

LE JEU DE KIM

DOMAINE D APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

- oser entrer en communication

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES AU DOMAINE D APPRENTISSAGE

- nommer avec exactitude un objet
- utiliser le lexique en contexte
- s'approprier le lexique de l'école
- formuler, en se faisant comprendre, la description d'un objet

COMPÉTENCES TRANSVERSALES ET D AUTRES DOMAINES

Apprendre ensemble et vivre ensemble :

- éprouver de la confiance en soi
- écouter
- exprimer son désir de communiquer

explorer le monde : utiliser, fabriquer, manipuler des objets

- reconnaître, nommer, décrire, comparer des objets selon leurs qualités et leurs usages

MODE D'ORGANISATION

- étapes 1 et 2 : en atelier accompagné
- étapes 3 et 4 : en collectif

LEXIQUE/SYNTAXE

Lexique :

- les noms, les groupes nominaux : ciseaux, paire de ciseaux, colle, feutre, crayon, pinceau, rouleau, scotch, livre, craie,..
- les verbes : couper, découper, coller, colorier, peindre, écrire, tracer, faire rouler, étaler, lire, ranger,...
- les adjectifs : froid, pointu, dur, long, mou,...

MATÉRIEL

- activité(s) préparatoire(s) : un cartable contenant du matériel de la classe
- étapes 1 et 2 : un sac opaque avec le matériel de la classe, un bandeau (en option)
- étape 3 : un morceau de tissu opaque
- étape 4 : des photographies, des dessins des objets utilisés

DÉROULEMENT

1. activité(s) préparatoire(s) : connaître le nom des objets :
l'enseignant-e commence par présenter les objets de la classe. Avec les plus petits plus particulièrement, il est très important de mettre en scène cette situation d'apprentissage. Après la présentation du cartable et de la consigne « vous allez me dire quel est l'objet que je montre et à quoi il sert », on peut feindre une recherche active et méticuleuse dans le cartable avant de sortir les objets un à un devant les élèves pour qu'ils s'expriment. L'enseignant-e aide alors les élèves à trouver le lexique pour le décrire et les verbes d'action correspondants
2. Étape 1/a: devinez ce qui est caché dans le sac
L'enseignant-e va fouiller dans le sac pour faire deviner quel est l'objet qu'il touche. Il montre comment le faire avec ses deux mains. Il le prend sans le sortir et le décrit. Les autres élèves doivent trouver et nommer l'objet. On valide en sortant l'objet du sac.
3. Étape 1/b: devinez ce qui est caché dans le sac
Avec ou sans bandeau (le bandeau peut ne pas être supporté par l'enfant, aussi l'enseignant ne doit-il pas insister), un élève va fouiller dans le sac pour deviner quel est l'objet qu'il touche. Il doit le faire avec ses deux mains. Il doit le prendre sans le sortir, et le décrire uniquement en le

LE JEU DE KIM

touchant. Les autres élèves doivent trouver et nommer l'objet. On valide en sortant l'objet du sac.

4. Étape 2 : recherche dans le sac

Toujours avec ses deux mains, un élève cherche l'objet demandé/ Une fois sorti, quelqu'un rappelle sa fonction.

5. Étape 3 : le jeu de kim

Disposer sur la table trois des objets de la classe. Les élèves rappellent leur nom, leur fonction, et leur description. L'enseignant-e les cache sous un drap, en retire un, lève le drap et demande : « lequel a disparu ? »

Proposer le même jeu, sans lever le drap : l'enseignant-e décrit l'objet disparu ou indique sa fonction et les élèves nomment l'objet.

6. Étape 4 : de la manipulation à la représentation

Proposer de jouer non plus avec les objets, mais avec des cartes où on voit les objets photographiés, puis leurs représentations sous forme de dessins.

Le rôle de l'adulte :

- vérifier la bonne mémorisation du nom des objets,
- aider les élèves à formuler,
- enrichir le lexique de description,
- introduire de nouvelles tournures syntaxiques (c'est comme ..., cela ressemble à..., je sens...,...etc),
- vérifier que l'objet trouvé est bien en accord avec la demande ou faire vérifier par les élèves devenus familiers du jeu.

CONDITIONS ET MOYENS POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE RÉUSSIR

- jouer autant que nécessaire à l'acquisition du lexique (1 et 2)
- donner ou faire redonner le nom de l'objet si nécessaire

RÉINVESTISSEMENTS/PROLONGEMENT

- procéder de la même façon avec le matériel de sport, des vêtements,...
- création d'un imagier
- jouer au memory avec les cartes

CRITÈRES D OBSERVATION DES PROGRÈS

L'enfant est capable (selon le niveau de classe) :

- de dire le nom des objets
- de réutiliser ce nom en contexte
- de formuler une description précise
- de construire des phrases simples correctes