**ATELIER ENIGMES ET QUIZZ**

**LE PROJET** :

Ici, on va se servir du jeu comme un outil de mesure des connaissances. Les résidents doivent restituer leurs acquis en répondant aux questions de l’AMP sous forme d’énigmes ou de quizz.

**Objectifs principaux**

Tester les connaissances générales ou spécifiques

Stimuler la mémoire ancienne

Travailler sur l’écoute et la concentration

Favoriser l’expression orale (commentaires, partager son savoir…)

Créer un lien social et relationnel interactif

Echanger des souvenirs

Susciter du plaisir

**Nombres de personnes** :

Pas plus de 4 résidents pour favoriser l’émergence d’interactions entre eux, pour pouvoir s’ajuster et être à l’écoute de chacun.

**DUREE**

De 20 à 30 minutes

**LIEU**

On peut intervenir soit dans une chambre auprès d’une seule personne, ou bien dans la salle « Ateliers thérapeutiques » pour réaliser l’activité en groupe.

**PREPARATION**

Réaliser à l’avance des fiches d’énigmes et de quizz selon des thèmes différents.

**MATERIEL**

Tableau blanc en marquant le nom de l’atelier et la date du jour

**DEROULEMENT**

* Placer les personnes en cercle ou autour d’une table pour faciliter la communication.
* Annoncer la date, l’heure et le lieu (donner des repères !!!).
* Présentation de l’activité.
* Noter le nom des participants sur le tableau blanc.
* Commencer le jeu en posant les questions.
* Chaque personne qui donne une bonne réponse obtient un point. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie (noter les points sur le tableau blanc).
* Si les questions sont trop difficiles, il est possible de faire deviner la réponse avec d’autres indices.
* Evaluation du ressenti des personnes présentes.