

Petit point théorique : plusieurs types de mémoires :

Mémoire à long terme : souvenirs stockés très longtemps, on pourra les retrouver pendant des mois, des années. On trouve par exemple la mémoire procédurale : informations relatives aux procédures cognitives et motrices (ex. : faire du vélo, écrire, conduire), la mémoire sémantique : des acquis, des connaissances, de la culture générale (ex. : savoir qui était Henry IV, où se trouve le Brésil) et la mémoire épisodique : informations relatives à notre vécu (ex. : mariage, actes terroristes du 11 septembre aux USA)

Mémoire à court terme : informations qui n'ont pas vocation à être retenues très longtemps et qui n'ont rien à faire dans la mémoire à long terme (ex. : se souvenir de la place des étiquettes sur le bureau pour faire un exercice).

La mémoire de travail (MDT) est une mémoire à court-terme qui permet de retenir les informations pour un temps court, tout en effectuant une activité en parallèle ou en effectuant un traitement sur ce qui est mémorisé. Plus concrètement, si on vous demande de retenir un numéro de téléphone et de noter le nom de la personne dans votre téléphone portable, vous êtes obligé d'activer votre mémoire de travail. Dans cet exercice, vous devez retenir dans votre tête le numéro de téléphone de ce correspondant tout en écrivant son nom et prénom. Vous faites donc bien une activité de mémorisation et une activité de traitement en même temps.

La mémoire de travail est composée des 3 modules : administrateur central, boucle phonologique (mémoire à court terme verbale) et calepin visuo-spatial (mémoire à court terme visuo-spatiale). Cf. <http://www.neuropsychologue-loire.com/medias/files/la-memoire-de-travail-a-l-ecole.pdf> pour plus d'informations.

La mémoire de travail est liée à la mémoire à long terme. En effet, les informations qui arrivent à la mémoire de travail pour être traitées sont mises en lien avec des informations déjà existantes en mémoire à long-terme. C'est pour cela qu'il est plus facile de mémoriser des informations « connues » que des informations totalement inconnues (mémoriser la suite suivante : Thé-Chocolat-croissant-Cuiller ; est plus facile que de mémoriser cette suite de mots inconnus : gliche-samande-fuijon-supard).

Démarche souhaitable :

- Atelier de 20 min maximum car ils demandent beaucoup d'attention et sont très fatigants
- A effectuer 2 à 3 fois par semaine
- User et abuser de la verbalisation des élèves (métacognition) : comment as-tu fait ? (même si c'est très difficile pour des enfants très jeunes, je pense là plus à une habitude : comprendre qu'on ne fait pas les choses au hasard)
- Varier les types de mémoires utilisés, ne pas travailler qu'une mémoire (piocher dans les différents items)
- Avant la séance, expliquer l'objectif : faire travailler sa mémoire, l'entraîner pour mieux apprendre ensuite
- Attention, si l'élève n'est pas attentif au moment de l'atelier, il ne peut pas mémoriser.
- Penser au transfert que l'on peut faire en classe c'est-à-dire aux liens que l'on peut faire avec les activités de classe.

MEMOIRE A COURT TERME

Auditivo verbale :

- **SERIES DE NOMBRES A REDIRE**

Une suite de nombres est annoncée clairement. L'élève doit répéter la suite, immédiatement puis en différé dans le bon ordre et sans oublier. On allongera la liste ou non selon les difficultés des élèves.

- **RYTHMES A REPRODUIRE**

Je tape dans mes mains et tu dois répéter la même chose.

- **HISTOIRE LUE**

Une histoire courte est lue à l'élève. Demandez-lui ensuite de donner des détails sur cette histoire (nom des personnages, âge, habillement...)

- **ECOUTES DE BRUITS**

Ecouter plusieurs bruits (cris d'animaux, bruits du quotidien, ...). Ensuite, l'élève prend les images correspondantes à ces bruits parmi plusieurs étiquettes. Cf.

<http://dessinemoiunehistoire.net/loto-sonore/>

Visuo spatiale

- **MEMORY**

Avec des supports pédagogiques (nombres, lettres, constellations, ...) ou non (dessins par exemple)

- **JEU DE LA DIFFERENCE**

Trouver les différences entre deux dessins.

- **JEU DES SERIES**

Une série de symboles inconnus des élèves est proposée. Les élèves la mémorise et la redonne dans le bon ordre. Cela peut-être fait avec des personnages (scénariser une course par exemple avec un ordre d'arrivée) ou des objets inconnus des élèves.

- **JEU DU SIMON**

Sans la composante sonore : <http://www.jeu-test-ma-memoire.com/autres-jeux-de-memoire/jeu-du-simon>, <https://www.google.fr/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=jeu+du+simon&tbm=shop&spd=14588056780507740360>

- **JEUX DU COMMERCE :**

- ✓ jeu « Pique plumes » chez « Gigamic » : <http://www.oxybul.com/jeux-de-societe/jeux-de-parcours-et-strategie/jeu-de-societe-pique-plume/produit/503594>
- ✓ jeu « Dyamy le petit indien » chez « Haba » : <http://www.espritjeu.com/jeu-de-societe/dyami-le-petit-indien.html>

Auditivo verbale et visuo spatial

- **LE DESSIN**

Vous tracez un dessin devant l'élève (une maison, une tête...). Pendant qu'il ferme les yeux, un élément est ajouté, ôté ou modifié. Il faut le retrouver.

- **JEUX DU COMMERCE :**

- ✓ jeu « les sardines » chez « Djeco » (mais c'est peut-être un peu dur pour des MS) : <http://www.mot-a-mot.com/sardines-p2487.html>
- ✓ « Brainbox des tout petits » : <https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/brainbox-des-tout-petits>

Kinesthésique et / ou sensorielle

- **GESTES A REPRODUIRE**

Je fais plusieurs gestes et tu dois reproduire la série.

- **GESTES DANS LE DOS**

Tracer un dessin, une série de symboles dans le dos par exemple

Exercices pour développer la mémoire de travail

(activités avec un traitement sur l'information)

Auditivo verbale :

- **SERIES DE NOMBRES A REDIRE**

Une suite de nombres est annoncée clairement. L'élève doit répéter la suite, immédiatement puis en différé dans le sens inverse et sans oubli. On allongera la liste ou non selon les difficultés des élèves.

- **ECOUTES DE BRUITS**

Ecouter plusieurs bruits (cris d'animaux, bruits du quotidien, ...). Ensuite, l'élève prend les images correspondantes à ces bruits parmi plusieurs étiquettes et les redonne dans l'ordre inverse de leur écoute.

Visuo spatiale

Podium : une série de symboles inconnus des élèves est proposée. Les élèves la mémorise et la redonne à l'envers. Cela peut-être fait avec des personnages (scénariser une course par exemple avec un ordre d'arrivée inversé.) ou des symboles, des objets.

Auditivo verbale et visuo spatial

- **KIM VISUEL**

Une série d'objets, de dessins, de mots..... est proposée à l'observation de l'élève puis cachée. On la représente ensuite avec :

Soit un élément enlevé : lequel ?

Soit un élément déplacé : lequel ?

Soit un élément remplacé : lequel ?

On mélange tous les éléments et on en enlève un. Lequel ?

- **SUITES D'IMAGES**

4 images sont montrées rapidement. Il faut ensuite retrouver parmi x images, celles qui ont été montrées.

Podium : avec des objets, symboles, personnages connus des élèves.

- **JEUX DU COMMERCE :**

✓ Jeu « Pippo » chez « Gigamic » : <http://www.gigamic.com/jeu/pippo> (*attention, capacité de déduction en plus*)

✓ Jeu « Cache-toi vite » chez « Haba » : <http://www.mot-a-mot.com/cache-toi-vite--p3463.html> (*attention, le dénombrement entre en jeu*)

Kinesthésique et / ou sensorielle

- **GESTES A REPRODUIRE**

Je fais plusieurs gestes et tu dois reproduire la série à l'envers.

Tracer un dessin, une série de symboles dans le dos par exemple et la reproduire dans l'ordre inverse.

Aller plus loin

<http://www.mot-a-mot.com/100-idees-pour-developper-la-memoire-des-enfants-p3102.html> (beaucoup d'idées à piocher)

<http://www.neuropsychologue-loire.com/medias/files/la-memoire-de-travail-a-l-ecole.pdf> (dossier complet sur la mémoire de travail)