

JEU DE KIM

L'ALPHABET : **CAPITALES**, **scripts**, **cursives**

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 de l'alphabet. Le but est de systématiser l'apprentissage des lettres : de cette manière, toutes les lettres seront travaillées jusqu'à ce que l'enfant les connaisse. Ce travail doit se faire sur les lettres **CAPITALES** pour le niveau moyenne section et sur les lettres **CAPITALES**, **scripts** et **cursives** pour les moyennes sections.

Attention, à ce niveau de l'année :

- en MS : toutes les lettres **CAPITALES** n'ont pas encore été apprises,
- en GS : **CAPITALES** et **scripts** sont à revoir. Les **cursives** n'ont pas toutes été apprises.

ETAPE 1

Avant toute chose, il faut préparer le jeu. Vous pouvez utiliser les lettres déjà préparées lors des séances précédentes. Néanmoins, cette étape est très bénéfique aux apprentissages, c'est un bon exercice.

CONSTRUCTION DU JEU DE KIM LETTRES **CAPITALES** (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.
-Reconnaître les lettres de l'alphabet : capitales d'imprimerie.



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

Remarque : Il faut autant de carrés que de lettres de l'alphabet. 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 l'alphabet en **CAPITALES**. Respecte le sens des tracés. Une lettre par case, comme dans l'exemple ci-dessous :

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P |
| Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | | | | | | | |

3- Avec l'abécédaire de la classe :

- mets les lettres dans l'ordre de l'alphabet,
- nomme chaque lettre,
- puis donne un mot qui commence comme la lettre,
- fais son bruit si tu le peux.

CONSTRUCTION DU JEU DE KIM LETTRES **scripts** (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- Cherche les lettres de l'alphabet en **script** dans les prospectus et découpe-les.

Remarque : Si l'enfant ne trouve pas seul les lettres en script, montrer et nommer une à une les lettres qu'il doit chercher.

2- Colle les lettres sur les carrés de carton. Une lettre par case, comme dans l'exemple ci-dessous :

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p |
| q | r | s | t | u | v | w | x | y | z | | | | | | | |

3- Mets les lettres dans l'ordre de l'alphabet. A chaque fois que tu poses une lettre, tu la nommes, tu donnes un mot qui commence comme la lettre et/ou tu fais son bruit.

Remarque : Si l'enfant ne trouve pas seul l'ordre des lettres, le mot qui commence comme la lettre demandée, ou son bruit, donner l'abécédaire en soutien.

CONSTRUCTION DU JEU DE KIM LETTRES **cursives** (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.
 -Reconnaître les lettres de l'alphabet : cursive.

- *Matériel :* carton fin (emballage), règle, feutre, ciseaux.

- *Consignes :*

1- Découpe les carrés tracés par un parent.

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

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p |
| q | r | s | t | u | v | w | x | y | z | | | | | | |

- 3- Mets les lettres dans l'ordre de l'alphabet. A chaque fois que tu poses une lettre, tu la nommes, tu donnes un mot qui commence comme la lettre et/ou tu fais son bruit.

Remarque : Si l'enfant ne trouve pas seul l'ordre des lettres, le mot qui commence comme la lettre demandée, ou son bruit, donner l'abécédaire en soutien.

ETAPE 2

C'est le moment de jouer !

Commencer par les premières lettres de l'alphabet. Jouer avec ces cartes jusqu'à ce que l'enfant trouve le nom de toutes les lettres cachées.

Dès que l'enfant connaît les premières lettres, passer aux suivantes. Continuer ainsi pour toutes les lettres de l'alphabet.

Jouer ensuite avec les lettres dans le désordre.

Pour les élèves de GS, jouer avec les différents alphabets : commencer par les majuscules pour ceux qui ne les connaissent pas encore, puis réviser les scripts et enfin travailler sur les cursives.

ATTENTION : selon le niveau de classe et l'enfant, le moment pour changer de lettres sera très différent. Certains vont faire plusieurs groupes de lettres en une séance, d'autres auront besoin de plusieurs jours. Si l'enfant connaît déjà tout sans hésitation, passer au niveau suivant.

SOYEZ PATIENT

- 1- Joue avec 3 à 5 cartes, selon ta section.
Par exemple, joue avec les lettres ci-dessous.



- 2- Un adulte cache une carte, et demande à l'enfant de nommer la lettre, de donner un mot qui commence comme la lettre, et/ou de faire son bruit.



- 3- Jouer chacun son tour pour que cela soit plus ludique.