

DUBOURDON Productions

Jeux

Nous concevons et développons des jeux adaptés aux besoins et aux contraintes des équipes soignantes.

Découvrez notre gamme testée et approuvée au quotidien dans les services par les soignants, les patients et leur entourage.



Nos jeux sont :

Imagés, réalisés et imprimés
en France 🇫🇷

Anti feu - Non toxiques - Anti UV - Lessivables
Tous supports (Forex®, lino, adhésif)

Jeux mur & plafond

réf. DPLJ
réf. JEDM

Jeux de sol

réf. JEDS

Jeux nomades

réf. JENO

JEU MUR & PLAFOND

Cherche & trouve



Clémentine et Albert ont récupéré des objets sur la plage. Si tu regardes bien, tu pourras les retrouver dans les images.



Clémentine et Albert ont récupéré des objets sur la plage. Si tu regardes bien, tu pourras les retrouver dans les images.



réf. DPLJ101

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU MUR & PLAFOND

Cherche & trouve

Les Animaux des Montagnes

Attribuez le nom correspondant à chaque silhouette.

LIÈVRE VAUTOUR MOUFLON MOUTON RENARD
CHAMOIS CHOCARD BOUQUETIN MARMOTTE GRAND TÉTRAS
CHEVREUIL LOUP ÉCUREUIL AIGLE OURS BRUN

© DUBOURDON & Cie Productions

réf. JEDM101

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU MUR & PLAFOND

Cherche & trouve




réf. JEDM104



DUBOURDON
Productions


JEU MUR & PLAFOND

Patientons ensemble
(Salle d'attente)




Patientons ensemble à LYON

1 Retrouvez les 7 différences entre ces deux images :




2 Choisissez les bons ingrédients pour faire une salade lyonnaise :




3 Reconnaissez-vous le blason de Lyon ?


A




B



C



D



Solutions

1. La tête du lion est plus courte. 2. Le titre du journal est différent. 3. Le foulard est d'un vert plus foncé. 4. Les bâtiments de fond sont différents. 5. L'ombre du lion est différente. 6. Les yeux du lion sont différents. 7. Les cheveux du lion sont différents.

2. Laitue, tomates, oeufs durs, jambon.

3. Le blason de Lyon est celui de l'option C.

réf. JEDM105

JEU MUR & PLAFOND

Les 7 différences



TRouve LES 7 DIFFéRENCES ENTRE LES 2 IMAGES

DUBOURDON
Productions

TRouve LES 7 DIFFéRENCES ENTRE LES 2 IMAGES

TRouve LES 7 DIFFéRENCES ENTRE LES 2 IMAGES

TRouve LES 7 DIFFéRENCES ENTRE LES 2 IMAGES

TRouve LES 7 DIFFéRENCES ENTRE LES 2 IMAGES

TRouve LES 7 DIFFéRENCES ENTRE LES 2 IMAGES

réf. JEDM106

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

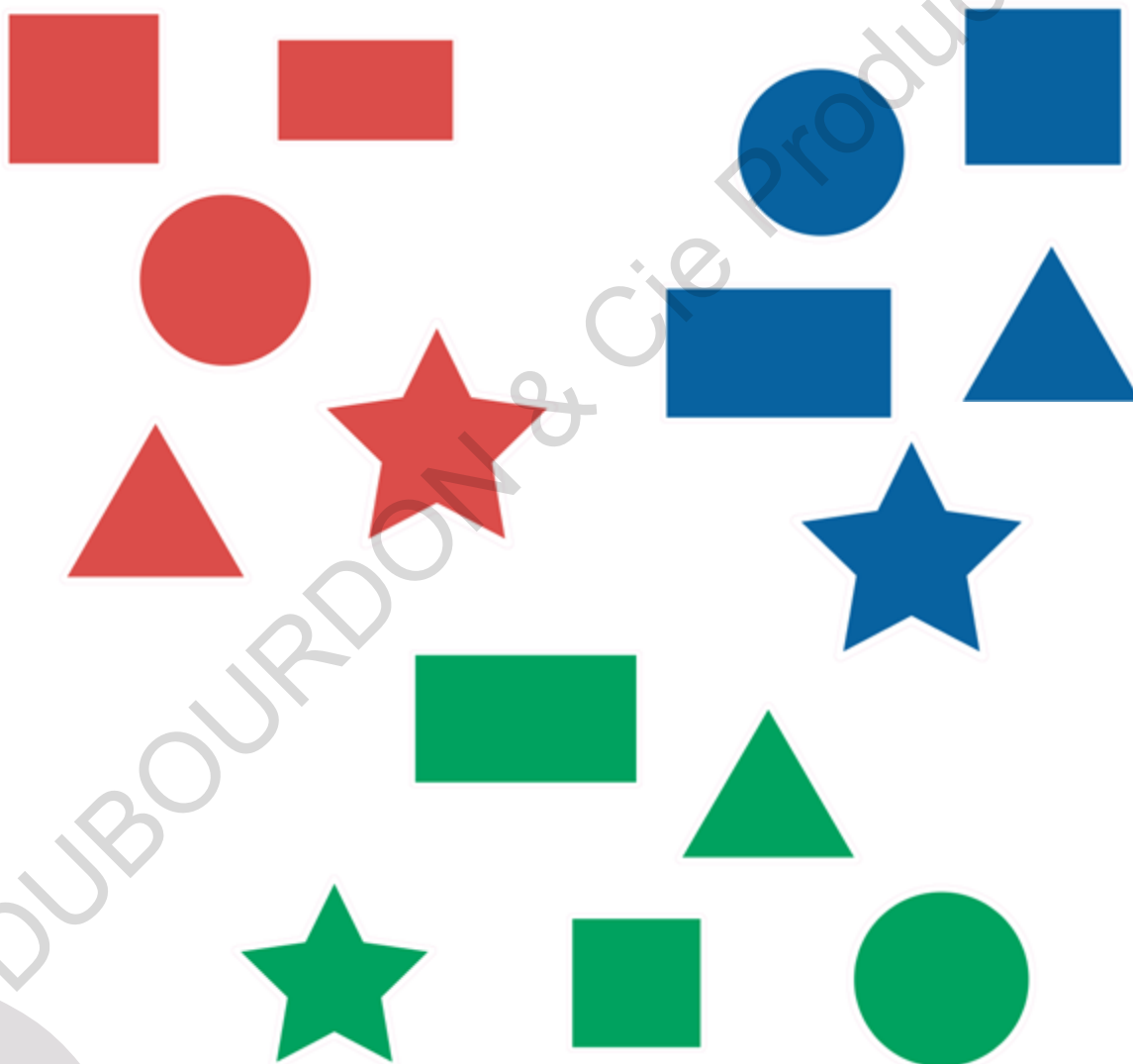
JEU MUR & PLAFOND

TOUCHE MUR



Face au mur, repérez la figure géométrique nommée par le rééducateur et essayez de la toucher avec la main.

DUBOURDON & Cie Productions



réf. JEDM107

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU MUR & PLAFOND

Formes nuages



réf. DPLC106



réf. DPLC107



réf. DPLC108

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU DE SOL

Marelle



LA MARELLE

La marelle se joue seule!

Il y a plusieurs parties.

Trouve un objet qui tient dans la main. C'est celui qui ne peut être trop léger parce que tu vas le lancer au sol.

Le joueur qui débute met son objet perché sur le case 1 (rouge). Il lance l'objet en visant le case 1. Si l'objet se pose sur le case, il reste à l'échelle. Sinon, par dessus cette case on doit essayer de le case 2 sur un seul pied.

Les cases numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 sont à parcourir sur un seul pied.

Les cases numérotées 1 à 5, 7 et 8 doivent être parcourues en changeant un pied sur chaque case.

Quand l'objet retombe sur le case 1 ou 9, tu peux mettre les deux pieds devant et sautiller un peu avant de faire le saut sur le pied suivant. Pour le lancer retenu, les enfants utilisent l'appareil.

Reçois l'objet sur un pied et retournes ensuite à la case 1 (rouge). Bravo ! Tu as réussi ton parcours !

Commence un nouveau parcours, en prenant l'objet sur le case 2 et ainsi de suite.

ATTENTION

Si tu rates le case voulu avec l'objet, si tu mets une main au sol, si tu rates un case ou mets les deux pieds dans une case, tu perds ton tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Retiens-tu le case et celle de l'objet ...

quand ce sera à nouveau à toi de jouer, tu recommenceras à 1 ou à 9.

REMARQUE

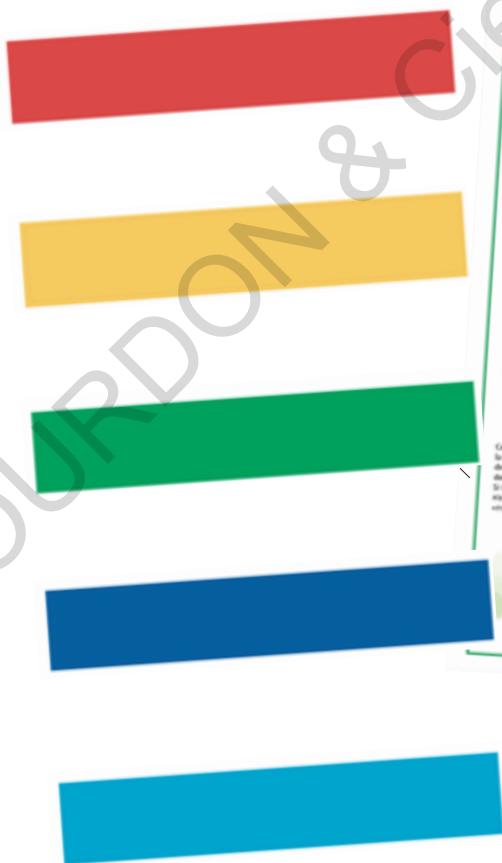
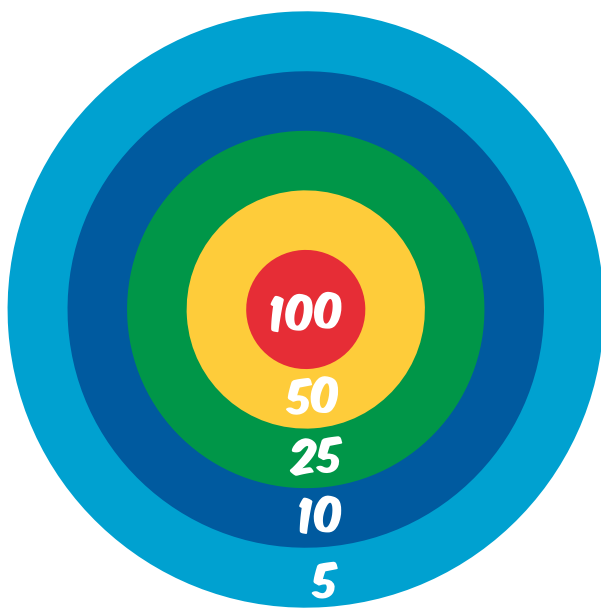
Quand l'objet doit tomber sur une case double (4, 5, 7 ou 8), tu ne peux plus mettre un pied dans chaque case. Tu retiens alors sur un pied dans la case précédente.

© DUBOURDON & Co Productions

réf. JEDS101

JEU DE SOL

Cible



LA CIBLE

La cible se joue seule ou à plusieurs joueurs.

Prenez un objet dans la pièce sans l'achèvement d'une seule main. Cet objet ne doit être ni trop lourd ni trop fragile.

Il peut aussi choisir plusieurs objets différents qui seront plus ou moins faciles à lancer.

Choisissez la marque derrière laquelle tu vas te placer : plus la marque est loin de la cible, plus le jeu sera difficile.

Il peut commencer par la marque la plus proche pour la première partie et s'éloigner ensuite.

Place les pieds derrière la marque et essaie de viser une zone de la cible. Choisis le technique de ton choix : tu peux lancer l'objet en l'air, le faire glisser ou le lancer au sol.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Quand c'est ton tour, lance à l'aide de votre l'appareil vers la cible.

En attendant ton tour, tu peux participer au jeu en allant chercher l'objet et en le rapportant au lanceur.

Merci!

COMPTAGE DES POINTS

Compte les points à chaque lancer. Si l'objet est à cheval entre deux zones, comptabilise la zone dans laquelle il est le plus proche. Si l'objet est à cheval entre la zone 5 et l'extérieur de la cible, les 5 points sont à déduire.

Ce qui compte, ce n'est pas l'endroit où la cible touche par l'objet, mais l'endroit où il atterrit. Si l'objet est en dehors de la cible, tu n'as pas de point. Si tu es en contact avec la marque, ton lancer n'est pas comptabilisé. On dit que ton jet a rencontré la ligne de tir.

FIN D'UNE PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à avoir 100 points (les joueurs peuvent choisir un autre nombre).

Une variante consiste à atteindre préalablement le chiffre 100 avec le minimum d'objets que tu veux à 50 points : pour gagner, tu peux faire 5 jets à ou viser la zone 10. Par contre, si l'objet atterrit sur la zone 25, tu as perdu la partie!

© DUBOURDON & Cie Productions

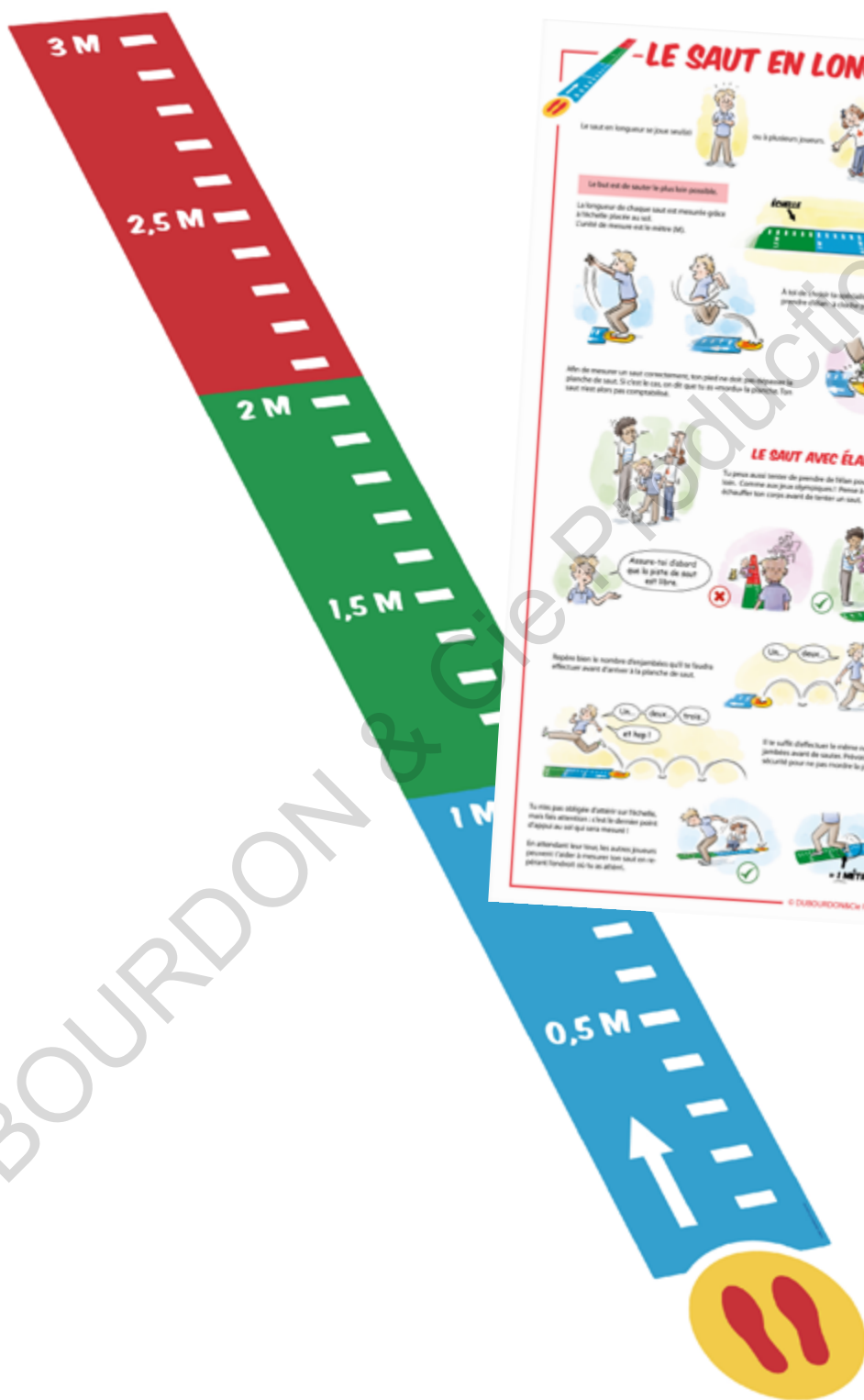
réf. JEDS102

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU DE SOL

Saut en longueur



- LE SAUT EN LONGUEUR -

Le saut en longueur se joue seul ou en plusieurs joueurs.

Le but est de sauter le plus loin possible.

La longueur de chaque saut est mesurée grâce à la tige placée au sol. Celle-ci mesure en le mètre (M).

À la fin de chaque saut, tu prendras une mesure et tu auras un point.

Après de mesurer un saut correctement, ton pied ne doit pas dépasser la planche de saut. Si c'est le cas, on dit que tu es tombé sur la planche. Ton saut n'est alors pas comptabilisé.

LE SAUT AVEC ÉLAN

Tu peux aussi tenter de prendre de l'élan pour sauter plus loin. Comme aux jeux olympiques ! Prends à l'avance et déchaîne ton corps avant de tenter un saut.

Assure-toi d'abord que la piste de saut est libre.

Après bien le nombre d'essais qu'il te faudra effectuer avant d'arriver à la planche de saut.

Un... deux... trois... et hop!

Si tu sautes à l'aveugle le même nombre d'essais avant de sauter. Prends une marge de sécurité pour ne pas rater la planche.

Tu n'es pas obligé d'attendre sur ta chaise, mais fais attention : c'est le dernier point d'appui au sol qui compte !

En attendant, sur tous les autres points, prends l'air ! Aide à mesurer ton saut en prenant l'air au sol.

© DUBOURDON & Cie Productions

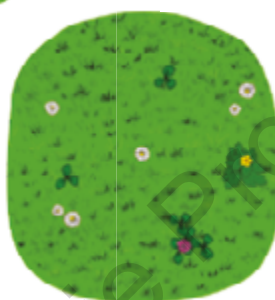
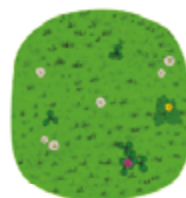
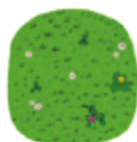
réf. JEDS103

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU DE SOL

Pas japonais



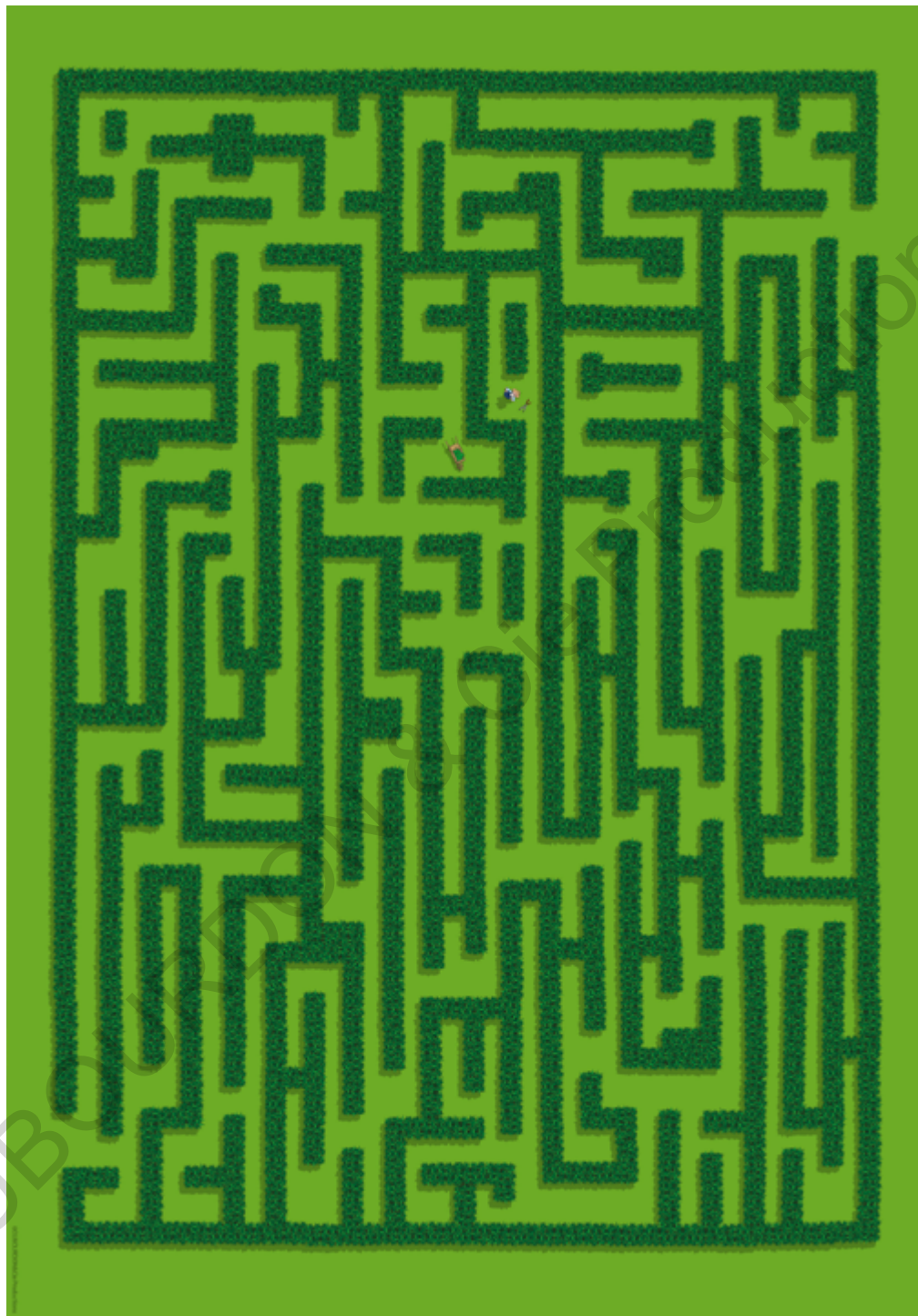
réf. JEDS104

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU DE SOL

Tapis de sol labyrinthe



réf. JEDS105

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU DE SOL

Tapis de sol lino



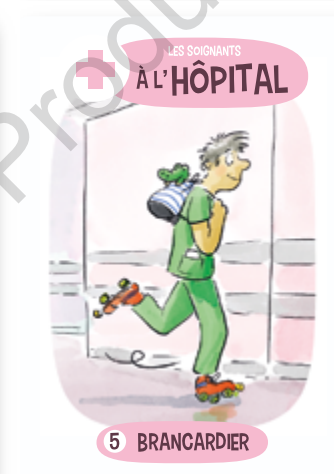
réf. JEDS106

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU NOMADE

7 familles



réf. JENO101

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009

JEU NOMADE

Carnet de coloriages



réf. JENO102

DUBOURDON
Productions

Au service de la santé, depuis 2009



DUBOURDON 
Productions

www.dubourdon.fr

contact@dubourdon.fr

Pt : 06 25 67 34 62