

# APPRENDRE PAR LE JEU

## TIMELINE

N° 45 - juin 2020

FICHE  
PÉDAGOGIQUE

HISTOIRE

SCIENCES

TECHNOLOGIE

HISTOIRE  
DES ARTS



Édité par Asmodée  
© Asmodée

NIVEAU	Cycles 3 et 4, lycée
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 8 joueurs (Petits groupes, classe entière)
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	30 minutes
THÈMES	Frise chronologique

### BUT DU JEU

Timeline est un jeu dont l'objectif est de placer pour chaque joueur ses cartes sur lesquelles figurent des repères historiques (inventions monuments, personnages, œuvres).

Au cours de la partie, les élèves réalisent une frise chronologique qui s'enrichit par le placement successif des cartes.

Il existe une dizaine de versions du jeu : classique - Inventions - Histoire de France - Sciences - Arts

CULTURE

DÉDUCTION

PLACEMENT

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



# Timeline

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.
CYCLE 4	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques / histoire des arts / avoir des repères d'histoire littéraire et culturelle, en lien avec le programme d'histoire / se situer dans l'espace et dans le temps
LYCÉE	Culture générale / histoire / histoire des arts / histoire, faits économiques et sociaux / histoire des sciences et techniques des entreprises / histoire et géographie.

## POINTS DE VIGILANCE

Certaines dates correspondent à des événements peu connus du grand public.  
Certains événements sont très proches dans le temps complexifiant le placement des cartes dans le jeu.

## ADAPTATIONS DU JEU

### VARIABLES DIDACTIQUES

- Proposer en complément une frise chronologique « généraliste » pour aider à se situer dans les grandes périodes historiques.
- Demander aux élèves des éléments de contexte (lieux, personnes...).
- Fournir des indices ou des documents pour aiguiller les élèves.

### ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Enlever certaines cartes trop complexes.
- Ajouter un sablier pour limiter le temps de pose de sa carte.

### ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Faire des équipes de 2 à 3 joueurs.
- Ajuster le nombre de cartes par joueur en fonction des élèves.
- Jouer en mode coopératif où l'ensemble des élèves doivent placer les cartes données de manière concertée.

## PROLONGEMENTS

- Créer des cartes supplémentaires voire son jeu en fonction d'une thématique.
- Créer ou compléter une frise chronologique collective tout au long de l'année scolaire (numérique ou physique).

## JEUX SIMILAIRES

*Chroni : l'histoire à la maison, Cardline.*

## RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

<https://www.reseau-canope.fr/notice/decouvrir-le-temps-qui-passe-avec-des-albums.html>

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/video/chronologie.html>