

<b>Titre</b>	<b>LE JEU DE KIM VISUEL</b>
<b>Domaine</b>	Attention / Mémorisation
<b>Intentions pédagogiques</b>	Exercer le sens visuel, l'affiner ; Développer l'attention ; Entraîner à l'évocation à partir de perceptions visuelles.
<b>Matériel</b>	Un plateau pour poser les objets ; Un couvercle ; Des objets divers
<b>Déroulement</b>	
<b>Etape 1 :</b>	<b>Kim d'observation</b> : devant l' enfant, poser quelques objets. S'assurer qu'il connaît le nom des objets. Indiquer la règle du jeu : « <u>Je vais poser un couvercle sur le plateau et tu dois retrouver dans ta tête le plus possible des objets qui sont sur le plateau.</u> » Laisser le temps d'observer, puis couvrir. Interroger : s'il restitue la totalité des objets, il a gagné ; sinon il recommence.
<b>Etape 2 :</b>	<b>Kim enlevé</b> : même dispositif. « <u>Je vais poser un couvercle sur le plateau et enlever un objet ; il faudra indiquer lequel.</u> » <i>Aides proposées : nommer à haute voix les objets posés sur le plateau ; venir prendre les objets un à un dans la main ; prendre les objets et les disposer en file (liste).</i> Augmenter le nombre d'objets enlevés.
<b>Etape 3 :</b>	<b>Kim ajouté</b> : même dispositif. Ajouter un intrus sans déplacer les autres. Mêmes aides et même progression que Kim enlevé.
<b>Etape 4 :</b>	<b>Kim déplacé</b> : même dispositif. Laisser le temps d'observer les objets, puis couvrir et déplacer un objet sans toucher aux autres. Soulever le couvercle. Le premier qui peut dire quel objet a été déplacé a gagné la partie.
<b>Etape 5 :</b>	<b>Kim permuté</b> : même dispositif. Permuter deux objets sans déplacer les autres.

⇒ **Vous pouvez faire les mêmes activités avec des étiquettes sur lesquelles il y a les nombres écrits de 1 à 10 ou de 10 à 20 (pour travailler la reconnaissance des nombres écrits) ou avec des lettres de l'alphabet dans les différentes écritures pour travailler la reconnaissance des lettres.**