

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Novembre 2008

« Le jeu de Kim »



Le jeu de Kim exerce l'observation, la mémoire sans lesquelles aucune découverte, ni apprentissage ne sont possibles...

Ce jeu est associé au développement sensoriel de l'enfant, il est donc important de ne pas se limiter aux jeux visuels mais d'en concevoir aussi pour l'ouïe et pour le toucher. Le goût comme l'odorat s'étudient plus facilement dans des ateliers « cuisine ».

L'utilisation d'un matériel manipulable (en PS et MS) est souhaitable pour ces premiers jeux de mémorisation.

■ LE KIM DE LA VUE :

1^{ère} phase :

Faire observer et nommer les objets d'une collection (objets familiers)

L'enseignant cache les objets, les élèves énumèrent les objets qu'ils ont vus sans en oublier

C'est le fonctionnement traditionnel de ce jeu, les phases suivantes étant des variantes.

2^{ème} phase :

L'enseignant découvre les objets cachés pendant 30 secondes, puis fait fermer les yeux aux enfants (ou tourner le dos) pour ajouter ou retirer un ou plusieurs objets.

Les enfants recherchent, ensuite, les modifications apportées comme dans un jeu d'intrus.



3^{ème} phase :

Après avoir montré des objets cachés, l'enseignant montre un à un des objets parmi lesquels les enfants doivent dire ceux qu'ils ont vus. A la fin du jeu, ils doivent aussi pouvoir dire ceux qu'ils n'ont pas revus.

🔗 Les variables pour exercer et affiner l'observation, la mémorisation

- Proposer des collections hétérogènes (cuillère, couteau...) puis homogènes (des cubes, des crayons de différentes couleurs...),
- Varier le nombre d'objets proposés,
- Proposer d'abord l'ajout d'un élément, le retrait, puis la permutation (plus difficile),
- Annoncer qu'on va enlever, ajouter ou permuter un élément puis ne plus l'annoncer,
- Proposer l'ajout, le retrait de deux éléments ou plus,
- Proposer des collections organisées en lignes puis en désordre...,
- Varier l'espacement des objets,
- Changer les objets de place en même temps qu'ajouter ou supprimer un objet,
- Inversement, un espace libre laissé par un objet supprimé facilite le jeu,
- Varier le temps imparti pour mémoriser les objets.

🔗 Remarques

- A partir de la grande section on peut proposer des représentations d'objets ou de situations concrètes (cartes, photos, images).
- Il est important de ne pas laisser les enfants dans le doute et de bien leur montrer tous les objets à la fin du jeu.

- Tous les autres jeux de Kim adaptés aux autres sens sont plus difficiles que le Kim de la vue, dans la mesure où l'enfant n'a plus la possibilité d'avoir une perception globale (de tous les sons par exemple).
- Les mêmes objets peuvent néanmoins se retrouver d'un Kim à l'autre.

▀ LE KIM DE L'OUÏE



- Même mode de fonctionnement que le Kim de la vue, mais les sons ne peuvent être émis que les uns après les autres.
- Prévoir du matériel permettant de produire « en direct » les bruits que l'on fait d'abord découvrir aux enfants.
- Enregistrer ces bruits en présence des élèves, si possible, pour les réécouter à d'autres moments. Cet enregistrement dispense l'enseignant de se cacher pour émettre les bruits.
- Envisager de les faire entendre plusieurs fois si nécessaire, dans le même ordre.
- Le jeu évolue en fonction de nouvelles sélections de bruits faites par les enfants.

🔊 Liste de bruits à faire entendre

- Sonnerie du réveil, son de la radio, clochette, trousseau de clé, sonnerie du téléphone, eau qui coule ou qui goutte,
- Tapements : bois sur bois, métal sur métal, autres instruments de musique tels que piano, maracas, percussions... ;
- Frottements : en grande partie, les objets précédents utilisés différemment mais aussi du papier que l'on froisse, déchire, secoue...
- Il est aussi possible de faire entendre des ensembles de bruits parmi lesquels on doit en isoler un : des coups de marteau dans un brouhaha ...

▀ LE KIM DU TOUCHER

- **Le plus difficile consiste à occulter la vue de l'enfant sans l'effrayer, une solution intéressante est de faire toucher les objets (avec les mains ou les pieds) au travers d'un tissu qui les cache.**

🔊 Liste d'objets à faire toucher

- Des objets rugueux, râpeux, rêches, voire piquants : éponges à gratter, éponges synthétiques sèches, râpes non agressives (lime à ongle, lime à métaux), pierre ponce, terre cuite non polie, tapis divers, papier de verre (différents grains)...
- Des objets lisses, vernis : feuille de plastique, toile cirée, photos, radiographies, cartes postales, cartes à jouer, papier glacé, miroir, Rhodoïd, pierre ou bois polis, Plexiglas...
- Des objets durs : en plus des objets précédemment cités, caillou, ardoise, tuile, tuyau rigide, ustensile de cuisine...
- Des objets mous : tissu éponge, plastique à bulle d'air pour emballage, molleton, balles molles, petits coussins, chambre à air...
- Des objets secs, des objets mouillés (éponges et tissus assimilés),
- Des objets collants ou poisseux : adhésifs divers, papiers ou tissus enduits de produits variés (sirop, confiture, miel..).

Le terme « jeu de Kim » provient du livre « Kim » (1901) écrit par l'auteur du « Livre de la Jungle », Rudyard Kipling. Le héros du livre y montre des qualités impressionnantes dans l'observation des êtres humains et des objets.

**B. BOISHARDY - CP Angers 3
L. Pallard**

