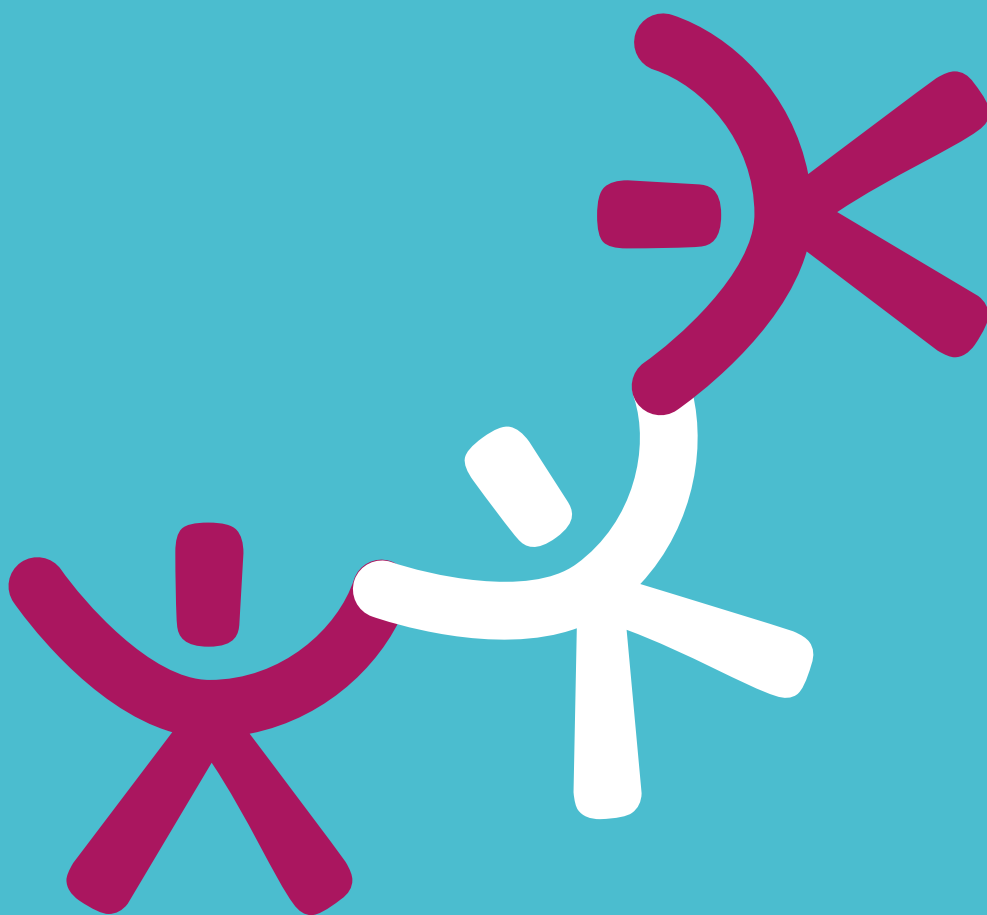


TRAME DE STIMULATION COGNITIVE PAR TÉLÉPHONE

à destination
des professionnels de santé



INNOVER POUR SERVIR L'AUTONOMIE

Compte-tenu de l'urgence sanitaire due à l'épidémie de Coronavirus, ainsi que des différentes résolutions du gouvernement ces derniers jours, il nous semble essentiel de nous adapter pour faire face, ensemble, à la situation.

Comme vous le savez, suite aux annonces de fermeture des établissements d'accueil de jour de personnes âgées, puis plus récemment d'un "confinement général", les professionnels de santé sont amenés à limiter les visites au domicile des personnes fragilisées.

Dans ce contexte, les professionnels de l'association Delta 7 se sont mobilisés pour répondre à deux questions cruciales : Comment proposer un programme d'accompagnement des personnes âgées fragiles, à distance, dans la continuité de ce dont ils bénéficiaient habituellement, en étant présents un ou plusieurs jours par semaine en centre d'accueil de jour ? Et comment assurer un suivi régulier de leur état de santé, et un maintien des activités de stimulation cognitive ?

→ Un support a alors été imaginé. Il s'adresse aux professionnels de santé et propose une trame de conduite d'entretiens téléphoniques à visée de stimulation cognitive.

Nous tenons à saluer les équipes de Casa Delta 7, en particulier les neuropsychologues, notamment Lina Amama qui a porté le projet. En un temps record, avec beaucoup d'engagement, de professionnalisme et de générosité, ils ont réussi le pari de proposer une solution, qui s'avère viable après nos premiers essais.

Il est essentiel pour nous de vous partager ce travail en espérant qu'il puisse être un support pour vous, vos collègues ou vos équipes, afin de soutenir ces personnes fragilisées dans leurs capacités cognitives et confinées au domicile.

Nous remercions chaleureusement l'Agence Régionale de Santé d'Île-de-France, la Direction de l'Action Sociale, de l'Enfance et de la Santé de Paris et le département du Val de Marne, ainsi que le Conseil d'Administration de Delta 7 pour leur confiance qui nous permet, dans ces circonstances exceptionnelles de mener notre expérimentation d'un dispositif innovant : le Centre d'Accueil de Jour "Hors les Murs". Ce support est une première réalisation issue de l'expérimentation.

Toute l'équipe projet du Dispositif Innovant Centre d'Accueil de Jour "Hors les murs."

Contenu réalisé par : Lina AMAMA, neuropsychologue avec le support de Jennifer CORJON, Mana BATHAEE et Jérémie GLEDEL, neuropsychologues, Guillaume Limouzin, Malika Berkane et Isabelle Achheb, aides médico-psychologiques, ainsi que Doriane COUDURIER, infirmière et directrice générale adjointe de Delta 7.

Pour nous contacter :

pro.casahorslesmurs@delta7.org

SOMMAIRE



Objectifs de ces ateliers téléphoniques ?	4
Introduction	5
Exercices	5
Mémoire de travail	6
Mémoire sémantique	9
Catégorisation	14
Fluences	15
Mémoire épisodique	17
Attention	19
Gnosies	20
Planification	21



OBJECTIFS DE CES ATELIERS TÉLÉPHONIQUES ?

- Maintenir la stimulation et tenter d'éviter une dégradation cognitive brutale due à l'inactivité cérébrale.
- Permettre un suivi de l'état cognitif, thymique et de la santé générale du bénéficiaire.
- Maintenir le lien/la relation avec le patient et éviter l'isolement social.
- Permettre l'installation d'une routine créée par la ritualisation de ces ateliers : meilleurs repères temporels si les appels se font régulièrement.

**DURÉE
MOYENNE
DE L'APPEL :
30 MINUTES**



À NOTER

- Cette trame d'ateliers de stimulation cognitive par téléphone a été réalisée par une équipe pluri-professionnelle, dont 4 neuropsychologues, dans le contexte de confinement lié à la propagation du Covid-19. **Elle s'adresse à tout professionnel de santé ayant une expertise dans la conduite d'atelier de stimulation auprès d'un public gériatrique.**
- L'association Delta 7 vous propose ces exercices qui nous espérons vous seront utiles, mais n'hésitez pas à nous faire des remarques et suggestions afin d'améliorer ce support d'exercices.



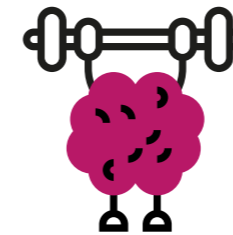
INTRODUCTION

(5 à 10 minutes)

- ÉTAPE 1** Présentation (prénom, fonction, lieu d'exercice).
- ÉTAPE 2** Présenter la raison de l'appel et la durée (environ 30 minutes). S'assurer donc que le bénéficiaire est installé confortablement et en sécurité.
- ÉTAPE 3** Demander l'état/l'humeur du jour. Leur demander ce qu'ils font en ce moment, s'ils ont eu de la visite, etc...
- ÉTAPE 4** Demander l'état de santé général si nécessaire en fonction du contexte médical du patient.
- ÉTAPE 5** Évaluer l'orientation temporelle : "Nous sommes quel jour, quel mois, quelle année, quelle saison ?"
- ÉTAPE 6** Introduire l'atelier en précisant son intérêt et la nécessité d'une mobilisation pleine de l'attention.



Il est important de déterminer pendant l'introduction si le bénéficiaire est dans un contexte favorable à la stimulation cognitive téléphonique. S'il est trop angoissé, fatigué, perturbé par des événements externes, ne pas hésiter à le reporter à un autre moment et remplacer l'atelier par un temps d'écoute clinique.



EXERCICES

(environ 15 minutes)

- Vous pouvez réaliser 1 à 3 exercices selon les capacités du bénéficiaire : l'enjeu est de privilégier la qualité de la stimulation cognitive plutôt que la quantité.
- Les exercices que vous choisissez sont à adapter selon votre appréciation du niveau du bénéficiaire (qui peut être différent selon la pathologie et les fonctions cognitives préservées).
- N'hésitez pas à commencer par un niveau plus bas que celui que vous estimez être de la personne et augmentez ou diminuez le niveau en fonction des réponses.
- Il est important de stimuler les fonctions cognitives que le bénéficiaire a encore la capacité d'utiliser : éviter les mises en échec et réassurez le au maximum. Si le patient est en échec, arrêtez l'exercice. L'objectif est plus ici de stimuler et prendre du plaisir.
- Terminez par un exercice accessible et possiblement réussi par le bénéficiaire (revalorisation des fonctions préservées).

FIN DE L'APPEL (environ 5 minutes)

- Rappel des fonctions stimulées lors de l'atelier téléphonique.
- S'assurer d'avoir maintenu une sécurité psychique suffisante pour le bénéficiaire : comment s'est passée la séance, comment se sent-il actuellement ?
- Évoquer la date du prochain appel et lui donner rendez-vous afin de maintenir la continuité.

**Bonne
séance !**



MÉMOIRE DE TRAVAIL

(MDT)

Définition

- La mémoire de travail permet de stocker et de manipuler des informations pendant un court instant (quelques secondes) tout en réalisant une activité. On peut également l'appeler mémoire à court terme.
- Elle nécessite une attention soutenue et une bonne résistance à l'interférence (distraction produite par des évènements externes ou nos pensées).
- Elle conditionne le bon déroulement de nos activités quotidiennes : maintenir une conversation, la lecture, la recherche d'une information, etc.

Dans quel contexte ?

- Proposez ces exercices en début d'appel quand l'attention peut encore être pleinement mobilisée.
- Évitez de proposer ce type d'exercices aux patients avec des troubles des fonctions exécutives trop prononcés (l'attention étant plus difficilement mobilisable).

MDT1 : ÉPELLATION DE MOTS À L'ENDROIT

→ *Épelez dans l'ordre les mots suivants (choisir quelques mots en fonction du niveau du patient et augmenter progressivement le niveau s'il réussit).*

→ *Je vais vous donner des mots et vous devez me les épeler à l'endroit. Par exemple, si je vous dis Rue vous devez me dire R U E.*

NIVEAU 1 : 3 LETTRES

Sol - Toi - Cou - Sel - Moi - Riz - Rat - Zen - Ail - But - Car - Cri - Bal - Gaz - Cil - Boa - Dos - Duo - Coq - Bec - Bar - Duc - Bol - Air - Âne - Arc - Gel - Feu - Est - Sac - Sec - Zoo

NIVEAU 2 : 4 LETTRES

Clou - Doux - Aube - Bleu - Chic - Film - Gris - Haut - Juge - Lion - Lire - Obus - Réel - Rêve - Trio - Zéro - Zone - Tube - Soin - Sage - Roue - Ruse - Voir - Star - Vert - Voix - Tour

NIVEAU 3 : 5 LETTRES

Blanc - Bocal - Blond - Bisou - Beige - Canal - Canne - Brise - Bruit - Aller - Alpin - Amour - Agile - Balai - Lisse - Aphte - Sapin - Zeste - Gamin - Salle - Potin - Vivre - Chant - Soupe - Terne - Boite - Belle - Foule - Gomme - Selle

NIVEAU 4 : 6 LETTRES

Bronze - Argent - Porter - Rompre - Flancs - Pilote - Chasse - Écrire - Adapte - Aduler - Adulte - Action - Agiter - Bavoire - Battre - Barrer - Basale - Cadran - Cabane - Confit - Danser - Dosage - Enfant - Ethnie - Exiger - Fermer - Banane - Cerise - Empire - Milice

NIVEAU 5 : 7 LETTRES

Chiffre - Abandon - Abriter - Adoptif - Bancale - Cadeaux - Cagoule - Cantine - Déduire - Bermuda - Caution - Censure - Conduit - Demeure - Dommage - Empiler - Envahir - Fantôme - Foulard - Grimace - Voyager

MDT2 : ÉPELLATION DE MOTS À L'ENVERS

→ *Épeler les mots suivant à l'envers (choisir quelques mots en fonction du niveau du patient et augmenter progressivement le niveau s'il réussit).*

→ *Je vais vous donner des mots et vous devez me les épeler à l'envers. Par exemple, si je vous dis Rue vous devez me dire E U R.*

NIVEAU 1 : 2 LETTRES

Me - Je - Tu - De - On - Ta - Vu - La - Le - Ça - Ce - Et - Do - Ré - Mi - Fa - Ci - Va - Or - Si - Un - Ou

NIVEAU 2 : 3 LETTRES

Sol - Toi - Cou - Sel - Moi - Riz - Rat - Zen - Ail - But - Car - Cri - Bal - Gaz - Cil - Boa - Dos - Duo - Coq - Bec - Bar - Duc - Bol - Air - Âne - Arc - Gel - Feu - Est - Sac - Sec - Zoo

NIVEAU 3 : 4 LETTRES

Clou - Doux - Aube - Bleu - Chic - Film - Gris - Haut - Juge - Lion - Lire - Obus - Réel - Rêve - Trio - Zéro - Zone - Tube - Soin - Sage - Roue - Ruse - Voir - Star - Vert - Voix - Tour

NIVEAU 4 : 5 LETTRES

Blanc - Bocal - Blond - Bisou - Beige - Canal - Canne - Brise - Bruit - Aller - Alpin - Amour - Agile - Balai - Lisse - Aphte - Sapin - Zeste - Gamin - Salle - Potin - Vivre - Chant - Soupe - Terne - Boite - Belle - Foule - Gomme - Selle

NIVEAU 5 : 6 LETTRES

Bronze - Argent - Porter - Rompre - Flancs - Pilote - Chasse - Écrire - Adapte - Aduler - Adulte - Action - Agiter - Bavoire - Battre - Barrer - Basale - Cadran - Cabane - Confit - Danser - Dosage - Enfant - Ethnie - Exiger - Fermer - Banane - Cerise - Empire - Milice

MDT2 : ANAGRAMMES

ATTENTION : à ne réaliser que si la personne est capable de mettre le téléphone en haut-parleur et se munir d'un stylo et d'un papier.

→ *Je vous invite pour cet exercice à vous munir d'un papier et d'un stylo.*

→ *Je vais vous donner dans n'importe quel ordre des lettres. Celles-ci forment des mots. Le but est que vous trouviez ces mots en remplaçant les lettres dans l'ordre.*

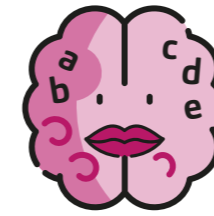
• Précisez le thème au bénéficiaire.

• Ne pas hésiter à indiquer lorsque le bénéficiaire a des difficultés à démarrer.

NIVEAU 1

LÉGUMES : d i s r a (Radis), l a d e s a (Salade), o u c h x (choux), r e a u p o l (poireau), v e t n a (navet), c o t h a r i (haricot)

ANIMAUX : i o n l (lion), c h e v a (vache), c h t a (chat), o i s s p o n (poisson), a t r (rat), b i s b r e (brebis)



MÉMOIRE SÉMANTIQUE (MS)

NIVEAU 2

FRUITS : i w i k (kiwi), e n a n a b (banana), n a i s r i (raisin), i t r n o c (citron), m b i o s a e r f (framboise), y r m l l i t e (myrtille)

VÊTEMENTS : a o n a n t p l (pantalon), u a s s c h e t t e (chaussette), a l e ç s n o (caleçon), m e s i c h e (chemise), m a e b l e p i m r (impermeable), r b a d é u e r d (débardeur)

NIVEAU 3

PROFESSION : e u k s e i i n h é p r a t t (kinésithérapeute), n a r p h i e m a c (pharmacien), i c t r é c n i l e e (électricien), u e y s p c o l h g (psychologue), r e t a e s c é i r (secrétaire), i e n c r u h g i r (chirurgien)

MDT4 : CHANGER UNE LETTRE

→ En changeant 1 lettre donnez de nouveaux mots.

→ Donnez à chaque fois le premier mot.

NIVEAU 1

Fil => Cil
Niche => Fiche
Livre => Libre
Toile => Voile
Aigre => Aigle

NIVEAU 2

Titre => Tigre
Cerveau => Cerceau
Couloir => Vouloir/Pouvoir
Pomme => Somme
Soutenir => Souvenir

NIVEAU 3

Estomper => Estamper
Écharpe => Écharde
Meringue => Seringue
Abjurer => Adjurer
Allusion => Illusion

MDT5 : CALCULS MENTAUX

→ Nous allons maintenant faire un peu de calcul mental. Je vais vous donner des opérations et vous devez me donner le résultat.

NIVEAU 1

13 + 7 = 20
9 - 4 = 5
40 + 13 = 53
100 - 20 = 80

NIVEAU 2

17 + 42 = 59
32 + 43 = 75
45 - 15 = 30
100 - 13 = 87

NIVEAU 3

56 + 24 = 80
112 - 13 = 99
403 + 47 = 450
67 - 18 = 49

NIVEAU 4

234 + 140 = 374
652 - 150 = 502
189 + 89 = 278
543 - 150 = 393

Définition

- La mémoire sémantique est celle du langage, des connaissances sur le monde et de soi.
- C'est l'une des mémoires les plus préservées au cours du vieillissement.
- La difficulté pour les malades est de retrouver en mémoire ces informations (processus de récupération).

Dans quel contexte ?

- Ces exercices permettent parfois de revaloriser les capacités du bénéficiaire. Ne pas hésiter à indiquer pour ce type d'exercices.
- Évitez de proposer ce type d'exercices aux patients présentant une dégénérescence sémantique trop importante.

MS1 : COMPLÉTEZ L'EXPRESSION/LE PROVERBE

NIVEAU 1 : EXPRESSIONS FRANÇAISES

→ Complétez l'expression suivante.

- 1) Tomber dans les ... (pommes).
- 2) Les doigts dans le... (nez).
- 3) En faire tout un ... (fromage).
- 4) Un froid de...(canard).
- 5) A bon chat bon ... (rat).
- 6) Qui dort... (dîne).
- 7) L'exception qui confirme la ...(règle).

NIVEAU 2 : PROVERBES FRANÇAIS

→ Complétez les proverbes suivants.

- 1) Mieux vaut (être seul) que (mal accompagné).
- 2) On n'est jamais mieux (servi) que (par soit même).
- 3) Ce n'est pas au vieux (singe) que l'on apprend à faire (la grimace).
- 4) Qui vole (un œuf) vole un (bœuf).
- 5) On ne mélange pas (les torchons) avec (les serviettes).
- 6) On ne fait pas (d'omelette) sans casser (des œufs).
- 7) Il ne faut pas vendre (la peau de l'ours) avant de l'avoir (tué).

NIVEAU 3 : PROVERBES OU EXPRESSIONS DE LA LANGUE FRANÇAISE CONTENANT LE MOT

→ *Donnez un proverbe ou une expression de la langue française contenant le mot.*

- 1) Moine (L'habit ne fait pas le moine).
- 2) Bœuf (Qui vole un œuf vole un bœuf).
- 3) Torchons (On ne mélange pas les torchons avec les serviettes).
- 4) Œufs (On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs).
- 5) Ours (Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué).
- 6) Taureau (Il faut prendre le taureau par les cornes).
- 7) Comptes/amis (Les bons comptes font les bons amis).

MS2 : JEU DES CAPITALES

→ *Trouvez la capitale des pays suivants.*

NIVEAU 1

- 1) France (Paris)
- 2) Italie (Rome)
- 3) Allemagne (Berlin)
- 4) États-Unis (Washington)
- 5) Japon (Tokyo)
- 6) Angleterre (Londres)

NIVEAU 2

- 1) Chine (Pékin)
- 2) Algérie (Alger)
- 3) Belgique (Bruxelles)
- 4) Brésil (Brasilia)
- 5) Espagne (Madrid)
- 6) Portugal (Lisbonne)

NIVEAU 3

- 1) Norvège (Oslo)
- 2) Australie (Canberra)
- 3) Maroc (Rabat)
- 4) Cambodge (Phnom Penh)
- 5) Pérou (Lima)
- 6) Autriche (Vienne).

MS3 : DÉFI MUSICAL

ATTENTION : à proposer si les problèmes d'auditions ne sont pas trop importants.

Faire écouter des musiques par téléphone (ex : Claude François, Edith Piaf, Jean Ferrà, Dalida, etc...)

NIVEAU 1 :

→ *Qui chante la chanson présentée ?*

NIVEAU 2 :

→ *Quel est le titre + le nom du chanteur de la chanson présentée ?*

NIVEAU 3 :

→ *Quel est le titre + le nom du chanteur + quelques paroles ?*

MS4 : PERSONNALITÉS CÉLÈBRES

Si le patient a des difficultés à trouver, vous pouvez l'indiquer en donnant un film où il apparaît, une de ses chansons, etc. ou avec la première lettre ou encore la première syllabe de la réponse.

NIVEAU 1 : PRÉNOMS D'ACTEURS

→ *Donnez-moi le prénom associé aux noms des acteurs suivants :*

- 1) Chaplin (Charlie)
- 2) Bardot (Brigitte)
- 3) Depardieu (Gérard)
- 4) Gabin (Jean)
- 5) De Funès (Louis)
- 6) Belmondo (Jean-Paul)
- 7) Delon (Alain)
- 8) Signoret (Simone)
- 9) Renaud (Line)
- 10) Cardinale (Claudia)

NIVEAU 2 : NOMS DE CHANTEURS

→ *Donnez-moi le nom de famille associé aux prénoms des chanteurs suivants :*

- 1) Claude (François)
- 2) Jean (Ferra)
- 3) Edith (Piaf)
- 4) Charles (Aznavour)
- 5) Elvis (Presley)
- 6) Frank (Sinatra)
- 7) Michel (Berger)
- 8) Ray (Charles)
- 9) Georges (Brassens)
- 10) Serge (Gainsbourg)

NIVEAU 3 : NOMS DE PERSONNALITÉS POLITIQUES

→ *Donnez-moi le nom de famille associé aux prénoms des personnalités politiques suivantes :*

- 1) Charles (De Gaulle)
- 2) Emmanuel (Macron)
- 3) Donald (Trump)
- 4) Angela (Merkel)
- 5) Winston (Churchill)
- 6) Georges (Pompidou)
- 7) Valéry (Giscard d'Estaing)
- 8) François (Mitterrand/Hollande)
- 9) Jacques (Chirac)
- 10) Barack (Obama)

NIVEAU 4 : NOMS D'ÉCRIVAINS

→ *Donnez-moi le nom de famille associé aux prénoms des écrivains suivants :*

- 1) Emile (Zola)
- 2) William (Shakespeare)
- 3) Charles (Baudelaire)
- 4) Jules (Verne)
- 5) Paul (Valéry)
- 6) Jean-Jacques (Rousseau)
- 7) Guy (De Maupassant)
- 8) Honoré (De Balzac)
- 9) Agatha (Christie)
- 10) Victor (Hugo)

MS5 : JEU DES DÉFINITIONS

→ Je vais vous donner une définition, trouvez le mot qui lui est associé (précisez le thème au patient).

NIVEAU 1 : MÉTIERS

- 1) Personne qui enseigne dans les écoles maternelles et élémentaires (instituteur ou maître(sse) ou professeur des écoles).
- 2) Personne dont le métier est de cultiver et d'entretenir les jardins (jardinier).
- 3) Personne chargée de rédiger le courrier de quelqu'un, de classer ses documents, de préparer ses dossiers, etc. (secrétaire).
- 4) Personne dont le métier est de cultiver la terre et/ou d'élever des animaux (agriculteur ou éventuellement maraîcher/cultivateur/éleveur).
- 5) Personne qui fait profession de plaider justice pour ses clients (Avocats).
- 6) Personne qui, par profession, soigne des malades et s'en occupe, sous la direction des médecins (infirmière).
- 7) Personne qui dirige la réalisation d'un film (réalisateur).
- 8) Employé qui distribue le courrier et les paquets envoyés par la poste (facteur).
- 9) Personne spécialisée dans le matériel et les installations électriques (électricien).
- 10) Personne principalement entraînée à combattre le feu, mais qui est apte à offrir une gamme de secours de diverses natures (pompier).

NIVEAU 2 : OBJETS

- 1) Table sur laquelle on écrit, travaille, munie parfois de tiroirs (bureau).
- 2) Outil formé d'un faisceau de poils qui est attaché à un manche et qui permet de peindre ou de coller (pinceau).
- 3) Appareil froid destiné aux cuisines qui permet de conserver à une température basse des aliments en tout genre (réfrigérateur).
- 4) Bijou, anneau que l'on met au doigt (bague).
- 5) Appareil de communication conçu pour transmettre la voix humaine et pouvoir communiquer à distance (téléphone).
- 6) Machine électronique qui permet de réaliser des opérations. On l'utilise plus communément pour traiter ses mails, faire du traitement de texte, etc. (ordinateur).
- 7) Pièce de vaisselle à fond plat dans laquelle on mange (assiette).
- 8) Appareil au charbon de bois, pour faire des grillades en plein air (barbecue).
- 9) Bac que l'on trouve dans une cuisine, muni d'un robinet pour l'alimenter en eau (évier).
- 10) Jouet d'enfant formé d'une pellicule caoutchouc très mince gonflée d'air ou de gaz (ballon).

NIVEAU 3 : PLANTES

- 1) Plante aromatique souvent utilisée pour préparer le thé oriental, elle peut être poivrée (menthe).
- 2) Plante à grande fleur jaune, cultivée pour ses graines oléagineuses (tournesol).
- 3) Arbre résineux (conifère) à tronc droit, dont les feuilles sont des aiguilles qui restent toujours vertes (sapin ou Pin).
- 4) Arbre d'Afrique tropicale, à tronc énorme et aux branches très étalées (baobab).
- 5) Plante aquatique à chlorophylle des eaux douces ou salées (algue).
- 6) Végétal qui n'a pas de racine. Se répand sur l'écorce des arbres ou sur les grosses pierres en milieu humide (mousse).
- 7) Plante tropicale à tige cylindrique, roseau à très longues tiges cylindriques (bambou).
- 8) Plante de la famille des Aloés cultivée pour ses propriétés cicatrisantes et cosmétiques (aloé Vera).
- 9) Plante grasse épineuse de la famille des cactacées (cactus).
- 10) Plante grimpante ou ligneuse, particulièrement souple que l'on trouve dans les forêts tropicales (liane).

MS6 : JEU DES SYNONYMES/ANTONYMES

NIVEAU 1

→ Donnez les contraires des mots suivants (donnez le premier mot, il peut y avoir plusieurs possibilités).

- 1) Grand => Petit
- 2) Faible => Fort
- 3) Pareil => Différent
- 4) Début => Fin
- 5) Tôt => Tard
- 6) Arrogant => Modeste
- 7) Audacieux => Timide
- 8) Courageux => Froussard/lâche/peureux
- 9) Idiot => Intelligent
- 10) Aigu => Grave

NIVEAU 2

→ Donnez les synonymes des mots suivants.

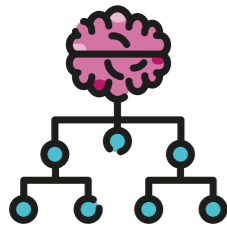
- 1) Énorme => Immense
- 2) Élégant => Attrayant/charmant
- 3) Adéquat => Approprié
- 4) Similaire => Pareil
- 5) Accessible => Proche
- 6) Contemporain => Récent/moderne

- 7) Franchise => Sincérité
- 8) Indulgence => Tolérance
- 9) Athlétique => Sportif
- 10) Costaud => Fort

NIVEAU 3

→ Donnez les synonymes et les contraires des mots suivants.

- 1) Agréable => Plaisant/Abominable
- 2) Ennuyant => Lassant/Amusant
- 3) Libre => Affranchi, Emancipé/Captif
- 4) Imprévu => Fortuit/Prévisible
- 5) Entretenu => Propre/ Sale
- 6) Compétent => Apte/Incompétent
- 7) Lourd => Pesant/Léger
- 8) Compact => Condensé/Éparpillé
- 9) Naturel => Authentique/Artificiel
- 10) Enthousiasme => Entraîné/Lassitude



CATÉGORISATION

(CA)

Définition

- La catégorisation est l'activité mentale qui consiste à répartir des éléments dans des classes en fonction de leur similarité et de leur propriété.
- Elle est conditionnée en partie par les connaissances sémantiques.

Dans quel contexte ?

- Évitez de proposer ce type d'exercices aux patients présentant des troubles frontaux trop importants.

TCA1 : QUELLE EST LA CATÉGORIE ?

→ Retrouvez des catégories associées aux listes de mots.

NIVEAU 1

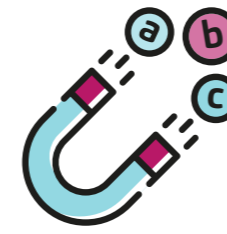
- 1) Poule, cochon, girafe, cheval, corbeau. (Animaux)
- 2) Citron, fraise, banane, pomme, kiwi. (Fruits)
- 3) Chêne, tulipe, herbes, menthe, sapin. (Plantes)

NIVEAU 2

- 1) Bureau, armoire, lit, tabouret, commode (Meubles).
- 2) Bar, saumon, lotte, anchois, requin (Poissons).
- 3) Illustrateur, policier, professeur, historien, architecte (Métiers).

NIVEAU 3

- 1) Chat, tigre, lion, panthère, guépard (félins).
- 2) Médecin, infirmière, aide-soignante, kinésithérapeute, ambulanciers (métiers du soins/santé).
- 3) Crayons, feuilles, calculatrices, stylos, agenda (fournitures).



FLUENCES

(F)

Définition

- La fluence est la capacité à retrouver spontanément en mémoire et à évoquer (à l'écrit ou à l'oral), des mots selon une consigne donnée et en un temps donné.
- Elle nécessite de bonnes stratégies de recherche en mémoire.
- Elle met en jeu : la mémoire, le langage et les fonctions exécutives.

Dans quel contexte ?

- Proposez les exercices les plus simples possibles pour les personnes présentant des troubles phasiques, si ces derniers restent modérés.
- Ne pas hésiter à réaliser des exercices de fluences phonologiques et catégorielles (les atteintes pouvant être différentes selon les malades).
- Ne pas hésiter à proposer des stratégies de recherches.

TF1 : FLUENCES VERBALES

- Donner un maximum de mots (noms, adverbes, verbes, etc.).
- Si le patient a du mal à commencer, donnez-lui des exemples et n'hésitez pas à lui redonner la consigne si vous voyez qu'il semble perdu.

NIVEAU 1 COMMENÇANT PAR :

- 1) La lettre L (logique, lettre, livre, loi, etc.).
- 2) La lettre P (poire, pieuvre, pyramide, pelle, prendre, etc.).
- 3) La lettre D (doigt, diriger, dynamique, déduire, etc.).
- 4) La lettre J (jouet, jeux, jarre, jeter, etc.).

NIVEAU 2 COMMENÇANT PAR :

- 1) Les lettres RE (retour, revenir, respect, rescapé, refouler, etc.).
- 2) Les lettres SOU (soupir, sourire, sous, soupe, etc.).
- 3) Les lettres ME (mettre, messe, meute, mentir, etc.).
- 4) Les lettres BA (balise, ballon, barricade, basse, bâton, balcon, etc.).

NIVEAU 3 TERMINANT PAR :

- 1) Ette (chouette, girouette, ciboulette, etc.)
- 2) Et (robinet, crochet, criquet, etc.).
- 3) Me (pomme, rime, crème, etc.).
- 4) Le (balle, cale, sale, etc..).

TF2 : FLUENCES CATÉGORIELLES

- Donnez un maximum de mots.
- Si le patient a du mal à commencer, donnez-lui des exemples et n'hésitez pas à lui redonner la consigne si vous voyez qu'il semble perdu.

NIVEAU 1

APPARTENANT À LA CATÉGORIE DES :

- 1) Animaux.
- 2) Vêtements.
- 3) Professions.

NIVEAU 2

APPARTENANT À LA CATÉGORIE DES :

- 1) Poissons.
- 2) Fleurs.
- 3) Légumes.

NIVEAU 3

APPARTENANT À LA CATÉGORIE DES :

- 1) Ustensiles de cuisines.
- 2) Professions médicales.
- 3) Jouets.

TF3 : ASSOCIATIONS PHONÉTIQUES

TOUS NIVEAUX

- Donnez des mots commençant par la fin des mots présentés.

Exemples :

- 1) Bavoir => Voiture
- 2) Béton => Tomber
- 3) Etc.



MÉMOIRE ÉPISODIQUE

(ME)

Définition

- La mémoire épisodique est la capacité d'enregistrer des informations et des événements et de pouvoir ensuite les récupérer en mémoire pour les utiliser.
- Elle nécessite de bonnes capacités attentionnelles au moment de l'encodage de l'information et de bonnes capacités de récupération.

Dans quel contexte ?

- Proposez les exercices les plus simples possibles pour les patients présentant une maladie d'Alzheimer à un stade léger et évitez ces exercices pour les patients ayant des troubles modérés.
- Ne pas hésiter à s'assurer du bon encodage de l'information en faisant répéter. Si vous voyez que cela n'est pas possible, ne pas insister et stoppez-vous.
- Ne pas hésiter à indiquer lors de la récupération.

TME1 : MÉMORISER LES HISTOIRES

TOUS NIVEAUX

- Je vais vous lire une histoire que je vous demande de mémoriser.

- Lisez des mini-histoires et posez des questions :

- 1) Quel est le ou les personnages de l'histoire ?
- 2) Où se déroule l'histoire ?
- 3) Quand se déroule l'histoire ?

TME2 : LIVRE AUDIO

TOUS NIVEAUX

- Lire une histoire que l'on pourrait lire d'une séance téléphonique à l'autre.
- Rappel de la séance précédente, etc.

TME3 : POÈMES

TOUS NIVEAUX

VERSION 1 : lecture de poèmes

VERSION 2 : création de poèmes

Selon la sensibilité et l'attrait du patient ainsi que du soignant.

TME4 : MÉMOIRE DES MOTS

- Donnez 3 à 5 mots à retenir.
- Tâche interférente : un calcul ou une devinette.
- Demandez les 3 à 5 mots.

NIVEAU 1

- Je vais vous donner 3 mots. Vous allez me répéter ces 3 mots puis essayer de les retenir.
Voici les 3 mots : Bulle, chaussette, chaise.
- Maintenant, comptez à rebours à partir de 20 (20, 19, 18, etc.).
- Pouvez-vous maintenant me donner les 3 mots de tout à l'heure ? (Bulle chaussette, chaise).

NIVEAU 2

- Je vais vous donner 4 mots. Vous allez me répéter ces 4 mots puis essayer de les retenir.
Voici les 4 mots : Prune, cahier, fenêtre, dentelle.
- Maintenant, comptez à rebours à partir de 20 (20, 19, 18, etc.).
- Pouvez-vous maintenant me donner les 4 mots de tout à l'heure ? (Prune, cahier, fenêtre, dentelle).

NIVEAU 3

- Je vais vous donner 5 mots. Vous allez me répéter ces 5 mots puis essayer de les retenir.
Voici les 5 mots : Pirate, château, crème, immense, serviette.
- Maintenant, comptez à rebours à partir de 20 (20, 19, 18, etc.).
- Pouvez-vous maintenant me donner les 5 mots de tout à l'heure ?
(Pirate, château, crème, immense, serviette).



ATTENTION

(AT)

Définition

- L'attention est notre capacité à nous concentrer sur un élément, une pensée ou une tâche donnée.
- Elle est nécessaire dans la quasi-totalité de nos tâches quotidiennes.
- Elle conditionne l'ensemble des fonctions cognitives (mémoire de travail, mémoire épisodique) et est très sensible à l'interférence.

Dans quel contexte ?

- Proposez ces exercices en début d'appel ou au court de l'atelier pour remobiliser l'attention du bénéficiaire.
- À éviter pour les personnes atteintes de troubles prononcés de l'audition.

TAT1 : ATTENTION AUDITIVE

- Je vais vous présenter une liste de mots. Repérez le mot qui est présenté 2 fois.

NIVEAU 1

Chien, pluie, danser, chien, motivation, manger.

NIVEAU 2

Soleil, parfum, jaune, système, ferme, soleil.

NIVEAU 3

Mystère, moitié, masculin, miroir, moule, mer, moitié, messe.



Définition

- Les gnosies sont les capacités à reconnaître par l'un des sens (en l'occurrence ici l'audition), la signification d'un "objet" et de se le représenter.

Dans quel contexte ?

- À éviter pour les personnes atteintes de troubles prononcés de l'audition.

TGN1 : SONS

→ *Je vais vous donner une liste de son, le but ici est de les identifier.*

NIVEAU 1

→ Présentez des bruits d'animaux.

NIVEAU 2

→ Présentez des voix humaines (identifiez si c'est la voix d'un homme, d'une femme, d'un enfant).

NIVEAU 3

→ Présentez des sons de matières (métal, plastique, tissus, bois, carrelages, etc.)



Définition

- La planification est la capacité de se donner des représentations schématiques, hiérarchisées de séquences d'actions ou d'opérations, pour atteindre un but.
- Elle fait partie de la grande famille des fonctions exécutives.
- Elle est conditionnée par de bonnes capacités d'organisation et de mises en place de stratégies.

Dans quel contexte ?

- Ce type d'exercice peut s'avérer laborieux pour les personnes atteintes de troubles exécutifs : adaptez le niveau d'exercice, indexez fortement et accompagnez (exemple : donnez le point de départ).

TPL1 : SITUATION DU QUOTIDIEN

NIVEAU 1

→ *Comment procéder pour mettre la table ?*

NIVEAU 2

→ *Comment procéder pour envoyer une lettre à la poste ?*

NIVEAU 3

→ *Comment procéder pour faire un gâteau au chocolat ?*



INNOVER POUR SERVIR L'AUTONOMIE

Association loi 1901 à but non lucratif

53, avenue de Saint Ouen 75017 PARIS

Tél. : 09 74 77 74 77 | info@delta7.org

www.delta7.org

**N'hésitez pas à vous abonner
à notre Newsletter
sur le site de l'association.**