

<https://svc.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article107>



Boîte du trésor - Grande Section

- Pédagogie - Maternelle - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Gestion de données -



Date de mise en ligne : samedi 8 septembre 2012

Copyright © Circonscription de Saint Valéry en Caux - Tous droits réservés

Présentation

Ce jeu, de même nature que « [la valise de toutou](#) » et « [le sac de trésors](#) », vise la constitution d'une collection simple ou complexe, servant de base à des activités ultérieures en grande section.

Le déroulement est le même chaque jour mais la collection, sur laquelle porte le jeu, est de plus en plus grande : jusqu'à trente objets environ.

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

Outre son intérêt didactique, cette situation favorise la structuration du groupe-classe.

- **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

Selon le projet de la classe, le professeur utilisera :

- une collection simple (les désignations produites par les élèves sont facilement distinguables) qui permet de résoudre assez rapidement les problèmes de désignation au cours du « [jeu des listes 1](#) » et d'aborder « [les boîtes identiques](#) » et 'les boîtes en ligne'.
- une collection 'complexe' nécessaire pour un travail sur la désignation puis sur l'élaboration d'un code commun ('jeu des listes 2' et 'code commun'). Elle comporte des séries d'objets de représentation graphique proche (plusieurs sortes de billes par exemple, de boîtes rectangulaires, etc.). Un sac en tissu. >

3-Déroulement

Les élèves sont rassemblés sur les bancs. Le professeur arrive en portant une boîte et trois objets. Les élèves les regardent et apprennent à les nommer. Puis les objets circulent parmi les enfants. Le professeur les range dans la boîte et annonce que demain, il reviendra avec la boîte et que si les enfants se souviennent de tout ce qu'il y a dedans, il donnera un autre objet. La boîte est fermée et rangée dans le placard.

Le lendemain, les élèves attendent le moment du jeu. A l'aide des cartes des prénoms, le professeur interroge les élèves. Celui qui est désigné doit nommer un des objets cachés dans la boîte. 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 la boîte.

C'est alors que le professeur la retourne. S'il tombe quelque chose : c'est perdu, s'il ne tombe rien : c'est gagné, et le professeur donne un nouvel objet qui est touché, nommé, etc. >

Remarques

D'autres petits jeux peuvent succéder à celui de 'la boîte du trésor' :

- jeu de kim : l'enseignant enlève un ou plusieurs objets, après que les enfants aient fermé les yeux. Les volontaires viennent lui dire tout doucement à l'oreille le nom des objets manquants ;
- jeu de portrait : une fois les objets dans la boîte fermée, l'enseignant en cache un dans sa poche. Les élèves à tour de rôle posent des questions en observant les règles suivantes :
 - les questions doivent porter sur les caractères des objets et non sur leur nom ;
 - le professeur ne répond que par oui ou par non, et ne répond pas à une question déjà posée.
 - le jeu individuel de 'la boîte du trésor'. > >

4- Analyse

Objectifs du professeur

- Faire mémoriser collectivement une collection d'objets hétéroclites, réutilisable ultérieurement.

Objectifs pour les élèves

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

Analyse

- Pour contribuer à vider la boîte, l'élève doit comparer la collection des objets déjà sortis avec la collection d'objets qu'il a mémorisés. La mémorisation est aidée par les associations mentales d'objets (les billes, les véhicules,...) .
- 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 la boîte, s'il tombe un objet, c'est perdu, s'il ne tombe rien, c'est gagné.
- Le jeu du portrait a pour but de familiariser les élèves avec une démarche : la prise d'informations sur un objet caché mais, à cet âge, peu d'entre eux sont capables de transformer une réponse négative en une réponse informative.