

Thème général : PPCP Echange inter générations	<h1 style="margin: 0;">Jeux de mémoire pour tous</h1>
Publics visés : Les personnes âgées en maison de retraite ou AREPA	
Objectif Réaliser une action inter-générations basée sur des jeux de mémoire afin d'échanger entre élèves et personnes âgées	
Durée d'intervention : Un après-midi au sein d'une structure destinée aux personnes âgées.	

I. Naissance du projet :

Lors de la rentrée, les élèves de CAP ATMFC ont dû trouver différents thèmes pour élaborer un projet PPCP.

Après réflexion, ils ont souhaité réaliser des jeux de mémoires afin de participer à une animation et ainsi instaurer un échange entre jeunes et personnes âgées.

Plusieurs professeurs participent à ce projet pluridisciplinaire.

II. Le travail de préparation :

Le projet est réalisé sur une année scolaire.

Dans un premier temps, une recherche de partenaires est indispensable afin d'aboutir à la réalisation concrète du projet.

Au premier trimestre, des étapes préliminaires précèdent la réalisation pratique de l'atelier mémoire.

Ensuite un travail de réflexion est fait afin de lister des propositions d'idées et qu'ainsi chaque élève puisse se positionner et réaliser son atelier. Les élèves sont répartis en six groupes de trois élèves.

Pour chaque atelier, les élèves réalisent une affiche, une fiche explicative des objectifs et de la règle du jeu, et préparent le matériel nécessaire.

- **Un atelier KAPPLA**

L'élève doit construire une figure plus ou moins facile (2D ou 3D) selon un modèle, puis le cacher et demander à la personne de le reproduire

- ***Un atelier mémoire**

Les élèves fabriquent des cartes dessins sur un domaine précis (les transports, les fleurs ; ...) puis en font un double.

Le jeu consiste à mémoriser l'emplacement des dessins, faces cachées, afin de retrouver deux images identiques pour obtenir une paire.

- ***Un atelier mini bac**

Les élèves élaborent un tableau où ils inscrivent en tête de colonne un thème, qui sera par la suite plastifié.

Le jeu consiste à compléter le tableau des différentes familles par des mots commençant par une lettre précise tirée au sort.

- ***Un atelier tableau artistique.**

Les élèves choisissent dans un livre d'art trois tableaux et préparent sur une fiche les éléments qui le compose.

Le jeu consiste à faire observer le tableau pendant une durée relativement courte puis de le cacher. Les élèves alors questionnent les personnes afin de retrouver tous les éléments qui le composent.

*Un atelier chansons d'autrefois

Les élèves recherchent des chansons d'autrefois et apprennent leurs paroles.

Puis lors de la présentation, les élèves chanteront avec les personnes âgées afin de se souvenir des années passées et ainsi de susciter les échanges.

*Un atelier DOBBLE

Les élèves réalisent des planchettes rondes où il est dessiné différents objets de différentes tailles et différentes couleurs.

Il faut repérer le symbole identique sur deux cartes, le nommer à haute voix, puis prendre la carte, la poser devant soi

III. La réalisation : le jour J

Lors de la présentation, les élèves récupèrent leur affiche, la fiche explicative et leur matériel.

Ils s'installent par groupe sur des tables afin d'accueillir les personnes âgées.

En parallèle, les élèves de l'atelier chansons participent à la mise en place des personnes âgées sur les différents ateliers afin de les disposer confortablement.

Les personnes âgées participent à un atelier durant trente minutes puis les élèves se déplacent afin de proposer dans l'après-midi deux ateliers différents aux résidents.

En fin d'après-midi, les élèves participent à la distribution du goûter et le partagent ensemble.

IV. Le bilan du projet

*De retour au lycée, les élèves s'installent afin de regarder les photos et ainsi établir un bilan ensemble.

* Nous listons les points à améliorer afin de trouver des solutions pour la prochaine présentation.

V. Les limites du projet.

- Peu de communications entre les élèves et les résidents après l'atelier. On constate que la discussion est possible lorsqu'elles ont préparé leurs thèmes mais sur des discussions non préparées, les élèves ont du mal s'intéresser au dialogue.
- Les élèves se lassent de l'atelier s'il dure trop longtemps. 20 à 30 minutes sont un maximum.

Conclusion

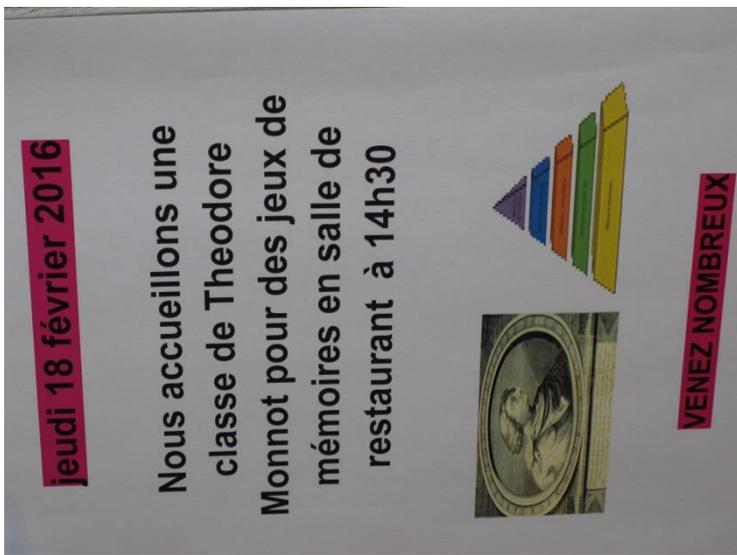
Ce projet permet de réunir différentes compétences de plusieurs champs disciplinaires :

Il assure un dialogue et un partage entre les résidents et les élèves

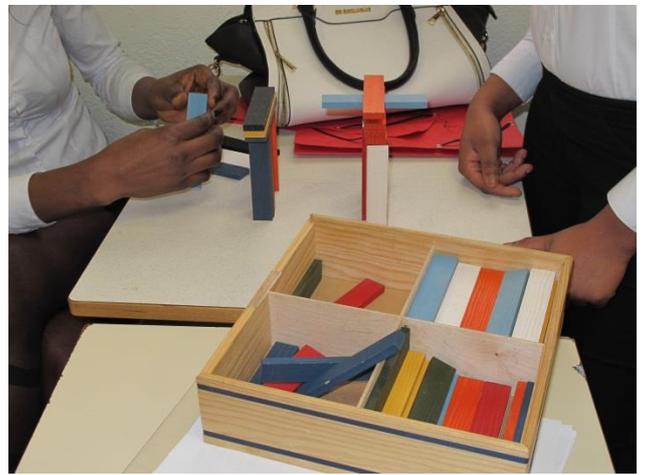
Des réalisations concrètes sont produites et utilisées.

Le projet s'installe dans la durée se qui est constructif et motivant.

Galleries photos :



Affiche d'annonce dans une maison de retraite



Atelier KAPPLA



Atelier DOBBLE



Atelier tableau d'art



Atelier mini bac