

## LA VALISE DE LULA

### **Matériel :**

Niveau : TPS / PS / MS / GS

- Mascotte Lula
- Valise
- 30 objets hétéroclites (playmobil, voitures, bracelets, animaux, etc)

### **Objectifs :**

- 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, nommer un objet et un seul.
- structurer le groupe-classe.

### **Compétences visées :**

- construction du concept de collection
- mémorisation
- résoudre un problème par des stratégies de déduction et d'élimination

### **Déroulement :**

Activité menée collectivement lors des rituels d'accueil du matin.

- Le premier jour du jeu, la mascotte Lula arrive avec une valise contenant 3 objets. Les objets circulent parmi les enfants qui les touchent, les nomment, les décrivent. Puis l'enseignant les range dans la valise. Lula annonce que demain, elle reviendra avec la valise et que si les enfants se souviennent de tout ce qu'il y a dedans, elle donnera un autre objet. La valise est fermée et rangée dans le placard.

- Le lendemain, l'enseignant interroge les enfants. Un élève désigné doit nommer un des objets cachés dans la valise. L'enseignant 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 l'enseignant 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 Lula donne un nouvel objet qui est touché, nommé, décrit, etc.

### **Prolongements :**

- Jeu du portrait
- Jeu des photos (PS), jeu des listes (MS/GS)