



TIMELINE

COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 30 min / Mise en place : 5 min

DURÉE DE L'ACTIVITÉ

10 / 30 min

TAILLE DU GROUPE

De 2 à 8

OBJECTIFS VISÉS

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE +

ÉPROUVER DES ACQUIS

FAVORISER LA PAROLE

CRÉER DU COLLECTIF

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

GÉNÉRER DES IDÉES

ÉVALUER

S'AMUSER

TROUVER DES SOLUTIONS

SE METTRE EN SITUATION -

Timeline est un jeu de société de classement, de connaissances et de déduction. Déclinée en trois versions complémentaires (Timeline Classique, Inventions et Histoire de France), la création de Frédéric Henry reprend le principe de la frise chronologique en utilisant une mécanique simple (une action par tour), des visuels évocateurs et un temps de partie modulable. Impossible de ne pas s'amuser avec la ligne du temps...

BON À SAVOIR

Facile à détourner, il est possible de s'emparer du concept de Timeline et de concevoir une version personnalisée au plus proche des besoins de l'enseignant. Il suffit de choisir une discipline ou d'en mêler plusieurs puis de créer un ensemble de cartes sur la thématique visée. Si Timeline part de l'exploration temporelle, on peut aussi imaginer une frise basée sur les poids, superficies ou volumes d'émissions de CO2 ...

PROCÉDÉ D'ANIMATION

Les joueurs définissent un nombre de cartes à disposer sur la ligne du temps selon le niveau de difficulté visé et le temps alloué à la session de jeu. Ils reçoivent leurs cartes qu'ils gardent face cachée. L'animateur constitue une pioche et pose une carte au centre de la table, face date visible. Celle-ci fera office de point de départ dans le temps, ensuite chaque joueur ajoutera l'une de ses cartes à gauche ou à droite de la frise, s'il pense que l'événement est antérieur ou postérieur à celui de la carte initiale.

En cas d'erreur au moment du placement, le joueur doit défausser sa carte et en piocher une autre qu'il pourra placer au prochain tour. Le premier des joueurs qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.

MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - **Déduction** - Écoute - Expression - Imagination - **Logique** - Observation - Mémorisation

RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://lc.cx/6F7ZFo>

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/YzotNqLX1MY>



USAGES POSSIBLES

Réviser des notions : (re)situer sur la ligne du temps des événements, inventions, créations artistiques... Ou tout autre élément faisant l'objet du jeu s'il est détourné.

Retracer un processus : présenter la chaîne de valeur d'un secteur, d'une entreprise ou d'une activité.

Écrire une histoire collectivement : créer une histoire en disposant ses cartes sur une frise narrative. En détournant ainsi le jeu, chaque carte peut contenir un mot ou une expression.

Créer une frise collective : créer une frise (numérique ou physique), collectivement, sur un temps donné pour garder trace d'un processus, d'une période étudiée... Affichée en classe, la frise servira de repère tout au long d'une séquence par exemple.

MODE D'ANIMATION

Présentiel

MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base de 55 à 110 cartes (selon la version)

COÛT DU MATÉRIEL

De 10€ l'unité à 30€ si achat des trois versions (neuf)