

## Le jeu de KIM / S3

### ▪ Texte descriptif

Le jeu de Kim invite les élèves à nommer les objets et à utiliser un vocabulaire spatial. Une valise contient des objets pour peindre (découverts au cours des situations artistiques antérieures). Le meneur de jeu cache un objet et les joueurs doivent deviner de quel objet il s'agit ; plus tard les joueurs devront préciser où l'objet était placé.

### ▪ Cadre lexical

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : il, elle

Temps : présent, passé composé, imparfait

Complexités : le plus, la plus, le moins, la moins,

Structure syntaxique : où est... ; quel est... ; c'est... ;

il sert à...ça sert à...ça vient de...

Vocabulaire :

Verbes :

Noms :

Adjectifs :

Prépositions :

Adverbes :

### Le jeu de KIM / S3

### Conditions de faisabilité

Durée 10' ; petit groupe de niveau ; une boîte contenant les objets en lien avec la situation fonctionnelle ; un espace déterminé ; un paravent.

**Le maître** dispose les objets de façon précise. Les élèves regardent. Le maître nomme les objets, fait répéter les élèves, (*fait répéter les yeux fermés pour les aider à mémoriser une liste d'objet*) et dit comment ils sont placés. Il mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

### Les jeux

Dans le jeu du KIM, l'élève connaît le matériel, il a une connaissance antérieure des objets, de leurs noms et de leur utilisation. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

Quand on enlève un objet :

- On attend que l'élève nomme l'objet manquant ;
- On attend que l'élève décrive l'objet avec précision.

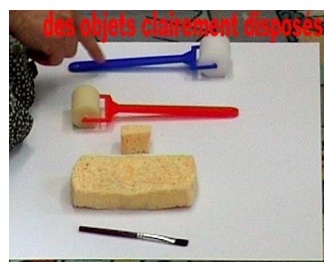
Quand on déplace un objet :

- On attend l'utilisation de temps du passé et du présent
- On attend l'utilisation du vocabulaire spatial

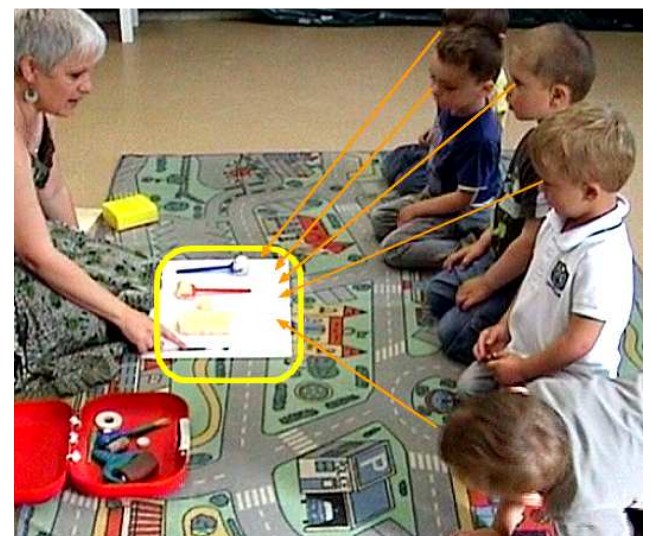
Un paravent manipulable



un support identifiable



des objets clairement disposés



## Les jeux

*Une valise d'objets commune à tous les jeux*



Jeu 1 : Quel l'objet j'ai enlevé ?

Chaque enfant choisit un objet dans la valise et le pose sur une feuille blanche (A3)

Les objets sont disposés sur la feuille, un paravent pour les cacher.

Le meneur manipule un objet qu'il s'agit de retrouver.

**Objectif** : Utiliser le lexique en nommant l'objet absent.

**Tâche de l'élève** : Les élèves nomment l'objet qui a disparu pour le voir réapparaître.

Jeu 2 : Décris l'objet que j'ai enlevé.

**Variables** : Des objets qui se ressemblent pour comparer.

**Objectif** : Nommer l'objet qui manque et utiliser le vocabulaire descriptif de l'objet

**Tâche de l'élève** :

Pour les joueurs : Poser des questions. Nommer l'objet en précisant ses qualités qui le différencient des autres objets.

Pour le meneur : Répondre aux questions.

**Nouveau lexique** : comparatif (le plus long...le moins...)



Jeu 3 : Quel objet j'ai déplacé ?

**Variable** : Réduction du nombre d'objet (3) ; Le meneur est caché par le paravent.

**Objectif** : Utiliser un vocabulaire spatial dans une phrase.

**Tâche de l'élève** :

Pour le meneur de jeu : Déplacer un objet parmi les 3 et demander quel est l'objet déplacé.

Pour les joueurs : Nommer l'objet déplacé en justifiant sa réponse par sa position spatiale *actuelle et/ou initiale*.

**Nouveau lexique possible** : connecteurs de temps et imparfait (avant il était...maintenant il est....)

\*Pour les élèves en difficulté :

L'élève peut d'abord montrer l'emplacement de l'objet.

Le maître formule une phrase explicite (ex : repose l'éponge entre le pinceau et le rond en mousse) qui propose à l'élève de replacer l'objet à sa place.