



Présentation du jeu SIZELINE

Niveaux concernés

Adaptable à tout niveau pour travailler les conversions d'unités !

Objectifs :

Le Jeu SIZELINE est un jeu coopératif de classement inspiré du jeu de société TIMELINE®.

Il se joue idéalement en équipe de 4 joueurs (mais peut s'adapter à 2 ou 3 joueurs si besoin).

Le but du jeu est d'obtenir un maximum de points en réalisant des conversions et en classant les grandeurs correspondantes.

Les élèves disposent d'un plateau avec trois types de grandeurs (3 axes) sur lequel ils vont devoir classer différentes cartes. Ils disposent également de cartes à jouer roses qu'ils se répartissent équitablement.

Dans l'exemple proposé les grandeurs choisies sont VITESSE, LONGUEUR et DUREE mais il est tout à fait possible de les modifier afin de travailler d'autres types de conversions d'unités.

A tour de rôle, un élève positionne sur le plateau une de ses cartes roses. Afin d'y parvenir, les grandeurs d'un même axe doivent être converties dans la même unité. L'élève marque des points s'il réussit la conversion et également s'il positionne correctement la carte sur l'axe.

Un élève « garant des sciences » dispose de cartes « corrigés » vertes qui lui permettent de valider ou non les réponses de ses camarades et donc de comptabiliser les points.

Pour permettre un bilan et une trace écrite, il peut être demandé aux élèves d'avoir leur cahier avec eux.

Plusieurs modalités possibles :

- Chaque élève dispose en amont d'une Fiche Méthode sur les conversions, il peut l'utiliser pendant le jeu.
- Chaque élève peut noter au fur et à mesure dans son cahier ou au brouillon les conversions qu'il réalise afin d'en avoir une trace écrite ensuite.
- Pour terminer le jeu, lors d'un temps de debriefing, le groupe peut effectuer un travail métacognitif en réfléchissant à ce qui a été appris et en remplissant par exemple la Fiche « A retenir » disponible.

Les effets positifs de ce jeu sont multiples : il favorise l'entraînement mécanique aux conversions (savoir-faire qui, nous le savons, pose problème à de nombreux élèves...), il permet un engagement d'une majorité des élèves dans la mécanique du jeu alors qu'habituellement l'entraînement aux conversions n'est pas très plaisant pour eux, il favorise la coopération entre élèves (certains expliquent à d'autres), il permet enfin à l'élève de prendre conscience de ses difficultés mais aussi de progresser et donc de renforcer la confiance en soi.



Fiche(s) de synthèse mobilisée(s)	Jeu pouvant être adapté à toute séquence et à tout niveau
Type d'activité	→ Jeu en équipe
Conditions de mise en œuvre	→ Par groupe de 4 élèves
Matériel utilisé	→ Plateau de jeu → Cartes jeux roses imprimées recto / verso → Cartes corrigés vertes imprimées recto / verso → Règle du jeu → 1 Ardoise + 1 feutre → Fiche Méthode sur les conversions → Fiche « A retenir » pour conclure le jeu
Place dans la séquence	→ A tout moment pour travailler les conversions d'unités
Capacités mises en œuvre dans cette activité	RCO – Restituer et mettre en œuvre des connaissances REA – Réaliser des conversions – Classer des grandeurs