

Les fleurs de l'âge

Auteure : Charlotte Nicod
Orthophoniste

Illustrations : Frédéric Brogard

Public :

Rééducation des troubles avancés de la mémoire chez les patients avec démence.

Pour 2 à 4 joueurs.

Objectif :

Travail des différents types de mémoires à long terme déclaratives (mémoire sémantique + mémoire épisodique) et du langage.

Nombre de joueurs : 2 ou plus.

Matériel : 4 bouquets de fleurs fanées, 4 bouquets de fleurs fraîches (à découper selon les traits), un cercle des fleurs avec flèche (à construire), 6 lots de cartes :

– 24 cartes « marguerite » (fond vert clair) pour le travail de la mémoire autobiographique.

– 24 cartes « rose » (fond rose) pour le travail de la mémoire procédurale.

– 10 cartes « tulipe » (fond orange) constitué de 2 petites planches et de 8 cartes consignes pour travailler la mémoire court terme auditive et la compréhension de consignes.

– 12 cartes « coquelicot » (fond rouge) pour le travail de la mémoire à court terme visuelle.

– 24 cartes « tournesol » (fond jaune) concernant mémoire des apprentissages, l'accès au lexique et le langage automatique.

– 24 cartes « muguet » (fond violet) concernant la vie quotidienne et l'identité du patient et faisant appel aux processus d'apprentissage et/ou rappel ainsi qu'au langage (évoquant, informativité).



Déroulement :

Principe : chaque joueur a une planche avec un bouquet de fleurs fanées. En répondant correctement aux cartes qui lui seront proposées, il gagnera des fleurs fraîches qui remplaceront peu à peu les fleurs fanées. Le premier joueur à reconstituer son bouquet de fleurs fraîches a gagné.

Règle du jeu :

L'orthophoniste choisit le nombre de bouquet par joueur selon le niveau de difficulté voulu et le temps dont il dispose. Les 6 lots de cartes sont disposés au centre de la table, à côté des jetons fleurs fraîches. Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche commence. Il fait tourner la flèche du cercle des fleurs, et pioche la carte question correspondant.

- cartes « marguerite » : le joueur doit répondre à une question évoquant son passé.

- cartes « rose » : le joueur doit mimer une action.

- cartes « tulipe » : l'adversaire lit la carte consigne, puis le joueur doit retrouver la fleur décrite sur la planche correspondant. C'est à l'orthophoniste de choisir le délai entre la lecture de la carte consigne et la présentation de la planche.

- cartes « coquelicot » : le joueur doit retrouver la différence entre l'image au recto et au verso de la carte. Selon le niveau du patient, l'orthophoniste pourra choisir d'augmenter la difficulté en proposant plusieurs cartes à comparer.

- cartes « tournesol » : le joueur doit continuer les premiers vers d'une poésie connue, retrouver l'air d'une chanson célèbre...

- cartes « muguet » : le joueur doit répondre à une question sur lui, sa vie.

S'il répond correctement à la question, il gagne la fleur fraîche élue par le cercle des fleurs qu'il peut apposer à son bouquet fané.

S'il possédait déjà cette fleur fraîche, il peut choisir de l'échanger avec une autre fleur fraîche de l'un de ses adversaires, si ce dernier accepte. Il peut également la garder pour l'échanger plus tard.

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur à avoir remplacé toutes ses fleurs fanées par des fleurs fraîches a gagné.