

TIMELINE – fiche pédagogique

Contenu : 109 cartes inventions recto/verso + un livret de règles

Editeur : Asmodée

Nombre de joueurs : de 1 à 8

Durée d'une partie : 15 minutes



Règles du jeu : Jeu de connaissance sur le thème de l'histoire et des inventions

Le jeu comporte des cartes représentant au recto des inventions (la bouteille en verre, le téléphone portable,...) et au verso les mêmes inventions avec leurs dates de création.

Chaque joueur reçoit de 4 à 6 cartes inventions (en fonction du nombre de joueurs) et les étale devant lui face recto visible pour ne pas pouvoir lire les dates. On pose au centre une carte invention prise dans la pioche côté date visible (verso) qui symbolise le point de départ d'une frise chronologique. Le premier joueur doit poser une carte invention à gauche de la première carte (s'il pense que son invention est plus ancienne) ou à droite (s'il pense qu'elle est plus récente). On retourne ensuite la carte pour vérifier l'exactitude du placement. Puis, le joueur suivant pose une invention avant, après ou entre les deux autres cartes selon sa position supposée dans la frise. Et ainsi de suite...

Petit à petit, on crée une **frise chronologique** et la difficulté pour placer ses inventions augmente car les périodes de temps entre chaque invention se réduisent. Si un joueur se trompe, il défausse sa carte et en repioche une. Le but du jeu est d'**être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes**.

Tel quel, le jeu peut s'utiliser **dès le niveau A1**.

Applications pédagogiques et variantes:

-Au niveau A1 : utiliser la règle originale : découverte du vocabulaire des objets et des inventions, travail sur les chiffres par la manipulation des dates historiques et sur les articles définis et contractés (l'invention **du** téléphone)

- Au niveau A2 :

-utiliser la règle originale et imposer à chaque élève de répondre à la question suivante pour chaque carte nouvellement posée : **A quoi ça sert ?**

- A partir du niveau B1 :

- travailler l'**hypothèse et le conditionnel** : *Comment serait le monde si on n'avait pas inventé la brosse à dent ?*

-mettre beaucoup de cartes sur la table : demander à chaque élève : **quelles sont les 5 inventions sans lesquelles tu ne pourrais pas vivre et pourquoi ?**

-donner plusieurs inventions à chaque élève et ils en choisissent une sur laquelle ils **préparent une présentation orale** (contexte historique, origine, biographie du créateur, qu'est-ce que cette invention a apporté à l'humanité, bouleversements sociologiques et historiques provoqués par cette invention) ou **une rédaction**.