



Jeux de Kim – le parcours des sens

EN UN COUP D'ŒIL



Lieu

À l'intérieur (local)



Idée clé

Entraîner la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût



Préparation

Matériel 15 min · Préparation 20 min



90 minutes



8 à 20 enfants



7 à 12 ans



4 ateliers



Matériel

- ☐ plateau avec 15 petits objets et un tissu
- ☐ 5 sacs en tissu avec des objets à toucher
- ☐ 5 petites boîtes avec des odeurs (café, cannelle, citron, savon, cacao)
- ☐ aliments à goûter (pomme, concombre, banane, carotte) – demander les allergies avant
- ☐ bandeaux
- ☐ papier et crayons



Déroulement

0-10'

Accueil – Accueil et courte explication : les jeux de Kim viennent du roman « Kim » de Rudyard Kipling – Baden-Powell les a repris pour les scouts.

10-70'

Ateliers – Quatre groupes tournent toutes les 15 minutes : Kim de la vue, du toucher, de l'odorat, du goût.

70-80'

Bilan – Comparer les réponses – qui a reconnu le plus de choses ?

80-90'

Clôture – Courte pensée : Dieu nous a faits de façon merveilleuse (Psaume 139,14).



Jeux de Kim – le parcours des sens



Comment ça marche – expliqué simplement

- 1 **Kim de la vue** : regarder le plateau une minute. Tissu dessus. Noter ce dont on se souvient.
- 2 **Kim du toucher** : mettre la main dans chaque sac sans regarder. Deviner ce qu'il contient.
- 3 **Kim de l'odorat** : yeux fermés, boîte sous le nez. Que sens-tu ?
- 4 **Kim du goût** : bandeau sur les yeux, goûter un morceau. Qu'est-ce que c'est ?
- 5 Notez vos réponses et comparez à la fin.



Exemple : « Je me suis souvenu : clé, cuillère, gomme, bille... et quelque chose de rouge. C'était quoi déjà ? »



Sécurité

- Avant le Kim du goût, demander les allergies et intolérances.
- Rien de pointu ni de fragile dans les sacs à toucher.
- Les bandeaux sont facultatifs.



Variantes

- Kim de l'ouïe : deviner des bruits sur un téléphone.
- Dehors : cacher le long d'un chemin 10 objets qui n'ont rien à faire en forêt.



À méditer

Quel sens est le plus important pour toi – et pourquoi ?