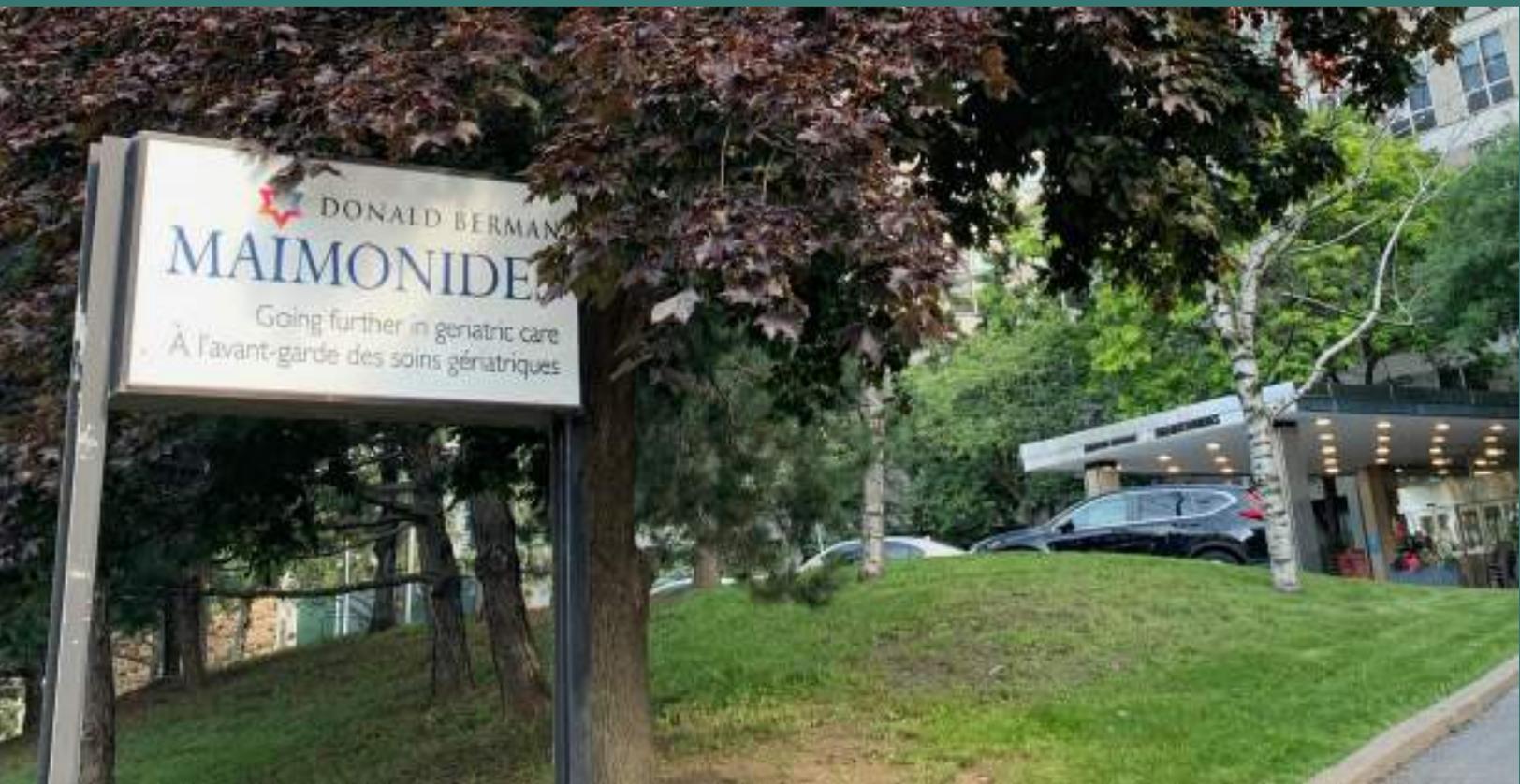


Trousse d'outils de stimulation cognitive _ Maimonides

VERSION FRANÇAISE



La trousse d'outils de stimulation cognitive Maimonides a été créée par des étudiants au programme de maîtrise ès sciences (appliquées) en ergothérapie de l'École de physiothérapie et d'ergothérapie de l'Université McGill en collaboration avec le Centre gériatrique Maimonides Donald Berman affilié au Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux (CIUSSS) du Centre-Ouest-de-l'île-de-Montréal et avec le Centre de recherche interdisciplinaire en réadaptation (CRIR) du Grand Montréal.

Centre gériatrique Maimonides Donald Berman

5795, avenue Caldwell
Côte-Saint-Luc (Québec) H4W 1W3

Centre de recherche interdisciplinaire en réadaptation (CRIR) du Grand Montréal

6363, chemin Hudson, bureau 061, Pavillon Lindsay de l'IURDPM
Montréal (Québec) H3S 1M9

École de physiothérapie et d'ergothérapie de l'Université McGill

3654, promenade Sir-William-Osler
Montréal (Québec) H3G 1Y5

Affaires académiques et éthique de la recherche du Centre universitaire intégré de santé et de services sociaux (CIUSSS) du Centre-Ouest de l'île de Montréal

ISBN : 978-2-550-95899-4

Dépôt légal, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2023 Paternité - Utilisation commerciale interdite – Partage des conditions initiales à l'identique



La présente licence permet à l'utilisateur de copier le contenu de la présente trousse sur n'importe quel support ou dans n'importe quel format, et de le distribuer uniquement aux fins non commerciales, sous réserve de citer le nom du créateur et de ne pas adapter la version originale.

Équipe de recherche:

Carla Massaro, Emma Baggio, Abigail Bégin, Daniel Smilovitch, Laeticia Lamothe

Étudiants à la maîtrise en ergothérapie de l'Université McGill

Sous la supervision de :

Frédérique Poncet, Ph.D, ergothérapeute, chercheuse résidente au Centre de réadaptation Lethbridge-Layton Mackay du CIUSSS Centre-Ouest-de-l'île-de-Montréal. , chercheuse au Centre de recherche interdisciplinaire en réadaptation du Montréal métropolitain (CRIR), professeure adjointe à l'École de physiothérapie et d'ergothérapie de l'Université McGill, Montréal, Canada

et

Vicky Lyroudias, ergothérapeute, coordinatrice clinique au Centre gériatrique Maimonides Donald Berman

Le présent document doit être cité de la façon suivante :

Massaro, C., Baggio, E., Bégin, A., Smilovitch, D., Lamothe, L., Lyroudias, V. et Poncet, F. (2023). Trousse d'outils de stimulation cognitive_ Maimonides. Montréal : *Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux (CIUSSS) du Centre-Ouest-de-l'île-de-Montréal.*

Remerciements:

Andréanne Guindon et **Lucas Gomes Souza**

Coordonnateurs de la recherche clinique en réadaptation

Silvana Mauro

Gestionnaire de l'administration du programme de réadaptation

Alexandra Croce

Spécialiste clinique en réadaptation

Mark Demaine

Coordonnateur des services sociaux, des services de réadaptation en CHSLD et des services d'aide technique au service de réadaptation et des services multidisciplinaires

F. Poncet est titulaire d'une bourse de carrière de chercheur boursier junior 1, elle est financée par le Fond de Recherche Québec-Santé & l'Unité de soutien Système de Santé Apprenant Québec ainsi que par la Fondation Habilitas (<https://habilitas.ca/>).

Merci à toutes les personnes ayant rendu ce projet possible, entre autres les cliniciens ayant participé à la préparation de la trousse d'outils. Merci aussi au personnel et aux bénévoles du Centre gériatrique Maimonides Donald Berman ayant évalué les activités durant l'élaboration en collaboration de la trousse et aux résidents ayant participé à la mise à l'essai. Merci à Lucas Gomes Souza pour la photo de la première page.

TABLER DES MATIÈRES

01.

Introduction

02.

Thérapie par la réminiscence..... pages 7-13

03.

Jeux Wii pages 14-17

04.

Activités musicales pages 18-22

05.

Jeux de société page 23-24

06.

Activité de peinture pages 25-27

07.

Jeux cérébrauxpages 27-116

- Sudoku.....pages 30-53
- Mots cachés.....pages 54-79
- Labyrinthes.....pages 80-116



La présente trousse d'outils a été élaborée au cours d'un projet de recherche de maîtrise en ergothérapie de l'Université McGill. Ce projet de recherche consistait à créer une trousse d'outils de stimulation cognitive à l'usage du personnel, des soignants et des bénévoles du Centre gériatrique Maimonides Donald Berman.

En vue d'atteindre cet objectif, nous avons effectué une revue de la littérature. Cette étude a consisté à lire 59 revues systématiques et à extraire 83 articles présentant des activités susceptibles d'être utiles au Centre gériatrique Maimonides Donald Berman. De ces 83 articles, 15 ont servi à créer des activités qui ont été présentées au personnel du Centre gériatrique Maimonides Donald Berman pour qu'il évalue leur faisabilité et les adapte au besoin.

Tout au long du projet de recherche, les auteurs ont travaillé en collaboration avec le personnel du Centre gériatrique Maimonides Donald Berman. Trois séances ont eu lieu selon la formule World Café durant lesquelles l'équipe de recherche et les membres du personnel se sont penchés sur divers sujets. Nous avons examiné les moyens utilisés actuellement pour stimuler la cognition des résidents du Centre gériatrique Maimonides Donald Berman, les éventuelles activités qu'il serait possible d'adopter et les fiches d'évaluation des activités mises à l'essai. Le contenu de la présente trousse d'outils a été revu à la lumière des résultats des séances tenues selon la formule World Café. Par ailleurs, certains membres du personnel ont testé des activités découlant de précédents prototypes de la trousse et envoyé à l'équipe de recherche des fiches d'évaluation indiquant la faisabilité de la mise en œuvre et contenant des propositions de changements.

Par le biais des séances tenues selon la formule World Café avec le personnel du Centre gériatrique Maimonides Donald Berman et de l'utilisation de fiches d'évaluation, nous avons apporté des changements à la construction de la version du présent document.

Comment se servir de la trousse d'outils

La présente trousse d'outils comprend sept (7) activités qui sont toutes conçues pour stimuler la cognition du résident. Chaque partie de la trousse sert à présenter une activité, les travaux de recherche sur laquelle elle s'appuie, le déroulement de l'activité et des notes et des conseils utiles.

La présente trousse d'outils se présente sous forme de version électronique ou de version imprimée. Il est possible de l'utiliser comme un ensemble qui regroupe toutes les activités ou d'imprimer chaque activité séparément. Pour imprimer des activités ou des pages particulières, veuillez consulter les pages correspondantes aux activités indiquées dans la table des matières.

En haut de chaque page d'activité, une légende indique les personnes les plus aptes à diriger l'activité, soit les membres de l'équipe interdisciplinaire (PAB, personnel infirmier, ergothérapeutes, physiothérapeutes, professionnels en recherche translationnelle, travailleurs sociaux, techniciens en travail social, orthophonistes, thérapeutes récréatifs, art-thérapeutes, éducateurs, etc.), soit les soignants, les membres de la famille et les bénévoles. Cette distinction s'explique par le fait que certaines activités (par ex. les jeux Wii) sont plus exigeantes sur le plan physique et conviennent mieux à des professionnels qualifiés pour des raisons de sécurité.

S'il est nécessaire de modifier certaines activités (pour des raisons environnementales ou physiques), consulter d'abord l'ergothérapeute de l'équipe pour obtenir ses recommandations.

Enfin, il est important que les résidents qui s'adonnent aux activités aient suffisamment d'énergie, car les activités peuvent être épuisantes sur le plan cognitif.

THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

De quoi s'agit-il?

- La thérapie par la réminiscence sollicite la mémoire en incitant le patient à se souvenir d'éléments de son passé, comme des expériences positives et de belles réalisations (Bademli et al., 2018).
- Le patient peut répondre à des questions sur sa vie (Barban et al., 2015) pour susciter des interactions importantes et lui rappeler des moments joyeux et heureux de son passé.

Comment les activités se déroulent-elles?

- En groupe ou par rencontre individuelle.
- Utiliser des messages-guides et poser des questions ouvertes sur des expériences vécues durant l'enfance, les voyages mémorables, les mets favoris, des événements historiques, de la musique, et beaucoup d'autres sujets encore.
- Utiliser des photos (imprimées, découpées, en couleur), d'articles ménagers, d'objets, de musique et d'aliments pour raviver des souvenirs (Bademli et al., 2018). Il est aussi possible d'utiliser YouTube pour aider le patient à se souvenir d'éléments de son passé (O'Rourke et al., 2011).
- Idéalement, ces documents devraient être personnalisés en fonction du vécu de la personne et des événements auxquels elle attache de l'importance.



CONSEIL: Autant que possible, cette activité doit se dérouler dans un endroit paisible!

THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

Exemples: Questions incitatives

Questions guides

- Comment avez-vous rencontré votre conjoint-e?
- Quel est le meilleur spectacle auquel vous avez assisté?
- Quel était votre dessert préféré lorsque vous étiez enfant?
- Quel était le nom de votre meilleur ami?
- Quelle est la ville dans laquelle vous avez le plus aimé vivre?
- Quelle est votre fête préférée? Quel est votre meilleur souvenir de cette fête?
- Pouvez-vous citer un bon souvenir de chaque saison?
- Avez-vous des animaux de compagnie?
- Quelle était votre matière préférée à l'école?
- Quel a été votre premier emploi?
- Décrivez l'odeur de votre dessert préféré.
- Que faisiez-vous pour vous amuser à mon âge?
- Quel était votre accessoire de mode préféré?
- Si vous pouviez retourner dans le passé, en quelle année serait-ce?

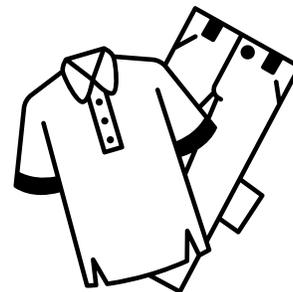


Ces questions peuvent être incorporées dans les soins individuels, pendant les repas, pendant les périodes de repos, dans des groupes structurés, etc.

THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

Exemples: Suggestions et matériel

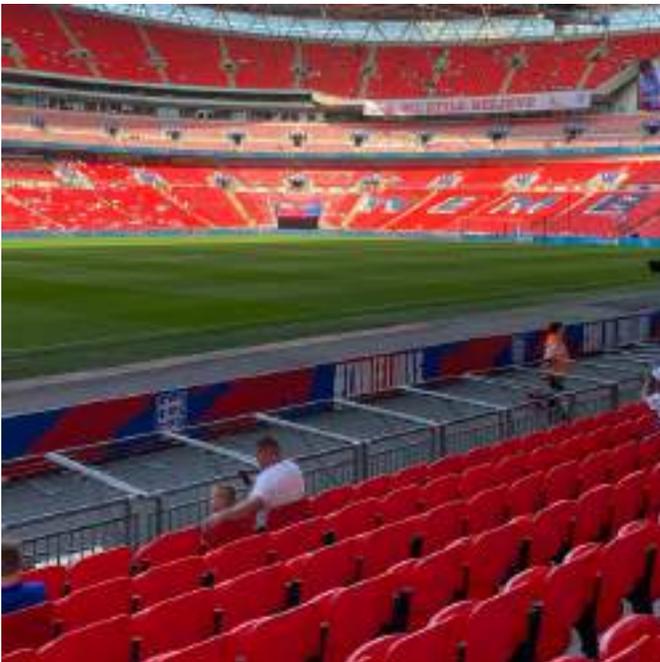
- Sentir des odeurs familières ayant un sens particulier : bougies, parfums, fleurs, aliments, etc.
- Regarder des albums de photos
- Regarder des photos de célébrités
- Écouter de la musique
- Chanter une chanson de son enfance ou d'un moment mémorable de sa vie
- Visionner des extraits de films
- Visionner des vidéos de ses artistes préférés
- Déguster des plats et des boissons associés à son passé
- Faire des activités en utilisant des objets comme des vêtements, des accessoires, des œuvres d'art ayant une valeur particulière pour le participant, etc.



THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

Exemples: Photos

Utiliser des photos parmi la liste suivante pour amorcer une séance de thérapie par réminiscence avec le résident. Consulter le dossier personnel du résident pour avoir une idée des photos pouvant être imprimées (par ex. son ancien emploi, une destination de vacances, etc.)



THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

Exemples: Photos



THÉRAPIE PAR LA RÉMINISCENCE

Exemples: Photos



Remarque: les photos pour la thérapie de la réminiscence sont libre de droits chez Canva.

JEUX WII

JEUX WII

Qu'est-ce que c'est?

Les jeux sur la Wii de Nintendo stimulent la cognition en ciblant particulièrement l'attention, la mémoire, les fonctions exécutives et la vitesse de traitement (Hughes et al., 2014).

Qui peut jouer?

- Toute personne pouvant bouger un bras ou une main
- Doit être capable de tenir la télécommande Wii et d'appuyer sur certains boutons (en fonction du jeu).
- Doit avoir les capacités cognitives nécessaires pour apprendre le déroulement du jeu.

Où trouver la Wii?

Si on ne la trouve pas dans la salle d'activité, demander à un membre du personnel de l'étage où elle est située.



Photo extraite de pixabay.com



Photo extraite de [Wikimedia](https://wikimedia.org).

JEUX WII

Que faut-il faire?

1. Connecter la Wii à la télévision dans la salle d'activités. Les directives de configuration se trouvent à la page suivante.
2. Montrer au résident à jouer à Wii Sports (jeu de quilles, tennis, golf ou baseball).
3. Jouer avec le résident ou inviter d'autres personnes à se joindre à vous (jusqu'à 4 joueurs).
4. Lorsque le jeu est terminé, désinfecter les télécommandes Wii et tous les autres objets de la pièce ayant servi avec des lingettes désinfectantes.



Photos extraites de [Pixabay.com](https://www.pixabay.com)



Solution pour mobiliser un groupe

Organiser un tournoi Wii et demander aux résidents de s'affronter sur la Wii Sports. Pour rendre l'exercice plus amusant, proposer la remise d'un prix à la personne gagnante. Il est possible de jouer dans une aire commune pour que les personnes ne pouvant pas participer puissent socialiser et regarder les autres jouer.

COMMENT CONFIGURER LA WII

Connexion de la Wii à l'aide de câbles audio-vidéo (AV) :

01 Sur le téléviseur, repérer un ensemble de trous jaune, rouge et blanc marqués « Input ».

Les entrées AV sont généralement situées à l'arrière du téléviseur, mais parfois sur les côtés, en haut ou en bas. Elles peuvent aussi se trouver derrière une porte ou un panneau caché à l'intérieur du téléviseur. Repérer les entrées marquées « Audio and Video In ». Ne pas relier l'appareil à une sortie marquée « Out ».

02 Rentrer la prise multisortie AV du câble AV Wii dans le connecteur multisortie AV situé à l'arrière de l'appareil. Veuillez utiliser le lien suivant pour obtenir des instructions visuelles supplémentaires sur la connexion de la Wii à l'aide de câbles AV :: https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/2732/~/how-to-connect-the-wii-to-a-tv-using-av-cables

03 Rentrer les connecteurs à code de couleur du câble AV Wii dans les connecteurs d'entrée du téléviseur. Rentrer les connecteurs à code de couleur dans les entrées suivantes :

- a. Jaune : Entrée vidéo
- b. Blanc : Entrée audio gauche (ou mono)
- c. Rouge : Entrée audio droite

04 Lorsque les câbles sont connectés et que la Wii est allumée (ON), repérer le sélecteur d'entrée (Input Select) du téléviseur pour visionner le jeu. S'il y a plus d'un canal d'entrée (Input Channel), continuez à appuyer sur TV/Video jusqu'à ce que l'écran de la Wii s'allume.

ACTIVITÉS MUSICALES

ACTIVITÉS MUSICALES

Activité 1: Bouger au rythme de la musique

De quoi s'agit-il?

- En faisant jouer de la musique à volume élevé, guider les résidents pour qu'ils exécutent des mouvements sans dangers en suivant le rythme de la musique.
- Le fait de bouger au rythme d'une musique entraînante procure des bienfaits physiques et cognitifs; cela a un effet positif sur la cognition globale, la souplesse et le niveau global de satisfaction (Hagen et al., 2003).

Qui peut participer?

- Assis sur une chaise stable.
- Capable de bouger volontairement certaines articulations.
- Capable de suivre des directives.



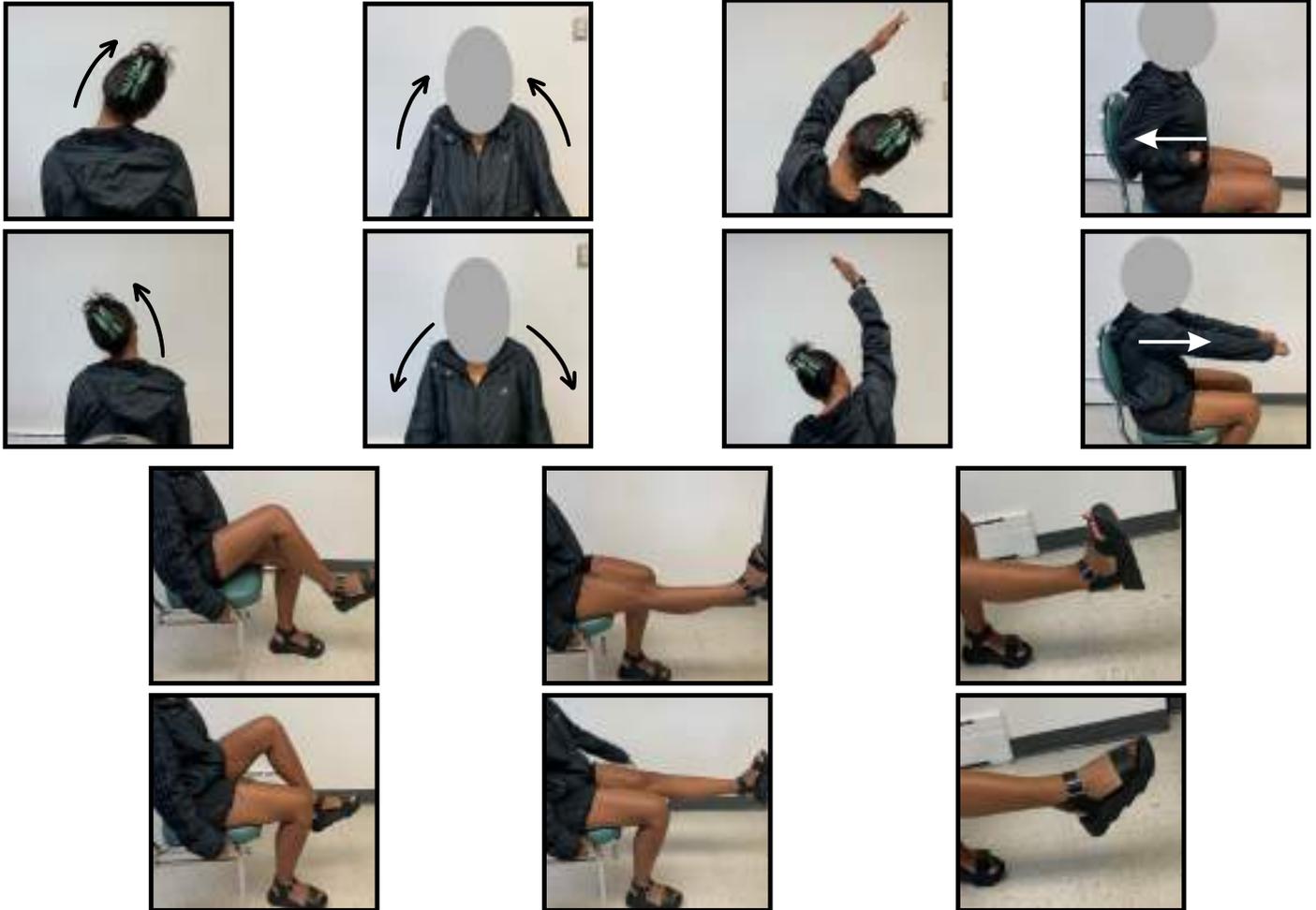
Étapes à suivre

1. Faire jouer une chanson à volume élevé sur un appareil mobile, une tablette électronique ou un haut-parleur.
2. Choisir un rythme ou un son répétitif dans la chanson qui servira de repère.
3. Demander au participant d'être attentif à ce rythme ou à ce son répétitif.
4. Demander au participant de faire, en même temps que vous, les mouvements que vous exécutez.
5. Bouger la tête, les épaules, les bras et les jambes, en toute sécurité, au rythme de la musique, comme le montrent les images ci-dessous.

ACTIVITÉS MUSICALES

Activité 1: Bouger au rythme de la musique

Exemples de mouvements



Photos prises par l'équipe de recherche.

CONSEILS



- **Rendre l'activité amusante!** Trouver une musique entraînante pour rendre l'activité amusante pour tout le monde! (c.-à-d. **des chansons des années 1940 à 1980**).
- **Rendre l'activité facile!** Tenir les mains du participant et guider doucement ses mouvements en suivant le rythme de la musique.
- **Augmentation du degré de difficulté!** Le participant prend les devants. Demander au participant d'exécuter de mémoire une séquence de 3 à 5 mouvements.

ACTIVITÉS MUSICALES

Activité 2: Jouer d'un instrument

De quoi s'agit-il?

Jouer de la musique en groupe et interagir avec les autres peut améliorer les résultats des tests cognitifs, en particulier les tests de mémoire, chez la personne atteinte de démence (Chu et al., 2013).



Photo prise par l'équipe de recherche.

Qui peut participer?

- Tout le monde peut participer!
- Petits groupes de 2 à 6 personnes.

Instruments de musique offerts

- Tambours bongo
- Maracas
- Tambourins
- Guitares
- Piano
- Cloches



Étapes à suivre:

1. Demander à un infirmier, une infirmière ou un membre du personnel de fournir un instrument.
2. Avant d'utiliser l'instrument, l'essuyer avec une lingette désinfectante.
3. Choisir un instrument parmi ceux proposés à la page suivante et jouer.
4. Lorsqu'on a fini de jouer de l'instrument, l'essuyer avec une lingette désinfectante. Rendre l'instrument à la personne qui l'a fourni.

ACTIVITÉS MUSICALES

Activité 2: Jouer d'un instrument

Choix d'activités avec un instrument

A Jouer à tour de rôle : Jouer d'un instrument à tour de rôle. Il peut s'agir d'une activité exploratoire, sans avoir en tête une chanson ou un rythme en particulier. On peut créer une séquence de rythmes ou de sons et demander au groupe de la suivre, ou demander au groupe de composer sa propre séquence musicale.

B Représentation de l'instrument : Inciter le participant à choisir un instrument qui le représente bien. Le participant peut expliquer pourquoi cet instrument le représente bien. Il peut ensuite lancer une improvisation en groupe. Les participants jouent à tour de rôle.

C La voix comme instrument : Chant thérapeutique. Choisir une chanson et la chanter avec le groupe, comme dans un karaoké. Imprimer les paroles de la chanson préférée, ou suivre celles affichées à l'écran. Jouer d'un instrument, si cela peut accompagner la chanson.

D Associations à des couleurs : Associer les instruments à une couleur. Encourager le participant à nommer à voix haute une couleur; la personne qui tient l'instrument portant cette couleur doit en jouer.

CONSEILS



Trouver des
façons
originales
de faire
participer
tout le
monde!

- Placer l'instrument à une hauteur facile d'accès. Le placer sur une table, une boîte ou une autre surface servant à le surélever.
- Utiliser du matériel d'ergothérapie adapté. Augmenter la grosseur des manches fins, comme les baguettes de tambour ou les poignées de maracas. Cela pourrait être utile si le participant incapable de fermer complètement le poing.
- « Être leurs mains ». Jouer de la musique à leur demande, quand ils le souhaitent.

BIBLIOTHÈQUE DE JEUX DE SOCIÉTÉ

BIBLIOTHÈQUE DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Pourquoi jouer à des jeux de société avec le résident?

Les jeux de société constituent un excellent moyen de s'amuser tout en stimulant la cognition. Une récente étude systématique réalisée par Chen et al. (2022) montre que les jeux de table peuvent accroître les capacités cognitives de la personne âgée ayant un trouble cognitif léger tout en favorisant les interactions sociales

Qui peut participer?



Personnes capables d'apprendre de nouvelles règles et de nouveaux jeux.

Où?

Les jeux se trouvent dans la salle d'activités. Si le jeu cherché ne s'y trouve pas, demander à un membre du personnel qui pourra s'informer auprès du ludothérapeute.

Étapes

1. Choisir un jeu susceptible d'intéresser le résident, un jeu que l'on connaît déjà ou qui est facile à apprendre.
2. Aller chercher le jeu dans la salle d'activités et jouer avec le résident.
3. Changer les règles du jeu en fonction des capacités du résident. (par ex. lui donner plus de 3 minutes pour jouer au Boggle, ou au besoin, placer les lettres de Scrabble sur le plateau de jeu pour lui).
4. Lorsque vous avez terminé avec le jeu, vous assurer de désinfecter toutes les surfaces auxquelles on a touché et de compter toutes les pièces du jeu avant de le remettre à sa place.
5. Replacer le jeu à l'endroit où il était.



CONSEILS

- Choisir un jeu de société en fonction des capacités cognitives. (Par exemple, Le jeu d'échecs peut paraître un jeu plus difficile que Connect 4).
- Jouer à des jeux de société sur une table de dimensions appropriées.

ACTIVITÉ DE PEINTURE

ACTIVITÉ DE PEINTURE

Pourquoi mener des activités artistiques avec le résident?

- L'augmentation des relations sociales suscite la réminiscence
- Mieux communiquer
- Améliorer la cognition (augmentation des scores MMSE)

(Gutheil & Heyman, 2016)

Qui peut participer?

- Aimer l'art.
- Avoir la capacité physique de tenir un pinceau.

Comment?

Laisser libre cours à la créativité!
Passer du temps à peindre sur une toile de petites dimensions avec le résident. On peut lui donner un thème ou laisser son imagination le guider.

Matériaux nécessaires:

- Toile vierge
- Jeu de pinceaux
- Couleurs de peinture acrylique
- Gobelets en papier (pour y verser la peinture)

**Le matériel peut s'acheter au magasin Dollarama le plus proche.*



Remarque: les photos pour l'activité de peinture sont libre de droits chez Canva.

ACTIVITÉ DE PEINTURE

Étapes

1. Aller chercher tout le matériel nécessaire dans la salle d'activités du 5e étage ou au service des loisirs.
2. Amener le résident à un endroit calme, où se trouve une table.
3. Choisir un thème auquel le résident attache de l'importance, comme les fleurs, les saisons, le sport, la nourriture, la famille, l'abstrait ou tout autre sujet qui pourrait l'inspirer.
4. Au besoin, établir la durée de participation à l'activité (par ex. 30 minutes). Si la peinture n'est pas terminée, on pourra la reprendre à un autre moment.
5. À la fin de l'activité, nettoyer toutes les surfaces auxquelles on a touché et replacer les articles de peinture à l'endroit où ils étaient. La toile peut s'installer dans la chambre du résident.

CONSEILS

Demander au résident s'il désire participer activement en



- Se peignant lui-même passivement (par observation),
- de manière créative (en prenant toutes les décisions liées à la création),
- de manière réceptive

Trop facile?

- Copier une image qui existe déjà. (par interprétation).
- Essayer de faire un autoportrait.
- Poser des questions sur l'interprétation de l'œuvre d'art : Que voyez-vous? Que changeriez-vous? Quelle est votre partie préférée?

Est-ce trop difficile?

- Utiliser divers types de pinceaux, des éponges ou de gros pinceaux plats.
- Si le résident a du mal à tenir le pinceau dans sa main, l'encourager à peindre à la bouche.

LIVRET DE JEUX MENTAUX

LIVRET DE JEUX CÉRÉBRAUX

De quoi s'agit-il?

Il a été confirmé dans des études qu'un livret de jeux mentaux faciles

- augmentait la cognition et la mémoire (Eckroth-Bucher, 2009),
- augmentait la capacité de raisonnement et d'attention (Litwin et al., 2017),
- améliorerait la perception visuelle, l'orientation, la vitesse du traitement cognitif et le raisonnement perceptif (Murukesu et al., 2021).

Qui peut participer?

- Résidents que les jeux de papier et crayon relaxants intéressent
- Bonne solution pour le résident isolé ou aimant passer du temps seul.
- Résident aimant relever des défis.



Instructions

Imprimer le livret ci-joint et le remettre au résident pour qu'il le remplisse à la main à une table. Aider le résident en cas de besoin. Si un résident affectionne un jeu en particulier et souhaite y jouer davantage, il peut suivre le lien fourni sur la page de chaque jeu pour le parcourir et y trouver une sélection de ce jeu.

5	3	4	6	7	8	9	1	2
6	7	2	1	9	5	3	4	8
1	9	8	3	4	2	5	6	7
8	5	9	7	6	1	4	2	3
4	2	6	8	5	3	7	9	1
7	1	3	9	2	4	8	5	6
9	6	1	5	3	7	2	8	4
2	8	7	4	1	9	6	3	5
3	4	5	2	8	6	1	7	9

CONSEILS



- **Rendre l'activité accessible** : Imprimer les jeux en grossissant le texte ou utilisant du papier de plus grandes dimensions pour les résidents malvoyants! Utiliser des marqueurs à colorier larges et de couleur vive pour obtenir de meilleurs contrastes.
- **Pour rendre l'activité plus facile** : Des versions plus faciles du jeu se trouvent sur le site Web.
- **Pour accroître le degré de difficulté** : Des versions plus difficiles du jeu se trouvent sur le site Web.

Remarque : L'idéal est de trouver un degré de difficulté approprié pour que le résident soit stimulé tout en étant capable de faire le jeu!

JEUX MENTAUX: SUDOKU

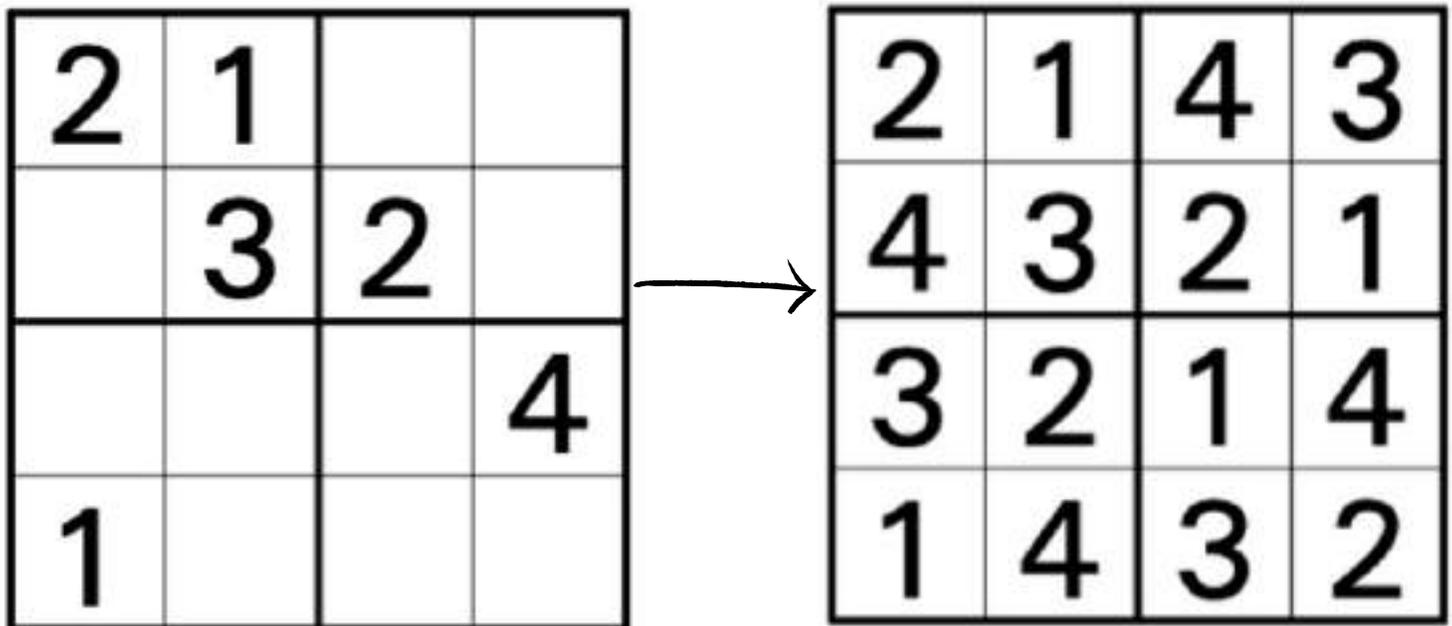
Les exemples de Sudoku sont tirés de mathsphere.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Instructions pour le Niveau 1

4x4:

Remplir les espaces vides de façon que chaque ligne, chaque colonne et chaque grille de 2 sur 2 contienne une occurrence de chaque nombre de 1 à 4.



LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

CASSE-TÊTE 1

			3
			2
3			
4			

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 1

2	4	1	3
1	3	4	2
3	1	2	4
4	2	3	1

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

CASSE-TÊTE 2

			2
	3		
4			
		2	

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 2

1	4	3	2
2	3	4	1
4	2	1	3
3	1	2	4

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

CASSE-TÊTE 3

			3
4			
			1
3			

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 3

1	2	4	3
4	3	1	2
2	4	3	1
3	1	2	4

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

CASSE-TÊTE 4

			1
	1	3	
4			2

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 4

3	4	2	1
2	1	3	4
1	2	4	3
4	3	1	2

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

CASSE-TÊTE 5

		4	3
2	3		

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 1

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 5

1	2	4	3
3	4	2	1
4	1	3	2
2	3	1	4

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Instructions pour le Niveau 2

6x6:

Remplir les cases de façon que chaque ligne horizontale, chaque colonne verticale et chaque boîte de 2 sur 3 contienne les chiffres de 1 à 6.

		4	6		
5		3	1		
			4		6
		6			3
4		5	2		
		2			



1	2	4	6	3	5
5	6	3	1	4	2
3	5	1	4	2	6
2	4	6	5	1	3
4	3	5	2	6	1
6	1	2	3	5	4

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

CASSE-TÊTE 1

2			6	1	
6		5			
					2
	2	4	1		
	3	6		2	
1				4	

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 1

2	4	3	6	1	5
6	1	5	2	3	4
3	6	1	4	5	2
5	2	4	1	6	3
4	3	6	5	2	1
1	5	2	3	4	6

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

CASSE-TÊTE 2

2					6
3					
				3	4
6	4			5	
					2
5	6				3

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 2

2	5	4	3	1	6
3	1	6	4	2	5
1	2	5	6	3	4
6	4	3	2	5	1
4	3	1	5	6	2
5	6	2	1	4	3

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

CASSE-TÊTE 3

	4		3		
		6			2
	5	4			
			5	4	
3			6		
		1		3	

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 3

5	4	2	3	6	1
1	3	6	4	5	2
6	5	4	1	2	3
2	1	3	5	4	6
3	2	5	6	1	4
4	6	1	2	3	5

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

CASSE-TÊTE 4

3			5		
	6				
	2	4			
			1	2	
				5	
		2			3

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 4

3	4	1	5	6	2
2	6	5	3	4	1
1	2	4	6	3	5
5	3	6	1	2	4
4	1	3	2	5	6
6	5	2	4	1	3

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

CASSE-TÊTE 5

	3			1	6
			4		3
				5	
	4	2		6	
4					
6	2				

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 2

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 5

2	3	4	5	1	6
1	5	6	4	2	3
3	6	1	2	5	4
5	4	2	3	6	1
4	1	5	6	3	2
6	2	3	1	4	5

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Instructions pour le Niveau 3

9x9:

Remplir les cases de façon que chaque ligne horizontale, chaque colonne verticale et chaque boîte de 3x3 contienne les chiffres de 1 à 9.

	9		8	2	7	5		
				3	1	6	4	
3								9
	1	4						
2					3			
5	3		1					
				1		2		
9	8			4				
	2			5				7



4	9	1	8	6	2	7	5	3
8	7	2	5	9	3	1	6	4
3	5	6	4	7	1	2	8	9
7	1	4	6	3	5	8	9	2
2	6	9	7	8	4	3	1	5
5	3	8	1	2	9	4	7	6
6	4	5	3	1	7	9	2	8
9	8	7	2	4	6	5	3	1
1	2	3	9	5	8	6	4	7

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

CASSE-TÊTE 1

6	5	9		1		2	8	
1				5			3	
2			8				1	
			1	3	5		7	
8			9					2
		3		7	8	6	4	
3		2			9			4
					1	8		
		8	7	6				

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 1

6	5	9	3	1	4	2	8	7
1	8	7	6	5	2	4	3	9
2	3	4	8	9	7	5	1	6
4	2	6	1	3	5	9	7	8
8	7	1	9	4	6	3	5	2
5	9	3	2	7	8	6	4	1
3	1	2	5	8	9	7	6	4
7	6	5	4	2	1	8	9	3
9	4	8	7	6	3	1	2	5

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

CASSE-TÊTE 2

	6			7	2			1
8			1	3	6	5		
		3	4					
2			6	5			3	
		6			7		1	
			2			8	6	4
9		7		8	4			
		8			9		7	
			7	2	1		8	3

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 2

4	6	5	8	7	2	3	9	1
8	9	2	1	3	6	5	4	7
7	1	3	4	9	5	6	2	8
2	4	1	6	5	8	7	3	9
3	8	6	9	4	7	2	1	5
5	7	9	2	1	3	8	6	4
9	2	7	3	8	4	1	5	6
1	3	8	5	6	9	4	7	2
6	5	4	7	2	1	9	8	3

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

CASSE-TÊTE 3

						9	2	
5	4			3		1		
		8		5	7			4
	5			8				3
9		3		4	6	8		
1			3				4	
	7		4					
3	6	1		7	9		8	
				6			3	7

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 3

7	3	6	8	1	4	9	2	5
5	4	9	6	3	2	1	7	8
2	1	8	9	5	7	3	6	4
6	5	4	2	8	1	7	9	3
9	2	3	7	4	6	8	5	1
1	8	7	3	9	5	2	4	6
8	7	5	4	2	3	6	1	9
3	6	1	5	7	9	4	8	2
4	9	2	1	6	8	5	3	7

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

CASSE-TÊTE 4

7			8	4		2		5
	3		1	5		4		
		5		6			7	
	9			3	4	5	8	
	2	8	7			9		3
5		3	9			6		
		4	5	2			9	
		9	4		8			
8					1	7		

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 4

7	6	1	8	4	9	2	3	5
9	3	2	1	5	7	4	6	8
4	8	5	2	6	3	1	7	9
1	9	7	6	3	4	5	8	2
6	2	8	7	1	5	9	4	3
5	4	3	9	8	2	6	1	7
3	7	4	5	2	6	8	9	1
2	1	9	4	7	8	3	5	6
8	5	6	3	9	1	7	2	4

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

CASSE-TÊTE 5

						7		
3	9		7		8	5	4	
8	6			5	4			
9		6		4	7			
1	3	4	2				9	
	5	8	1		9			4
5	4		9	2	3			8
				7		9		5
					1		3	

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Sudoku: Niveau 3

SOLUTION DU CASSE-TÊTE 5

4	1	5	6	9	2	7	8	3
3	9	2	7	1	8	5	4	6
8	6	7	3	5	4	1	2	9
9	2	6	8	4	7	3	5	1
1	3	4	2	6	5	8	9	7
7	5	8	1	3	9	2	6	4
5	4	1	9	2	3	6	7	8
2	8	3	4	7	6	9	1	5
6	7	9	5	8	1	4	3	2

<https://mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeResourcesSudoku.html>

JEUX MENTAUX : MOTS CACHÉS

Les mots cachés ont été générées à l'aide de:

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 1

La nature

P L U I E

A R B R E

K L U N E

V E N T K

C I E L M

PLUIE LUNE VENT

CIEL ARBRE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 1

Animaux de zoo

T	S	L	P	Z
I	I	I	A	È
G	N	O	N	B
R	G	N	D	R
E	E	I	A	E

PANDA TIGRE LION

SINGE ZÈBRE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 1

Été

A P C P N

G A H L A

O R A A G

L C U G E

F L D E R

PLAGE CHAUD NAGER

PARC GOLF

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 1

Fruits et légumes

P O M M E

L K I W I

P R U N E

P O I R E

P Ê C H E

PRUNE PÊCHE POIRE

POMME KIWI

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 1

Cuisine

P E S E R

R Â P E R

C U I R E

S A U T É

R E P A S

CUIRE SAUTÉ PESER

REPAS RÂPER

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 2

Temps

L	P	S	R	K	U	L	K	B	N
H	L	F	V	E	N	T	C	A	P
U	U	D	S	O	L	E	I	L	B
M	I	Y	N	U	A	G	E	R	T
I	E	X	T	X	E	G	N	E	I
D	F	O	U	D	R	E	E	O	C
I	W	X	H	L	U	U	I	C	O
T	G	R	Ê	L	E	O	G	Y	T
É	J	Q	E	Y	A	P	E	P	H
S	H	N	E	V	I	J	G	H	B

NEIGE

FOUDRE

GRÊLE

PLUIE

VENT

SOLEIL

HUMIDITÉ

NUAGE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 2

Villes

H	Z	J	J	M	C	S	G	X	U
O	B	C	M	K	I	D	E	O	C
Y	D	D	Z	A	U	A	C	G	X
K	R	T	G	B	M	S	M	L	N
O	Q	F	A	S	O	F	A	I	I
T	P	I	P	M	Z	T	D	T	L
W	M	B	P	A	R	I	R	B	R
F	E	S	I	N	E	V	I	L	E
E	O	Z	R	O	M	E	D	Y	B
H	H	M	B	E	L	T	H	C	R

ROME

DUBAI

MIAMI

MADRID

MOSCOU

PARIS

TOKYO

BERLIN

VENISE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 2

Liste d'épicerie

D F R O M A G E L Y
 N C C A D C A F É A
 B A É P O M M E S O
 U R R O P A I N M U
 S O É E B S Q S X R
 L T A U Q Y M J L T
 V T L F Z A W U A N
 M E E S I A M S I S
 I S S D K E P S T X
 B I S C U I T S S J

POMMES

OEUFS

BISCUITS

CAFÉ

CAROTTES

CÉRÉALES

PAIN

LAIT

YEOURT

FROMAGE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots Cachés: Niveau 2

Sports

S	Q	U	A	S	H	B	O	O	Q
K	A	H	Y	G	F	A	L	C	Z
L	R	O	D	O	Q	D	I	W	K
H	U	X	U	L	V	M	C	T	D
O	G	C	R	F	L	I	D	E	G
C	B	K	J	V	B	N	S	N	H
K	Y	B	Z	J	Y	T	E	N	A
E	Z	Q	S	K	I	O	Y	I	W
Y	B	F	G	P	V	N	V	S	W
T	S	O	C	C	E	R	M	B	L

BADMINTON

HOCKEY

SKI

SOCCER

TENNIS

RUGBY

SQUASH

GOLF

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots Cachés: Niveau 2

Camping

Y F I K Z H M R B T
Q A N J M A I E O E
J T A H W M O M U N
O O M M O A Q O S T
P I L E S C B R S E
W L X S M E F Q O S
K K A Y A K G U L U
T H E R M O S E E H
M O U S T I Q U E S
K T L L E T P O O A

MOUSTIQUES THERMOS BOUSSOLE HAMAC
TENTE REMORQUE KAYAK PILES

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots Cachés: Niveau 3

Fleurs

T N M Y C A V L Y S
 S H M V L L I L A S
 P Z X E G T Z N G E
 I O R C H I D É E H
 V Q N T U L I P E X
 O P D L A V A N D E
 I O E I L L E T J C
 N D B B V P W L M C
 E T O U R N E S O L
 M A R G U E R I T E

LILAS MARGUERITE TULIPE ORCHIDÉE
 PIVOINE OEILLET TOURNESOL LAVANDE
 LYS

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots Cachés: Niveau 3

Amour

A F F E C T I O N M
 P C F P A S S I O N
 Y H W Y B A E A A I
 A E B W D Q N M M N
 D R K N O D F I O T
 O R Q H Z X H T U I
 R W O S O F M I R M
 E L C H É R I É E I
 R G V T V P Z S U T
 P J S H R S X N X É

CHER

PASSION

CHÉRI

INTIMITÉ

AFFECTION

AMOUREUX

ADORER

AMITIÉS

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 3

Vie marine

R M N E Q P R F J Q F Y N O B
 J A C S P Q T U K M I S C Q S
 M L O A S A D P I D F H G O X
 B G Q U W M O R U E A W O X E
 Y U U M X W B G Y F M G W Z G
 M E I O É T O I L E D E M E R
 Y S L N Y Y O X L Z Z P C Q J
 T R L B B A L E I N E O R J D
 Q L A U W Z C X X V J I E L A
 X Z G H H X R Q R R H S V U U
 T N E O O J A T Y A S S E U P
 F W Z F M X B F L M X O T Z H
 H E M F A A E P Z C W N T L I
 Q R C S R H M E D U S E E Y N
 Y E R R D L E D S H X K S H Z

ALGUES CRABE ÉTOILEDEMER MORUE

BALEINE COQUILLAGE HOMARD POISSON

CREVETTES DAUPHIN MEDUSE SAUMON

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 3

Sciences

H Y P O T H E S I S V I V M Z
 C I Q U W O R M Q O B Q F E A
 X M Y P U B U R N E R G Q A X
 M Z C O N B Q L W J A L Z S L
 P H T R H A E S X U P C G U K
 T H J Z Q T B H I Y H H M R Y
 O W V R P O B P H B Y E X E G
 A T F Y B M I O X I S M M D B
 F M O L E C U L E O I I J F O
 E G B V Z V F T J L C S P Y Z
 C F E G Q A O F K O S T Z C T
 E O A N L A T D H G H R Y N J
 N C K D U H A A I Y J Y Q K Z
 G F E D I C H E M I C A L R Q
 Z K R F O S S I L H Q C B H X

ATOMES

BRÛLEUR

HYPOTHÈSE

ORGANISME

BIOLOGIE

CHIMIE

MESURE

PHYSIQUE

BÉCHER

FOSSILE

MOLÉCULE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Mots cachés: Niveau 3

Desserts

N V M P W M D C T Y Y W S B D
 B I S C U I T C C K Q I M Q Y
 B D F C H R H R T Q U H A S H
 Z E Q I V P F È C B Z O C J I
 N B J J J B L M R N C N A E G
 T I J V L R Q E È M A R R S Â
 C Q Y N J O H G M M R H O P T
 R B B R M W S L E E A J N O E
 T X O B Y N A A B R M U K U A
 A J N D O I L C R I E W O D U
 R M B N V E J É U N L R S I Z
 T J O M Z R E E L G J P D N P
 E K N Y E U F D É U H N L G G
 J P S N U K E M E E O L K K S
 Q U N P Â T I S S I È R E H H

BISCUIT

CARAMEL

GÂTEAU

PÂTISSIÈRE

BONBONS

CRÈMEGLACÉE

MACARON

POUDING

BROWNIE

CRÈMEBRULÉE

MERINGUE

TARTE

<https://printablecreative.com/word-search-generator>

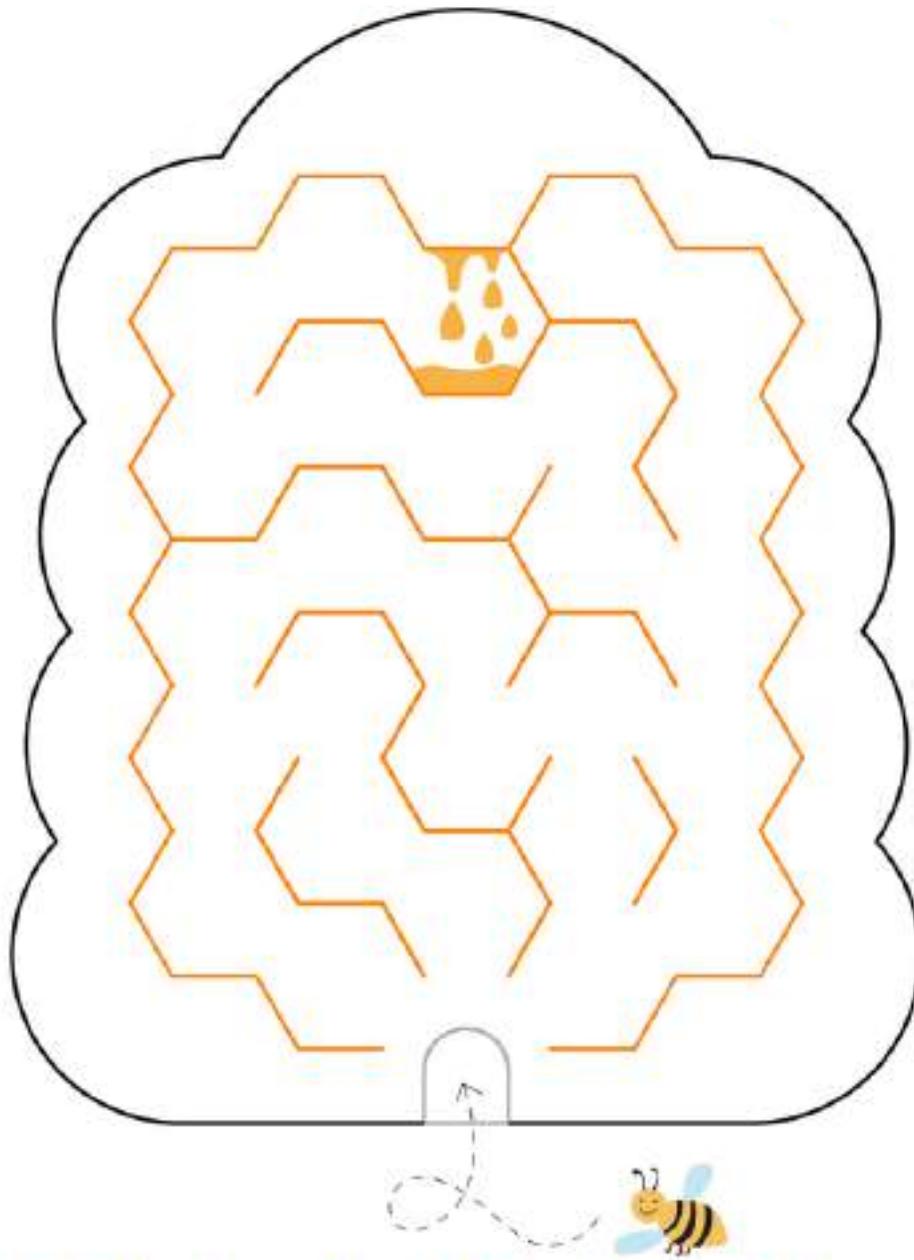
JEUX MENTAUX: LABYRINTHES

Les labyrinthes sont des exemples tirés de mrprintables.com et krazydad.com.

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 1

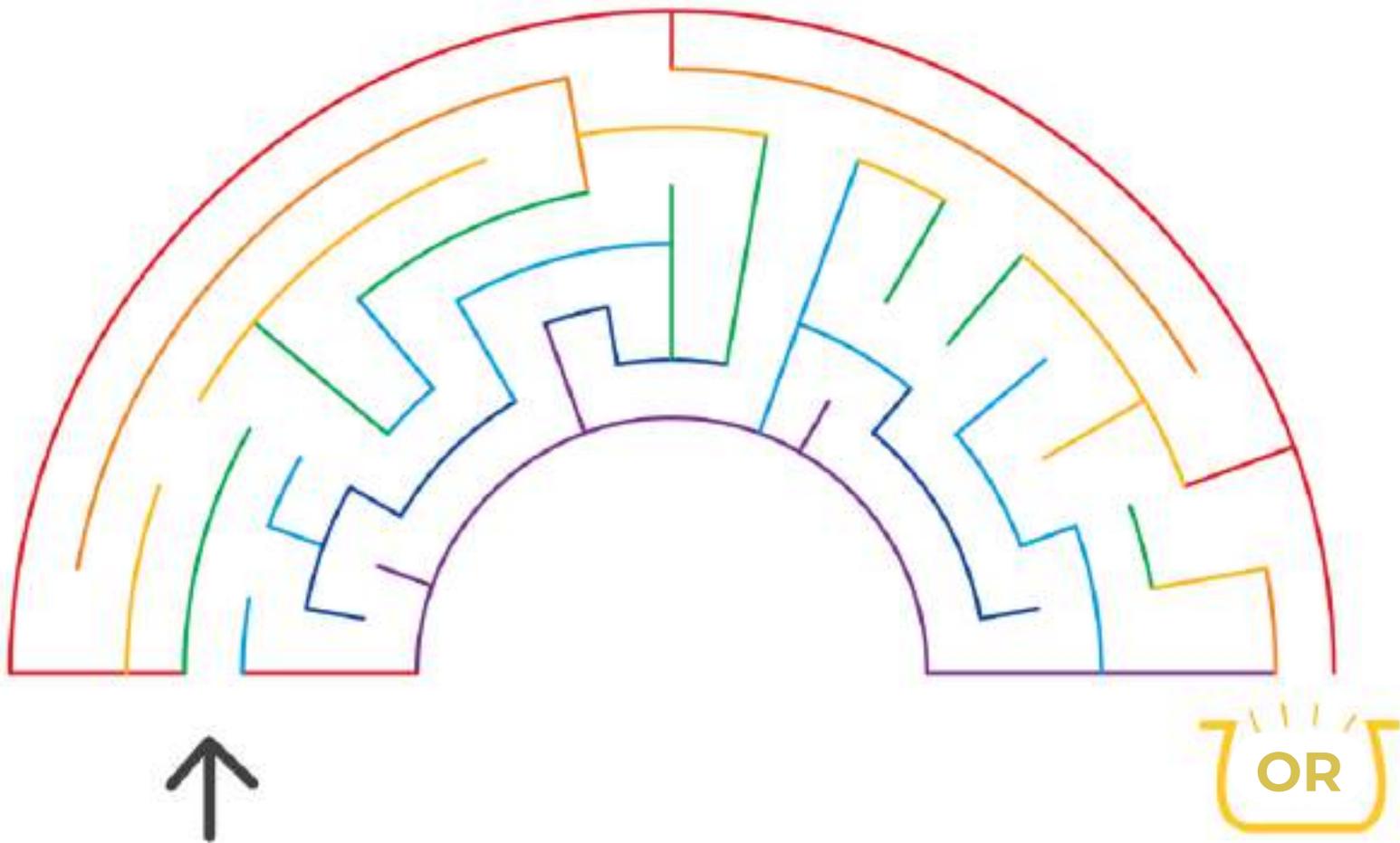


Récupéré de Mr. Printables mrprintables.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 2

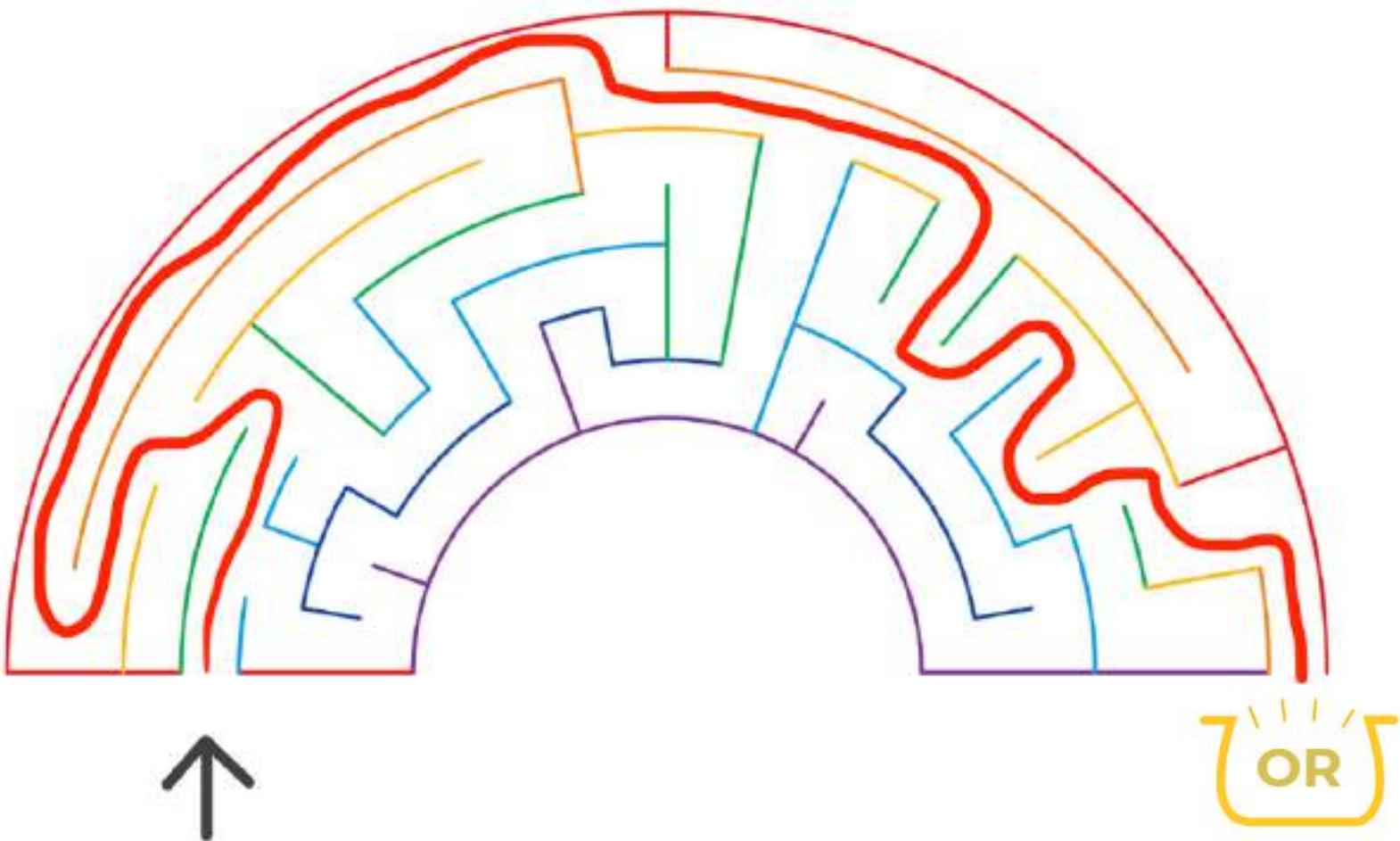


Récupéré de Mr. Printables mrprintables.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Solution du casse-tête 2

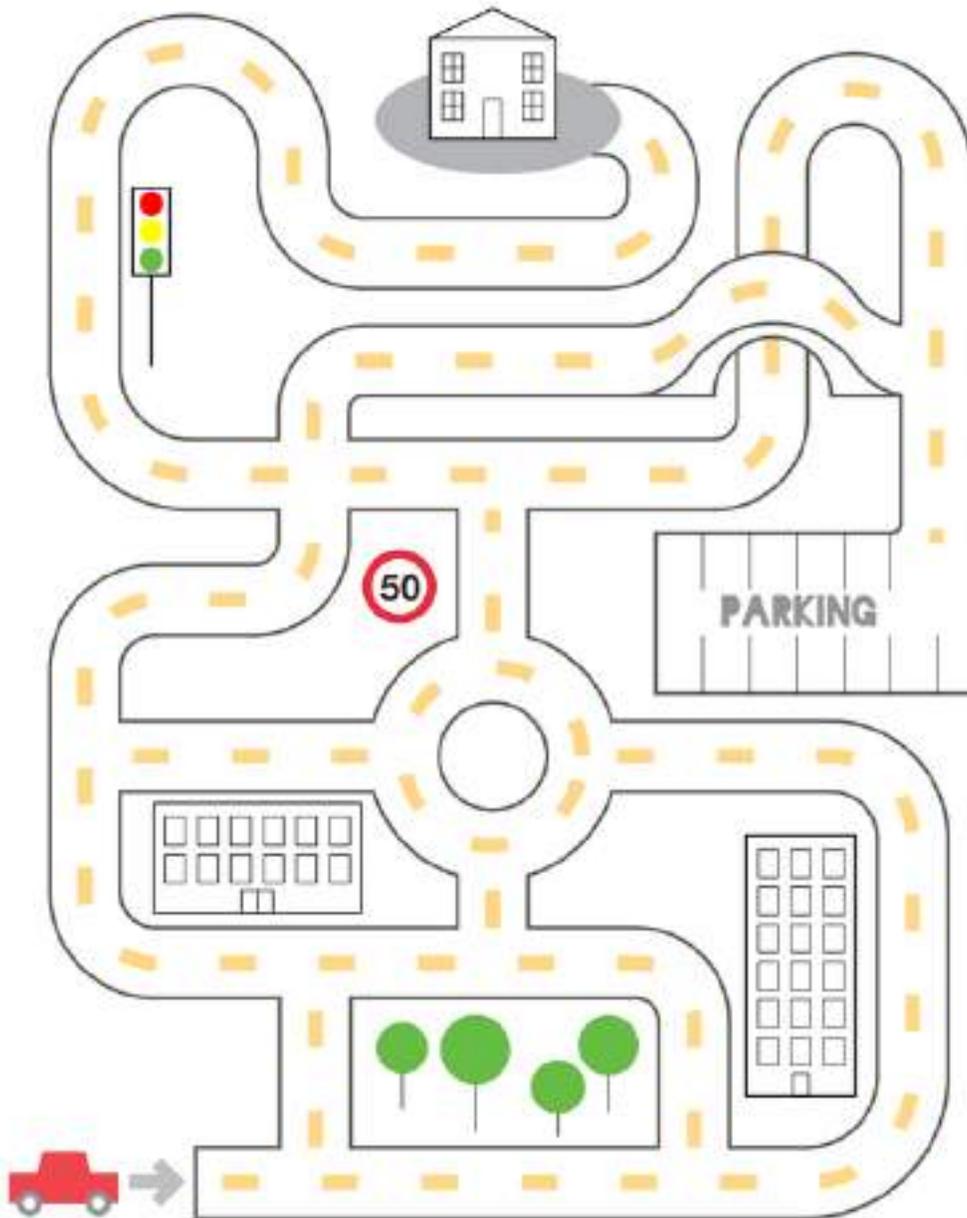


Récupéré de Mr. Printables mrprintables.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 3



Récupéré de Mr. Printables mrprintables.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Solution du casse-tête 3



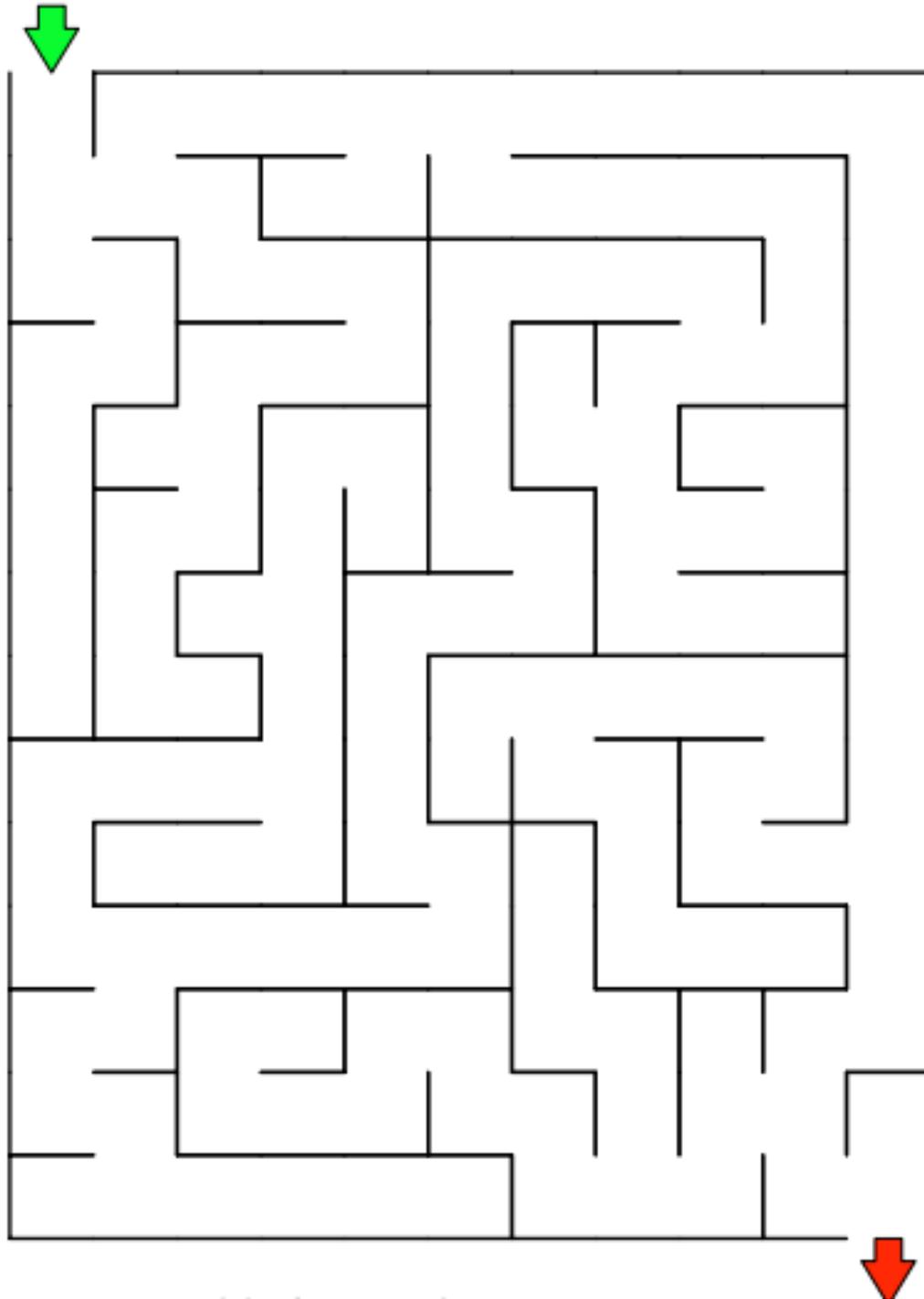
N.B. Plusieurs solutions possibles

Récupéré de Mr. Printables mrprintables.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 4

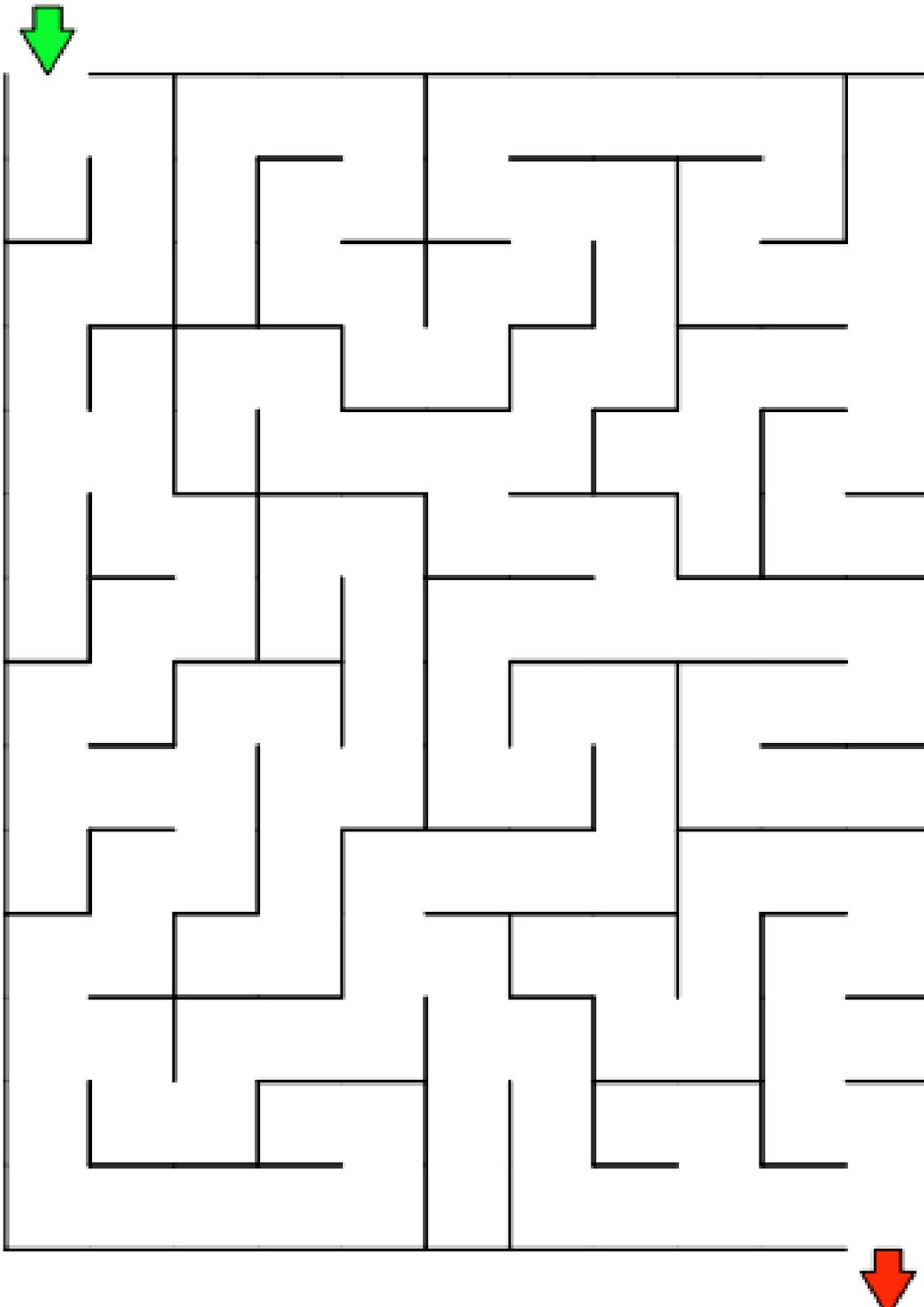


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 5

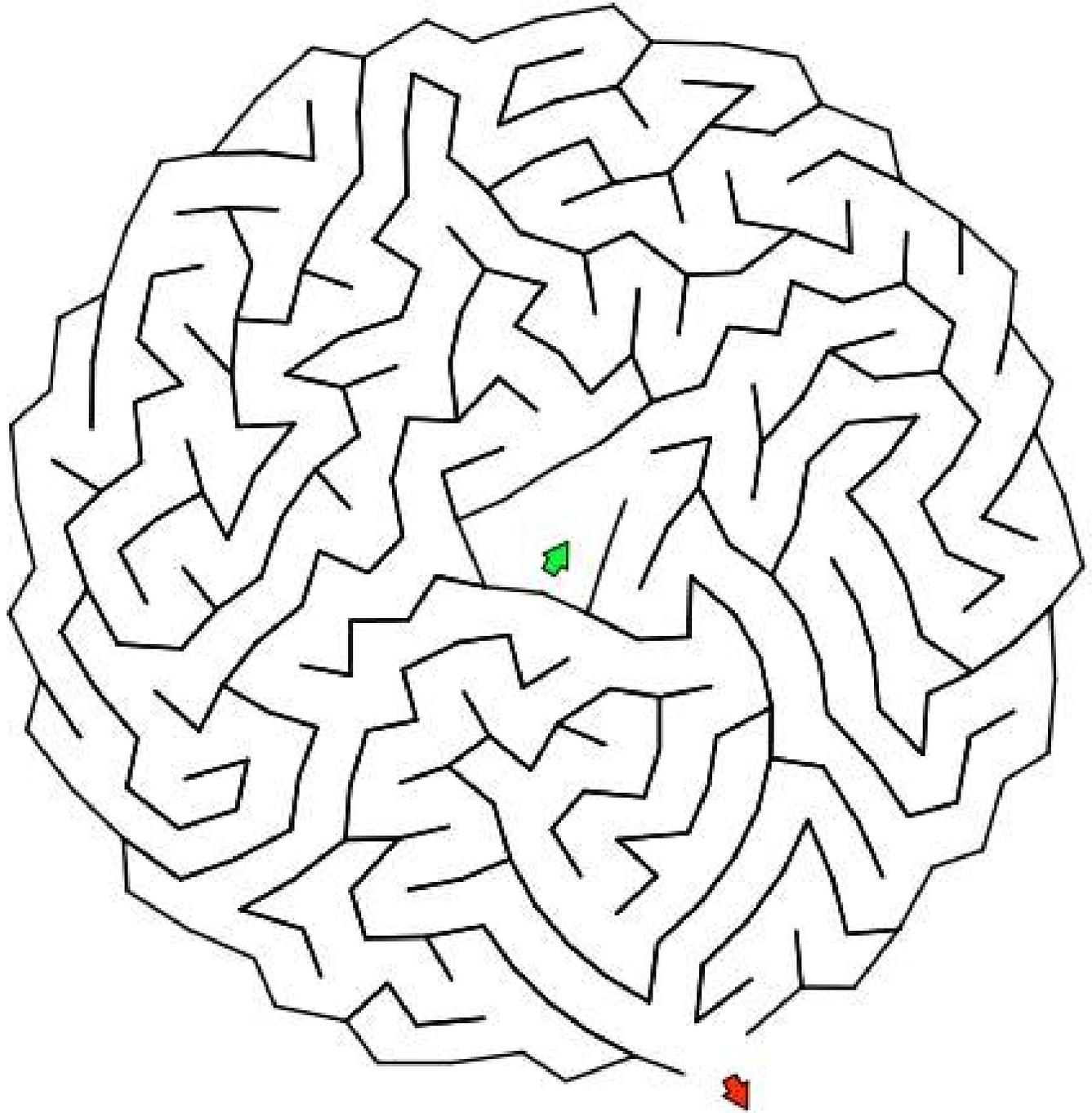


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 6

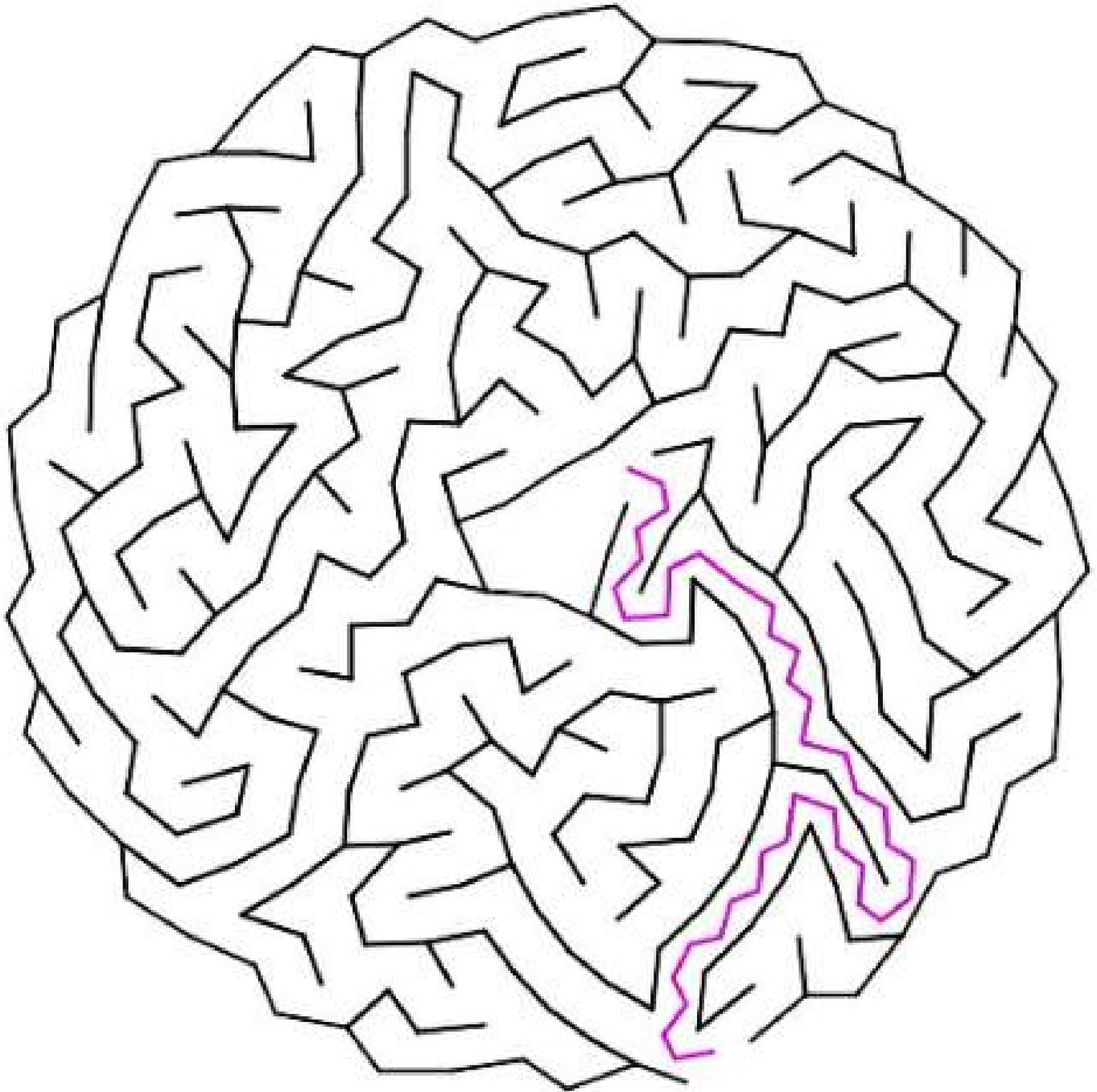


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Solution du casse-tête 6

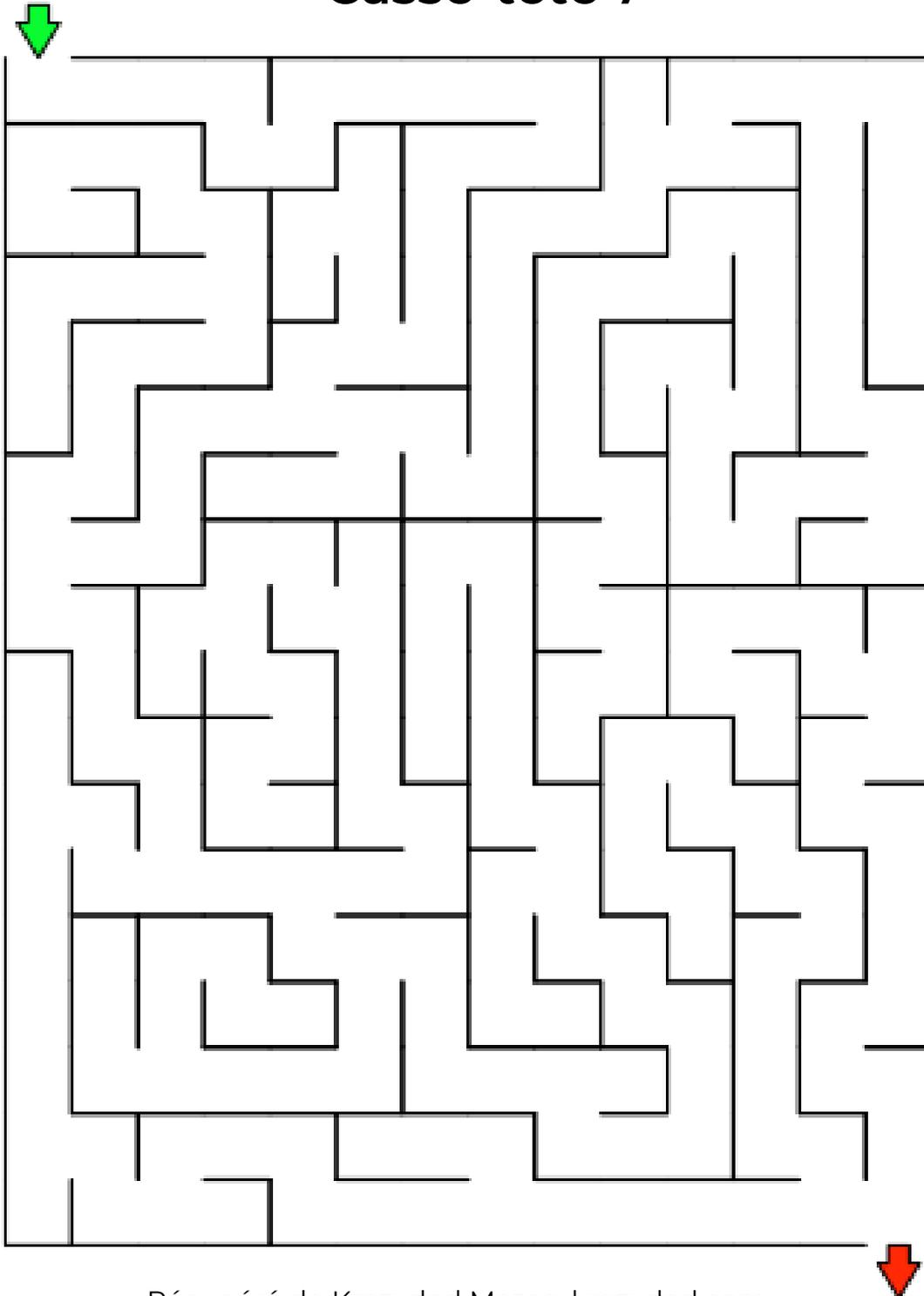


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 7

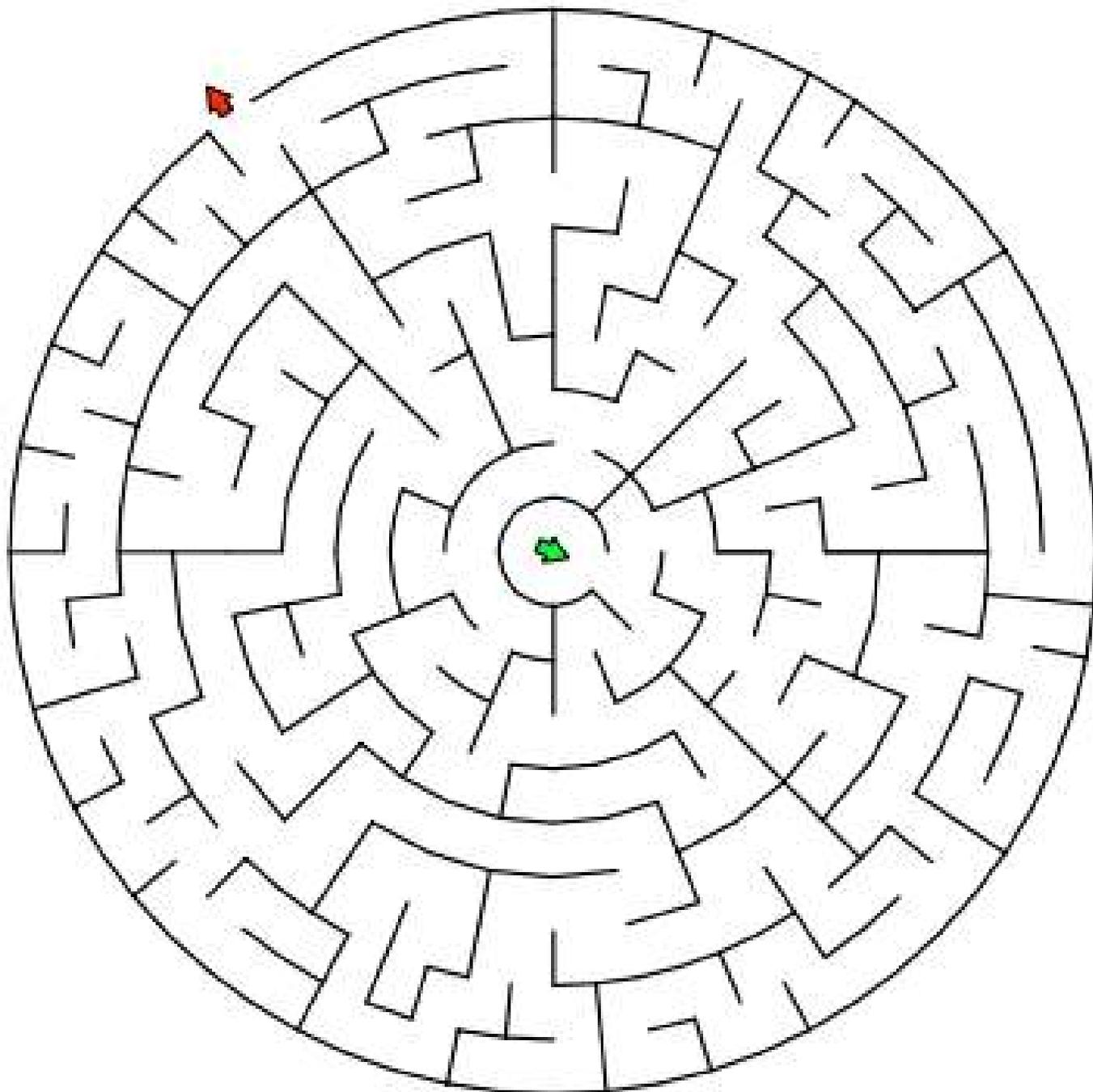


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 1

Casse-tête 8

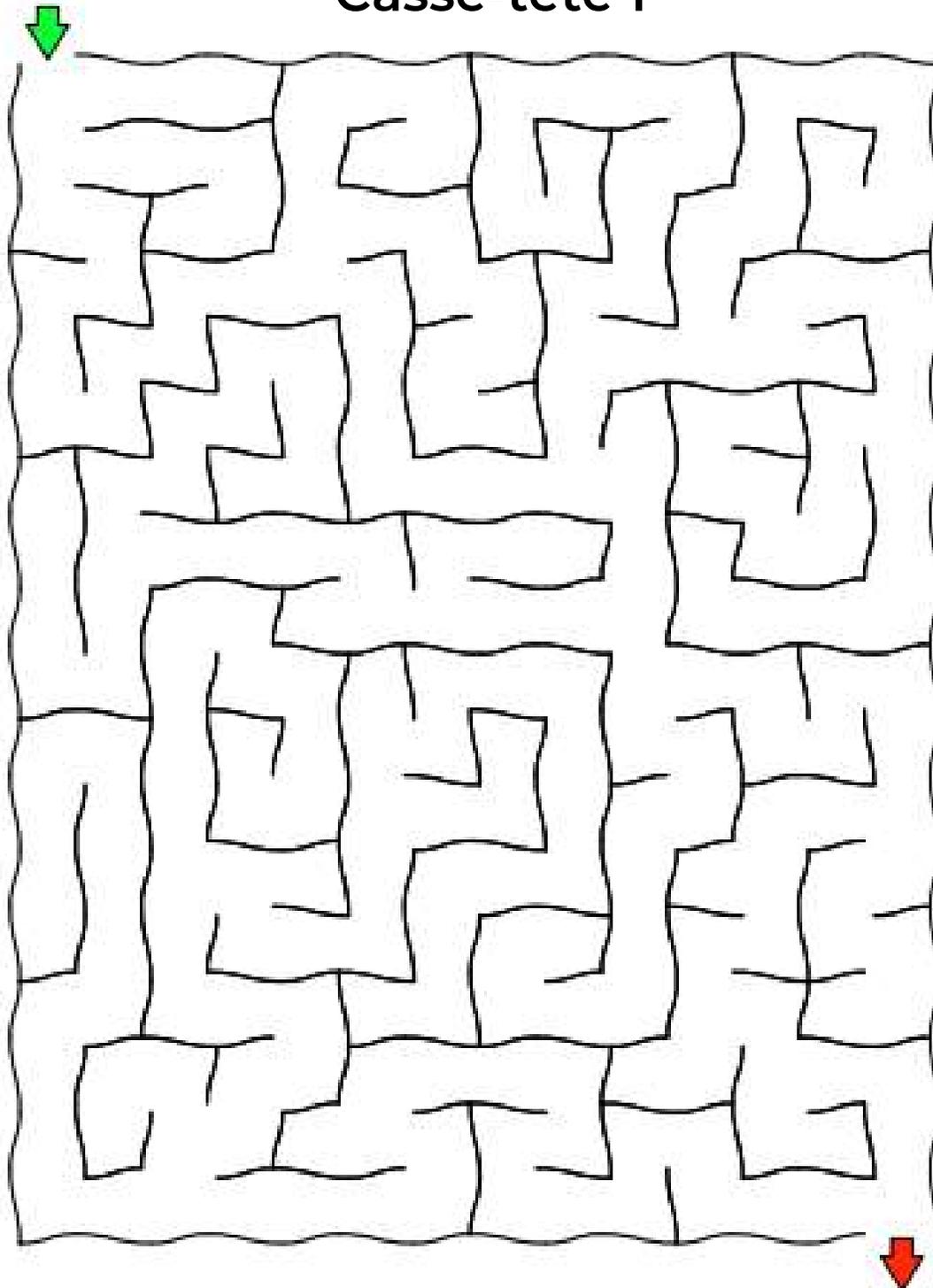


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Casse-tête 1

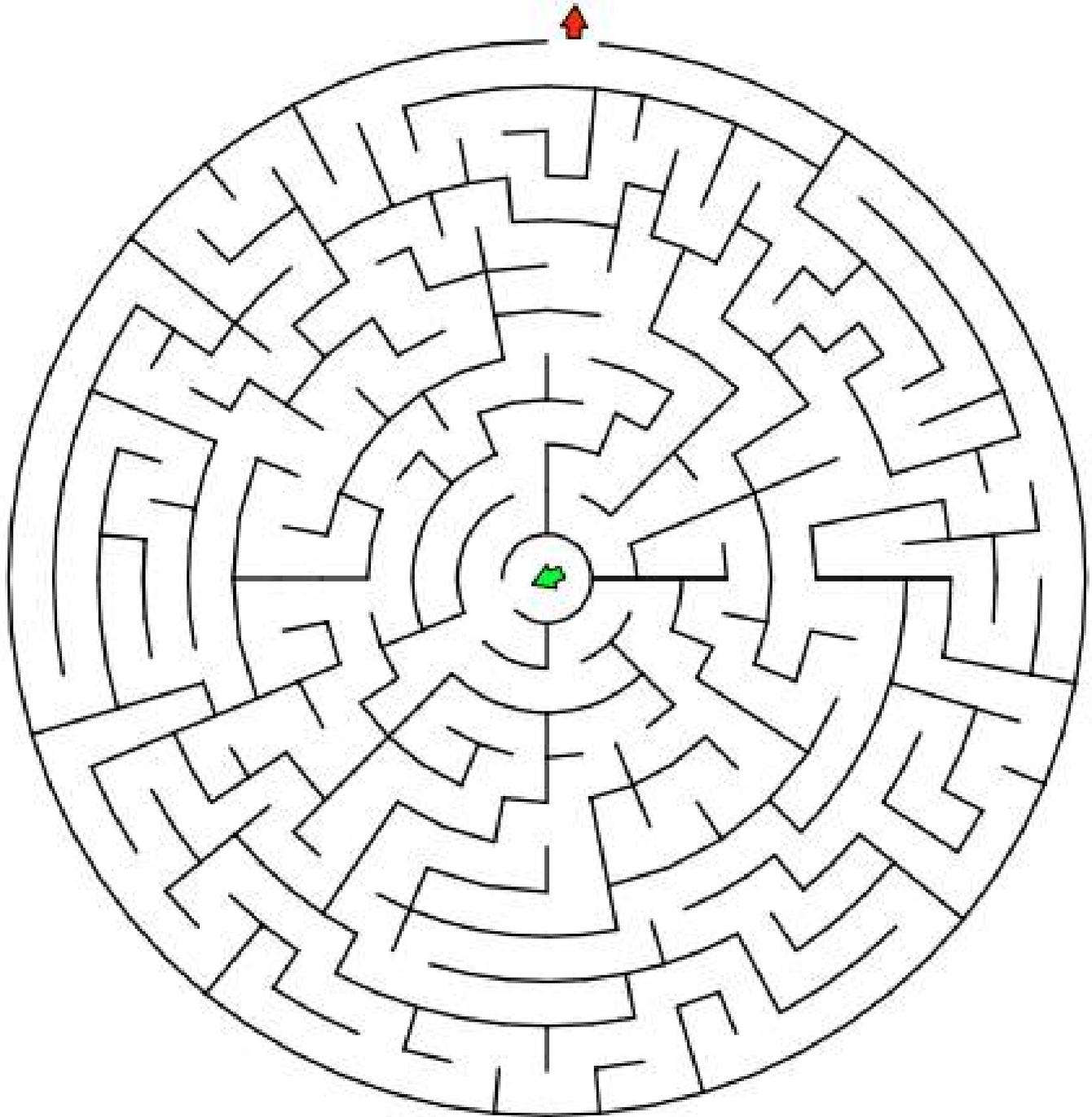


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Casse-tête 2

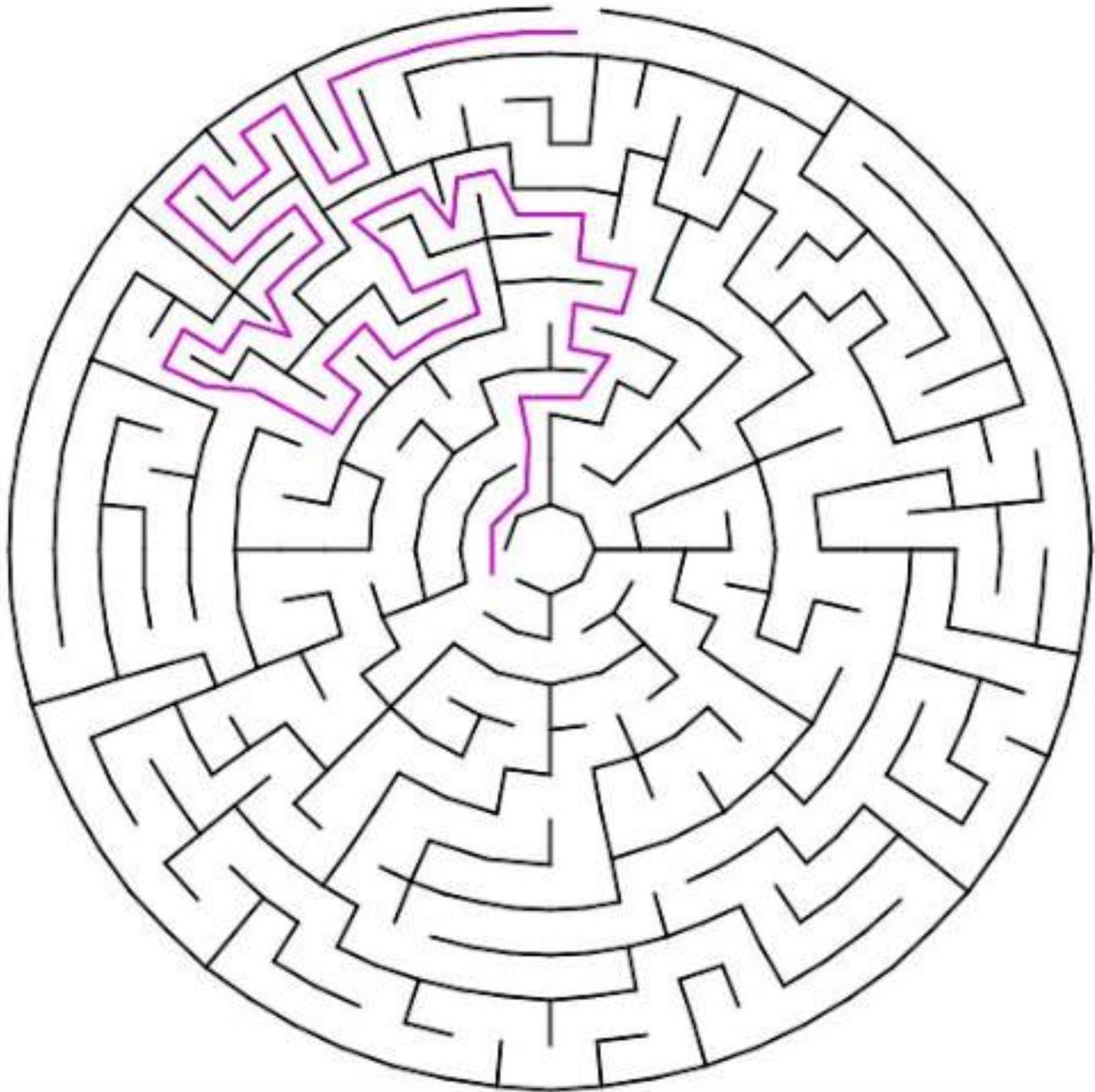


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Solution du casse-tête 2

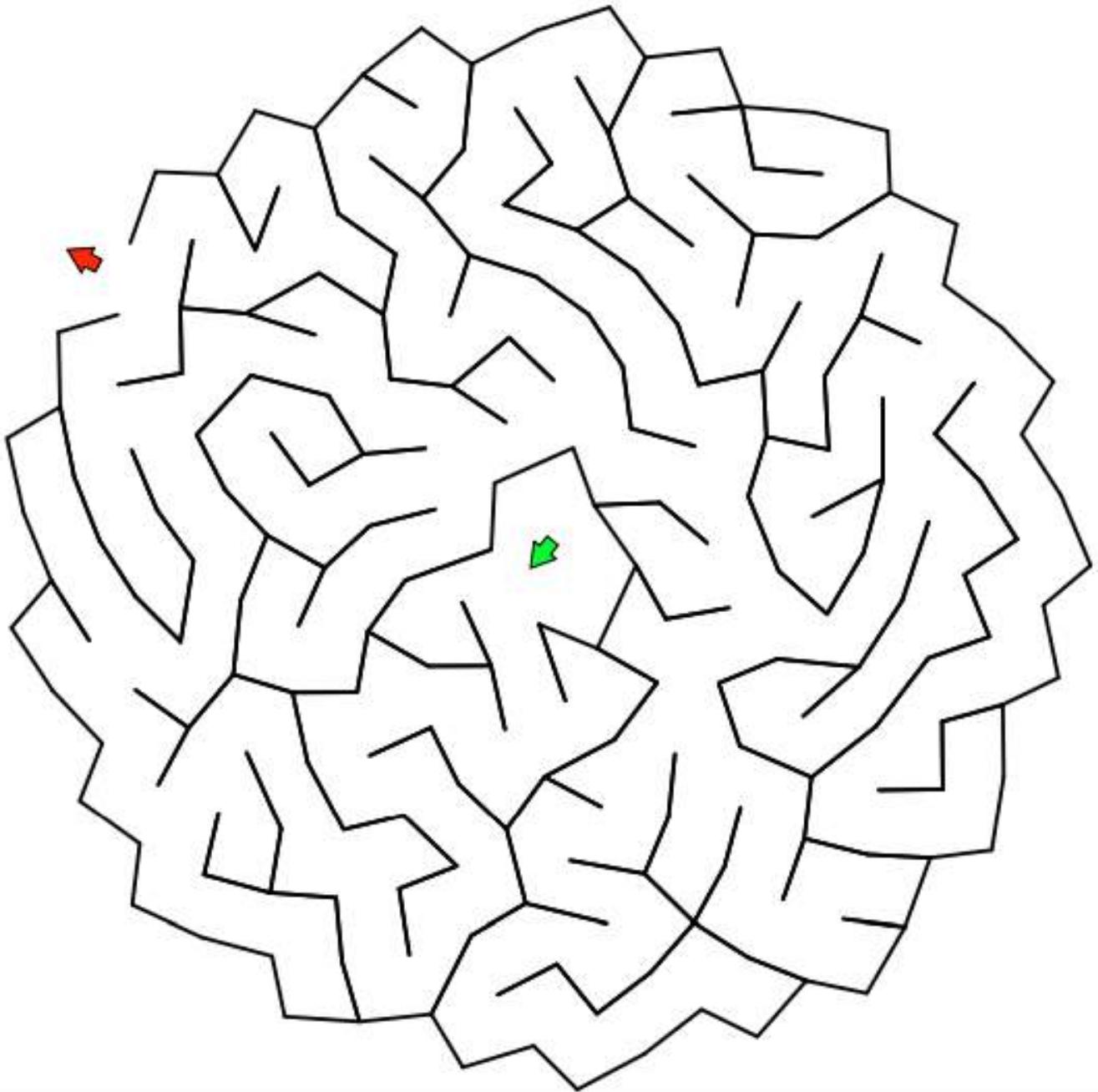


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Casse-tête 3

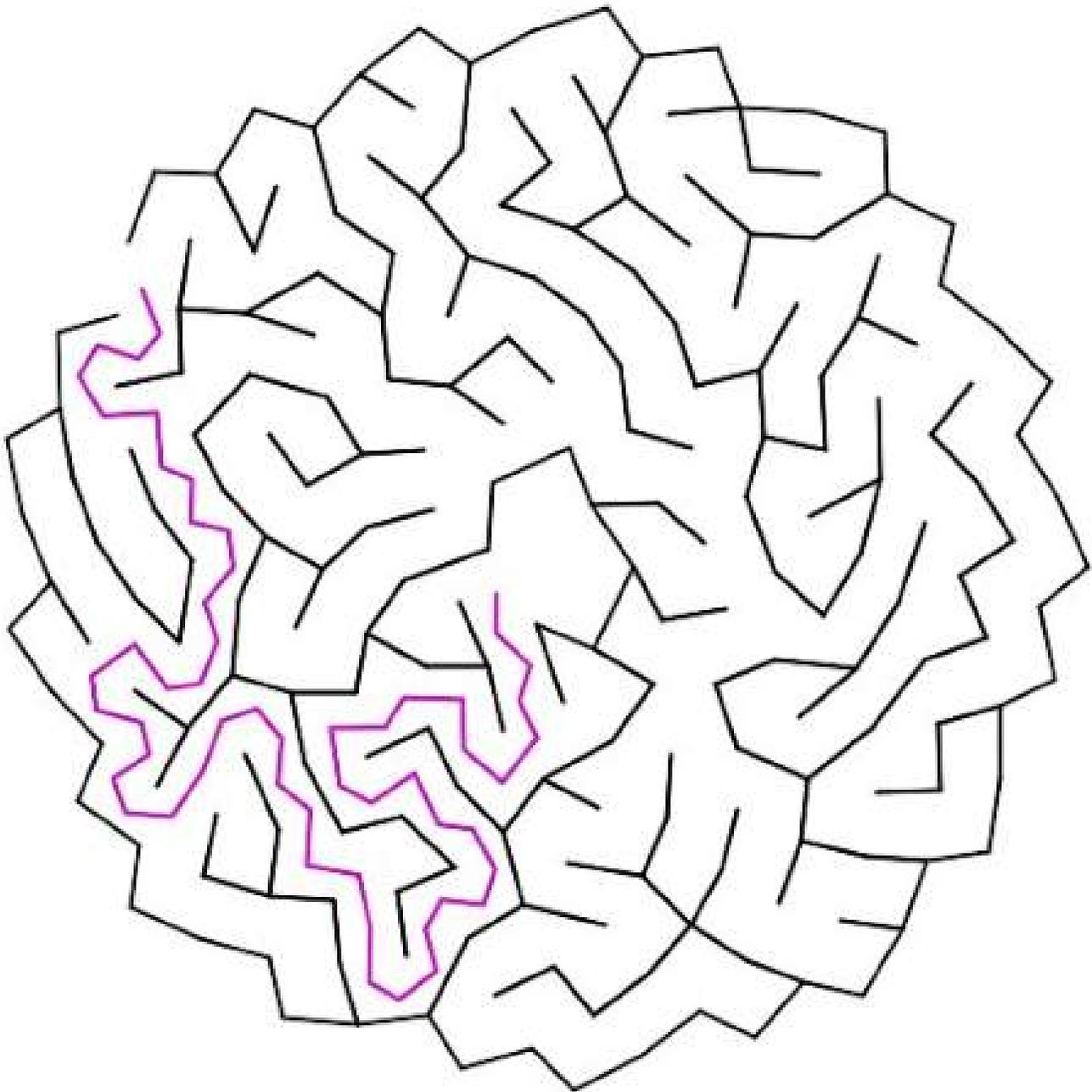


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Solution du casse-tête 3

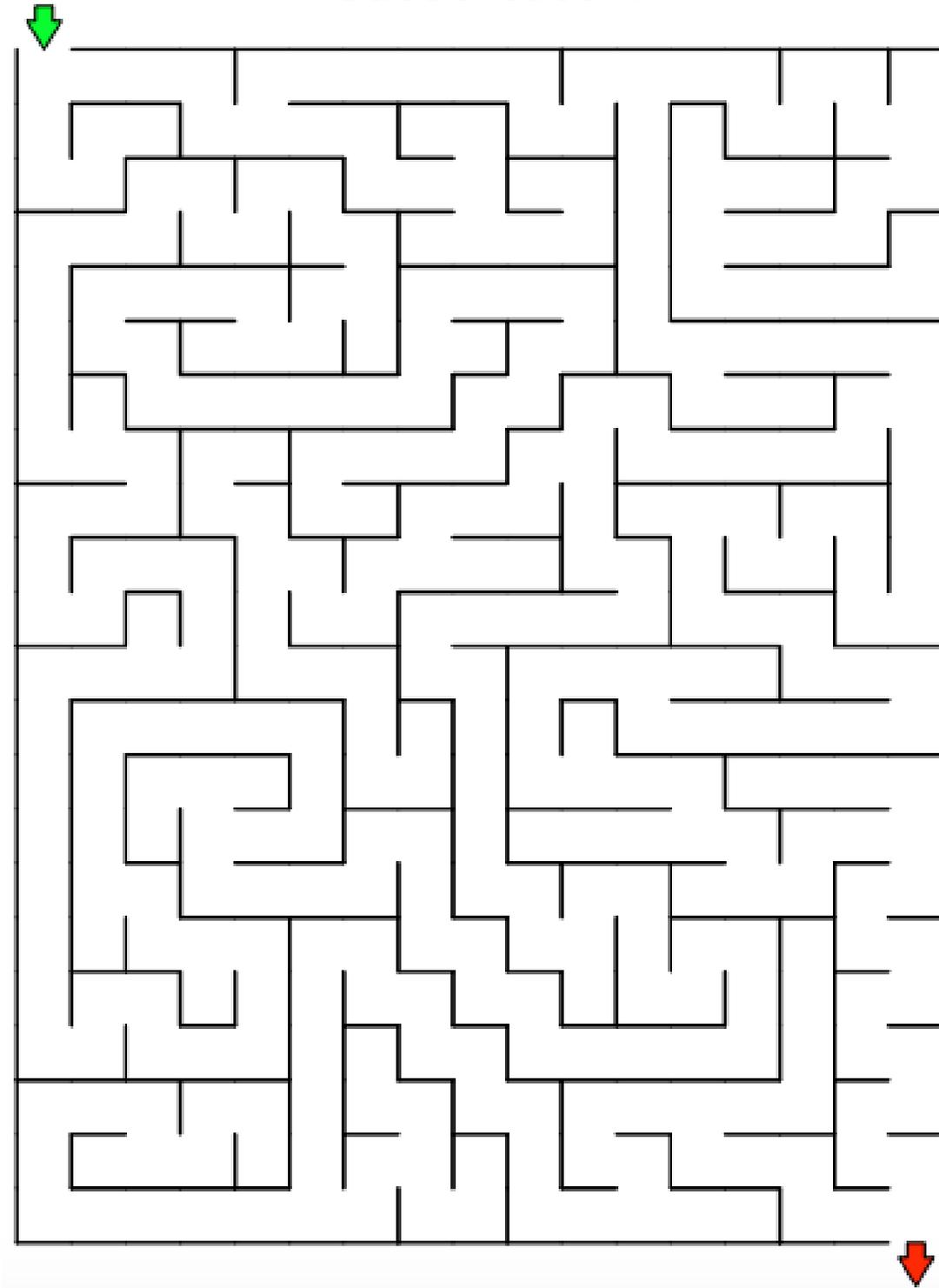


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Casse-tête 4

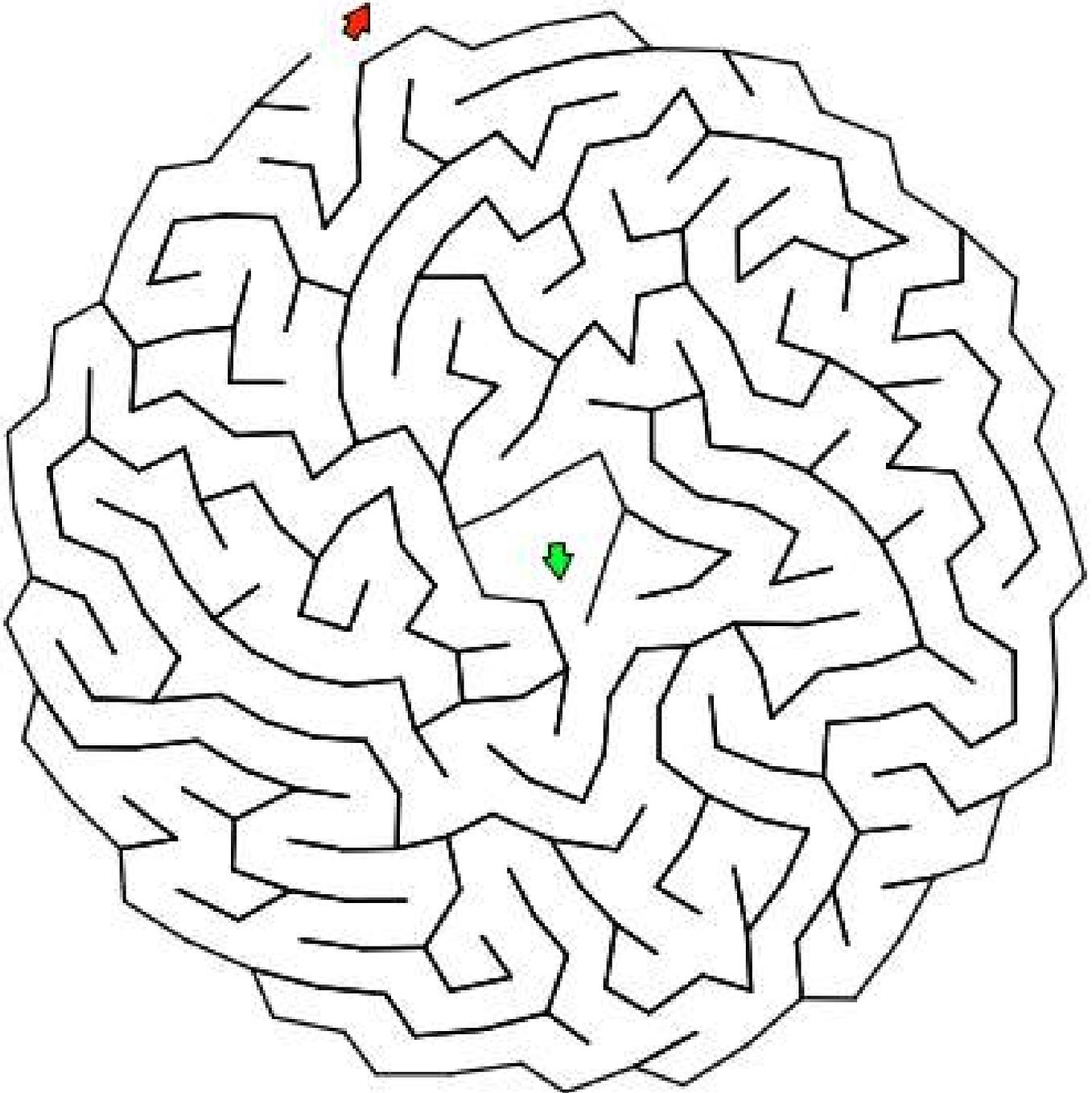


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Casse-tête 5

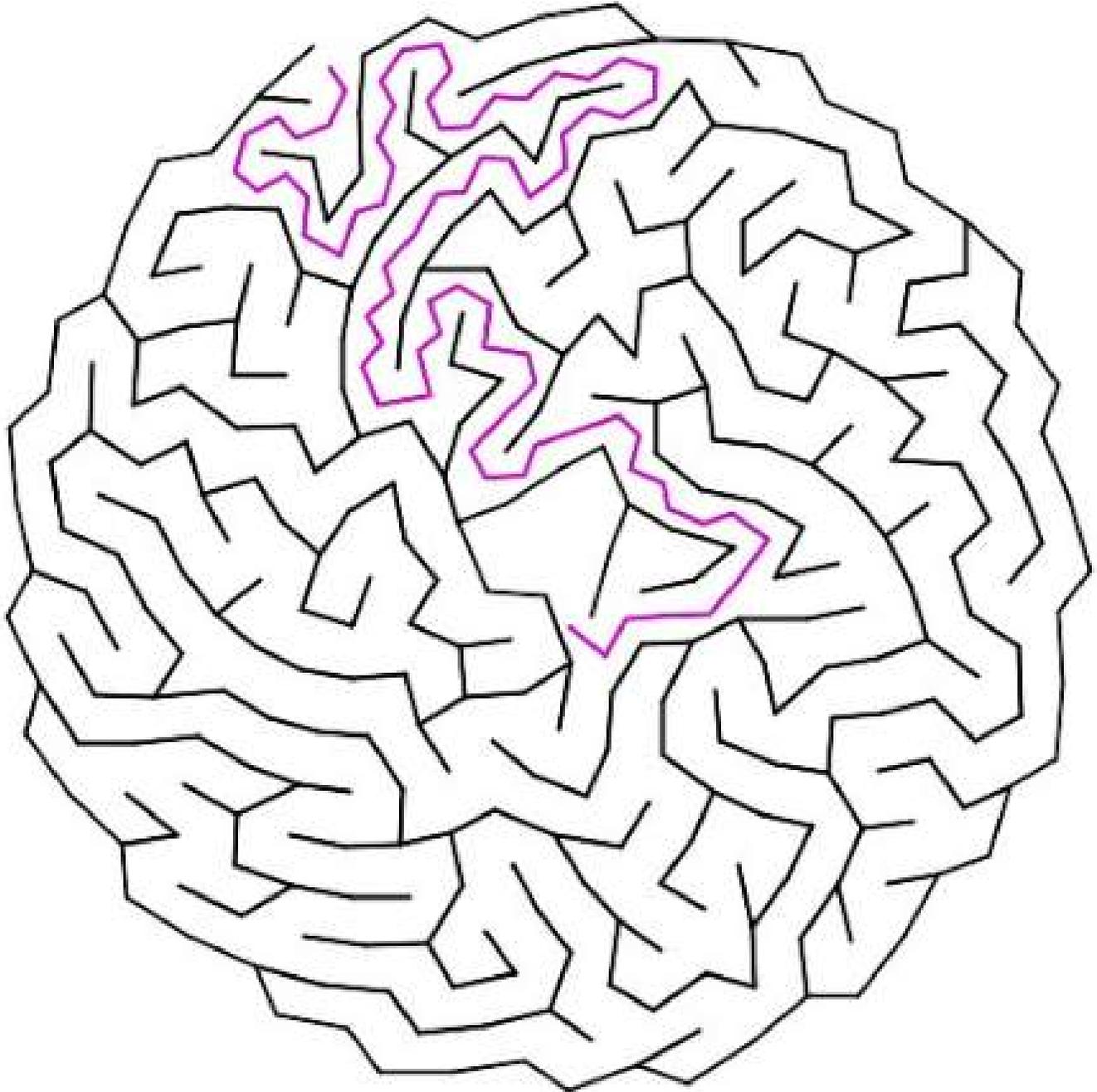


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 2

Solution du casse-tête 5

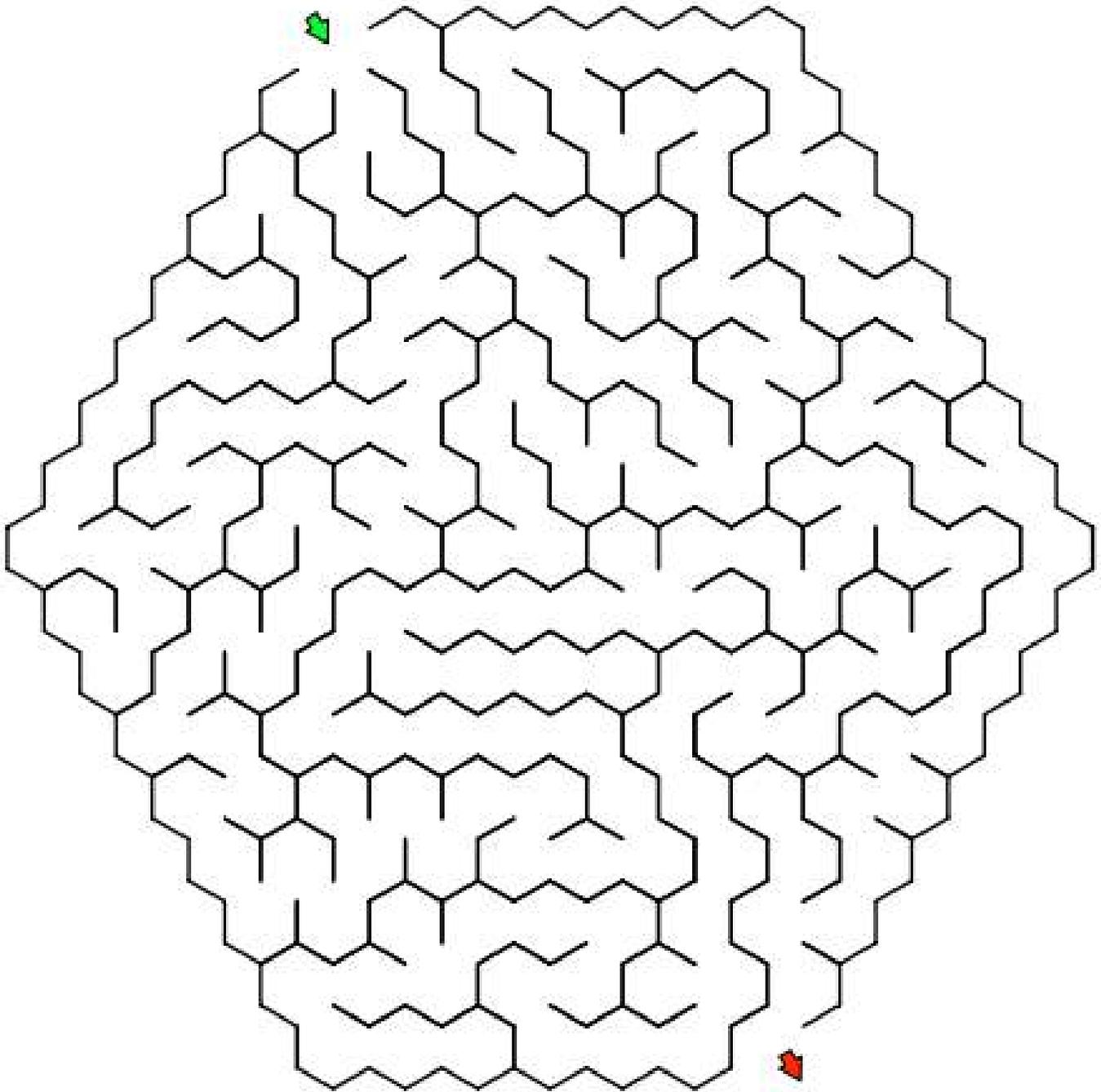


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Casse-tête 1

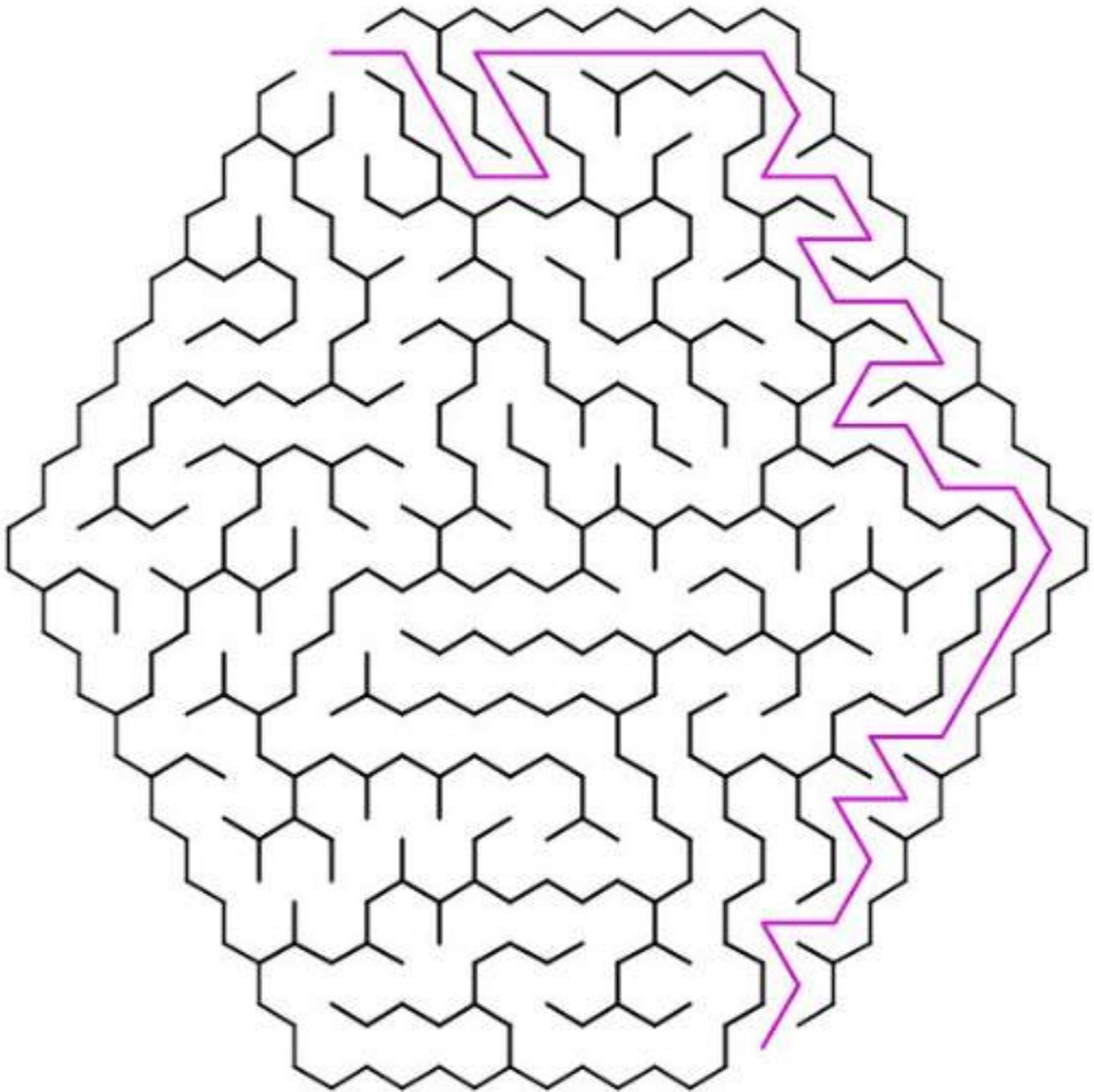


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Solution du casse-tête 1

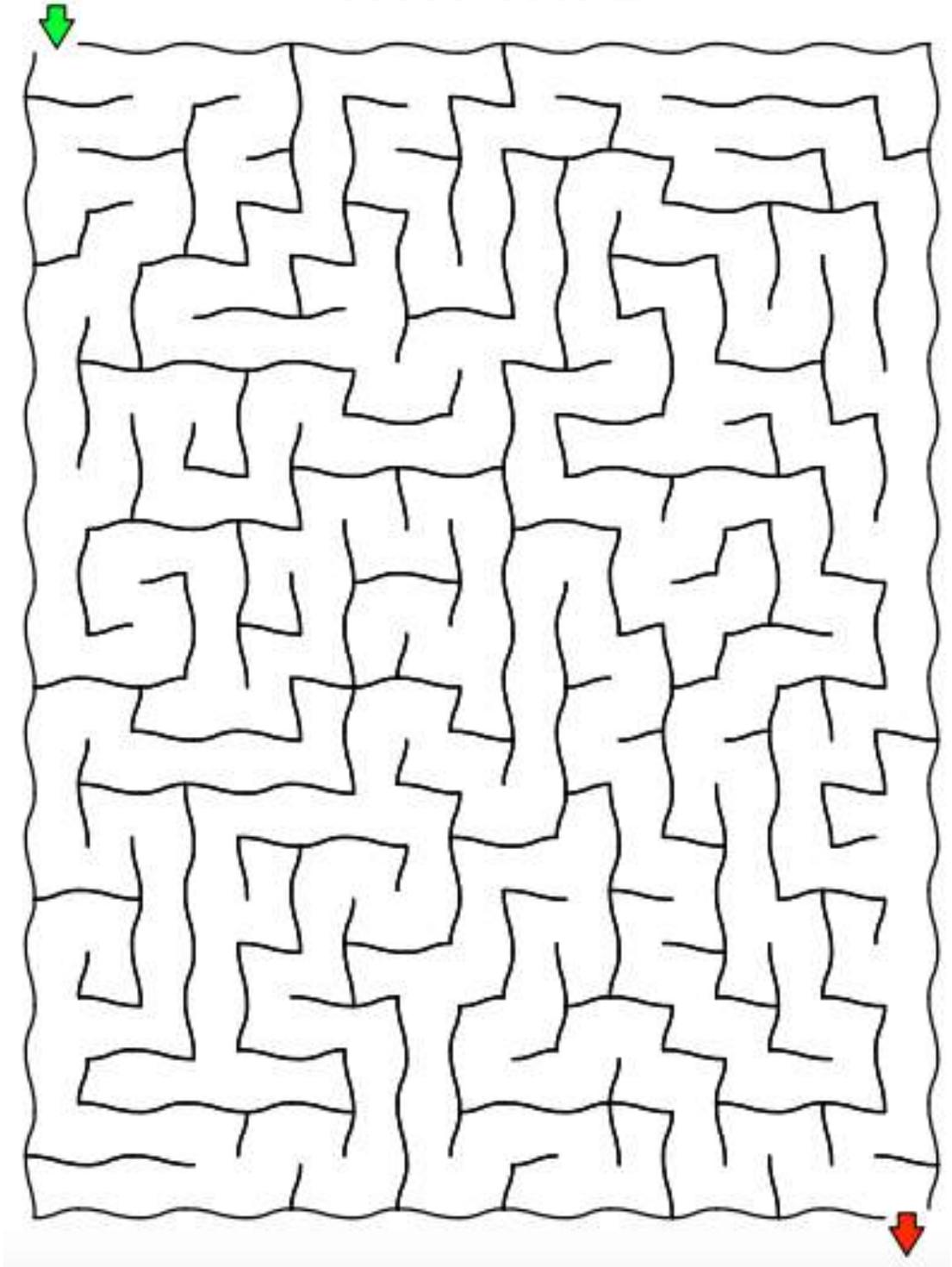


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Casse-tête 2

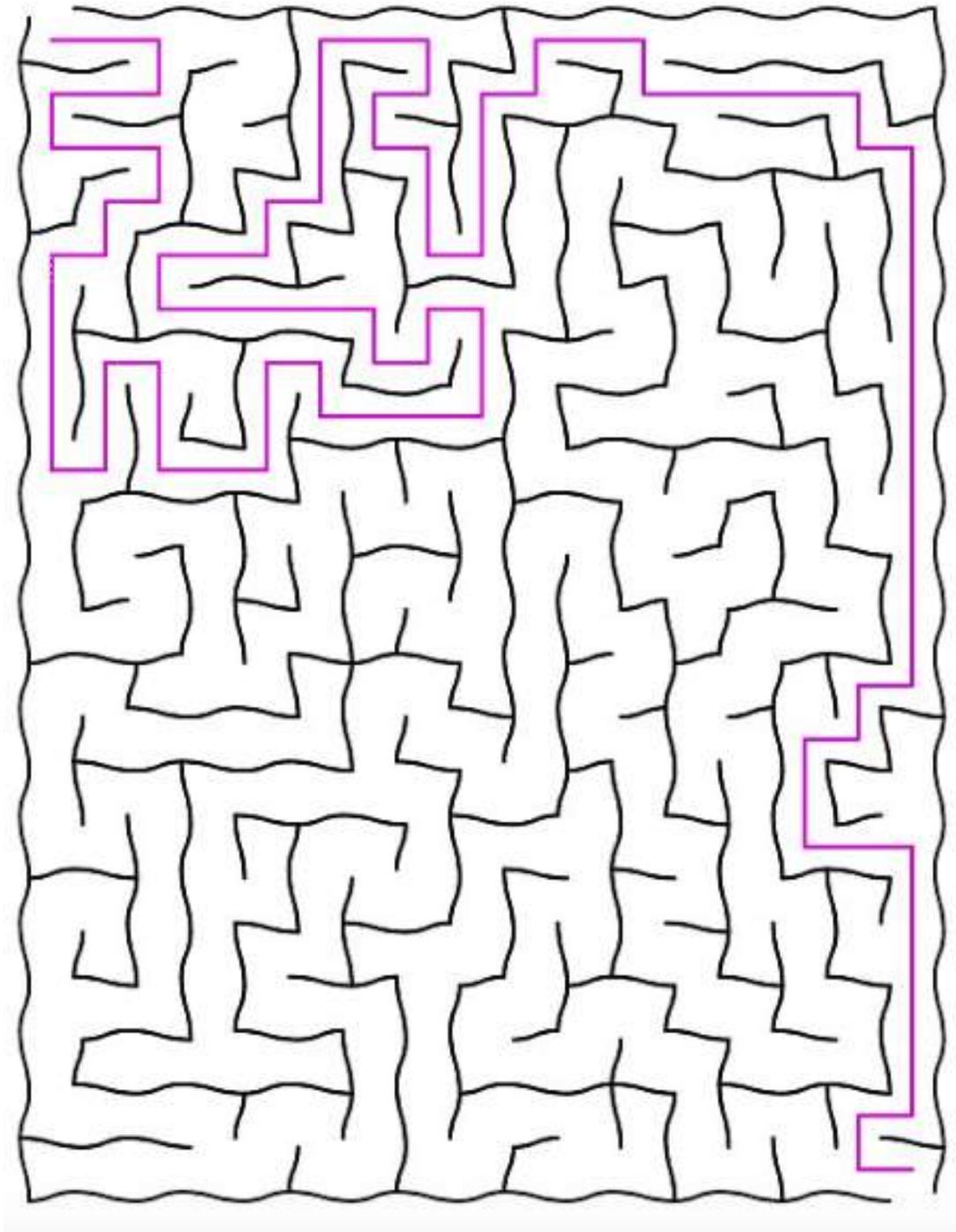


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Solution du casse-tête 2

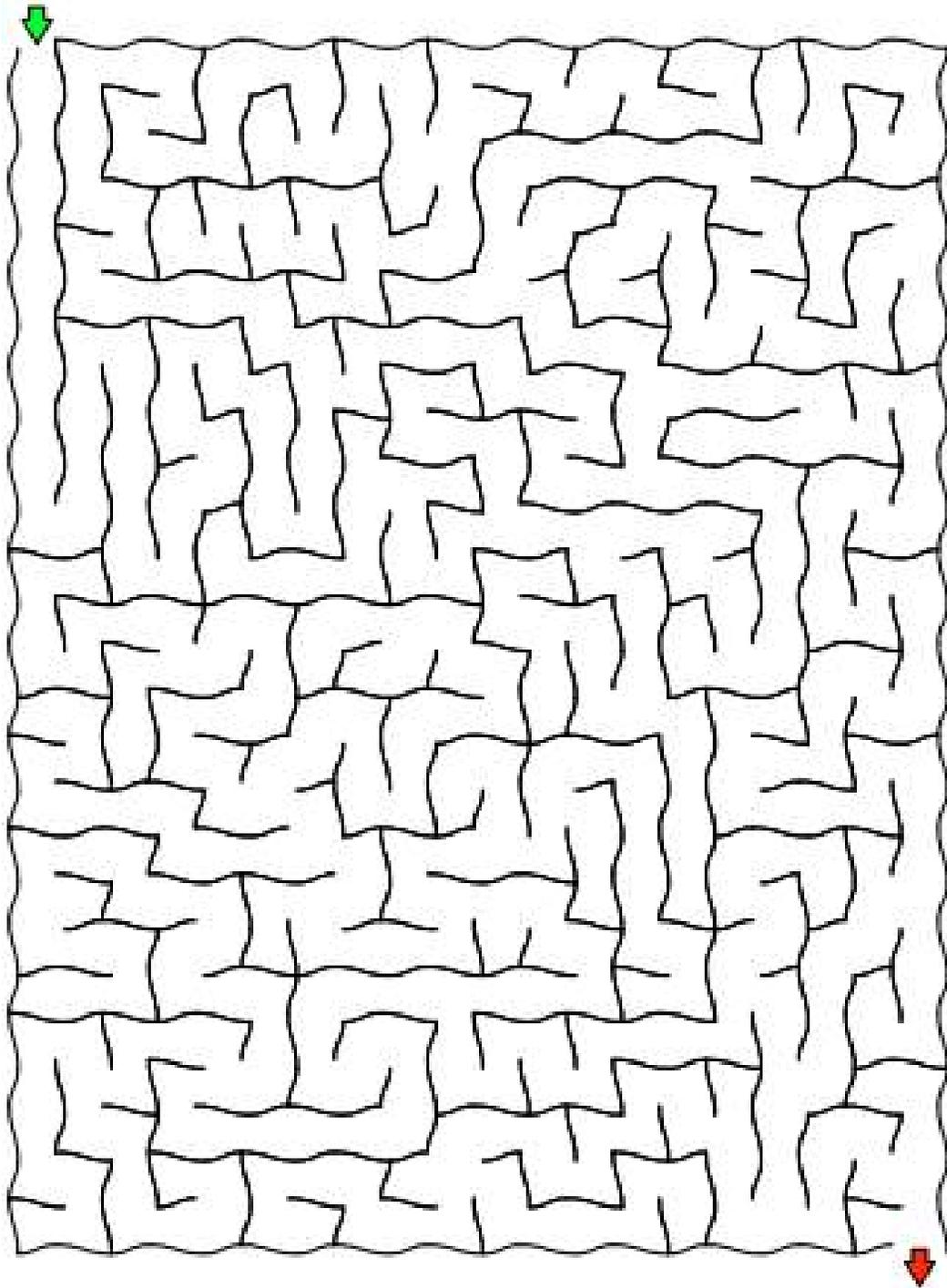


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Casse-tête 3

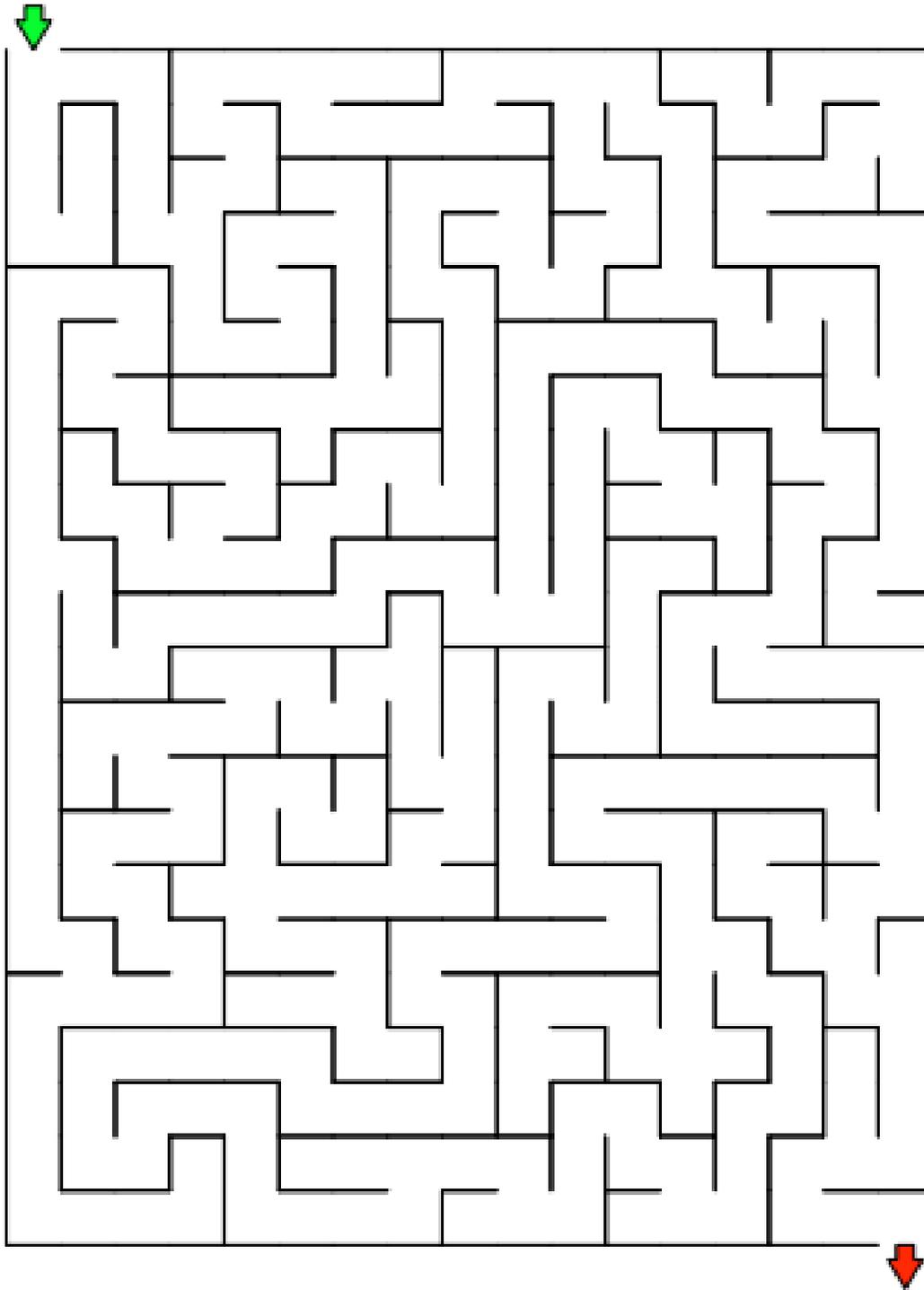


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Casse-tête 4

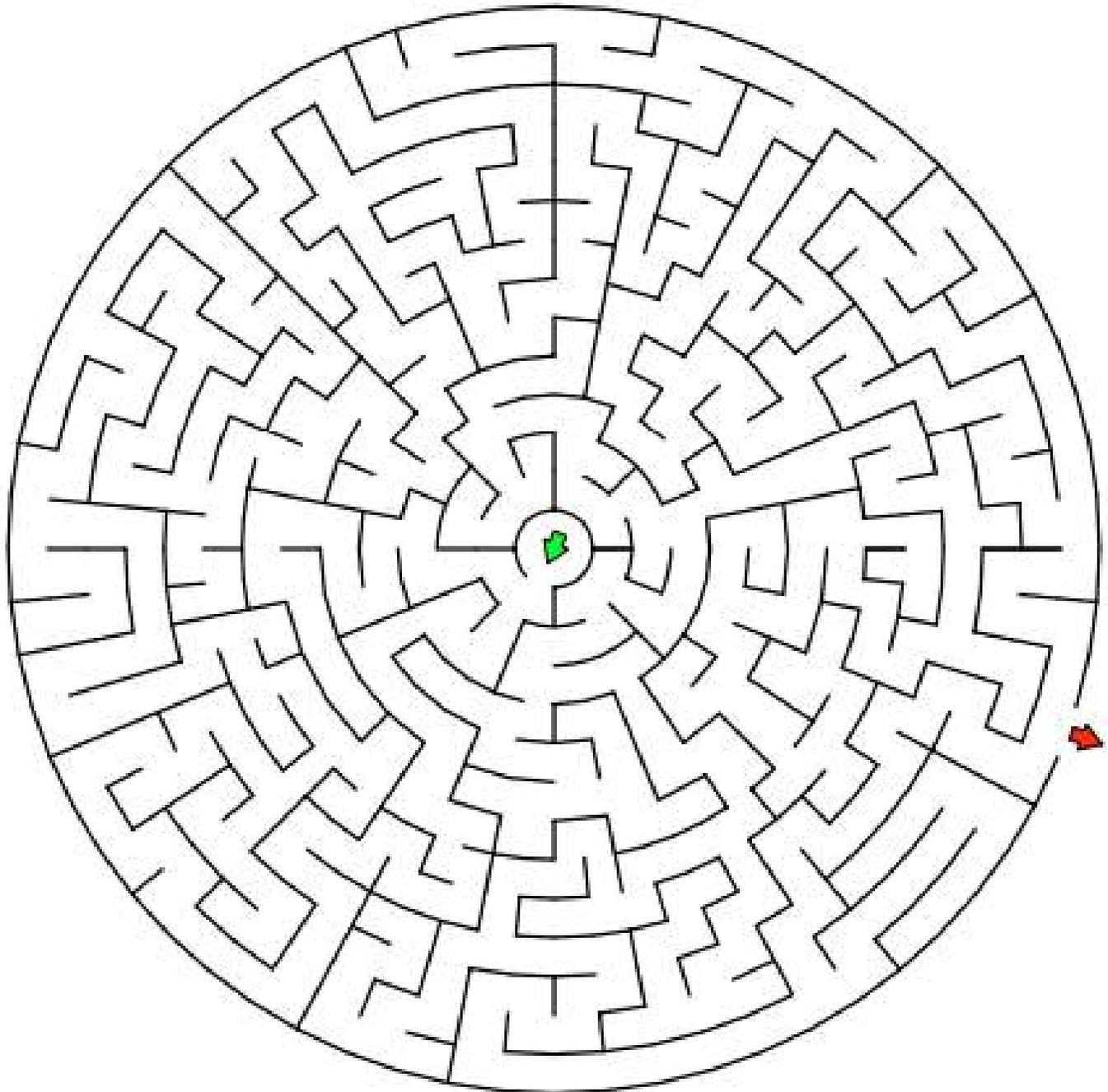


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Casse-tête 5

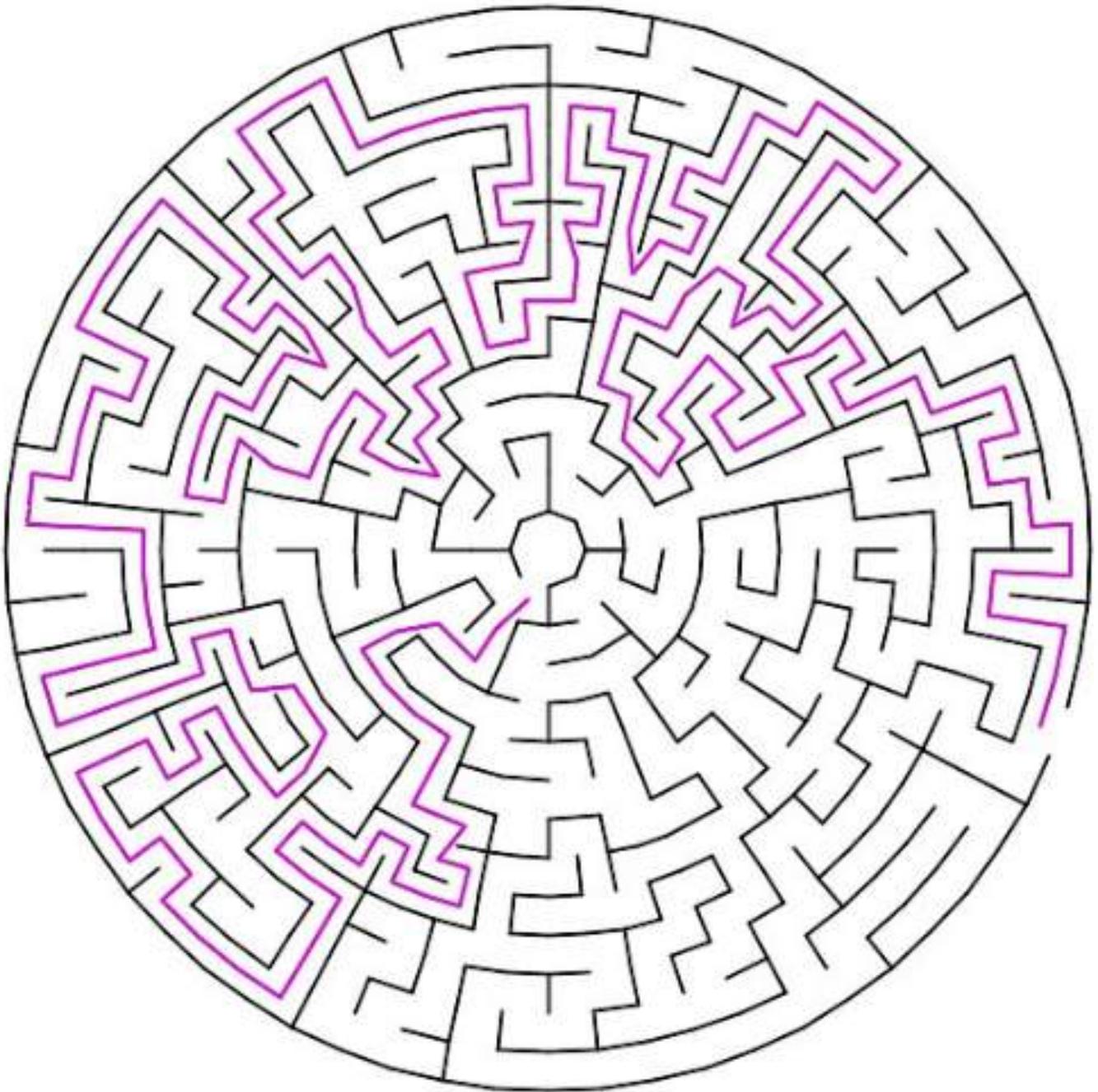


Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

SOLUTIONS DU LIVRET DE JEUX MENTAUX

Labyrinthe Niveau 3

Solution du casse-tête 5



Récupéré de Krazydad Mazes krazydad.com

RÉFÉRENCES

Bademli, K., Lök, N., & Selçuk-Tosun, A. (2018). The effect of reminiscence therapy on cognitive functions, depression, and quality of life in Alzheimer patients: Randomized controlled trial. *International Journal of Geriatric Psychiatry*, 1-7. doi: 10.1002/gps.4980

Barban, F., Annicchiarico, R., Pantelopoulos, S., Federici, A., Perri, R., Fadda, L., Carlesimo, G. A., Ricci, C., Giuli, S., Scalici, F., Turchetta, C. S., Adriano, F., Lombardi, M. G., Zaccarelli, C., Cirillo, G., Passuti, S., Mattarelli, P., Lymperopoulou, O., Sakka, P., Ntanasi, E., ... Caltagirone, C. (2015). Protecting cognition from aging and Alzheimer's disease: A computerized cognitive training combined with reminiscence therapy. *International Journal of Geriatric Psychiatry*, 31(4), 340–348. doi :10.1002/gps.4328

Chen, P. J., Hsu, H. F., Chen, K. M., & Belcastro, F. (2022). Effects of tabletop games on cognition in older adults: A systematic review and meta-analysis. *Games for Health Journal*, 11(4), 225–235. doi: 10.1089/g4h.2021.0132

Chu, H., Yang, C.Y., Lin, Y., Ou, K.L., Lee, T.Y., O'Brien, A.P., & Chou, K.R. (2013). The impact of group music therapy on depression and cognition in elderly persons with dementia: A randomized controlled study. *Biological Research for Nursing*, 14, 209-217. doi: 10.1177/1099800413485410

Eckroth-Bucher, M., & Siberski, J. (2009). Preserving cognition through an integrated cognitive stimulation and training program. *American Journal of Alzheimer's Disease and Other Dementias*, 24(3), 234–245. doi: 10.1177/1533317509332624

Gutheil, I. A., & Heyman, J.C. (2016) Older adults and creative arts: Personal and interpersonal change. *Activities, Adaptation & Aging*, 40(3), 169-179, doi: 10.1080/01924788.2016.1194030

Hagen, B., Armstrong-Esther, C., & Sandilands, M. (2003). On a happier note: Validation of musical exercise for older persons in long-term care settings. *International Journal of Nursing Studies*, 40(4), 347-357. doi: 10.1016/s0020-7489(02)00093-7

RÉFÉRENCES

Hughes, T. F., Flatt, J. D., Fu, B., Butters, M. A., Chang, C.-C. H., & Ganguli, M. (2014). Interactive video gaming compared with health education in older adults with mild cognitive impairment: A feasibility study. *International Journal of Geriatric Psychiatry, 29*(9), 890-898. doi: 10.1002/gps.4075

Litwin, H., Schwartz, E., & Damri, N. (2017). Cognitively stimulating leisure activity and subsequent cognitive function: A SHARE-based analysis. *The Gerontologist, 57*(5), 940-948. doi: 10.1093/geront/gnw084

Murukesu, R. R., Singh, D. K. A., Shahar, S., & Subramaniam, P. (2021). Physical activity patterns, psychosocial well-being and coping strategies among older persons with cognitive frailty of the "WE-RISE" trial throughout the COVID-19 movement control order. *Clinical Interventions in Aging, 16*, 415-429. doi: 10.2147/CIA.S290851

O'Rourke, J., Tobin, F., O'Callaghan, S., Sowman, R., & Collins, D. R. (2011). 'YouTube': A useful tool for reminiscence therapy in dementia? *Age and Ageing, 40*(6), 742-744. doi: 10.1093/ageing/afr100

FIN DE LA TROUSSE D'OUTILS DE STIMULATION COGNITIVE