

JEU DE KIM ET PRENOM

Comment jouer ? Le principe du jeu de KIM est de cacher une des cartes du jeu et de demander à l'enfant de trouver la carte qui manque. Dans cette fiche, nous jouerons avec les lettres des prénoms. Par la suite, ce jeu pourra être fait avec les lettres de n'importe quel mot.

JEU DE KIM ECRITURE DU PRENOM 1 (MS-GS) :

- Domaine :** -Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. L'écrit.
Objectifs : -Découvrir le principe alphabétique : comprendre la relation entre lettres et sons.
-Initiation aux tracés de l'écriture.
-Écrire son prénom.
-Reconnaître les lettres de l'alphabet : capitales d'imprimerie.



- **Matériel :** carton fin (emballage) ou feuille de papier, feutre, ciseaux.
- **Consignes :**
1- Découpe les carrés tracés par un parent.

Remarque : Il faut autant de carrés que de lettres dans le prénom de l'enfant. Les parents font des carrés de 4 à 5 cm de côté et tracent des lignes bien visibles pour faciliter le découpage par les enfants.

Ci-dessous, un modèle de cases de 4,5 cm de côté.

- 2- Avec l'aide d'un adulte, écris les lettres de ton prénom en **CAPITALES**. Respecte le sens des tracés. Une lettre par case, comme dans l'exemple ci-dessous :

N	I	A	H	T	I	P	E
---	---	---	---	---	---	---	---

3- Mets les lettres dans l'ordre pour faire ton prénom.

T	I	P	H	A	I	N	E
---	---	---	---	---	---	---	---

4- Nomme chaque lettre.

5- Jeu de KIM : trouve la lettre cachée par le parent.

Remarque : l'enfant doit dire qu'il manque la lettre P.

Remarque : recommencer avec toutes les lettres du prénom.

Remarque : jouer chacun votre tour. L'adulte cache la lettre et l'enfant cherche la réponse, puis l'enfant cache la lettre et l'adulte cherche la réponse.

T	I		H	A	I	N	E
---	---	--	---	---	---	---	---

6- Trouve un mot qui commence par cette lettre (ex : P comme Parapluie) ou fais le bruit de la lettre.

Remarque : aider l'enfant quand il ne connaît pas de mot qui commence par cette lettre ou qu'il ne connaît pas le son de la lettre. Consulter l'abécédaire de la classe, si besoin.

JEU DE KIM ECRITURE DU PRENOM 2 (MS-GS) :

Domaine : -Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. L'écrit.

Objectifs : -Découvrir le principe alphabétique : comprendre la relation entre lettres et sons.

-Écrire son prénom, sans modèle.

-Reconnaître les lettres de l'alphabet : script.

- **Matériel :** carton fin (emballage) ou feuille de papier, colle, ciseaux, prospectus.

- **Consignes :**

1- Découpe les carrés tracés par un parent.

2- Avec l'aide d'un adulte, écris la lettre initiale de ton prénom en **CAPITALE**. Respecte le sens des tracés.

3- Cherche les autres lettres de ton prénom en **script** dans les prospectus.

Remarque : Si l'enfant ne trouve pas seul les lettres en script, écrire son prénom en script. Montrer une à une les lettres qu'il doit chercher.

4- Découpe les lettres en **script** de ton prénom.

5- Colle les lettres de ton prénom sur les carrés de carton.

6- Mets les lettres dans l'ordre pour faire ton prénom.



T	i	p	h	a	i	n	e
---	---	---	---	---	---	---	---

7- Nomme chaque lettre.

8- Jeu de KIM : trouve la lettre cachée par le parent.

T	i	p	h		i	n	e
---	---	---	---	--	---	---	---

Remarque : l'enfant doit dire qu'il manque la lettre a.

Remarque : recommencer avec toutes les lettres du prénom.

Remarque : jouer chacun votre tour. L'adulte cache la lettre et l'enfant cherche la réponse, puis l'enfant cache la lettre et l'adulte cherche la réponse.

9- Trouve un mot qui commence par cette lettre (ex : a comme avion) ou fais le bruit de la lettre.

Remarque : aider l'enfant quand il ne connaît pas de mot qui commence par cette lettre ou qu'il ne connaît pas le son de la lettre. Consulter l'abécédaire de la classe, si besoin.

JEU DE KIM ECRITURE DU PRENOM 3 (MS-GS) :

Domaine : -Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. L'écrit.

Objectifs : -Découvrir le principe alphabétique : comprendre la relation entre lettres et sons.
-Écrire son prénom, sans modèle.
-Reconnaître les lettres de l'alphabet : cursive.

- **Matériel :** carton fin (emballage) ou feuille de papier, colle, ciseaux, prospectus.

- **Consignes :**

1- Découpe les carrés tracés par un parent.

2- Avec l'aide d'un adulte, écris la lettre initiale de ton prénom en **CAPITALE**, en respectant le sens des tracés.

3- Avec l'aide d'un adulte, écris les lettres *cursives* de ton prénom sur les carrés. Respecte bien le sens des tracés.

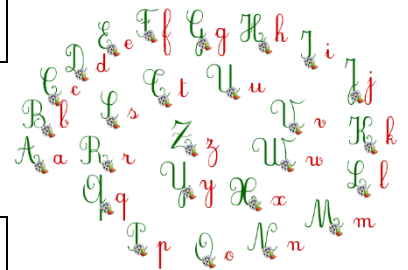
4- Mets les lettres dans l'ordre pour faire ton prénom.

T	i	p	h	a	i	n	e
---	---	---	---	---	---	---	---

5- Nomme chaque lettre.

6- Jeu de KIM : trouve la lettre cachée par le parent.

T	i	p	h	a	i		e
---	---	---	---	---	---	--	---



Remarque : l'enfant doit dire qu'il manque la lettre n.

Remarque : recommencer avec toutes les lettres du prénom.

Remarque : jouer chacun votre tour. L'adulte cache la lettre et l'enfant cherche la réponse, puis l'enfant cache la lettre et l'adulte cherche la réponse.

7- Trouve un mot qui commence par cette lettre (ex : n comme nuage) ou fais le bruit de la lettre.

Remarque : aider l'enfant quand il ne connaît pas de mot qui commence par cette lettre ou qu'il ne connaît pas le son de la lettre. Consulter l'abécédaire de la classe, si besoin.