



FICHE ATELIER RÉMINISCENCE : “ATELIER DES SOUVENIRS” JEUX ET JOUETS D’AUTREFOIS

QUELQUES CONSEILS :

- ✓ **Chaque activité doit avoir un but**, un sens. **Assurez-vous que votre proche aura du plaisir** à la réaliser !
- ✓ **Avant de démarrer l'activité**, proposez-la à votre proche : surtout, **ne la lui imposez pas**. Si cela ne le tente pas une première fois, n'hésitez pas à l'y inviter plus tard dans la journée ou dans la semaine !
- ✓ **Pendant toute l'activité, veillez à donner des objets à manipuler** à votre proche : il faut qu'il n'ait à aucun moment les mains vides ! Manipuler apaise et facilite la concentration, disait Maria Montessori !
- ✓ **Fournissez des repères visuels** à votre proche : disposez le matériel nécessaire à l'activité sur un plateau, dont la couleur tranche avec le matériel de l'activité, afin de favoriser son autonomie.
- ✓ **Asseyez-vous du côté dominant** de votre proche (celui qui est le plus valide).
- ✓ **Soyez patient**, ne bousculez pas votre proche, **respectez les silences**, répétez ce qu'il vous a dit, pour montrer que vous l'écoutez activement. **Valorisez votre proche** en réagissant avec enthousiasme et en affirmant que ce qu'il raconte est sensé.
- ✓ **Clôturez l'activité en 3 temps** : d'abord, remerciez votre proche ; puis, demandez-lui s'il a apprécié cette activité ; enfin, demandez-lui s'il aimerait recommencer !



PRÉPARATION EN AMONT :



✓ **Sélectionnez quelques objets qui évoquent les jouets et jeux d'autrefois** à votre proche ou qui sont représentés dans les images sélectionnées, et disposez-les sur un plateau. Choisissez si possible des objets familiers : **des vêtements, des photos, des petits objets liés aux loisirs d'antan... Soyez créatifs !**

- ✓ **Imprimez et découpez chacune des images** ci-après en format carte postale.
- ✓ **Imprimez les poèmes.**



MATÉRIEL ET RESSOURCES :

Musiques : les liens cliquables

- ✓ **Berthe Sylva - Le Jouet**
- ✓ **Caroline - Le jeu du téléphone**
- ✓ **Claude François - Le jouet extraordinaire**
- ✓ **Guy Berry - La révolte des joujoux**
- ✓ **Marc Gélinas - Les jeux du Québec**

Images : Dans les pages suivantes vous trouverez les images à découper.



DÉROULÉ DE L'ATELIER :

- 1. Proposez à votre proche d'écouter** ensemble de la musique et invitez-le à s'asseoir à vos côtés.
- 2. Lancez l'une des 5 chansons** que nous avons sélectionnées pour vous.
- 3. Puis, évoquez les jouet et jeux que votre proche pouvait aimer :** demandez à votre proche quels étaient ses jouets préférés. Enclenchez ainsi la conversation, en lui montrant des photos.
- 4. Pour alimenter l'échange,** donnez à votre proche l'une des images que vous avez découpées : laissez-le réagir et s'il ne réagit pas, posez-lui les questions que nous vous avons soufflées, ou toute autre qui vous viendrait à l'esprit.
- 5. Installez les objets que vous avez sélectionnés sur un plateau,** et proposez-lui d'en prendre un, de jouer avec, de l'observer, de le sentir, de goûter et de raconter ce que cela évoque.
- 6. Vous pouvez aussi lancer une deuxième chanson,** et en écouter les paroles attentivement avec votre proche. Interrogez-le sur ce qui l'a marqué dans cette chanson, si certaines paroles lui évoquent des souvenirs. N'hésitez pas à utiliser les questions que nous avons préparées.
- 7. Proposez-lui de lire ensemble le poème de l'atelier.** Demandez-lui s'il souhaite le lire lui-même ou s'il préfère que vous le lisiez. Laissez votre proche réagir aux vers et, après, s'il n'a rien dit, demandez-lui s'il a aimé ce poème ? Ce qui lui a semblé beau et pourquoi ? Si certains mots l'ont touché, lui ont rappelé des souvenirs ?



DÉROULÉ DE L'ATELIER (SUITE) :

8. Continuez ainsi l'atelier : alternez musiques, poèmes, manipulation des objets et montrez à votre proche les images. Laissez-le réagir, vous livrer des confidences, laisser libre cours à son imagination. N'hésitez pas à lui poser des questions si la conversation s'estompe (propositions de questions ci-dessus pour chaque tableau).

Pour le stimuler, donnez-lui des objets qui sont en lien avec les tableaux que vous lui montrez.

9. Soyez à l'écoute de votre proche, n'hésitez pas à interrompre l'atelier à tout moment, s'il se fatigue.

Vous pourrez éventuellement reprendre la conversation plus tard.

10. A la fin, remerciez votre proche, demandez-lui si cette activité lui a plu et s'il souhaite continuer une prochaine fois !

IMAGE N°1

LES JEUX ET JOUETS D'AUTREFOIS
NORMAN ROCKWELL - "PAINTING THE LITTLE HOUSE"





IMAGE N°1



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

A quoi jouiez-vous quand vous étiez enfant ?

QUESTION 2 :

Aviez-vous fabriqué une maison en bois pour vous amuser ?

QUESTION 3 :

Aviez-vous un jouet préféré ?

QUESTION 4 :

Rappelez vous d'un cadeau d'anniversaire ou de Noël qui vous avait particulièrement plu enfant ?

IMAGE N°2

LES JEUX ET JOUETS D'AUTREFOIS
THOMAS EAKINS - "BABY AT PLAY"





IMAGE N°2



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Racontez-nous des jeux que vous aimiez faire chez vous seul ou avec votre famille !

QUESTION 2 :

Quels souvenirs gardez-vous des jeux en plein air ?

IMAGE N°3

LES JEUX ET JOUETS D'AUTREFOIS





IMAGE N°3



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Et à l'école, à quoi jouiez-vous?

QUESTION 2 :

Quels étaient les prénoms de vos meilleurs copains de jeux à l'école?

IMAGE N°4

LES JEUX ET JOUETS D'AUTREFOIS





IMAGE N°4



LES QUESTIONS :

QUESTION 1 :

Avez-vous déjà créé vos propres jeux ?

QUESTION 2 :

Possédez-vous encore certains de ses jeux ?



FINISSONS AVEC UN POÈME

"DANS LE GRENIER DE MA GRAND-MÈRE"
DE CLAUDE CLÉMENT

“

*Ma grand-mère a un grenier
plein de toiles d'araignée ;
mais dans les coffres de bois
on y trouve des merveilles :
de vieux jouets d'autrefois,
des dentelles, des corbeilles,
des fourchettes édentées,
des guitares, des poupées,
des livres lourds de poussière,
un berceau, une théière
et un très joli pantin
au pantalon de satin...*

*Mais moi, ce que je préfère,
c'est la robe de mariée
avec ses fleurs d'oranger
toutes jaunies par le temps.
Qu'elle était belle, grand-mère,
quand elle avait dix-huit ans !*

AUTRES PHOTOS D'INSPIRATION

