

<https://svc.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article109>



La valise de Toutou - Petite section

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



Publication date: samedi 8 septembre 2012

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

1 - Présentation

L'objectif est de constituer peu à peu un trésor, celui de la valise de toutou, qui pourra être utilisé pour le jeu des photos.

Le professeur met trois objets dans une valise, devant les élèves. Le lendemain, il interroge successivement plusieurs élèves, qui proposent chacun le nom d'un objet, afin de vider la valise. La classe gagne alors un nouvel objet. La collection augmente jusqu'à vingt objets environ.

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 deux mois.
- **Place dans l'année** : A déterminer en se servant de l'organisation des modules par niveau. >

2- Matériel

La marionnette et la valise.

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



3-Déroulement

Les élèves sont rassemblés sur les bancs. Comme tous les matins, le professeur va chercher la marionnette Toutou. Le premier jour du jeu, Toutou arrive en portant une valise dans laquelle il y a 3 objets. Les objets circulent parmi les enfants qui les touchent et les nomment chacun à leur tour. Puis le professeur les range dans la valise. Toutou annonce que demain, il reviendra avec la valise et que si les enfants se souviennent de tout ce qu'il y a dedans, il donnera un autre objet. La valise est fermée et rangée dans le placard avec Toutou.

Le lendemain, les élèves attendent la venue de Toutou et de sa valise. A l'aide d'une comptine, le professeur interroge les enfants. Celui qui est désigné par le sort, doit nommer un des objets cachés dans la valise. Le professeur le sort et le pose sur le tapis, à la vue de tous. 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 valise. C'est alors que le professeur l'ouvre et la retourne. S'il tombe quelque chose de la valise, c'est perdu, s'il ne tombe rien : c'est gagné, et Toutou donne un nouvel objet qui est touché, nommé, etc.

Cette situation permet la constitution d'une collection de 20 objets. Elle nécessite une vingtaine de séances qui se déroulent sur deux mois. >

Remarque

Lorsqu'il arrive avec la valise fermée, le professeur doit être très attentif à ce que les objets ne soient pas nommés avant que le jeu ne commence. > >

4- Analyse

Objectifs du professeur

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

Objectifs pour les élèves

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

Analyse :

Pour contribuer à vider la valise, l'élève doit comparer la collection des objets déjà sortis avec la collection d'objets qu'il a mémorisée. Pour les petits, il n'est pas immédiat de comprendre qu'il faut regarder les objets qui sont sur le tapis avant de proposer le nom d'un objet dont ils se souviennent.

- 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 valise, s'il tombe un objet, la classe a perdu, s'il ne tombe rien, la classe a gagné.