

Mesures

Cycle 3

Défi du
mardi

Cardline Animaux – Le jeu

Présentation du jeu

 3 équipes de 2
 à partir de 9 ans



Contenu du jeu

2 séries de 10 cartes d'animaux avec leurs tailles et masses exprimées dans des unités différentes.

But du jeu

Placer les cartes sur la table en respectant l'ordre croissant demandé.

Règle du jeu

La partie se joue à trois équipes de deux joueurs. Chaque équipe reçoit trois cartes face « caractéristiques » cachée. Les joueurs ne doivent en aucun cas consulter le verso de la carte.

Déroulement du jeu

Une première carte est posée sur la table, face « caractéristiques » visible. Elle est appelée carte initiale. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne sur laquelle les joueurs placeront leurs cartes. Les équipes jouent chacune leur tour.

1. La première équipe doit poser l'une de ses cartes, face « caractéristiques » non visible, à côté de la carte initiale.

S'il estime que la taille de l'animal sur sa carte est **inférieure** à la taille de l'animal sur la carte initiale, alors il doit poser sa carte à **gauche** de la carte initiale.

S'il estime que la taille de l'animal sur sa carte est **supérieure** à la taille de l'animal sur la carte initiale, alors il doit poser sa carte à **droite** de la carte initiale.

Une fois posée, la carte est retournée afin de contrôler que la valeur de la taille correspond bien à la position occupée dans la ligne.

Si la carte est mal placée, les équipes adverses doivent justifier leur contestation.

La seconde équipe doit ensuite placer une carte dans la ligne en respectant le critère de taille par l'ordre croissant.

La carte peut être placée à gauche, à droite ou entre celles déjà posée. Et ainsi de suite...

2. Une fois toutes les cartes posées, les équipes sont invitées à proposer un nouveau rangement en respectant les contraintes suivantes :

- Les cartes doivent maintenant être rangées dans l'ordre croissant de masse (ou poids...);
 - Il faut en déplacer le moins possible. Les équipes doivent formuler le nombre de cartes qu'ils déplaceront pour respecter le rangement. Par exemple : « *Nous pensons le faire en déplaçant 3 cartes* »
- C'est l'équipe qui prévoit le plus petit nombre de déplacements qui commencera.

Cardline Animaux – Le défi

Compétences travaillées

L'étude d'une grandeur nécessite des activités ayant pour but de définir la grandeur (comparaison directe ou indirecte, [...]), d'explorer les unités du système international d'unités correspondant, [...]

Tout au long du cycle et en relation avec l'apprentissage des nombres décimaux, les élèves font le lien entre les unités de numération et les unités de mesure (par exemple : dixième → dm, dg, dl ; centième → cm, cg, cl ; etc.

Les élèves consolident les comparaisons, les estimations et les mesures de longueur en cm. Puis le travail se poursuit en utilisant les unités m, dm et km. Ces unités sont mises en relation.

Les élèves continuent à comparer des objets, des segments selon leur longueur en utilisant les unités cm, m, dm et km. Ils mettent ces unités en relation cm, dm, m et m, km.

Consignes

Imprimer les cartes recto-verso et les découper (au *massicot* par exemple)

Constituer trois équipes de deux joueurs par jeu.

Solutions

Taille :

tortue – pigeon – lapin – goéland – porc – panda – morse – lamantin – girafe – éléphant
coccinelle – canard – labrador – manchot – homme – lion – cerf – dauphin – autruche - hippopotame

Poids/masse :

pigeon - goéland – lapin – tortue – panda – porc – lamantin – girafe – morse – éléphant
(4 cartes à déplacer)
coccinelle – canard – manchot – labrador – homme – dauphin – autruche – cerf – lion –
hippopotame

Toutes les cartes utilisées pour ce défi sont issues du site Pixabay.fr