

KIM de Bernadette

Ce jeu permet de mémoriser l'histoire qu'on vient d'entendre.

Vous trouverez ci-joint un support de jeu à imprimer et peut être à plastifier. Ces cartes pourraient également être avantageusement remplacées pour ceux qui en ont la possibilité par des objets réels. Il s'agit des objets suivants :

Un dizainier, un petit fagot de bois, un cierge, une petite statue de Notre-Dame de Lourdes, un tout-petit contenant avec de l'eau de Lourdes, une paire de mini-sabots, une plaque sur laquelle il y a une petite chapelle et enfin un petit chien.

- le dizainier représente le chapelet que Bernadette sortait de sa poche avant chaque apparition
 - le petit fagot de bois représente ce qu'elle allait chercher avec sa sœur et Baloum le jour de la première apparition
 - le cierge représente le miracle du cierge – Bernadette n'a pas été brûlée par la flamme du cierge
 - la petite statue de Notre-Dame représente l'apparition
 - l'eau de Lourdes représente la découverte de la source
 - les mini-sabots représentent les sabots que Bernadette a enlevé pour passer le canal qui passait devant la grotte
 - la petite chapelle représente la demande de la Vierge Marie : q
 - le petit chien représente Pigou, le chien de Bernadette à Bartrès.

Pour les enfants du CM1 et CM2, on rajoute:

- une plaque sur laquelle il y a le moulin de Boly
- une plaque avec le cachot
- une plaque avec Bartrès

Comment jouer au jeu du « Kim Bernadette »

- pour les enfants du CP « le jeu du Kim caché » :

déposer 3 des objets du kit sur une table ; les enfants doivent bien observer tous les objets pendant environ 2 min. Le meneur de jeu recouvre ensuite les objets avec un tissu : les joueurs doivent dire de mémoire tous les objets, sans en oublier. On ajoute un objet au tour suivant et ainsi de suite... jusqu'à maximum 8. Au fur et à mesure qu'on rajoute un objet, on explique le rapport de cet objet avec Bernadette.

- pour les enfants du CE1 « le jeu du Kim ajouté » :

3 ou 4 objets sont déjà posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux et le meneur en profite pour ajouter un objet. Quel est cet objet ?

- pour les enfants du CE 2, « le jeu du Kim retiré » :

5 objets sont posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 objet. Quel objet est manquant ? Puis on choisit de nouveau 5 objets parmi les 8, et on peut recommencer le jeu.

- pour les enfants du CM1 « le jeu du Kim échangé » :

7 objets sont placés sur la table. Les joueurs observent puis ferment les yeux, le meneur en profite pour échanger la place de 2 objets et les remplacer par deux autres. Lesquels ont été échangés ?

- pour les enfants du CM2, « le jeu du Kim déplacé » :

8 objets sont posés sur la table. Toujours après une période d'observation, les joueurs ferment les yeux et le meneur déplace 1 objet. Quel objet est-ce ? Quelle était sa place avant l'échange ?

- ou bien pour les enfants du CM2, « le jeu du Kim ordonné » :

placer les objets en ligne dans un ordre quelconque, les joueurs observent et ferment les yeux. Le meneur change l'ordre des objets et un joueur devra alors les repositionner tels qu'ils étaient initialement.