

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

INDIVIDUEL

CARDLINE ANIMAUX

N° 15 - Mai 2020



Frédéric Henry, ill. Gael Lannurien
Édité par Asmodee
© Asmodee

NIVEAU	Cycles 2 et 3
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 8 joueurs
MISE EN PLACE	2 minutes
DURÉE	15 minutes
THÈME	Animaux

BUT DU JEU

Construire une frise en déposant chacun son tour ses cartes selon un ordre défini par l'un des trois critères : la taille, le poids ou l'espérance de vie. Le but est d'être le premier à ne plus détenir de cartes dans sa main.

PLACEMENT

DÉDUCTION

CULTURE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



Cardline animaux

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 2	Résolution de problèmes impliquant des grandeurs et mesures / anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure / utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs / encadrer une grandeur par deux nombres entiers d'unités.
CYCLE 3	Résolution de problèmes impliquant grandeurs, nombres entiers et décimaux / identifier et résoudre une situation de proportionnalité entre deux grandeurs / raisonner, justifier une démarche et les choix effectués.

POINTS DE VIGILANCE

Le critère «Durée de vie moyenne» est le plus difficile. Des unités de mesure parfois différentes (gramme, kilo, tonne) nécessitent des conversions pour pouvoir les comparer. En jouant l'élève va comprendre qu'il faut qu'il élabore une stratégie en plaçant les animaux qu'il connaît mal en premier.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Peut être complexifié en cycle 2, utiliser les cartes avec même unité de mesure et des nombres entiers, en cycle 3, revoir les conversions des unités de poids.

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Réduction du nombre de cartes (50 cartes), ou choisir une seule famille d'animaux, comme les animaux familiers par exemple.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Jouer en équipes de deux joueurs.
- Jouer en classe entière en faisant des équipes de 4 élèves et avec un visualiseur.
- Si l'on pense qu'un joueur place mal sa carte, un autre joueur peut faire une autre proposition : s'il a raison, il donne une carte de son jeu au joueur initial, s'il a tort, il pioche une carte.
- Reprendre un jeu de cartes déjà ordonnées suivant un des trois critères et l'ordonner selon un autre critère : les deux critères poids et taille sont intéressants à rapprocher.

PROLONGEMENTS

- Faire des cartes sur les notions étudiées en classe en réutiliser ce principe de classement sur axe, avec de nouveaux critères à définir.
- Utiliser les données sur l'espèce et leur rareté figurant sur les cartes pour travailler en sciences ou sur le développement durable.

JEUX SIMILAIRES

Timeline ; Chronicards ; Dinausores ; Cardline animaux 2.