

CLASSIFY

Principe :

Classer les images d'une collection dans un ordre indiqué :

Classer les évènements dans le temps, mais aussi, les objets par leurs poids, les monuments par leurs hauteurs, les véhicules par leurs vitesses, les planètes par leurs tailles ou par leurs distances avec le soleil ou la terre...

Le classement est une notion qui peut s'appliquer à de nombreuses autres grandeurs (l'heure, la température, la longueur, ...) et permet de créer une multitude de variantes.

Exemple :

Classer des évènements dans le temps,

Il y a, par exemple 40 images (bord bleu) dans la collection « évènement »,

Il y a par exemple 3 joueurs (de 2 à 8 joueurs),

Les 40 images sont mélangées,

Chaque joueur prend par exemple 7 images et les dispose face visible devant lui,

Puis à tour de rôle chaque joueur pose une de ses cartes au milieu de la table pour créer et compléter une suite d'images classées par date :

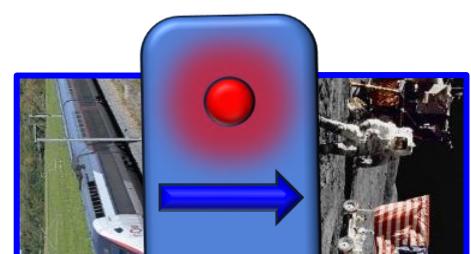


Quand c'est le tour d'un joueur, il a la possibilité de :

- . compléter la suite en utilisant une de ses cartes et marque 1 point,
- . passer son tour car il pense qu'aucune de ses cartes ne permet de compléter la suite, il prend une nouvelle carte dans la pioche mais ne marque aucun point,
- . crier « ERREUR » s'il pense que le dernier joueur n'a pas posé un évènement qui serait postérieur à l'évènement précédent.

Par exemple, le joueur 3 pense que le joueur précédent (le joueur 2), a posé un évènement (Marcher sur la Lune) qui ne serait pas postérieur à l'évènement (1^{er} TGV), et dans ce cas, il glisse les deux cartes dans un petit boîtier et :

- la led verte s'allume si l'ordre est respecté,
- la led rouge s'allume si l'ordre n'est pas respecté, c'est le cas dans notre exemple car le 1^{er} TGV, c'est le 22 septembre 1981 et le 1^{er} homme sur la lune (Neil Armstrong) c'était antérieur, le 21 juillet 1969.



Si le joueur 3 s'était trompé et qu'il n'y avait pas d'erreur, c'est le joueur 2 qui aurait marqué un point et le joueur 3 aurait perdu 1 point.

Au dos de la carte on peut donner des informations pédagogiques.

Le boîtier électronique peut être glissé dans le paquet de cartes

L'heure est un autre exemple de classement qui peut être amusant en introduisant la notion AM/PM, l'affichage analogiques/numériques, les cadrans solaires...



Cette notion de classement est sans limite : assembler des mots pour former une phrase, mettre dans l'ordre les images d'une BD...

