

Variations autour du jeu de Kim (PS/MS)

Ce jeu favorise le développement sensoriel (vue, ouïe, toucher) et permet selon les versions d'exercer la mémoire ou les compétences liées à la numération.

Principe général : réunir une collection d'objets adaptée aux capacités de l'enfant (3 pour les plus jeunes jusqu'à 5 pour les plus grands).

Ces objets peuvent être :

- *De petits éléments de jeu que l'enfant connaît bien (ex : un dé, un pion de couleur, une brique de jeu de construction, une pièce de puzzle, un élément de dinette...)*
- *Pour complexifier des éléments proches (ex des briques de jeu de construction de différentes couleurs et tailles...)*
- *Des objets de l'environnement (cailloux de différentes formes et tailles, un bout de bois, une feuille d'arbre...)*
- *Des objets de l'environnement scolaire (crayon, gomme, stylo, feutre... puis, plus difficile, seulement feutres de différentes couleurs...)*
- *...*

Ce ne sont là que quelques exemples mais on peut en trouver de nombreux autres pour faire varier le jeu.

Kim visuel

Les objets sont déposés dans une boîte à couvercle ou sous un torchon.

Versión n°1 : Faire observer les objets par l'enfant, on peut aussi les énumérer puis les dissimuler. L'enfant doit alors faire appel à sa mémoire pour en nommer le maximum.

Versión n°2 : Faire observer les objets par l'enfant puis lui demander de dissimuler ses yeux. L'adulte pendant ce temps rajoute ou enlève un objet que l'enfant devra ensuite identifier.

Versión n°3 : Faire observer les objets à l'enfant puis les dissimuler. Les lui montrer un à un, l'enfant doit alors deviner celui qui ne lui a pas été présenté.

Versions pour travailler les quantités (moyenne section) : avec des objets identiques mais de couleurs différentes au début puis de même couleur lorsque l'enfant est à l'aise.

Versión n°4 : Faire observer une collection d'objets identiques, les faire dénombrer (5 maximum) puis en retirer 1 ou 2 pendant que l'enfant se cache les yeux. IL doit alors deviner combien il en manque.

Version n°5 : déposer 1 ou 2 objets les faire observer et dénombrer par l'enfant puis en rajouter (1 ou 2 maximum) lorsqu'il dissimule ses yeux. Il doit alors déterminer combien ont été rajouter.

Version n°6 : déposer dans la boîte en les montrant à l'enfant 1 ou 2 objets. En rajouter ensuite encore 1 ou 2 et demander à l'enfant combien il y en a en tout. On peut aider l'enfant, il peut s'aider de ses doigts. *Attention : cette version est plus difficile veiller à ce que l'enfant ne se décourage pas. Apporter toute l'aide et la valorisation nécessaires aux efforts fournis.*

Quelques conseils : *Y aller progressivement en expliquant bien la règle et montrant des exemples et, au début, aider l'enfant en renommant certains objets lorsque nécessaire. Choisir une version et la ritualiser durant quelques jours pour stabiliser la règle afin que l'enfant soit bien au clair. La phase de jeu dure entre 5 et 10 minutes maximum pour ne pas lasser ou décourager l'enfant.*

Kim auditif

Cette version est plus complexe.

On fait entendre à l'enfant qui s'est retourné une série de sons (ex : papier froissé, trousseau de clés, grelot, clochette, jouet...)

Version n°1 : L'enfant se retourne. Le meneur de jeu émet un son. L'enfant doit ensuite l'associer au bon objet. On procède à une vérification.

Version n°2 : On reproduit la série de sons initiale en en omettant un. L'enfant doit deviner lequel en le nomment ou en désignant l'objet qu'on n'a pas fait sonner.

Kim tactile

L'enfant doit glisser sa main sous le torchon ou dans un trou percé dans une boîte à chaussures par exemple et essayer de décrire ou de deviner l'objet qu'il touche.

Pour cette version, on choisira des objets aux textures contrastées et reconnaissables. (Ex : objets rugueux, objets lisses, objets durs, objets mous, Éponge, papier, pièce de jeu, feutre, papier bulle, caillou...)