

ACTIVITE 4 : TRAME - FICHE PEDAGOGIQUE

Auteur : Prénom Nom LAMBERT Isabelle École : Maternelle Jean Zay Commune :Châteauroux	Nom du jeu ou activité : Jeu de Kim animaux de la ferme
	Date de réalisation : 13 janvier Date de révision : 20 janvier
Activité prévue pour <i>(Soulignez le niveau choisi)</i> : <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Les petits</u> ▪ Les moyens ▪ Les grands 	

Description de l'activité : retrouver tous les animaux de la ferme présentés par l'adulte ou par un enfant

On peut varier par des jeux de kim de la vue, de l'ouïe ou du toucher, varier le nombre d'éléments, les supports, le nombre d'objets disparus.

Supports : animaux de la ferme (objets puis images, nombre variable)

Boîte magique (dans laquelle on cache les différents éléments)

Conseils pour la mise en œuvre : (heure privilégiée, fréquence par semaine,...)

Fin de matinée, après le temps de sieste, ou après un temps de motricité, au moins 2 fois par semaine pas plus de 10 minutes grand maximum.

Compétences mises en œuvre :

Acquisition de lexique, développement sensoriel de l'enfant, développement des capacités d'observation et de mémorisation, travail sur l'énumération.

Développer des capacités d'attention et de concentration pour trouver le bon objet disparu (ou les bons)

Organisation de la classe :

Par groupe ou demi-groupe ou classe entière, un enfant peut devenir celui qui cache un objet ou plusieurs