

Sac de trésors

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.

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 : à 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 élèves

- ✓ 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 perdu, s'il ne tombe rien : elle a gagné !

Question

Ce jeu passionne les enfants d'école maternelle, quel que soit leur âge. Proposez des explications possibles à cet intérêt.

5- Texte officiel

Domaine Découvrir le monde - Maternelle **Objectifs**

... Il identifie des réalités, les représente et les nomme. Il distingue les qualités des objets ou des collections d'objets qu'il compare, classe, ... Il commence ainsi à se confronter aux

contraintes de la pensée logique, apprend à utiliser des repères spatiaux ...

Programmes

1. Découverte sensorielle

... **L'aider à mieux découvrir le monde, c'est donc enrichir et développer ses aptitudes sensorielles, lui permettre de s'en servir pour distinguer des réalités différentes, les classer ... les décrire grâce au langage.**

2. Exploration du monde de la matière

... **Cette exploration conduit à des dialogues avec l'enseignant qui permettent de repérer, classer, ... , désigner ...**

3. Découvrir le monde vivant

... **Toutes ces expériences sont le support de débats, de tentatives de représentations ...**

7. Découverte des formes et des grandeurs

... **L'examen de leurs caractéristiques permet très rapidement de se doter de catégories simples et, au début, dichotomiques permettant de les classer : petit / grand, lourd / léger, arrondi / pointu. En enrichissant les observations et en multipliant les comparaisons, l'enseignant amène les enfants à mieux distinguer divers types de critères (forme, taille, masse, contenance...) et à se livrer à des classements, ...**

8. Approche des quantités et des nombres

.... **Il faut cependant rester prudent, en particulier avec les plus jeunes, dans la mesure où l'apparence des collections domine encore sur la prise en compte des quantités...**

6- Glossaire

Collection

✓ **Dans les dictionnaires**, on définit "collection" à l'aide "d'ensemble". Ex : "collection : ensemble d'objets de même nature que l'on réunit..." (*Dictionnaire encyclopédique de la langue française*).

✓ Si l'on prend l'**Encyclopaedia Universalis** à l'article "ensemble", on trouve : "Il est impossible de définir ces mots. En effet on pourrait dire: "Un ensemble est une collection d'objets", ou encore comme Cantor : "Par ensemble, on entend un groupement en un tout d'objets bien distincts de notre intuition ou de notre pensée. " Dans ce cas, on ne fait que déplacer le problème et il reste à définir les mots "collection", "groupement", "objets". La situation est tout à fait comparable à celle qu'on rencontre lorsqu'on veut reconstruire la géométrie; il n'est pas possible de définir les mots "point", "droite", "plan". Pour les objets correspondants, on indique leurs propriétés et les règles d'utilisation: ce sont les axiomes Un ensemble est constitué d'éléments. Une image intuitive d'un ensemble est donnée par une collection d'objets, un groupement d'objets. Un élément d'un ensemble peut être soit un animal, soit un objet, soit un être mathématique, soit lui-même un ensemble."

✓ **Etude d'un point de vue didactique :**

Nous partirons d'une phrase souvent entendue dans les classes et lue dans les manuels : "Compte le nombre d'éléments de cette collection". Apparemment, il n'y a pas de mystère dans cette injonction. Cette phrase induit pourtant un fait important : l'ostension de la collection. Que sait-on des conceptions d'une collection ?

La collection ne fait pas l'objet d'un enseignement. La collection est montrée. On la considère comme un objet premier. Dès lors, le système ne dispose d'aucun moyen

pour contrôler si la collection est effectivement prise en compte par le sujet ou si la collection n'existe que du point de vue de l'enseignant ou de l'observateur. Tout se passe comme si cette conception allait de soi. Par exemple, ce que l'on mesure dans le cas des entiers naturels, ce sont des collections. Mais "la collection" n'est pas un objet matériel.