**ATELIER MEMORY**

**Le projet**:

Les occasions ne manquent pas, au cours d'une journée, où nous avons à retenir quelque chose quelques instants dans notre tête. Que ce soit un argument dans une discussion, se souvenir d’un numéro d’étage, à chaque fois nous mettons à contribution notre mémoire à court terme.

La mémoire à court terme (MCT) désigne en [psychologie](http://fr.wikipedia.org/wiki/Psychologie) le type de [mémoire](http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9moire_%28psychologie%29) qui permet de retenir et de réutiliser une quantité limitée d'informations pendant un temps relativement court.

Elle joue un rôle central dans l'accomplissement de nos tâches quotidiennes.

**Thème** :

Animaux – Transports – Nature – Aliments – Objets repas – Instruments de Musique – Objets du quotidien

**Objectifs souhaités**

- Travailler la mémoire à court terme

- Stimuler l’observation, le classement

- Solliciter la concentration et l’attention

- Rompre l’isolement

- Susciter le plaisir

- Favoriser et faciliter la communication, la relation, l’interaction

- Travailler les praxies avec l’utilisation des cartes

**Modalités d’intervention :**

Durée : 45 minutes.

On peut intervenir dans la salle d’ateliers thérapeutiques (pas plus de 4 résidents pour favoriser l’émergence d’interactions entre eux, pour pouvoir s’ajuster et être à l’écoute de chacun…)

**Matériel :**

Préparer le matériel avant la séance :

* Tableau blanc en marquant le nom de l’atelier et la date du jour,
* Cartes Memory à thèmes.

**Déroulement**

- Annoncer la date, l’heure et le lieu (donner des repères !!!)

- Présentation de l’activité

- Disposer les cartes à l’endroit sur une table pour repérer les différentes paires

- Ensuite, les disposer à l’envers en les mélangeant

- Un premier joueur retourne deux cartes au hasard. Si les deux cartes peuvent s’associer, il les gagne et retourne à nouveau deux autres cartes. Si les deux cartes ne peuvent pas s’associer, il les replace, face cachée, à l’endroit exact où elles étaient et c’est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

- Lorsque toutes les paires ont été reconstituées, la partie est terminée.

- Evaluation du ressenti des personnes présentes

- Rangement du matériel.