

À la recherche du temps vécu

Public :

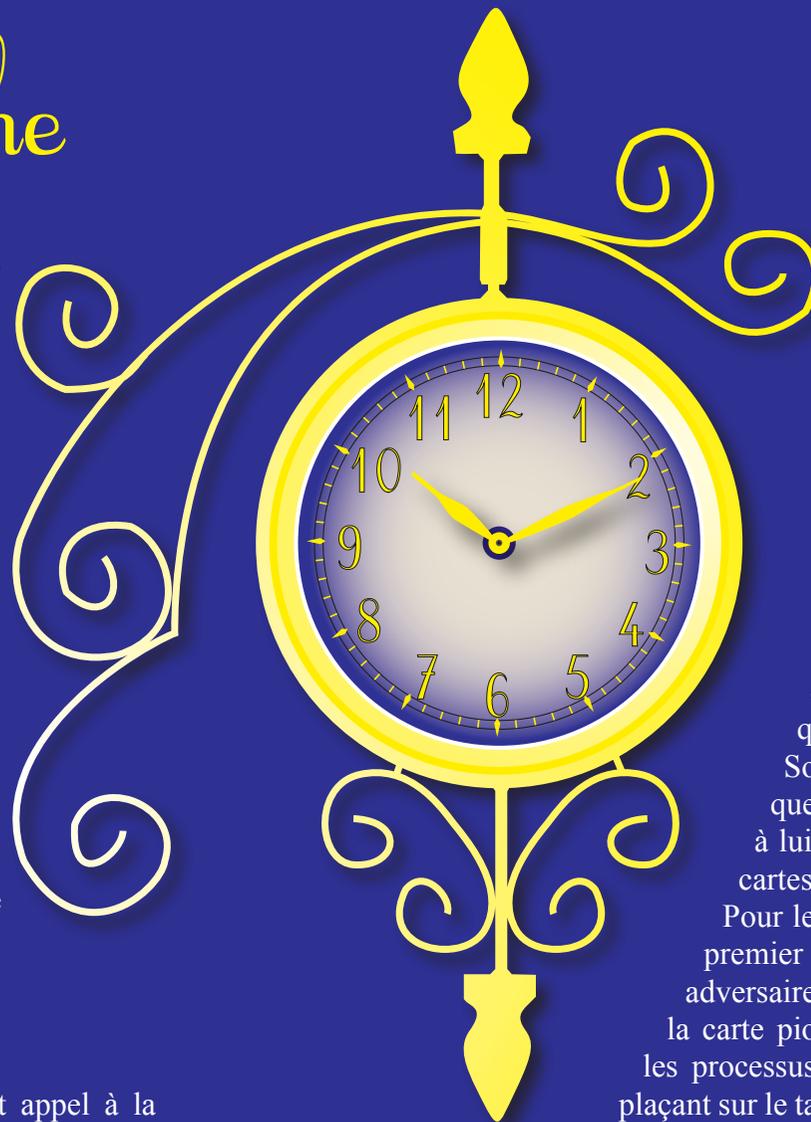
Personnes de plus de 70 ans (les événements de la mémoire épisodique concernent la période 1950 à 2012). Selon la présence et l'avancée d'une pathologie dégénérative, on pourra plus ou moins compliquer le jeu.

Objectif :

Travail des différents types de mémoires à long terme déclaratives (mémoire sémantique + mémoire épisodique) et des différents processus mnésiques (encodage, stockage, récupération libre et indicée). Nombre de joueurs : 2 ou plus.

Matériel :

- 6 lots de cartes :
 - 21 cartes Événements politiques faisant appel à la mémoire épisodique collective + sa carte Mémoire.
 - 21 cartes Chanteurs d'hier faisant appel à la mémoire épisodique collective et à la mémoire musicale + sa carte Mémoire.
 - 10 cartes Je le savais! faisant appel à la mémoire sémantique ancienne + sa carte Mémoire.
 - 10 cartes Le saviez-vous? faisant appel au processus d'apprentissage en mémoire sémantique + sa carte Mémoire.
 - 11 cartes Événements culturels faisant appel à la mémoire épisodique collective + sa carte Mémoire.
 - 11 cartes Souvenirs, souvenirs faisant appel à la mémoire autobiographique + sa carte Mémoire.



Déroulement :

L'orthophoniste choisit deux lots ou plus de cartes (selon le niveau mnésique du patient) qu'il mélange, puis divise en paquets égaux (un par joueur). Au centre de la table sont placées côte à côte les cartes Mémoire de chaque lot en jeu.

Le but du jeu est de se défausser de son tas de cartes. À tour de rôle, les joueurs tirent une carte de leur tas et la confient à leur adversaire qui leur posera la question figurant au dos. Selon les catégories de cartes, plusieurs solutions : pour les cartes Événements politiques, Événements culturels et Chansons d'hier, des indices permettent au joueur interrogé de deviner de quel événement ou de quelle personne il s'agit. Pour les cartes Souvenirs souvenirs, le joueur interrogé doit répondre à une question concernant son vécu. Le joueur interrogeant doit quant à lui mémoriser cette information pour la suite du jeu. Pour les cartes Je le savais!, la question est directe et le rappel est libre. Pour les cartes Le saviez-vous?, il n'y a pas de questions dans un premier temps. Le joueur interrogeant lit la phrase en italique à son adversaire, qui doit la répéter et la mémoriser pour plus tard. Une fois la carte piochée devinée, une deuxième épreuve permet de travailler les processus de récupération. En effet, avant de s'en défausser en la plaçant sur le tas de cartes de sa catégorie (situé devant la carte Mémoire de cette catégorie), le joueur doit se rappeler quelle est la dernière carte à avoir été déposée sur ce tas. Par exemple, si un jour vient de deviner « Brassens » en « chansons d'hier », il doit se rappeler quel était le dernier chanteur à avoir été deviné. Il peut le faire en rappel libre ou en rappel indicé grâce aux indices ou aux QCM présents sur chaque carte. Si le joueur n'a pas réussi toutes ces étapes, il replace sa carte dans sa pioche. Il peut néanmoins regarder la réponse pour pouvoir trouver la réponse quand il la piochera à nouveau (processus de rappel). Le premier joueur à s'être défaussé de toutes ses cartes a gagné.

NB : les indices étant classés par ordre de pertinence, on pourra ne proposer que les premiers à un patient avec un niveau cognitif correct pour lui faire travailler les capacités d'évocation.