

Sac de trésors

Collections - Classification - Moyenne
Section

1- Présentation

Ce jeu est le même que celui de "la valise de toutou". Le déroulement est le même chaque jour mais la collection, sur laquelle porte le jeu, est de plus en plus nombreuse : jusqu'à vingt objets environ.

Le professeur met des objets dans un sac, devant les élèves. Le lendemain, il interroge successivement plusieurs élèves : ils proposent chacun le nom d'un objet qu'ils pensent être encore dans le sac. Si c'est le cas, le professeur sort l'objet. Quand tous pensent que le sac est vide, le professeur le retourne. En cas de succès, la classe "gagne" un nouvel objet et rejoue le lendemain avec la nouvelle collection.

Durée : jeu collectif, quotidien, 15 minutes pendant une vingtaine de séances réparties sur 2 mois.

Place dans l'année : A déterminer en se servant de l'organisation des modules par niveau.

2- Matériel

Des petits objets hétéroclites : Playmobil , véhicules, billes, bracelet, animaux en bois, etc.

Un sac en tissu.

3-Déroulement

Les élèves sont rassemblés sur les bancs. Le professeur arrive en portant un sac et trois objets. Les élèves les regardent et apprennent à les nommer. Puis les objets circulent parmi les enfants. Enfin, le professeur les range dans le sac et annonce : "Demain, je reviendrai avec le sac, je demanderai à un enfant de nommer un objet. Je le sortirai du sac. Puis, je demanderai à un autre enfant, puis encore à un autre jusqu'à ce que vous soyez d'accord pour dire qu'il n'y a plus rien dans le sac. Alors, je le retournerai. S'il tombe un objet, vous aurez perdu, s'il ne tombe rien, vous aurez gagné, et je vous donnerai un nouvel objet".

Le sac est fermé et rangé dans le placard.

Le lendemain, les élèves enthousiastes attendent le moment du jeu. A l'aide des cartes des prénoms, le professeur les interroge. Celui qui est désigné doit nommer un des objets cachés dans le sac. Le professeur le sort et le pose sur le tapis. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'au moment où tous les élèves sont d'accord pour dire qu'il n'y a plus rien dans le sac. C'est alors que le professeur le retourne. S'il tombe quelque chose, la classe a perdu ; s'il ne tombe rien : la classe a gagné, et le professeur donne un nouvel objet qui est touché, nommé, etc.

Si un élève nomme un objet qui n'est pas dans le sac, le professeur annonce qu'il ne peut pas le trouver.

Remarque

- Lorsqu'il arrive avec le sac fermé, le professeur doit être très vigilant à ce que les objets ne soient pas nommés avant que le jeu ne commence.
- Si le professeur prévoit de proposer ultérieurement aux élèves l'activité "boîtes de couleur", le professeur colle dans le journal de la classe, au fur et à mesure de l'introduction des objets, des étiquettes les représentant.

4- Analyse

OBJECTIFS DU PROFESSEUR

- Faire mémoriser collectivement une collection d'objets hétéroclites, réutilisable ultérieurement.
- Faire entrer les élèves dans une règle de jeu : savoir nommer les objets, parler à son tour et nommer un objet et un seul.

OBJECTIFS POUR LES ELEVES

- Mémoriser le plus grand nombre d'objets possible pour pouvoir répondre au problème posé.
- Tenir compte des objets déjà sortis.

Analyse

Pour contribuer à vider le sac, l'élève doit comparer la collection des objets déjà sortis avec la collection d'objets qu'il a mémorisés.

La validation est double :

- elle concerne chaque enfant interrogé puisque l'objet qu'il nomme peut être déjà sorti, le professeur interroge alors un autre enfant ;
- elle concerne l'ensemble de la classe : quand le professeur retourne le sac, à la fin de la séance : s'il tombe un objet, c'est la classe qui perd, s'il ne tombe rien : elle a gagné !