

Catalogue

Logiciels / Matériels

**Rééducation et Stimulation
des Fonctions Cognitives**

**Spécial Adultes et
Personnes Âgées**

Cabinets d'Orthophonie, Maisons de retraite, EHPAD, Accueils de jour ...



www.editions-creasoft.com

Madame, Mademoiselle, Monsieur,

Dans le cadre de la lutte contre le déclin des capacités cognitives, que ce soit lors d'un vieillissement naturel ou aggravé par l'entrée dans une pathologie, **les outils de stimulation, de rééducation, de réhabilitation, de remédiation cognitives** sont au coeur de la panoplie des moyens auxquels **orthophonistes, neuropsychologues et gériatres** ont recours.

Chez **Créasoft et SBT** (Scientific Brain Training), nous nous attachons, en tant que spécialistes, à éditer des **outils adaptés et de qualité**. Chaque outil est issu de **ressources scientifiques** créées par des professionnels de santé et visé par notre comité scientifique.

Si vous remarquez une grande présence de **logiciels** dans notre **Catalogue Personnes Âgées**, c'est parce que nous savons que **l'informatique, pour ses aspects stimulants, socialisants, et pragmatiques, est une alliée précieuse**. Selon les scénarios d'utilisation des logiciels, en groupe, en rééducation ou en autonomie, une adaptation du poste informatique peut être bienvenue comme l'ajout d'un écran tactile (seul ou à deux) ou d'un vidéoprojecteur (groupe) pour véritablement réussir ces séquences. Nous pouvons d'ailleurs vous aider dans ces choix.

Nous éditons aussi du **matériel traditionnel** sous la forme de **classeurs de fiches** ou de **cahiers** individuels qui, pour leur côté pratique, restent des **incontournables pour l'animation et la rééducation au quotidien** des personnes âgées désorientées ou pas. Vous trouverez d'ailleurs dans ce catalogue, en plus de nos outils, deux **jeux traditionnels** que nous avons sélectionnés chez notre confrère "Passé Simple".

Déjà de nombreux **orthophonistes, neuropsychologues, animateurs**, et autres professionnels de santé, que ce soit en cabinet libéral ou en EHPAD, utilisent nos différents outils avec satisfaction auprès d'adultes et de personnes âgées.

Nous vous souhaitons une **bonne découverte** de ce catalogue et vous invitons à prolonger votre visite en consultant notre site **www.editions-creasoft.com**.

Nous sommes à votre disposition,

Bien cordialement,
Didier Ghenassia
Directeur des Editions Créasoft

Notre comité scientifique :

Docteur Bernard Croisile, neurologue des Hôpitaux, Docteur en sciences, chef du Laboratoire de Neuropsychologie de l'Hôpital Neurologique de Lyon.

Sandrine Bélier, Docteur en Psychologie Cognitive.

Gilles Reilhac Docteur en Psychologie Cognitive.

Michel Noir, DEA de Psychologie Cognitive, Docteur en Sciences de l'Education.

Nos publications :

Consultez nos études, publications, crédits scientifiques sur www.editions-creasoft.com/scientifique



Logiciel PRESCO

Le logiciel de référence pour la rééducation et la stimulation cognitive des adultes et des seniors. Cinq secteurs cognitifs principaux couverts : la mémoire, l'attention, le langage, le visuo-spatial et les fonctions exécutives.

Page 4 et 5



Logiciel ACTIvital

Avec sa partie "stimulation cognitive", son module "journal de résidence" et sa "messagerie électronique" adaptée, ACTIvital est un logiciel pensé pour les maisons de retraite et les EHPAD.

Page 6 et 7



Logiciel TVneurones

Logiciel de stimulation cognitive. 24 jeux disponibles pour prévenir, s'entraîner ou tout simplement s'amuser.
En collectif, à deux ou en autonomie. Tous publics.

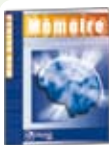
Page 8 et 9



Logiciel Mots de tête

Jeu d'évocation pour travailler le manque du mot.
Ce logiciel propose différents facilitateurs pour trouver un mot manquant, un synonyme, des noms propres, ...

Page 10



Matériel Mon Agenda Mémoire

"Mon Agenda Mémoire" est un cahier individuel destiné à la personne âgée, comprenant un agenda (semainier) adapté et des jeux cognitifs.
Très pratique comme cahier de liaison avec le thérapeute et la famille.

Page 11



Matériel Les Ateliers Mémoire 1 / Les Ateliers Mémoire 2

Deux classeurs de plus de 100 fiches chacun. Une mine de ressources professionnelles pour l'animation et/ou la rééducation des personnes âgées.

Page 12 et 13



Matériel Richesses de France / Les Senteurs de la maison et du jardin

Deux jeux traditionnels pour l'animation et/ou la rééducation des personnes âgées : l'un à partir de la géographie de la France, l'autre à partir de la mémoire olfactive et 20 senteurs différentes.

Page 14

Bon de commande

Page 15

Vous pouvez nous contacter au 05 61 57 00 71 pour demander la visite d'un de nos représentants dans votre établissement ou cabinet, ou pour toutes informations.

Vous pouvez également consulter, tester et commander tous nos produits sur notre site Internet: www.editions-creasoft.com

Bonne découverte, A votre disposition, A bientôt...



PRESCO

Programmes de Rééducation et de Stimulation COgnitives

Le logiciel de référence pour la **rééducation** et la **stimulation cognitives** des adultes et des seniors.

Cinq secteurs cognitifs principaux couverts : **La mémoire, l'attention, le langage, le visuo-spatial et les fonctions exécutives.**

Conçu par le Docteur Bernard Croisile, Neurologue des Hôpitaux, Marie-Laurence Alberola-Cheynel, Annie Cornu-Leyrit, Isabelle Eyoum, Orthophonistes, PRESCO (Programmes de Rééducation et de Stimulation Cognitives) est un logiciel puissant destiné aux orthophonistes, neuropsychologues et tous les professionnels de la rééducation cognitive, soucieux de disposer d'un outil efficace et fiable pour la prise en charge et le suivi de leurs patients, dans le domaine cognitif.

Accueil



Un logiciel résolution professionnel, riche et très pratique d'utilisation.

Fiche patient



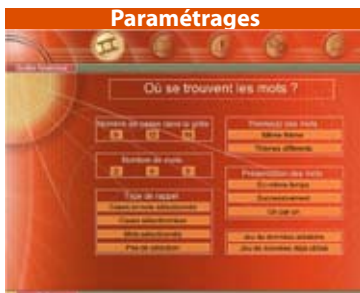
Couplée avec la partie théorique, la fiche patient a une incidence sur les résultats.

Analyses de résultats



Plusieurs types de résultats avec courbes d'évolution. Accès facile.

Paramétrages



Les paramétrages sont très intéressants et permettent de modifier les exercices.

Une partie théorique

Les fonctions cognitives : Mémoire, Attention, Fonctions Exécutives, Raisonnement, Maîtrise de l'espace et de l'imagerie mentale.

Le vieillissement cognitif normal : Les effets du vieillissement sur la mémoire, le raisonnement, la résolution de problèmes... ainsi que les principales hypothèses explicatives de la dégradation de la cognition avec l'âge.

Les pathologies cognitives dégénératives : La maladie d'Alzheimer, les autres démences, les syndromes neuropsychologiques progressifs par atrophie corticale focale.

La rééducation cognitive : Les prises en charge actuelles, les apports de la neuropsychologie, les principes généraux à respecter, l'utilisation de supports informatiques.

Un ensemble complet d'exercices

Les quatorze séries d'exercices présents sur le CD assurent une couverture des cinq grands secteurs cognitifs et sont destinés à des adultes ayant des baisses de mémoire liées au vieillissement normal ou à des patients adultes atteints de pathologies dégénératives (Alzheimer,...), vasculaires ou traumatiques. Le CD peut être utilisé par tous les professionnels impliqués dans la prise en charge rééducative (orthophonistes, neuropsychologues, médecins rééducateurs, neurologues, gériatres...).

Mémoire : "Capturez les mots clés", "Comment s'appelait-il ?", "Où se trouvent les mots ?", "Rue Mémoire"

Langage : "Choisissez les mots", "Reconstituez les mots", "Excluez, trie, classez"

Attention : "Retrouvez l'ordre des mots", "Comparez des séries de symboles"

Fonctions exécutives : "Mettez de l'ordre dans ces phrases", "Placez les mots"

Visuo-spatial : "Discernez les dessins mélangés", "Retrouvez votre point de vue", "Observation de figures".

La gestion des patients et les archives

Le logiciel PRESCO Adultes gère plusieurs centaines de patients.

Le module Archives, particulièrement riche, permet d'avoir une vision globale et précise des performances individuelles des patients.

Tous les résultats de vos patients sont enregistrés et consultables dans une base de données. Des outils intégrés au logiciel vous permettent de comparer et d'analyser ces résultats (archives individuelles, globales, par exercice, comparatives).

Mémoire

« Où se trouvent les mots ? »



Cet exercice fait travailler la mémoire des mots (mémoire verbale) coordonnée à celle de leur emplacement sur une grille (mémoire visuo-spatiale).

« Capturez les mots clés »



L'objectif est de comprendre et de mémoriser un court texte, en entraînant la capacité à isoler et retenir ses verbes clés.

« Comment s'appela-t-il ? »



L'objectif est de développer des stratégies de mémorisation par une association avec la photographie de l'item correspondant.

« Rue Mémoire »



L'objectif est de développer l'empan mnésique en se fondant sur une activité habituelle : mémoriser et faire ses courses dans son quartier.

Langage

« Choisissez les mots »



Cet exercice a pour objectif de faire travailler différents aspects langagiers (appartenance catégorielle, phonologique, ...) de mots disposés sur une grille.

« Reconstituez les mots »



Cet exercice demande de reconstituer des mots, dont les syllabes constitutives (2 ou 3) sont dispersées sur une grille.

« Excluez, Triez, Classez »



Cet exercice fait travailler l'organisation des mots en catégories, au travers de trois tâches différentes : classement, regroupement ou exclusion.

14 logiciels en 1 !

Chacun des 14 exercices propose :

- De nombreuses séries,
- La possibilité de modifier les modalités de présentation des items et donc du niveau de difficulté,
- Des résultats et leurs analyses.

Attention

« Comparez des symboles »



Cet exercice permet d'exercer les capacités attentionnelles dans le domaine visuel, sur du matériel graphique : caractères d'écriture, pictogrammes, ...

« Retrouvez l'ordre des mots »



Cet exercice met en jeu différentes composantes attentionnelles dans le domaine verbal. Il s'agit de retrouver l'ordre de présentation de courtes listes de mots.

Fonctions exécutives

« Mettez de l'ordre ... »



L'objectif est de faire travailler la compréhension du langage à partir de phrases isolées ou de textes (mots à placer, phrases à reconstituer).

« Placez les mots »



Cet exercice fait travailler les capacités de planification, de raisonnement et de flexibilité nécessaires au placement de mots sur une étoile.

Visuo-spatial

« Discernez les dessins mélangés »



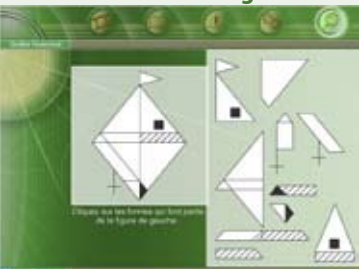
Cet exercice entraîne la capacité de discrimination visuelle pour des formes avec ou sans signification (objets, figures, amibes).

« Retrouvez votre point de vue »



Cet exercice stimule la capacité à recréer mentalement les relations spatiales entre des éléments disposés sur un plan.

« Observation de figures »



Cet exercice permet d'entraîner les capacités d'analyse visuo-spatiale des patients qui présentent une apraxie visuo-constructive débutante ou avérée.

PRESCO

Programme
REéducation
Stimulation
COgnitives



Le logiciel de référence pour la rééducation et la stimulation cognitives des adultes et des personnes âgées.

PRESCO Adultes

Licence mono-praticien
ou mono-établissement

- PC

Réf : PRESCO1ME - Prix 696 € TTC





ACTIvital™

Avec sa partie **stimulation cognitive**
+ son module **journal de résidence**
+ sa **messagerie électronique** adaptée

ACTIvital est un logiciel pensé pour les résidences et les EHPAD.

“Enfin un outil validé scientifiquement* pour aider le personnel d’animation des maisons de retraite et des EHPAD !”

Fruit d’un an de recherches et d’expérimentations en maisons de retraite, réalisées sous l’égide du Ministère de la Recherche*, le logiciel ACTIvital est un programme d’activités et de stimulation cognitive pour personnes âgées en résidence. Il repose sur un environnement ergonomique adapté (lisibilité, interactivité avec l’écran tactile).

logiciel



La stimulation cognitive

Un entraînement dans un cadre ludique

ACTIvital propose 10 exercices stimulant les 5 grandes fonctions cognitives : la mémoire, l’attention, la logique, le langage et les fonctions visuo-spatiales. Chaque exercice comporte des niveaux de difficultés progressifs pour que chaque résident puisse s’entraîner à son rythme. Pour faciliter la saisie de la réponse, l’écran tactile est recommandé pour des situations en autonomie.



Le journal de résidence

Un outil pour stimuler la créativité des résidents

La rédaction d’un journal bimestriel ou trimestriel constitue une excellente activité de stimulation déjà utilisée par de nombreux établissements. ACTIvital propose un outil adapté de rédaction et d’impression qui simplifie la tâche des animateurs et permet aux résidents de saisir et de mettre en page leur journal.



Le courrier électronique

Un outil pratique et simplifié pour favoriser le maintien des liens sociaux

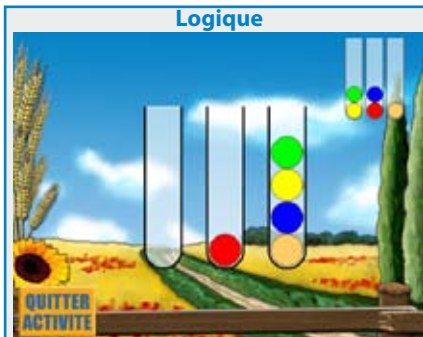
Parce que l’ouverture vers l’extérieur, et en particulier la famille, est un élément essentiel au bien-être des résidents, ACTIvital propose un outil de messagerie simplifié. Chaque résident possède une adresse électronique personnelle et peut ainsi recevoir ou envoyer des messages et des photographies. Rien de tel pour développer des liens avec les petits et arrières-petits-enfants.



“L’ordinateur n’est plus un obstacle et devient, au contraire, un outil accessible qui valorise les personnes âgées et leurs structures d’accueil !”

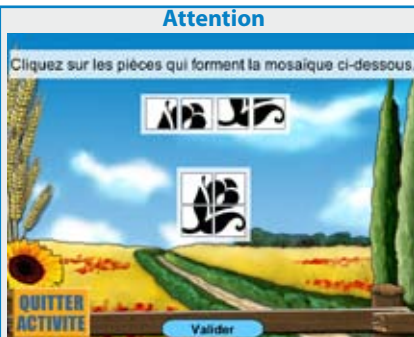
* L’usage d’ACTIvital a fait l’objet d’un projet de recherche financé par le Ministère de la Recherche en partenariat avec les laboratoires universitaires EMC (université Lyon 2-CNRS) et ICTT (INSA de Lyon) ainsi que le groupe Médica-France. Scientific Brain Training est soutenue par l’ANVAR.

Logique



Manipulez des billes pour retrouver une configuration donnée.

Attention



Retrouvez les éléments qui forment une mosaïque.

Langage



Classez les mots présentés dans le tableau dans l'ordre alphabétique.

Langage



Formez des mots de 2 syllabes dont les syllabes ont été mélangées dans un tableau.

Visuo-spatial



Reconnaissez des mains droites et des mains gauches.

Mémoire



Reconstruisez un drapeau ancien dont vous aurez mémorisé la structure et les couleurs.

Langage



Retrouvez le mot correspondant à la définition.

Langage, logique et attention



Rangé des mots dans des tiroirs selon leur catégorie. Attention les catégories peuvent être cachées.

Mémoire



Mémoisez des formes abstraites et reconnaissez-les au milieu d'autres.

Attention et dextérité



Cliquez le plus rapidement possible sur la coccinelle qui apparaît.

Les professionnels témoignent ...

"Les résidents se sentent valorisés en travaillant avec ACTIvital et se sont motivés par cette nouvelle forme d'ateliers mémoire".
Mlle DESROCHE, animatrice à la maison de retraite La Providence (Le coteaux 42)

"ACTIvital nous a permis d'initier nos résidents à l'informatique et de les mobiliser autour d'un projet commun par la rédaction du journal de la maison."

Mme GELAS, directrice de maison de retraite (Vernaison 69)

"ACTIvital, en étant adapté aux besoins des personnes âgées, est un moyen attractif de faire travailler la mémoire".

Mme GOMEZ, coordinatrice accueil de jour (agglomération de Villefranche sur Saône 69)

"Le fait de s'approprier l'outil informatique grâce à ACTIvital a permis aux résidents de reprendre confiance en eux."

Mlle BOUCHELOUH, animatrice à la Résidence Les Jardins d'Hestia (Grézieu la Varenne 69)

"Les résidents sont plus heureux de pouvoir échanger avec leur famille et plus particulièrement leurs petits-enfants grâce à la messagerie électronique ; cela a contribué à intensifier les liens familiaux."

Mme Picot, animatrice à la résidence l'Hermitage Croix-Rousse (Lyon 69)

"La messagerie électronique aide fortement certains résidents à communiquer avec leur famille, notamment lorsqu'elle est éloignée, voire même à lutter contre l'isolement".

Mme NURY, animatrice à la résidence d'Automne (Lyon 69)

ACTIvital™

**LE PARTENAIRE IDEAL
POUR LES ANIMATEURS
EN MAISON DE RETRAITE**

Licence mono-praticien
ou mono-établissement

- PC

Réf : ACTIV

Prix 990 € TTC





TVneurones le cd n°1

Logiciel de **stimulation cognitive** sous forme de jeux.

12 jeux disponibles pour prévenir, s'entraîner ou tout simplement s'amuser.

Scores et possibilité de tournois.

En collectif, à deux ou en autonomie. **Tous publics.**

logiciel

ADULTES



Memory
Entraînez votre mémoire en retournant les cartes deux par deux et en retrouvant celles qui vont ensemble. Un jeu qui fait travailler l'attention et la mémoire.



Changez-moi de place
En cherchant des anagrammes, manipulez la langue française et fouillez dans votre mémoire lexicale. Un jeu qui fait travailler les compétences langagières.



Les proverbes
Lisez bien le proverbe et retrouvez le mot manquant en cliquant dessus. Un jeu qui fait travailler l'évocation lexicale.



Trieurs en série
En triant des mots, enrichissez votre capacité de structuration et de stockage des éléments par tris catégoriels. Un jeu pour travailler la classification.



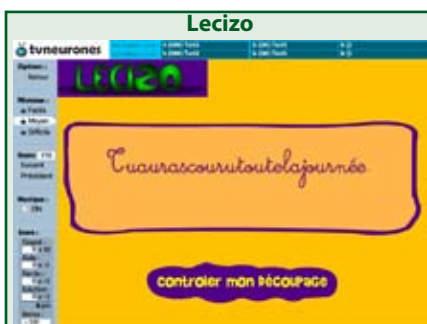
Ça tourne
En retrouvant l'ordre des séquences, rangez les images dans les cases du bas. Un jeu pour travailler le sens de la chronologie et de la logique événementielle.



Les recettes
Lisez les recettes puis répondez le plus rapidement possible aux questions. Un jeu pour travailler la mémoire, la capacité de repérage indicel et la compréhension écrite.



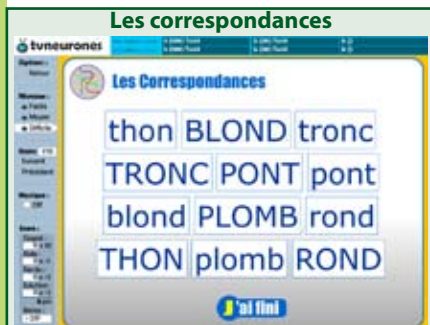
Memory
Il s'agit de retourner des cartes deux par deux et de retrouver celles qui vont ensemble. Un jeu qui fait travailler l'attention et la mémoire.



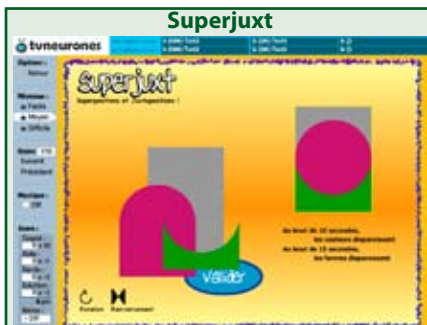
Lecizo
Il s'agit de découper des mots en syllabes ou des phrases en mots. Un jeu qui stimule la conscience phonétique et les connaissances syntaxiques.



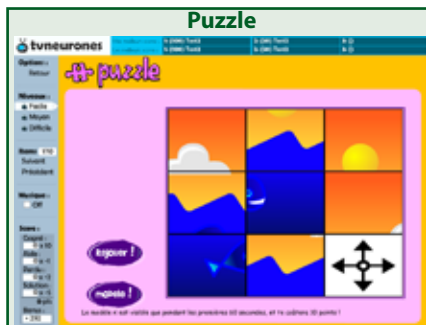
Le Tam Tam
Il faut décompter le nombre de syllabes qui composent le mot entendu puis identifier une syllabe en particulier. Un jeu qui fait travailler les compétences langagières.



Les correspondances
A partir de lettres, de syllabes ou de mots, il faut associer les minuscules avec les majuscules correspondantes. Un jeu qui fait travailler le code grapho-phonétique.



Superjuxt
Il faut assembler des formes par superposition et juxtaposition pour reproduire le modèle donné. Un jeu qui stimule les capacités de structuration spatiale.



Puzzle
En permutant les cases d'un jeu de taquin, il faut reproduire le modèle de départ. Un jeu qui fait travailler les capacités de représentation mentale et de stratégie.

ENFANTS

TVneurones collection de jeux cognitifs et orthophoniques stimulation des personnes des adultes enfants. Attention, la logique, les mathématiques sont au cœur de ces présentations et aux règles motivantes.

TVneurones
Licence
mono-prat
mono-étab
PC/MAC

● Cédérom
Réf : TVN1
Prix : 99 €

● Cédérom
Réf : TVN2
Prix : 99 €

TVneurones
L'exercice a
uniquement
télécharger

www.editions-

Prix : 10 €



TVneurones le cd n°2

Logiciel de **stimulation cognitive** sous forme de jeux.

12 jeux disponibles pour prévenir, s'entraîner ou tout simplement s'amuser.

Scores et possibilité de tournois.

En collectif, à deux ou en autonomie. **Tous publics.**

est une
e jeux
rits par des
stes pour la
cognitive
nes âgées,
et des

, mémoire,
angage, ...
rendez-vous
jeux à la
n agréable
es

rones
nce
nticien ou
lissement
MAC

n n°1

TTC

n n°2

TTC

rones
u choix
t en
ment sur :

creasoft.com

TTC



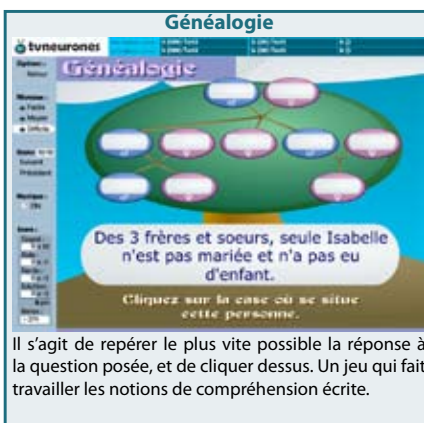
Il s'agit de repérer quel personnage a le point de vue présenté sur l'image. Un jeu qui fait travailler la représentation spatiale et les différents points de vues.



Il s'agit de repérer le plus vite possible le ou les éléments qui passe(nt) dans les jumelles et de le ou les retrouver parmi des propositions. Un jeu qui fait travailler l'attention.



Il s'agit de repérer le plus vite possible la carte qui manque à la série présentée. Un jeu qui fait travailler les notions de sériation, de progression et d'alternance.



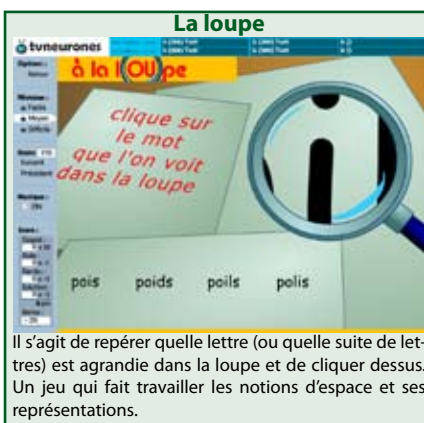
Il s'agit de repérer le plus vite possible la réponse à la question posée, et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions de compréhension écrite.



Il s'agit de repérer le plus vite possible dans quel sens va tourner la roue rouge et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions d'espace et d'orientation.



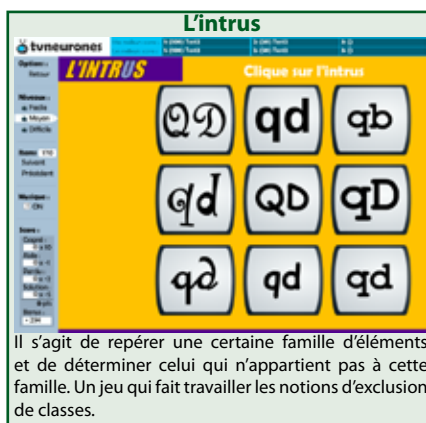
Il s'agit de dissocier des images entremêlées et de les reconnaître parmi d'autres. Un jeu qui fait travailler les capacités d'observation et d'analyse visuo-spatiale.



Il s'agit de repérer quelle lettre (ou quelle suite de lettres) est agrandie dans la loupe et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions d'espace et ses représentations.



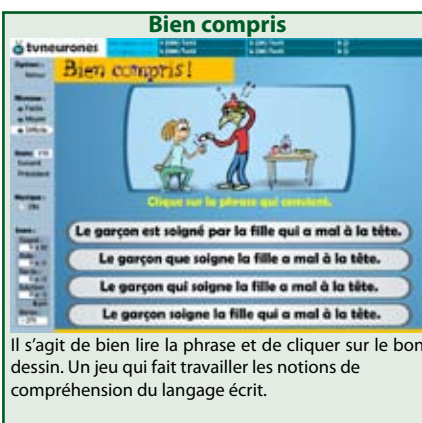
Il s'agit de repérer le dessin qui représente la forme de la trajectoire du vol de la ou des abeille(s). Un jeu qui fait travailler les notions d'anticipation et de repérage spatial.



Il s'agit de repérer une certaine famille d'éléments et de déterminer celui qui n'appartient pas à cette famille. Un jeu qui fait travailler les notions d'exclusion de classes.



Il s'agit de bien observer comment "sont rangés" les objets et de répondre aux questions en cliquant sur le bon tiroir. Un jeu qui fait travailler la mémoire et les notions spatiales.



Il s'agit de bien lire la phrase et de cliquer sur le bon dessin. Un jeu qui fait travailler les notions de compréhension du langage écrit.



Il s'agit de repérer quel animal est le plus lent (ou le plus rapide) et de cliquer sur la bonne réponse à la question posée. Un jeu qui fait travailler les notions d'appréciation de la vitesse.

ADULTES

ENFANTS



Mots de tête

Jeu d'évocation pour travailler le **manque du mot**.

Ce logiciel propose différents facilitateurs pour trouver un mot manquant, un synonyme, des noms propres, ...

Logiciel ouvert.

Ce logiciel permet de stimuler l'évocation d'un mot par différentes stratégies.

Travail du manque du mot. Vocabulaire. Mémoire...

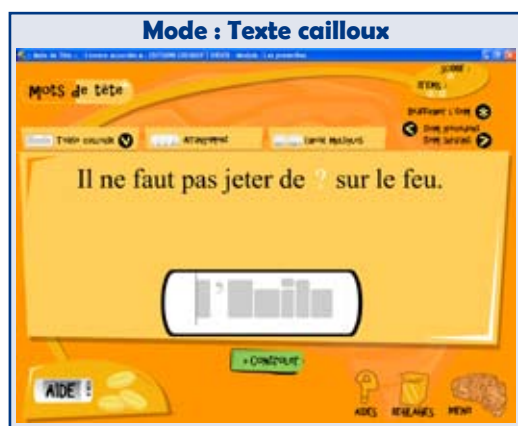
Il s'agit d'un logiciel qui présente une question à laquelle il faut répondre grâce à 3 types d'indices :

Choix multiples / Arrangement / Texte cailloux.

Avec ces 3 indices, il est toujours possible de répondre même si on ne connaît pas la réponse.

Ce logiciel permet aussi de présenter les phrases **en mode flash ou défilement**. Tous les réglages (optionnels) sont possibles.

« **Mots de tête** » est un logiciel ouvert et il est possible **d'échanger les séries créées entre utilisateurs**.



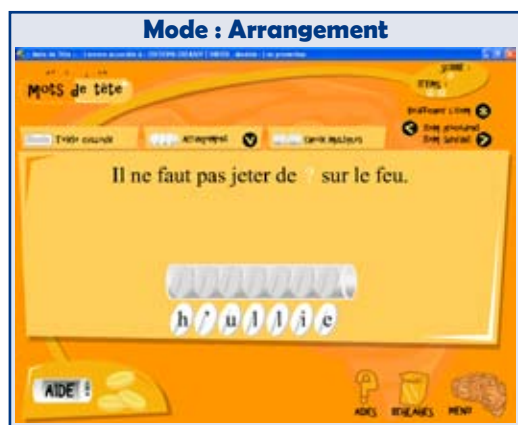
Plus de 1000 phrases d'un niveau assez complexe réparties en 6 chapitres :

Précisément : trouver un mot plus précis dans une phrase.

Proverbes : compléter le proverbe par le mot manquant.

Sur le bout de la langue : retrouver l'adverbe manquant grâce au contexte.

Les petits mots : choisir la bonne préposition ...



Noms propres : histoire, géo, média, sciences et sport. Retrouver un nom propre grâce à une phrase indice.

L'atelier création : créer à l'infini ses propres séries et les échanger avec les autres utilisateurs.

Grâce au contenu ajouté par les nombreux utilisateurs, vous trouverez aussi de nombreuses séries et notamment adaptées aux niveaux les plus simples.

Déjà plus de 100 séries créées et à télécharger.



En rééducation ou en groupe, "Mots de tête" est un excellent partenaire pour travailler le manque du mot et stimuler l'évocation.

Mots de tête

Licence mono-praticien
ou mono-établissement

- PC

Réf : MDT

Prix 249 € TTC





Mon Agenda Mémoire

“Mon Agenda Mémoire” est un **cahier individuel** destiné à la personne âgée. Attractif et pratique, “Mon Agenda Mémoire” propose des **agendas** adaptés et des **jeux de stimulation cognitive**.

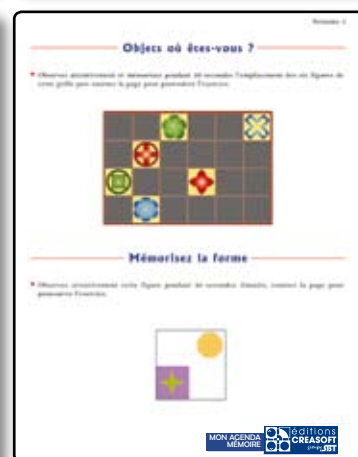
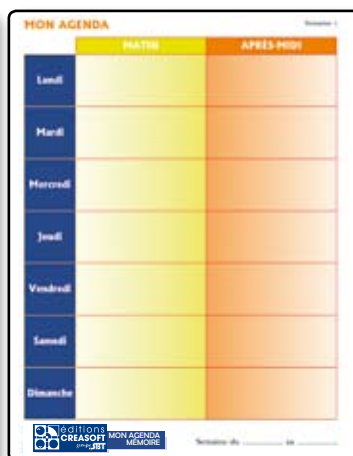
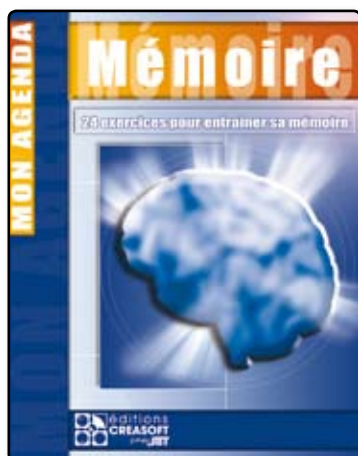
Très pratique aussi comme **cahier de liaison** avec le thérapeute et la famille.

Mon Agenda Mémoire a été élaboré par le Dr. Bernard Croisile (Neurologue), Sandrine Bélier, (Docteur en Psychologie Cognitive), Gaël Allain (Docteur en Psychologie Cognitive), **spécialistes de la cognition et spécialisés dans la prise en charge des personnes âgées ainsi que des patients atteints de démence, principalement la maladie d'Alzheimer.**

Mon Agenda Mémoire est souvent fourni à la personne âgée par les accueils de jour, les EHPAD, les orthophonistes et les neuropsychologues comme **cahier de liaison**. **Mon Agenda Mémoire** permet à la personne âgée et/ou désorientée de tenir son agenda et de jouer régulièrement à des activités de stimulation cognitive.

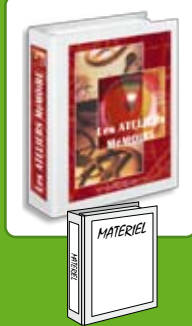
Le cahier est divisé en 8 parties, chacune correspondant à **une semaine de travail**. Chaque semaine comprend **1 page d'agenda, 3 exercices avec leurs solutions et une page pour récapituler les activités de la semaine.**

Valorisant, pratique et stimulant, ce cahier devient vite un véritable outil personnel de liaison et de stimulation cognitive pour la personne âgée.



Mon Agenda Mémoire

Réf : AGM - Prix 29 € l'unité, 269 € les 10



Les ATELIERS MéMOIRE n°1

Les fiches Ateliers Mémoire n°1 sont des ressources professionnelles idéales pour l'animation et/ou la rééducation des personnes âgées.

A deux ou en groupe - Stimulation/Rééducation.

Les fiches ATELIERS MEMOIRE n°1 ont été élaborées par le Dr. Bernard Croisile (Neurologue), Sandrine Bélier, (Docteur en Psychologie Cognitive), Gaël Allain (Docteur en Psychologie Cognitive), **spécialistes de la cognition et spécialisés dans la prise en charge des personnes âgées ainsi que des patients atteints de démence, principalement la maladie d'Alzheimer.**

Les fiches ATELIERS MEMOIRE n°1 sont utilisées par les animateurs des EHPAD, les orthophonistes, les neuropsychologues et permettent de disposer au quotidien d'**exercices variés dans le domaine du langage, de la mémoire, du raisonnement, de la concentration, de l'analyse visuelle...**

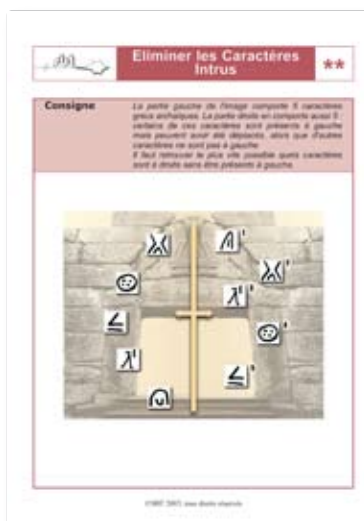
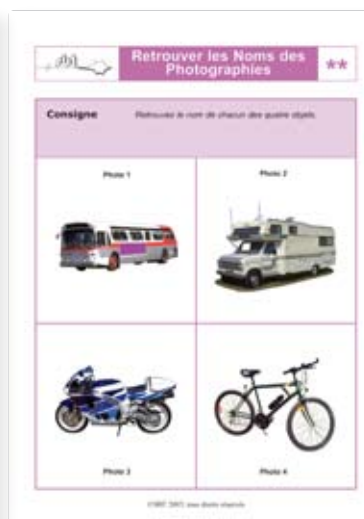
Parmi les fiches ATELIERS MEMOIRE n°1, vous trouverez, en plus des **6 fiches théoriques** (les Ateliers Mémoire, les fonctions cognitives, âge et vieillissement, l'utilité des Ateliers Mémoire, les fiches des Ateliers Mémoire, le calendrier des ateliers), **10 fiches animation** et surtout **100 fiches pratiques de jeu.**

100 fiches d'exercices, 10 types d'activités, 10 fiches par activité, 2 niveaux de difficulté.

Chaque fiche cartonnée est de format A4, en couleur sur un fond clair, imprimée en caractères faciles à lire.

Toutes les fiches sont perforées et associées dans un beau classeur pratique et solide.

Pour faciliter la passation, les réponses sont fournies au dos de la fiche.



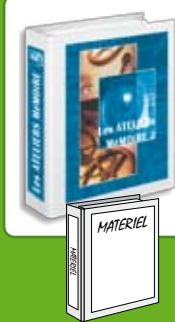
10 activités différentes :

Trouver l'intrus
Retrouver le nom des photographies
Compléter les phrases
Éliminer les caractères intrus
Trouver les mots qui riment
Les pays du monde
Retrouver les mots
Expressions à compléter
Le jeu des drapeaux
Féminin ou masculin

10 fiches par activité
100 fiches d'exercices
116 fiches au total !

Les Ateliers Mémoire n°1

Réf : FAM1 - Prix 250 € TTC ○



Les ATELIERS MéMOIRE n°2

Les fiches Ateliers Mémoire n°2 sont des ressources professionnelles idéales pour l'animation et/ou la rééducation des personnes âgées. A deux ou en groupe - Stimulation/Rééducation.

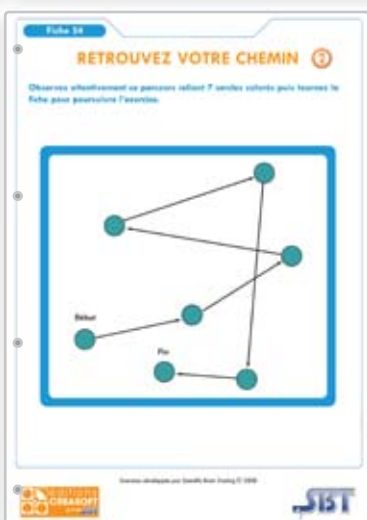
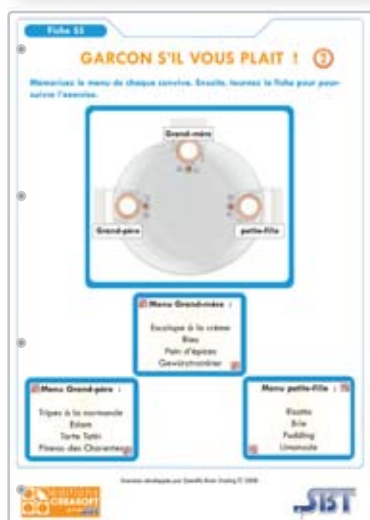
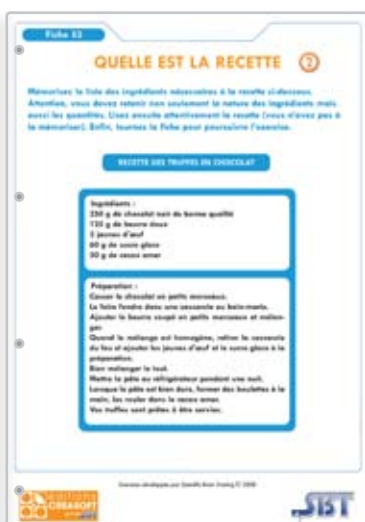
Les fiches ATELIERS MEMOIRE n°2 ont été élaborées par Dr. Bernard Croisile (Neurologue), Sandrine Bélier, (Docteur en Psychologie Cognitive), Gilles Reilhac (Docteur en Psychologie Cognitive), **spécialistes de la cognition et spécialisés dans la prise en charge des personnes âgées ainsi que des patients atteints de démence, principalement la maladie d'Alzheimer.**

Les fiches ATELIERS MEMOIRE n°2 sont utilisées par les animateurs des EHPAD, les orthophonistes, les neuropsychologues et permettent de disposer au quotidien d'**exercices variés dans le domaine du langage, de la mémoire, du raisonnement, de la concentration, de l'analyse visuelle...**

Parmi les fiches ATELIERS MEMOIRE n°2, vous trouverez, en plus des **6 fiches théoriques, 30 fiches Animation** et surtout **90 fiches pratiques de jeu. Les fiches ATELIERS MEMOIRE n°2, plus difficiles et plus variées, proposent un contenu complémentaire aux fiches ATELIERS MEMOIRE n°1.**

90 fiches d'exercices, 30 types d'activités, 3 fiches par activité, 3 niveaux de difficultés.

Matériel



30 activités différentes :

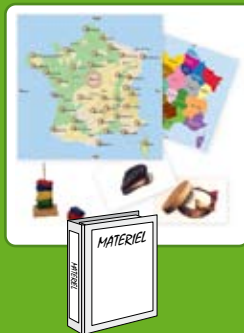
Trouvez l'intrus, Trouvez les couples, Ecrire dans les matrices, Trouvez les mots cachés, Mémoire d'éléphant, Jeux de mots, Figures enchevêtrées, Mots cachés, Attention aux mots !, Observation, Videz votre sac, Les bons mots, Soyez attentif, Trouver des mots qui riment, Calcul mental, Objets où êtes-vous ?, Avoir le dernier mot, Mémorisez par sous-ensemble, Mots où êtes-vous ?, Retrouvez la forme, Mémorisez la forme, Féminin / Masculin, Quelle est la recette?, Retrouver votre chemin, Garçon SVP !, Moitié-moitié, Triez les mots, Qui suis-je ?, Anagrammes, Mots coupés.

3 fiches par activités - 90 fiches d'exercices - 126 fiches au total !

Fiches A4 en couleur, perforées et livrées assemblées dans un classeur solide.

Les Ateliers Mémoire n°2

Réf : FAM2 - Prix 250 € TTC ○



Richesses de FRANCE

Ce **matériel traditionnel** est un support d'animation sous la forme d'un jeu pour personnes âgées.

A deux ou en groupe - Animation
Matériel "Passé Simple".

Parcours au cœur des régions et du patrimoine

Le plaisir du jeu : On fait le tour de France, de ville en ville, pour rendre à chacune sa spécialité en utilisant les 35 cartes illustrées ou en les citant de mémoire. On parcourt les régions pour découvrir les noms de monuments, de curiosités, de personnalités, de villes, de gourmandises, de métiers ou d'animaux faisant la réputation des terroirs. Les réponses sont trouvées à partir d'indices.

• 2 à 20 joueurs • Durée : 30 à 60 minutes • 3 règles du jeu • 3 niveaux progressifs •

Contenu : Plateau de 50 x 50 cm double face. 35 cartes illustrées 6 x 9 cm. 200 questions à indices. 1 tige de 28 pions en 4 couleurs. 4 pions. 1 dé. 1 palet. Billets d'euros. Règles du jeu. Feuille récapitulative des spécialités françaises.

La stimulation par le jeu : Repérage et orientation sur les 2 cartes de France, enchaînements, déplacements, et associations, mémoires épisodiques, sémantiques, procédurales et mémoire de travail. Marquage du score en empilant les pions. Pimenter le jeu en misant sur les indices. Ambiance garantie !

Provence - Alpes - Côte d'Azur & Corse

Il s'agit d'un arbre
Symbole de paix et de sagesse
Feuillage gris-vert
Tronc tortueux et noueux
Son bois sert à la fabrication d'objets : saladier, couverts,
Ses fruits cueillis de novembre à février donnent de l'huile

Richesses de France - Réf : RDFR - Prix 119 € TTC ○



Les Senteurs de la maison et du jardin

Ce **matériel traditionnel** est un support d'animation sous la forme d'un jeu pour personnes âgées.

A deux ou en groupe - Animation
Matériel "Passé Simple".

Pour jouer ou raviver des souvenirs à partir de senteurs familières

Le plaisir du jeu : Le principe consiste à découvrir 20 odeurs avec plusieurs règles du jeu.

- à l'aide de cartes illustrées, les joueurs reconnaissent les senteurs (2 niveaux).
- les senteurs sont découvertes à l'aide d'indices (sans images) : aspect, couleur, origine, etc.

Le plateau de jeu permet de situer les odeurs dans la maison ou le jardin en posant les flacons sur leur(s) lieu(x) d'utilisation. 20 senteurs : Eau de Cologne, café, camphre, cannelle, cire, citron, crayon, cuir, herbe coupée, lait, lavande, mandarine, miel, mimosa, muguet, rose, savonnette, thym, tilleul, vanille.

• 2 à 10 joueurs • Durée : 20 à 45 minutes • 4 règles du jeu • 2 niveaux progressifs •

Contenu : Plateau de jeu 50 x 50 cm, 20 flacons 10 ml, 20 cartes à jouer 6 x 9 cm, mouillettes et règles du jeu. Flacons faciles à ouvrir, à presser, incassables. Ne se renversent pas.

La stimulation par le jeu :

Reconnaissance progressive : Eau de Cologne, cannelle, cuir... A partir des 20 flacons, on parle cuisine, jardinage, fruits.... Le plateau de jeu aide à repérer les odeurs (origine, utilisation, rangement, ...)

Indices

Fleurie
Bleue
Douce ou sèche
Champs, jardin, massif, pot, se cueille en été
Dans la maison : chambre, salle de bain
Bouquet, sachet eau de toilette
Couleur bleue ...
L'autre nom des blanchisseuses (lavandière)

LAVANDE

Les senteurs de la maison et du jardin - Réf : STMJ - Prix 99 € TTC ○

Bon de commande

à découper ou à photocopier et à renvoyer à :

Editions Créasoft - Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

Tél. : 05 61 57 00 71 - Fax : 05 61 57 07 23 - Courriel : info@editions-creasoft.com

Adresse de livraison

Etablissement
à remplir le cas échéant

Nom

Fonction

Adresse

.....

CP Ville

Tél. Fax

Courriel :

Adresse de facturation

(si différente de l'adresse de livraison)

Etablissement
à remplir le cas échéant

Nom

Fonction

Adresse

.....

CP Ville

Tél. Fax

Courriel :

Désignation des produits

Référence

Quantité

Prix total

Code interne :

Montant total des articles

Participation aux frais d'envoi (*) pour une commande d'un seul logiciel : **4,90 €**,
pour une commande de plusieurs logiciels et/ou de matériel(s) : **9,90 €**

* Pour une expédition vers les DOM-TOM ou l'étranger, veuillez nous consulter

Montant total de la commande

Votre règlement

- ☐ par chèque bancaire adressé avec le bon de commande
- ☐ à réception (réservé aux administrations
cachet de l'organisme payeur obligatoire)
- ☐ par mandat administratif (réservé aux administrations
cachet de l'organisme payeur obligatoire)

Date de la commande : / / 20

Signature et/ou cachet administratif

Votre livraison par la poste sous quinze jours ouvrables

Conditions de vente consultables sur simple demande écrite ou sur www.editions-creasoft.com

Venez visiter notre site Internet

de **Logiciels** et d'**Outils Professionnels**
de **Rééducation**, de **Développement** et de **Stimulation**
des **Fonctions Cognitives**

www.editions-creasoft.com



Editions Créasoft

Sarl au capital de 128 256 € inscrite au R.C.S de Toulouse sous le N° 434 808 101

Filiale du groupe **Scientific Brain Training**

Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

Tél : 05 61 57 00 71 - Fax : 05 61 57 07 23

Courriel : info@editions-creasoft.com