

LE TRAVAIL DE LA MÉMOIRE PAR LES DIFFÉRENTS JEUX DE KIM

Exercer et affiner les sens visuels, entraînement à la perception mais aussi à l'évocation

Matériel : un plateau le plus sobre possible pour poser les objets, un couvercle avec un côté évidé pour passer la main, des petits objets usuels du familier au complexe selon le niveau Ps / Ms / Gs

DOMINANTE VISUELLE

1- *KIM d'OBSERVATION* : commencer avec 3 objets faciles.

Consigne : « Je vais poser des objets sur ce plateau. Je vais recouvrir ce plateau avec un couvercle....

Vous allez chercher à retrouver dans votre tête le plus d'objets cachés sous le couvercle possible ».

Laisser aux joueurs le temps de bien observer l'ensemble des objets puis couvrir le plateau. Si le 1^{er} enfant interrogé restitue la totalité des objets, il a gagné. Sinon, un autre essaie, lui faire alors renommer ceux déjà trouvés + les manquants), et c'est celui qui a énuméré le plus grand nombre d'objets qui a gagné. On peut recommencer autant de fois que l'on veut la partie.

2- *KIM ENLEVÉ* : même dispositif

Consigne : « je vais poser un couvercle sur le plateau et enlever un objet, il faudra trouver lequel. » le 1^{er} qui trouve a gagné.

(enlever un objet en faisant attention de ne pas déplacer les autres). Si en Gs certains enfants n'arrivent pas à trouver, demander aux autres d'expliquer comment ils font.

Aides possibles à proposer :

- faire dire à haute voix le nom de chaque objet posé pendant le temps d'observation (pour les « auditifs »)
- venir toucher ou prendre les objets dans la main et les reposer exactement à la même place. (Pour les « kinesthésiques »)
- prendre les objets un par un pour les disposer en ligne

évolution du jeu :

- dès que le groupe est bien familiarisé on peut de temps à autre n'enlever aucun objet !
- augmenter le nombre d'objets de départ ! commencer avec le plateau déjà rempli c.à.d. sans poser les objets devant eux.

3- *KIM AJOUTÉ* : on rajoute en fait un intrus sans déplacer les autres (on peut recommencer autant de fois que l'on veut)

4- *KIM DÉPLACÉ* : déplacer de manière très nette un objet sans toucher aux autres. *Évolution du jeu* : idem 1

5- *À PARTIR DE LA GS : KIM PERMUTÉ* : permuter deux objets sans déplacer les autres. (Kim théâtre d'ombres)

2° étape DOMINANTE SONORE

5 à 15 minutes une fois par semaine sur un trimestre, commencer par 2 objets sonores

Matériel : pour l'année, préparer trois collections de 10 objets sonores nettement différents, comme par exemple :

Boîte qui couine quand on la retourne comme vache, chat, oiseau (1 par trimestre – triangle- cymbales (idem) - cloches et clochettes (idem) - lames sonores (idem) – crécelle – tambourin - couronne de cymbalettes - tambour de basque –bongo - tuyau sonore - animal de bébé qui couine quand on la presse type girafe – maracas - wood-block - moulin à bruit - appeaux à pression ou à friction...

Penser aussi à explorer le monde sonore familier en direct ou sur enregistrement / fermeture à glissière, papier que l'on froisse, craie sur le tableau – ouverture ou fermeture d'une porte, tic-tac... Choisir des éléments peut fragiles à manipuler.

Mise en œuvre : faire sonner un objet caché, puis le montrer, le refaire sonner et le faire manipuler par chaque enfant. Idem 2° objet. Faire ensuite sonner l'un des deux objets hors de la vue des enfants ; ils doivent le retrouver. En cas d'erreur, faire venir l'enfant qui s'est trompé pour qu'il sonne l'objet qu'il a nommé à tort : on compare en faisant sonner à nouveau l'objet à deviner. La semaine suivante, rajouter un objet nouveau. Avec une classe entraînée, on peut produire des suites sonores et en faire deviner l'ordre.

3° étape DOMINANTE VOCALE

La première semaine, travail avec deux enfants n'ayant pas le même prénom, les autres élèves étant par terre au centre de la pièce

Consigne : « Écoutez bien, ces deux enfants, tout à l'heure ils seront cachés (derrière un paravent) un seul parlera il faudra dire lequel.

Rajouter un enfant les semaines suivantes jusqu' à 5 maxi. Passer de phrases longues à des phrases courtes.

4° étape DOMINANTE SENSITIVE OU KINESTHESIQUE

matériel : une boîte en carton avec couvercle ou rabat ou un gilet sans manches !, de 3 à 5 objets tactiles usuels pour commencer.

Consigne : « Tout à l'heure, je vais enlever un objet de la boîte, il faudra me dire lequel après avoir tâtonné avec votre main dans la boîte.

LE TRAVAIL DE LA MÉMOIRE PAR LES DIFFÉRENTS JEUX DE KIM

Exercer et affiner les sens visuels, entraînement à la perception mais aussi à l'évocation

Précaution : faire toucher les objets par chaque enfant. Enlever alors un objet sans déplacer les autres... laisser chacun à nouveau toucher les objets. Le 1^{er} joueur qui peut dire quel objet a été enlevé a gagné la partie. On peut recommencer autant de fois souhaité.