

Une affaire de famille

MISE EN CONTEXTE

Dans notre mémoire, les connaissances sont organisées en catégories ou familles (animaux, fruits, légumes, vêtements, etc.), ce qui permet de les retrouver plus facilement et de maximiser l'espace. C'est un peu comme dans une bibliothèque : les livres sont d'abord rangés par genre (encyclopédies, romans, recueils de poèmes, etc.) puis par sous-genres (romans policiers, romans de science-fiction, romans autobiographiques, etc.) et finalement par ordre alphabétique. Ce système de classement permet d'accéder très rapidement à l'item recherché; le livre dans le cas de la bibliothèque, le mot ou l'information dans le cas de notre mémoire. L'organisation efficiente de nos connaissances, ou la catégorisation, nous permet d'être efficace dans la vie quotidienne et de faire des apprentissages.

Cette habileté peut être altérée chez les personnes aphasiques et entraîne alors des délais de réponse, des hésitations (ex : je cherche le ... le ... le lait) ou l'utilisation erronée d'un mot qui fait partie de la même catégorie (ex : je veux une fraise - en parlant d'une pomme).

OBJECTIF

Cet atelier a pour objectif de stimuler l'habileté des participants à activer les catégories de mots, ainsi qu'à reconnaître et expliquer les relations qui existent entre eux.

MATÉRIEL REQUIS

- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| ✓ Tableaux de catégories | ✓ Support visuel imagé |
| ✓ Lettres (en annexe) | ✓ Support visuel écrit |
| ✓ Jeu <i>Nomme la catégorie</i> | ✓ Enveloppe |

PRÉPARATION

- ✓ Imprimer le jeu *Nomme la catégorie*
- ✓ Imprimer et découper les tableaux de catégories.
- ✓ Imprimer, découper et ranger dans l'enveloppe les lettres du jeu *Parlignories*

ACTIVITÉS

N.B. Les losanges indiquent le niveau de difficulté de l'activité. Plus les losanges sont nombreux, plus les participants auront besoin de support.

1. Discussion de groupe sur la catégorisation ♦

- ✓ L'animateur explique le contexte de l'atelier (voir *mise en contexte*).
- ✓ Il lance ensuite la discussion avec l'exemple du réfrigérateur en demandant au groupe : *est-ce que vos aliments sont rangés n'importe comment dans votre frigo à la maison?*
 - *Avez-vous une section pour les fruits et légumes ?*
 - *Une section pour les produits laitiers (fromage, yogourt, etc.)?*
 - *Mettez-vous la viande avec le pain?*
- ✓ L'animateur conclut ensuite l'exemple en disant : *Vous avez probablement votre manière bien à vous de ranger vos aliments dans le réfrigérateur, dans le garde-manger ou dans vos armoires MAIS vous le faites pour les mêmes raisons :*
 1. *Bien utiliser l'espace.*
 2. *Retrouver rapidement les aliments.*
- ✓ L'animateur poursuit en invitant les participants à discuter de la manière dont on range les vêtements, dont on fait un budget, etc. Il explique que tout cela découle du besoin qu'a notre cerveau d'organiser les connaissances de manière logique et efficace. Il fait ensuite le lien avec la manière dont sont rangées les connaissances en mémoire, soit par catégories ou familles.
- ✓ L'animateur conclut la discussion en mentionnant que les grandes catégories comme les aliments, les animaux, les couleurs, les saisons, etc. sont généralement partagées par l'ensemble des individus :
 - Aliments = fruits, légumes, viande, légumineuses, graines...
 - Animaux = de la mer, de la ferme, mammifères, poissons ...
 - Couleurs = chaudes, froides, foncées, pâles...

Une affaire de famille

2. Jeu "Nomme la catégorie" ♦♦

- ✓ L'animateur distribue une copie des supports visuels (imagé et écrit) à chaque participant.
- ✓ Il explique le jeu et son déroulement :
 - Ce jeu se joue de manière individuelle.
 - À chaque tour, un participant est désigné par l'animateur.
 - Des paires de mots sont présentées une à une au participant qui doit alors nommer (ou pointer sur le support) la catégorie ou famille à laquelle ces paires de mots appartiennent.
 - L'animateur mentionne aussi que plusieurs bonnes réponses sont parfois possibles pour certaines paires de mots.
 - Ex : ballon de basket et orange = objets ronds ET objets de couleur orange
 - L'animateur termine en invitant les participants à utiliser des mots précis
 - Ex : fourchette et cuillère = ustensiles ET NON affaires pour manger avec.

3. Jeu 'Parligories' ♦♦♦

- ✓ L'animateur explique le jeu et son déroulement :
 - Ce jeu se joue de manière individuelle ou en équipe de 2 personnes.
 - Un tableau de catégories est remis par l'animateur à chaque participant ou chaque équipe.
 - À chaque tour, l'animateur pige une lettre dans une enveloppe et invite ensuite les participants à trouver un ou plusieurs mots débutant avec cette lettre pour les différentes catégories du tableau. Les participants peuvent inscrire les mots trouvés dans le tableau de catégories.
 - Une fois le temps écoulé (2 à 3 minutes par tableau), l'animateur revient en grand groupe et demande aux participants de présenter leurs réponses pour chaque catégorie. Les participants s'attribuent un point pour chaque mot trouvé.
 - Le jeu se poursuit avec un nouveau tableau de catégories.