


















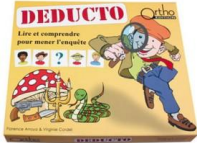
JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3502	ATELIER HISTOIRES SONORES 1	Matériel d'écoute et de langage : le son, l'image et l'écoute sont mis à contribution. Préparation à la lecture	MUSIQUE	
3503	ATELIER TOPOLOGIE 1	Matériel développant l'observation et la structuration de l'espace. Permet d'établir la correspondance entre l'espace à trois dimensions et sa représentation dans un espace à deux dimensions	2 ANS	
3504	JEUX DE VISAGE	Présentation d'expression du visage (rire, sourire, émerveillement, peur, etc. Par le biais d'un loto, permet un jeu d'association. Plusieurs possibilité de jeux : reconnaître des sentiments, des praxies, reproduire les images, etc.	4 ANS	
3505	ATELIER TOPOLOGIE 2	Jeu qui développe l'observation et la structuration de l'espace. Il s'agit de situer un élément par rapport à un ou plusieurs autres. Percevoir le sens (devant, derrière, à gauche, à droite). Repérer des formes géométriques.	4 ANS	
3506	TOPOPRIMO	Dans le cadre des activités de structuration de l'espace, ce jeu permet à de jeunes enfants de se familiariser avec la topologie.	2 ANS	
3507	ATELIER RYTHMES ET PERLES	Jeu qui permet par la manipulation de perles de différentes formes et couleurs d'acquérir une structure préalable à la lecture.	4 ANS	






JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3508	MAIS QU'EST-CE QU'ILS DISENT ?	Support visuel simple et facilement interprétable représentant des scènes de la vie courante, des personnages, des actions, des pensées, des émotions. Sous forme de cahier, les images facilitent l'expression	EDUCATIF	
3509	SENTIMAGE	Sentimage propose de favoriser l'aptitude à partager les sentiments d'autrui. Les enfants réagissent aux illustrations en racontant, en mimant et en dépeignant les événements.	4 ANS	
3510	MAIS QU'EST-CE QUI CLOCHE ?	L'enfant est un détective chargé d'identifier les intrus dans vingt séries de quatre images. Favorise, développe et améliore le langage.	EDUCATIF	
3511	DEVINE MON METIER	5 jeux de loto sur le thème des métiers : il s'agit de décrire oralement des images pour se faire comprendre des autres. Ecouter, réfléchir, comprendre, raisonner, déduire.	EDUCATIF	
3512	LES PETITS COCHONS	L'enjeu est pour chaque petit cochon de construire sa maison en réunissant les 9 cartes puzzle qui constituent la planche de loto. Aspect cognitif : mémoire visuelle, organisation spatiale et temporelle, le rythme, le schéma corporel, ...	5 ANS	
3513	ORION	Orion permet de développer les compétences communicationnelles et sociales de l'enfant et de l'adolescent : langage, communication non verbale, expression et compréhension des émotions, gestion de l'implicite,...	7 ANS	


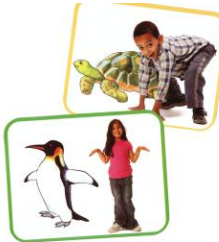


JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3515	DEVILOTO	Sous forme d'un loto, voici un jeu pour la compréhension écrite et orale à plusieurs niveaux. Les thèmes : vêtements, fruits, légumes, moyens de transport, les animaux de la ferme, les mois de l'année, ...	3 ANS	
3516	JEU DIT TOUT	En parcourant la ville, il s'agit de participer à de petites épreuves (mime, jeu de rôle, discussion, etc.) qui mettent en jeu des compétences pragmatiques : adaptation à un interlocuteur, adaptation au contexte spatio- temporel, adaptation à des types d'activités,...	7 ANS	
3517	VOC' EN CARTES	Ce jeu de cartes permet de travailler dix champs sémantiques usuels : animaux, fruits, légumes, métiers, meubles, instruments de musique,...Ce jeu permet d'acquérir du lexique, il s'agit de faire verbaliser les enfants sur chaque carte.	EDUCATIF	
3518	L'ARMOIRE A MOTS	Jeu de grammaire. Du bien parler au bien écrire. Il s'agit de construire des phrases à l'aide de différentes cartes (ponctuation, verbes, noms communs, adjectifs, ...Le plateau de jeu coloré et avec différentes actions à effectuer rend le jeu amusant.	EDUCATIF	
3519	SEQUENCES	Ce jeu permet la stimulation et l'enrichissement du langage et l'acquisition du vocabulaire. 50 photographies permettent de réaliser des séquences d'activités simples et familière (gonfler un ballon, se brosser les dents, ouvrir un cadeau, ...	EDUCATIF	
3520	DEDUCTO	Déducto s'adresse aux enfants lecteurs dans le but de développer leur compréhension du langage écrit. Déducto s'inspire du "Cluedo" et du "Qui est-ce ?", car il y a une enquête à mener grâce à des cartes indices.	6 ANS	



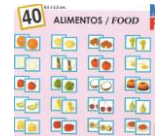



JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3522	ASSEMBLIMO	Assemblimo permet de stimuler le langage en proposant des situations ludiques, variées et interactives. Plusieurs jeux sont possibles : jeu de paires, jeu du disparu, mémory, jeu des similitudes et des différences, jeu du cache, jeu d'association, et parcours.	5 ans	
3524	MENTAL/SIMIL	<p>Mental : Mettre en ordre des histoires dans l'ordre logique et verbaliser le contenu des images. Ce jeu permet d'entraîner certaines questions comme Qui ? Pourquoi ? Il s'agit de comprendre les émotions et les intentions des personnages. Sous forme de dessins.</p> <p>Simil : Il s'agit de donner à l'enfant des informations sur une photo ce qui va lui permettre de découvrir de quelle photo l'on parle. Peut se faire dans l'autre sens, l'enfant explique une photo et doit la faire découvrir à l'autre.</p>	EDUCATIF	
3525	ASSOCIATIONS	Jeu sous forme de photographies représentant des objets ou des scènes familières à l'environnement dans lequel se développe l'enfant, il s'agit de former des paires par association	3 ANS	
3526	PRISMES POIDS	12 prismes en bois brut, agréables au toucher. Ils sont organisés en paire de poids. Il s'agit de les retrouver ! Leur forme permet de multiples jeux : construction, empilage, tri par poids, mémo... Encourage le développement d'un vocabulaire descriptif des poids.	1 AN	
3527	AVANT ET APRES	26 paires de cartes et 4 jokers pour s'amuser à prédire la suite d'un événement dans un futur proche ou plus lointain. Un jeu où il faut faire preuve d'imagination autant que de logique.	4 ANS	



JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3528	LES SEQUENCES VERBALES	<p>Cette série de cartes (photographies) permet de développer la compréhension et l'expression des verbes conjugués (présent, futur et passé) Plusieurs activités possibles : compréhension, enchaînement, triage, associations,...</p>	EDUCATIF	
3529	VENTILATEUR LUMINEUX	<p>Un ventilateur avec des spatules en mousse recouvertes de diodes multicolores. Une fois allumé, le spectacle est saisissant ! Légères vibrations sur le manche.</p>	EDUCATIF	
3530	CARTES ANIMALIERES / LA POESIE CORPORELLE	<p>Ces cartes permettent d'avoir une activité physique et ludique. Elles représentent une photo d'animal accompagné de la photo d'un enfant qui imite l'animal de manière amusante. Plusieurs façons de jouer : soit en imitant la photo, soit en imitant le déplacement de l'animal, on peut également favoriser le langage en parlant des animaux, ... Ce jeu développe également l'expression théâtrale, l'habileté motrice.</p>	4 ANS	
3532	DOME LUMINEUX	<p>Les diodes à l'intérieur de ce dôme tournent à toute vitesse pour créer un effet lumineux bariolé et changeant vraiment bluffant.</p>	EDUCATIF	
3533	CAHIER DE COMMUNICATION PARLANT	<p>Ce cahier permet d'enregistrer des messages. Beaucoup de possibilités d'utilisation : imagier parlant, emploi du temps parlant, séquences de gestes quotidien parlant (étapes pour se préparer à aller se coucher en photo et parole), question-réponse (question d'un côté et réponse de l'autre côté). Possibilité d'enregistrer des bruitages, des tons de voix qui permettent d'avoir une compréhension plus complète de l'émotion.</p>	EDUCATIF	

JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3534	LE PUZZLE DES EMOTIONS	Ce puzzle en bois vernis permet de créer à volonté des visages expressifs en intervertissant les cheveux, les yeux et la bouche de chaque personnage. 4 visages à construire.	3 ANS	
3535	LE BON EXEMPLE : L'ENVIRONNEMENT	Ce jeu d'association de paires consiste à identifier le comportement correct et le comportement incorrect en lien avec l'environnement. Par exemple : arroser les fleurs/arracher les fleurs	3 ANS	
3536	MEMO PHOTO-LES ALIMENTS	Jeu de Mémoire sur l'alimentation. En plus de la mémoire ce jeu développe l'attention, l'observation et le vocabulaire.	3 ANS	
3537	QU'EST-CE QU'ILS ONT EN COMMUN ?	Jeu d'association de paires d'objets ayant des caractéristiques communes de par leur usage ou leur appartenance à une même catégorie. Ce jeu permet de développer l'observation, la pensée logique, le langage oral, la coordination visuo-motrice.	3 ANS	
3538	PHOTOS DU CORPS ET DES VETEMENTS	Ces photos facilitent l'apprentissage du langage de façon naturelle. Elles, développent également les attitudes d'écoute, enrichissent le vocabulaire, améliorent la compréhension orale, permettent la construction de phrase,...	3 ANS	
3539	LOTO : LES SONS DES EMOTIONS	Jeu d'association pour apprendre à différencier les principales émotions (joie, tristesse, étonnement, irritation, peur, tendresse, ...) Comme avec un loto traditionnel, il s'agit d'associer l'image de chaque émotion au son correspondant.	MUSIQUE	

JEUX ASSOCIATION AUTISME GENEVE

NO	TITRE	DESCRIPTIF	OU ?	PHOTO
3540	PRISMES SONS	12 prismes en bois brut agréable au toucher sont à organiser en paire de sons. En les secouant, il faut essayer de retrouver la bonne paire et ainsi d'exercer son oreille. Les notes de couleurs permettent de vérifier les paires. La manipulation est agréable et permet également de multiples jeux : construction, empilage, tri, mémo...	1 AN	
3541	LE BON EXEMPLE : A LA MAISON	Jeu d'association de paires qui montre le comportement correct et le comportement incorrect (par exemple : partager des biscuits /les garder pour soi). Les thèmes suivants sont abordés : entretien et rangement de la maison, habitudes à table, vie en communauté, habitude scolaire. Favorise le langage oral	3 ANS	
3542	LOGATRON	Voici un logiciel de lecture de non-mots et de mots. Le jeu de base consiste à essayer d'obtenir le meilleur score possible en privilégiant la qualité de lecture (mode flash) ou la vitesse (mode défilé). On peut pimenter les parties en mélangeant les mots et les non-mots.	EDUCATIF	