



## Jeu de mémoire, géant

R01596

988.30 €

Ce jeu de mémoire géant magnétique sur pieds est idéal pour passer un moment convivial en EHPAD, en maison de retraite, ou en famille ! Ce jeu de mémoire pour personnes âgées magnétique posé sur un chevalet en bois invite à la rencontre, apporte de la joie autour des 640 questions de culture générale « spécial senior » tout en permettant de créer le dialogue par la remémoration de souvenirs parfois communs et oubliés !

Les questions-réponses sont réparties sur 8 thèmes différents (cinéma, arts, histoire, vie quotidienne, sport, géographie, nature, musique).

Très bien adaptées aux personnes âgées présentant des troubles de la vue, les cartes de ce jeu de mémoire sont au format de 8 x 12 cm, le tableau de jeu magnétique de grande dimension 100 x 0,85 cm posé sur un chevalet apporte également une très bonne lisibilité du jeu.

Ce jeu de mémoire pour personnes âgées est LE jeu qui allie mémoire, concentration et culture générale en format géant. Le but du jeu est simple : Répondre aux questions, mémoriser les cartes et découvrir les cinq cartes manquantes.

Ce jeu de mémoire comprend :

1 tableau magnétique pliable par le centre 100 x 0,85 x 1 cm d'épaisseur 1 chevalet en bois 3 pieds ajustable 32 cartes de jeu magnétiques 8 x 12 cm 80 cartes de culture générale 8 x 12 cm sous étui carton Les éléments de ce jeu de mémoire sont livrés dans une housse de transport. Le plus du jeu de mémoire est que vous participez à la recherche sur la maladie d'Alzheimer puisque 15% sont reversés à la fondation NPPLC.

La Fondation NPPLC créée en 2009 a pour vocation de récolter des fonds pour la recherche fondamentale contre la maladie d'Alzheimer. Aidons-la !

### Règle du jeu

Ce jeu de mémoire pour personnes âgées requiert de nommer dans l'équipe un maître de jeu qui dispose toutes les cartes magnétiques face cachée sur les 32 emplacements prévus sur le tableau géant : 27 cartes sur la pyramide et 5 cartes en haut de la pyramide.

Le maître de jeu fait jouer une ou plusieurs personnes ensemble Il retourne la première carte en bas à droite de la pyramide. Il pose au(x) joueur(s) la question correspondant à la carte qui vient d'être retournée. Si la réponse est correcte, la carte reste découverte, si la réponse est erronée, le maître de jeu replace la carte face cachée sur le plateau. Le ou les joueurs doivent alors mémoriser cette carte. Cette opération est reconduite jusqu'à la 27ème carte de la pyramide. Après avoir vu les 27 cartes de la pyramide, les joueurs doivent deviner les 5 cartes manquantes qui sont cachées au-dessus de la pyramide.

Pour remporter la partie,

le joueur doit trouver la combinaison complète des 5 cartes. Si la combinaison proposée n'est pas correcte, c'est un autre joueur qui fait une proposition et ainsi de suite. Si la combinaison n'est pas découverte dans sa totalité par l'ensemble des participants, le joueur qui a répondu correctement à un plus grand nombre de questions remporte la partie !

Il est possible d'apporter des variantes dans le jeu en formant des équipes ce qui rend le jeu encore plus compétitif !

PASOLO.com vous informe que ce jeu de mémoire existe en plus petit format : jeu de mémoire NPPLC.