

# CARDLINE ANIMAUX



2-8



15 min



**Domaine** : mathématiques

**Compétences** : grandeur, mesure

**Type** : association



Auteur : Frédéric Henry  
Editeur : Asmodée

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Mathématiques

- Classement : ordre croissant, ordre décroissant
- Utilisation d'unité de mesure de masse, de poids et de durée
- Estimation des valeurs de poids ou de taille

## Matériel

CARDLINE ANIMAUX

- 110 cartes
- 1 règle du jeu

## Résumé des règles

CARDLINE ANIMAUX



2-8



15 min

### Principe du jeu

Poser ses cartes sur la ligne de cartes classées en ordre croissant par rapport à une caractéristique : taille, poids ou durée de vie des animaux.

### Préparation

- ✓ Présentation des cartes.
- ✓ Choisir la caractéristique jouée : taille, poids ou durée de vie.
- ✓ Distribuer face « caractéristiques » cachée, 4 cartes par joueur. Celui-ci les place devant lui. Le reste constitue la pioche, face « caractéristiques » cachée.
- ✓ Poser au centre de la table la première carte du paquet (carte initiale) en la retournant face « caractéristiques » visible.

### Déroulement

Le premier joueur pose l'une de ses cartes à côté de la carte initiale, en fonction de son appréciation de la caractéristique de l'animal de sa carte :

- à gauche, s'il pense qu'elle est inférieure à celle de la carte initiale
- à droite, s'il pense qu'elle est supérieure à celle de la carte initiale

Une fois posée, retourner sa carte face « caractéristiques » visible :

- Si la carte est bien placée, on la laisse ainsi.
- Si la carte est mal placée, on la défause. Le joueur pioche une nouvelle carte et la place devant lui.

C'est ensuite au deuxième joueur...

### Fin de partie

Le premier joueur qui a posé sa dernière carte a gagné.

Si plusieurs joueurs posent correctement leur dernière carte au cours du même tour de jeu, ils restent en jeu et reçoivent une carte de la pioche avec laquelle ils continueront à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur à poser correctement sa carte.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.