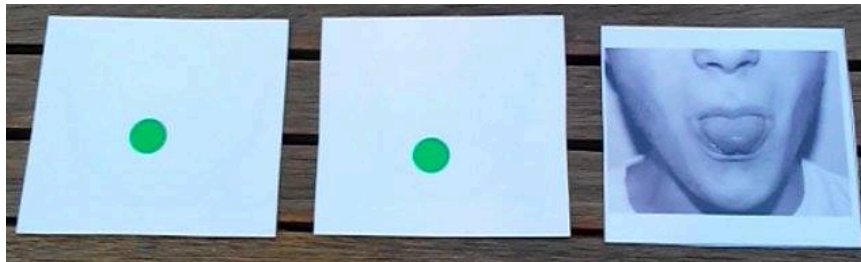
Mémoire en ligne 1

Le thérapeute dépose, une à une, les cartes en ligne sur la table face visible. Lorsque la première carte est placée, le patient exécute la praxie. Il fait de même pour la deuxième carte et reprend également la praxie déposée précédemment et ainsi de suite. Le patient essaie de ne pas se tromper.



Mémoire en ligne 2

Le thérapeute dépose, une à une, les cartes en ligne sur la table. Lorsque la première carte est placée, on la retourne et le patient exécute la praxie. Il fait de même pour la deuxième carte et reprend également la praxie déposée précédemment et ainsi de suite. Ici, les cartes sont cachées petit à petit et donc la mémorisation entre en jeu. Le jeu s'arrête lorsque le patient se trompe.



Mémoire en ligne 3

Même principe que pour « mémoire en ligne 2 ». La différence est que thérapeute et patient posent une carte chacun leur tour. Si le thérapeute pose la carte, le patient exécute et inversement. La mémorisation est d'autant plus sollicitée puisqu'il faut retenir les cartes par 2.

Jeu de bataille

Les joueurs retournent tous les deux une carte simultanément. Si ces deux cartes sont différentes, alors chacun exécute la praxie qu'il a retournée. Si elles sont identiques, le premier à appuyer sur la sonnette, exécute trois fois la praxie et celui-ci remporte le tas de cartes. Celui qui a ramassé le plus de cartes gagne.



La symétrie

Ce jeu se joue face à face. Chaque joueur possède un certain nombre de cartes dans les mains. Chacun son tour on exécute une praxie présente sur nos cartes et l'autre imite. Attention, il ne doit pas reproduire l'effet miroir ! Si on met la langue à gauche, il doit également mettre la langue à gauche. Deux possibilités :

- Soit on écarte les cartes réussies et on garde en main les praxies ratées, celui qui n'a plus de cartes en main a perdu. En cas d'égalité, chacun pioche une nouvelle carte (dans les cartes restantes), jusqu'à ce qu'un des deux se trompe.
- Soit on conserve toutes les cartes en main et le premier qui se trompe a perdu.

Jeu des 7 familles

Ce jeu est possible lorsque plusieurs types de praxies sont travaillés. Même principe que « le jeu des 7 familles » sauf qu'ici personne ne parle. Pour compléter sa famille, il faut exécuter la praxie qu'il nous manque pour recevoir la carte.

Le menteur

Chaque joueur possède la moitié des cartes. Chacun son tour, on pose une carte sur la table et on exécute la praxie retournée. Le joueur suivant retourne également une carte, la pose sur la précédente et exécute la praxie.

Attention ! Si deux cartes identiques se suivent, il faut mentir. C'est-à-dire qu'il faut exécuter une autre praxie. Exemple : le joueur 1 retourne une carte « tirer la langue », il exécute la praxie. Le joueur 2 retourne également une carte « tirer la langue » mais il ne peut l'exécuter. Il va par exemple gonfler les joues.

Si le joueur se trompe et exécute tout de même la praxie, alors il ramasse le tas de cartes. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a perdu.

Le carré

Formez un carré avec les cartes praxies de votre choix, face visible. Placez les jetons « dent », face cachée, au centre de celui-ci. Chaque joueur place son pion sur la case « départ ».

Chacun son tour, on se déplace sur la première carte praxie. On retourne un jeton au milieu qui va nous indiquer le nombre de fois que nous devons réaliser cette praxie et également le nombre de cases que nous pouvons sauter. Après avoir déplacé notre pion sur une nouvelle carte praxie, c'est au tour de l'autre joueur. Nous repartons de la case où nous nous sommes arrêté pour la prochaine manche.

Le premier arrivé gagne, mais attention ! Certaines dents sont couvertes de carries. Si vous en retournez une, vous reculez de 2 cases.



Que fais-je ?

Le thérapeute et le patient ont devant eux un nombre d'images déterminé. A tour de rôle, le patient et le thérapeute en choisissent une sans le dire et doivent la réaliser du mieux possible pour que l'autre puisse la désigner. Si la praxie est reconnue, la carte est gagnée. Celui qui obtient le plus de cartes gagne la partie.

Vous pouvez choisir le nombre d'images que vous souhaitez en fonction du niveau du patient. Le but ici, est que le patient réalise la praxie de la manière la plus précise possible.

Tournicoti

Chaque joueur possède un certain nombre de cartes devant lui (au choix). A tour de rôle, ils tournent la roue, sur laquelle se trouvent toutes les catégories de praxies. Si la flèche tombe sur « langue », il doit réaliser toutes les praxies (qui se trouvent devant lui) qui travaillent la langue, sur le temps du sablier (1 minute).

Le bon nombre

Le thérapeute détermine les cartes qui seront travaillées et forme un tas avec celles-ci au centre de la table. Chacun son tour on lance le dé pour connaître le nombre de cartes que l'on va devoir piocher. Chaque joueur doit exécuter l'ensemble des cartes piochées. Celui qui possède le plus de cartes à la fin de la partie, gagne.

Memory

Les règles sont les mêmes que pour le jeu du « Memory ». A chaque carte retournée, le joueur exécute la praxie. Quand deux images sont identiques, il réalise 3 fois celle-ci et remporte les cartes. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de paires.

Le Simon

Le thérapeute place un certain nombre de cartes sur la table. Vous pouvez commencer par deux cartes, puis augmenter en fonction des capacités mnésiques du patient. Deux possibilités :

- Les cartes sont posées face visible, le thérapeute désigne l'ensemble des cartes posées dans un ordre aléatoire et le patient doit ensuite reproduire l'ensemble des praxies dans l'ordre donné.
- Les cartes sont posées face cachée, le thérapeute retourne puis cache les cartes posées dans un ordre aléatoire et le patient doit ensuite reproduire l'ensemble des praxies dans l'ordre donné.