

# La mémoire

Parcours thématique proposé par Réseau Canopé  
*Un parcours de Jean-Louis Jouanneaud*

## J'enseigne avec le cinéma

4 courts-métrages d'une durée totale de 14 minutes.

### Lost property

*Asa Lucander, Royaume-Uni, 2014*

---

### L'eau life

*Jeff Scher, États-Unis, 2007*

---

### Memory sprint

*Seth Boyden, États-Unis, 2015*

---

### Waves

*Lorenzo Fresta, États-Unis, 2014*



# La mémoire

par Jean-Louis Jouanneaud

Ne sommes-nous que notre mémoire ?

Se souvenir, oui, mais de quoi ?

Peut-on décider quels souvenirs nous voulons garder en mémoire ?

La mémoire, témoin direct de notre passé, prépare notre avenir car elle est essentiel au développement de notre personnalité.



L'eau Life © Jeff Scher

## Contextualisation Place dans les Programmes scolaires

Les programmes de l'école élémentaire font souvent référence au caractère indispensable de la mémorisation.

« Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents... », « Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris... », etc.

Pour pouvoir disposer des connaissances utiles à sa pleine réussite, l'enfant doit avoir conscience de la réalité de sa mémoire.

Quelle est-elle ? Comment fonctionne-t-elle ?  
Comment l'améliorer ? Sur quels « outils » repose-t-elle ?

Autant de questions auxquelles le visionnage des quatre films présentés ci-dessous pourra contribuer à donner des réponses.

## Présentation Objectif du parcours

La mémoire est un élément primordiale de la réussite de l'enfant à l'école : lorsqu'elle est performante car bien utilisée, elle aide à construire des savoirs qui seront étoffés pas à pas, année après année.

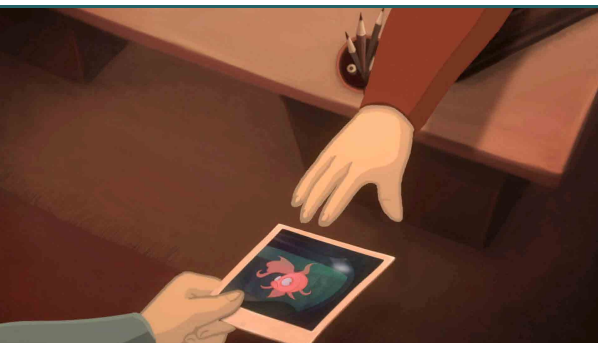
Pourtant, un nombre non négligeable d'élèves ne savent pas, ne peuvent pas, mobiliser leur mémoire. Ils se heurtent alors à d'importantes difficultés.

Voilà donc une opportunité de leur faire prendre conscience de ce qu'est la mémoire, de réfléchir sur quelques-uns de ses aspects ainsi que sur son fonctionnement.

C'est ce qui constitue l'objectif principal de ce parcours.

## Présentation des courts-métrages

4 courts-métrages d'une durée totale de 14 minutes.



Lost property © Asa Lucander

« **Lost property** » aborde la perte de mémoire ainsi que sa résurgence possible. Il permet aux enfants de se pencher sur la nécessité de son entraînement. Il permet de s'interroger sur l'importance de la mémoire : nous sommes ce que nous avons vécu et dont nous nous souvenons.

Réalisation : Asa Lucander

Production : 12foot6, Royaume-Uni, 2014

Animation 2D, 6 min 13 s

« **L'eau life** » traite des plaisirs de l'eau sous le soleil d'été : glisser, plonger, flotter, nager... La dynamique du film permet au spectateur de sauter d'une action à une autre en autant de souvenirs successifs et rapides. Une musique entraînante submerge l'animation d'une cascade sonore. Le film intéresse à la fois par son approche visuelle et le rythme qui y est imprimé. L'intensité du plaisir ressenti au contact de l'eau est palpable.

Réalisation : Jeff Scher

Animation 2D, 2 min 30 s

Production : Jeff Scher, États-Unis, 2007



L'eau Life © Jeff Scher



Memory Sprint © Seth Boyden

« **Memory sprint** » évoque la recherche volontaire du souvenir. Une vieille dame fait l'effort de monter au grenier, espace de jeu de sa propre enfance, dans le but de pouvoir raviver ses souvenirs. Il lui faut rembobiner sa vie pour redevenir enfant et retrouver un instant sa fratrie. Une fois satisfaite, elle rejoint son présent dans lequel sa canne ne lui est plus nécessaire.

Réalisation : Seth Boyden

Production : Calarts, États-Unis, 2015

Animation 2D, 1 min 22 s

« **Waves** » traite du souvenir suscité par un événement extérieur : un jeune homme affronte une tempête qui remet en mémoire un moment de son enfance. Le film illustre la mémoire à long terme, la permanence du passé dans le présent, et le lien mémoriel tissé entre les générations. Il permet de réfléchir à ce qui cause en nous la réminiscence soudaine et involontaire d'événements lointains mais aussi de saisir certains moments clés de notre existence.

Réalisation : Lorenzo Fresta

Animation 2D, 3 min 36 s

Production : Calarts, États-Unis, 2014



Waves © Lorenzo Fresta

## Analyse thématique et cinématographique

Ces quatre films traitent de la mémoire avec des esthétiques différentes mais s'accordent sur au moins 2 partis pris : Ils sont muets, ce qui permet un travail de recherche du sens. Qui sont les protagonistes ? Que font-ils ? Pourquoi ? La musique supplée les paroles. Tantôt lente, lorsque la mémoire peine (*Lost property*), elle devient frénétique lorsque les souvenirs s'accélèrent (*L'eau life*)...

Pour chaque film, l'enseignant s'emploiera à faire cerner l'essentiel du contenu par un nombre suffisant de visionnages, suivis par un questionnement adapté. Des activités pédagogiques peuvent être prélevées parmi les suivantes (voir pour davantage de détails, les séquences pédagogiques 1 à 6 du film « **Lost property** » et la présentation des trois autres courts-métrages).

En classe, l'élève aura pris conscience de l'importance de sa propre mémoire. La tâche de l'enseignant sera alors de lui donner envie de cultiver sa mémoire via des activités physiques, le sommeil et un entraînement régulier, ce qui forme le triangle gagnant !

L'enseignant fera travailler sur les trois niveaux de mémorisation (immédiate, moyenne, long terme). Il donnera du sens à la nécessité d'apprendre pour mieux se souvenir. Il valorisera les outils élaborés en classe et incitera les élèves à les utiliser (affichages, synthèse, traces diverses...).

Pour bien mémoriser, par exemple, le mot *rouge-gorge*, l'élève tirera partie de son association à une image, de la lecture du mot dans une forme ou couleur particulière, enfin, de son écriture par lui-même. Il pourra également le verbaliser (nombre de syllabes, chant...). Le recours raisonnable à une carte mentale peut être envisageable en fin de cycle 2.

## Mise en œuvre pédagogique

### Français

- Etablir un dialogue afin de définir les moments-clés du film. (**séquence 1**)
- Présenter les personnages, les décrire. (**séquence 1**)
- Imaginer ce qu'ils pourraient se dire, et l'écrire. (**séquence 2**)
- Légender une photo, un dessin. (**séquence 3**)
- Expliquer à l'oral et l'écrit l'une des scènes d'un film. (**séquence 3**)

### Questionner le monde (pistes directement liées avec le thème de la mémoire)

- Retrouver la chronologie d'une histoire. (**séquence 3**)
- Travailler sa mémoire par le jeu : Memory, jeu de Kim... (**séquence 4**)
- Recueillir des témoignages de la mémoire familiale dans des films, des albums de photos, des lettres... (nouvelle piste)
- Recueillir les souvenirs d'enfance d'aînés afin de les confronter au présent des enfants. (nouvelle piste)
- Créer son arbre généalogique. (nouvelle piste)

### Education physique et sportive

- Respecter un parcours à « consignes élargies » qui sont mémorisées. (**séquence 4**)
- S'investir dans un relais-mémoire dans lequel chaque « élève relais » reçoit de nouvelles consignes. (**séquence 4**)

### Éducation musicale/création poétique

- Créer des comptines à tiroirs (type « Mon âne, mon âne a bien mal à la tête... ») pour mieux mémoriser. (**séquence 5**)
- Créer des poèmes activant le souvenir (« Je me souviens... »). (**séquence 5**)

### Arts plastiques

- Dessiner des personnages d'un film pour pouvoir le présenter. (**séquence 6**)
- Associer par le dessin la représentation d'un objet dans le passé. (**séquence 6**)

## Séquence 1 : Lost Property (Français)

### Objectifs pédagogiques principaux

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Écrire.
- Expérimenter, produire, créer en arts plastiques.
- Coopérer et être responsable vis-à-vis d'autrui.
- Apprendre à observer pour comprendre, puis produire un discours réflexif.
- Permettre à l'élève une première réflexion sur la thématique de la mémoire.

### Proposition de déroulement de la séquence

1.

Passer le film une première fois, puis proposer aux enfants d'intervenir librement. Rebondir sur les incertitudes posées par certaines affirmations afin de proposer un second visionnage.

2.

Questionner de manière à cerner l'essentiel du contenu. À partir de ce point, citer des éléments qui évoquent la perte, puis le recouvrement de la mémoire.

3.

Demander aux enfants de définir le mot « mémoire » par écrit (en résumé, stocker et restituer des informations). On cherchera en quoi la mémoire nous est indispensable (sans souvenir, que ce soit dans le court ou le long terme, l'humain n'aurait que des facultés de perception : les connaissances acquises disparaîtraient dès leur apparition.)

4.

L'apprentissage à l'école nécessite l'entraînement de la mémoire : comment faire pour la rendre performante ?

5.

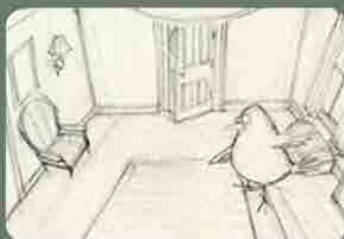
Demander aux enfants dans quel contexte, dans quel but, ils doivent l'utiliser.

6.

Proposer de créer sa propre représentation graphique de la mémoire par le biais d'un dessin ou d'un schéma.

7.

Conclure en regardant le film une dernière fois. Prendre quelques instants pour d'ultimes remarques.



## Séquence 2 : Lost Property (Français)

### Objectifs pédagogiques principaux

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Dire, lire, écrire.
- Expérimenter, produire, créer en arts plastiques.
- Passer d'un message à caractère visuel et musical (un dessin animé muet) à une situation d'échange langagier.
- Utiliser un vocabulaire adapté aux caractéristiques de la perte de mémoire.



Lost property © Asa Lucander



### Proposition de déroulement de la séquence

#### 1.

Après avoir vérifié la bonne compréhension de la vidéo par chacun (voir fiche pédagogique 1) et obtenu la constatation que les personnages sont muets dans le film, on demandera aux enfants, répartis en petits groupes ou avec la classe, d'imaginer quels pourraient être leurs échanges. Leur première recherche sera celle des quelques moments clés, indiqués ci-dessous par des repères temporels.

0:51 : *Bonjour, Monsieur, j'ai perdu ce parapluie...*

1:37, 1:55, 2:22, 3:25, 4:03, 4:28, 4:39.

Les dialogues obtenus pourront être dictés à l'adulte, ou faire l'objet d'un travail d'écriture.

#### 2.

On fera, dans un premier temps, dire les dialogues obtenus en simultané avec un visionnage de la vidéo (on valorisera le travail d'imagination des enfants, pourvu qu'il respecte le thème). Par la suite, on élargira le périmètre d'interprétation par la mise en scène de véritables saynètes.

#### 3.

Pour conclure, les enfants rédigeront un court texte illustré présentant, à la première ou à la troisième personne, chacun des deux personnages. On donnera du sens aux objets recherchés par la dame en créant un récit dans lesquels ils figurent.



## Séquence 3 : Lost Property (Français)

### Objectifs pédagogiques principaux

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Lire, écrire.
- Coopérer et être responsable vis-à-vis d'autrui.
- Se repérer à travers la chronologie d'un récit.



Lost property © Asa Lucander

### Proposition de déroulement de la séquence

1.

Le visionnage de la vidéo est l'occasion d'exercer la mémoire des enfants. On leur demandera de replacer, individuellement ou en groupes à petit effectif, les images dans l'ordre de leur apparition dans le film (voir page 7).

2.

Une fois le classement effectué, on demandera aux enfants d'écrire la légende de chaque objet ou de la situation.

3.

Une histoire pourrait être inventée et transcrite par l'adulte. Les plus grands (CE1/CE2), répartis en petits groupes, s'emploieraient à rédiger un texte explicatif correspondant à chacune des images mises en situation.

Ce texte expliquerait les raisons de la perte, ou de l'oubli, de l'objet : par exemple la clé était celle du portail que l'on a dû changer parce qu'il était trop vieux. C'est pourquoi elle a été oubliée...

4.

Les textes seraient ensuite mélangés, ce qui occasionnerait une nouvelle recherche de la chronologie de l'histoire en ne s'appuyant que sur l'écrit. L'emploi à bon escient des connecteurs de temps pourra être l'un des objectifs visés lors du regroupement de ces textes.

5.

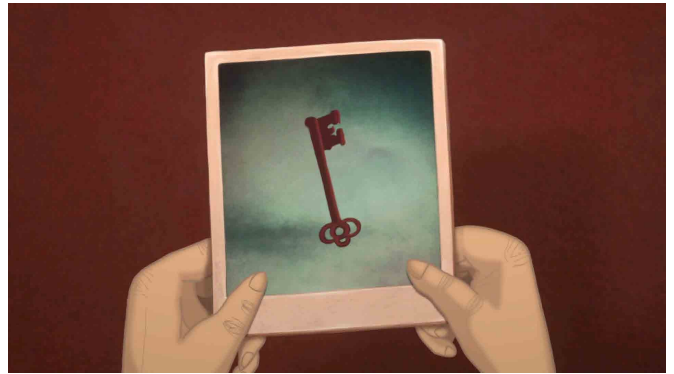
On terminerait par un affichage composé des photos agrandies et d'un texte associé à chacune.

Les images du film pour l'activité 3 et 4 du film « Lost property »

1



2



3



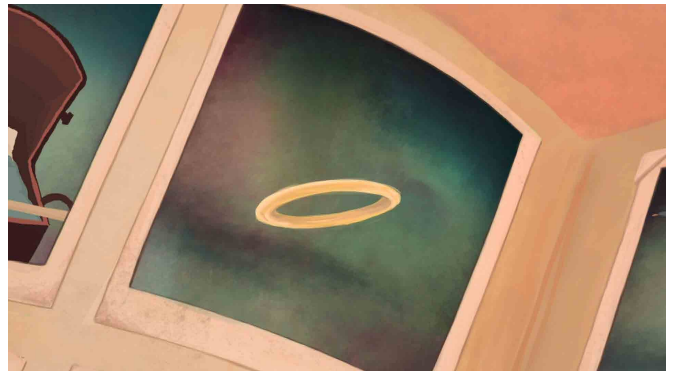
4



5



6



7



8





## Séquence 4 : Lost Property (Education physique et sportive)

### Objectifs pédagogiques principaux

- Motricité et langage du corps.
- Coopérer et être responsable vis-à-vis d'autrui.
- Faire travailler sa mémoire en prenant conscience de son fonctionnement.



Enfant, PxHere 

### Proposition de déroulement de la séquence

Les photos des objets ont été replacées ci-dessous dans l'ordre de leur apparition. On proposera aux enfants de les découper afin de les utiliser pour des jeux de mémoire.

#### Piste 1.

Faire placer les photos dans leur ordre initial. Demander aux enfants de les observer pour bien mémoriser l'emplacement de chacune. Retourner l'une d'elles. Demander de laquelle il s'agit.

Procéder de la même manière en retirant deux cartes, puis trois, etc.

#### Piste 2.

Suivre la piste no 1 pour échanger cette fois la position de deux, puis trois cartes. Demander de les retrouver.

#### Piste 3.

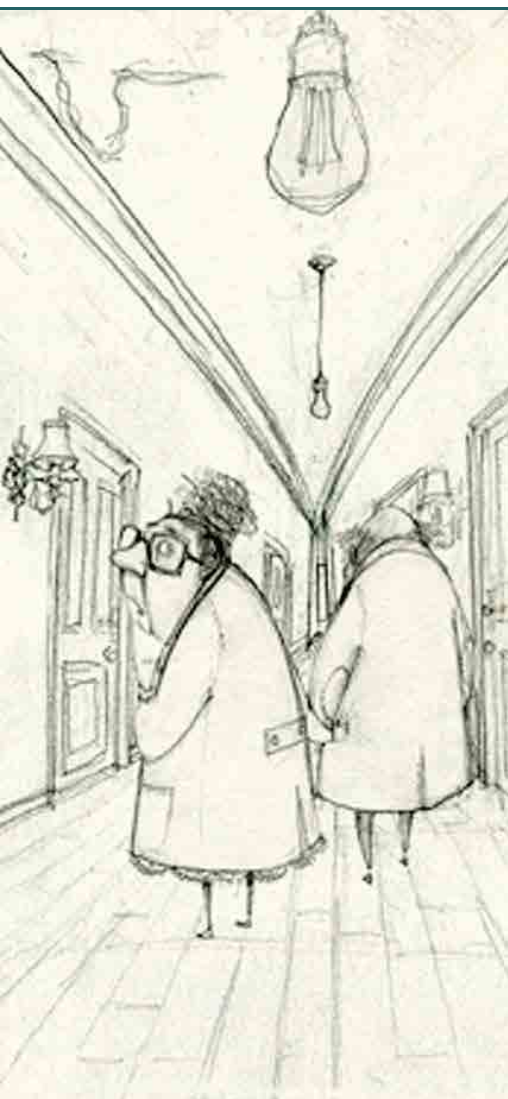
En EPS, on proposera des parcours à consignes élargies : chaque étape donne lieu à plusieurs consignes (« Contournez le premier cerceau, puis passez au milieu du second », etc.). On en ajoutera une nouvelle après chaque réussite.

Ces parcours pourront aboutir à des « rallyes mémoire » dans lesquels chaque élève relais reçoit de nouvelles consignes de la part d'un partenaire. On valorise chacun en ajoutant un point à chaque consigne respectée.

## Séquence 5 : Lost Property (Éducation musicale/création poétique)

Objectifs pédagogiques principaux

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Chanter et interpréter.
- Explorer, imaginer et créer.
- Écrire.
- Prendre conscience du fonctionnement de sa propre mémoire.
- Mémoriser une suite d'informations.



Lost property © Asa Lucander

Proposition de déroulement de la séquence

1.

La liste des objets fera l'objet d'une création de comptines propres à la mise en mémoire. Sur le modèle de chansons enfantines à tiroirs (par exemple : « Mon âne, mon âne a bien mal à la tête »), on demandera aux enfants de créer la « comptine du film » à dire ou à chanter.

Cela pourrait donner :

« *La dame veut retrouver son parapluie.*

*La dame veut retrouver son parapluie et sa clé.*

*La dame veut retrouver son parapluie, sa clé et son poisson rouge... »*

On en mémoriserait le texte.

2.

En complément, on proposera aux enfants de travailler en petits groupes pour créer une nouvelle comptine avec cette fois-ci des objets de leur choix, sélectionnés dans une thématique préalablement déterminée : la mer, la montagne, l'espace, l'école, un château hanté...

Ces comptines seront dites, échangées et, à leur tour, apprises.

Chacune présentera, si possible, un début différent :

« À la mer, j'aime... » ;

« À la montagne, j'ai vu... » ;

« Je rêve de rencontrer... dans l'espace » ;

« Dans mon château hanté, j'ai peur de... », etc.

Les comptines seront écrites entièrement ou en partie avant d'être illustrées.

## Séquence 6 : Lost Property (Arts plastiques)

### Objectifs pédagogiques principaux

- Expérimenter, produire, créer.
- Mettre en lien la représentation d'un objet et son utilisation dans le passé.
- Représenter de manière personnelle l'utilisation de la mémoire.



Lost property © Asa Lucander

### Proposition de déroulement de la séquence

Le film allie dans la même image la représentation de l'un des objets recherchés et l'utilisation qui en a été faite dans le passé. Par exemple, le parapluie.

2.

Une fois le classement effectué, on demandera aux enfants d'écrire la légende de chaque objet ou de la situation.

3.

Une histoire pourrait être inventée et transcrite par l'adulte.

Les plus grands (CE1/CE2), répartis en petits groupes, s'emploieraient à rédiger un texte explicatif correspondant à chacune des images mises en situation. Ce texte expliquerait les raisons de la perte, ou de l'oubli, de l'objet : par exemple la clé était celle du portail que l'on a dû changer parce qu'il était trop vieux. C'est pourquoi elle a été oubliée...

4.

Les textes seraient ensuite mélangés, ce qui occasionnerait une nouvelle recherche de la chronologie de l'histoire en ne s'appuyant que sur l'écrit.

L'emploi à bon escient des connecteurs de temps pourra être l'un des objectifs visés lors du regroupement de ces textes.

5.

On terminerait par un affichage composé des photos agrandies et d'un texte associé à chacune.

## Présentation du film « L'eau Life »

L'eau mêlée à l'été dans une cavalcade hypnotique et joyeuse.

« **L'eau Life** » traite des plaisirs de l'eau sous le soleil d'été : glisser, plonger, flotter, nager...

La dynamique du film permet au spectateur de sauter d'une action à une autre en autant de souvenirs successifs et rapides. Une musique entraînante submerge l'animation d'une cascade sonore.

Le film intéresse à la fois par son approche visuelle et le rythme qui y est imprimé.

L'intensité du plaisir ressenti au contact de l'eau est palpable.



## Analyse thématique et cinématographique

Le réalisateur utilise l'aquarelle pour mieux rendre l'effet de l'eau, omniprésente dans le film. La légèreté de cet outil s'inscrit dans le propos : rendre la sensation de l'élément liquide ainsi que l'émotion de s'y trouver.

Le mouvement initial de la mer se prolonge dans les courses joyeuses qui y mènent les baigneurs, leurs rires et la quête du plaisir qui domine.

À ces scènes de bonheur aquatique sont mêlés, en fugace surimpression, des étiquettes de bouteilles de jus de fruits, des fragments de cartes postales, des pellicules photo... (Tous les objets évoquant la période des vacances estivales)

Les lignes troubles du dessin, l'animation tremblante, ramènent aux films d'autrefois. Elles permettent d'entrevoir une relation au passé et peut-être à l'enfance. La musique, bien que joyeuse et vive, possède une structure mécanique évoquant le temps qui passe.

## Pour aller plus loin...

Il serait judicieux de rebondir sur l'esthétique du film pour demander aux enfants de partir à la recherche de films « super-8 » dans le milieu familial.

Une projection en classe permettrait d'évoquer à la fois la mémoire familiale et l'avancée de la technologie.

Caméra Pathé- Baby, caméra super-8, caméscope, caméra numérique...

## Présentation du film « Memory Sprint »

Permettre à sa mémoire de parcourir le temps pour pouvoir retrouver son enfance.

Une vieille femme monte dans son grenier pour y retrouver un jeu curieusement nommé « **Memory Sprint** ». Celui-ci la renvoie auprès de sa sœur et de son frère, dans sa plus tendre enfance.

Le film évoque la recherche volontaire du souvenir.

La vieille dame fait l'effort de monter au grenier, espace de jeu de sa propre enfance, dans le but de pouvoir raviver ses souvenirs.

Il lui faut rembobiner sa vie pour redevenir enfant et retrouver un instant sa fratrie.

Une fois satisfaite, elle rejoint son présent dans lequel sa canne ne lui est plus nécessaire.

On pourra rapprocher ce film d'un autre court métrage, « **Waves** », qui traite du souvenir suscité par un événement extérieur.



Memory Sprint © Seth Boyden

## Analyse thématique et cinématographique

Le tremblement permanent de l'image évoque le caractère incertain et fugace du souvenir. L'esthétique du film repose sur une complémentarité entre le personnage principal, seul colorisé, et l'esquisse des décors.

L'ensemble apporte une légèreté compatible avec le rapide retour en arrière de la mémoire. Avant de retrouver la fratrie recherchée, la mémoire de la dame se joue des obstacles créés par la multiplication des souvenirs empilés par une vie déjà longue.

La bande-son intercale une musique « jazzy électrique » (qui monte en intensité à mesure que l'objet de la recherche approche) entre les deux apparitions du « toc-toc » hésitant de la canne de la vieille dame sur le sol du grenier.

Le léger gloussement, assorti d'un sourire, du personnage central à la fin du film prouve que l'usage volontaire de la mémoire peut s'avérer plaisant.

## Pour aller plus loin...

Le visionnage du film peut être l'occasion de demander aux enfants de recueillir des souvenirs d'enfance auprès de leurs grands-parents sur le sujet de leur temps libre : quel était-il ? Comment l'occupaient-ils ? Qu'aimeraient-ils retrouver ?

## Présentation du film « Waves »

Comment la mémoire permet de tenir tête aux tempêtes de la vie.

« **Waves** » traite du souvenir suscité par un événement extérieur : un jeune homme isolé sous une tente affronte une tempête. Celle-ci lui remet en mémoire un moment de son enfance : lorsqu'il naviguait en mer avec son grand-père dans des conditions météorologiques similaires.

Le film illustre la mémoire à long terme, la permanence du passé dans le présent, et le lien mémoriel tissé entre les générations. Il permet de réfléchir à ce qui cause en nous la réminiscence soudaine et involontaire d'événements lointains mais aussi de saisir certains moments clés de notre existence : l'enfant devenu adulte brave les éléments comme le faisait son grand-père, dont il a hérité du goût pour l'aventure solitaire... et d'un lourd caban jaune. On pourra le comparer à un autre court métrage, Memory Sprint, qui traite de l'utilisation volontaire de la mémoire.



Waves © Lorenzo Fresta

## Analyse thématique et cinématographique

La palette sonore et visuelle consacrée aux éléments naturels est très riche : le sifflement du vent qui soulève les vagues et pénètre dans la tente, le fracas de la pluie et de la mer démontée, le grondement du tonnerre et la lueur des éclairs, y sont omniprésents. Ce sont eux qui conduisent le souvenir. Les humains ne parlent pas, l'enfant devenu grand ne se souvenant que de cris et de rires partagés avec un grand-père à la fois effrayant, protecteur et puissant.

On pourra s'appuyer sur le film pour aborder en classe ce qu'est un moment fondateur. Par exemple, la première arrivée à l'école.

Le voyage en bateau de l'enfant décide d'une partie de ce qu'il deviendra : le grand-père lui apprend à ne pas avoir peur, à devenir plus grand.

On cherchera des situations proches dans les livres de contes : les jeunes Indiens d'Amérique devaient triompher du bison et les Massaïs d'Éthiopie, du lion.

Un travail intéressant sur le thème du récit initiatique.

[www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/comite/initiatique.htm](http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/comite/initiatique.htm)

La différence générationnelle des deux protagonistes permettra d'évoquer le lien familial. Les enfants pourront établir un arbre généalogique succinct : d'eux-mêmes à leurs arrière-grands-parents par exemple.

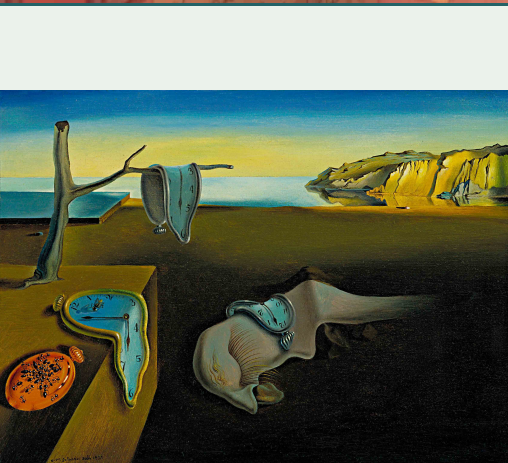
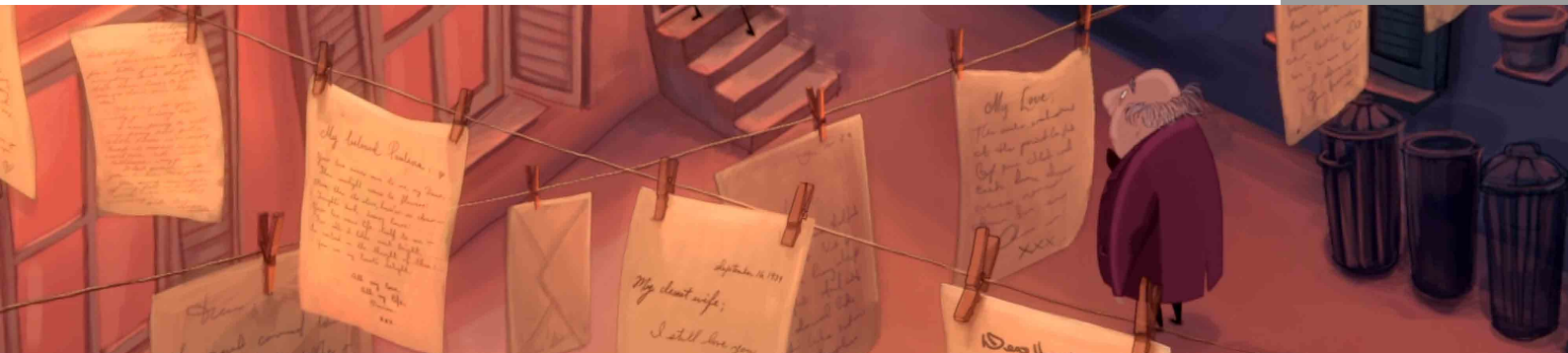
## Pour aller plus loin...

Georges Perec : « Je me souviens des dîners à la grande table de la boulangerie. Soupe au lait l'hiver, soupe au vin l'été. » (Georges Perec, **Je me souviens**, Paris, Hachette, 1976.) On partagera quelques extraits du livre de Perec avant de proposer de marcher sur ses traces à partir d'échanges puis d'une phrase créée (ou choisie), écrite et illustrée. La production de calligrammes peut être envisagée.

## Prolongements et mise en lien avec les Arts

Ressources transversales.

Lost property © Asa Lucander



La persistance de la mémoire, Salvador Dalí, 1931.  
© MoMA <https://www.moma.org>



La mémoire de la forêt de Chambord, T. Rousseau, 1839.  
Metropolitan Museum of Art

## 1. Des tableaux figurant la mémoire, autour desquels débattre :

« **La persistance de la mémoire** », par Salvador Dalí est une allégorie de la mémoire et du temps (les montres sont arrêtées...). Les enfants seront sensibles à son esthétique étonnante.

Une courte vidéo destinée aux enfants a été consacrée à cette œuvre.

<https://education.francetv.fr/matiere/arts-visuels/ce1/video/persistance-de-la-memoire-de-dali>

« **La mémoire** » par René Magritte. Ce tableau peut déranger certains élèves à cause de la tache de sang figurant un événement douloureux du passé. Mais le visage représenté est tout à fait paisible...

## 2. Quelques chansons :

« **Qu'est-ce que j'oublie ?** » par Anne Sylvestre. Eloignée de ses chansons plus anciennes, cette chanson regorge de tendresse, d'humour, de nostalgie aussi.

« **La symphonie d'Alzheimer** » de Barcella, traite très tendrement de la perte de mémoire et de la maladie du même nom.

## 3. Des livres :

« **Perds pas la tête, mamie** » par Françoise Laurent. Editions SEDRAP, 2008.

Joséphine, la mamie d'Antoine, fait des choses étranges : Ce roman traite avec finesse et humour de la maladie d'Alzheimer.

« **Doux comme un souvenir** », par Cathy Delanssay. Editions Balivernes. 2009  
Cet album pastel et doux apprend aux enfants qu'eux aussi portent en eux des souvenirs qui les aident à grandir et à se construire.

## 4. Des vidéos :

La série « **C'est pas sorcier** » a consacré plusieurs émissions au thème de la mémoire : « J'ai la mémoire qui flanche », « Comment améliorer sa mémoire ».

Ces émissions sont un peu ardues pour des élèves de cycle trois mais on peut en choisir des extraits abordables.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/la-maison-de-poussiere.html>