

Le Trivial évolution

PUBLIC : DU CM2 A L'UNIVERSITÉ

DURÉE : VARIABLE SELON LE NIVEAU

Au milieu de la salle de zoologie (des vertébrés uniquement) trône l'arbre d'évolution des mammifères. L'Ecole de l'ADN et le Muséum de Nîmes ont conçu un jeu dont cet arbre est le pivot.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Comprendre une représentation phylogénétique ;
- Comprendre la notion d'ancêtre commun, de nœud ;
- Observer, recenser et organiser l'information utile pour se déplacer ;
- Aborder la notion d'évolution ;
- Savoir jouer en équipe.

DÉROULEMENT :

Les élèves sont répartis par équipe. A chacune est remise une carte représentant un mammifère vivant à placer sur l'arbre. Au verso de l'image figurent les caractéristiques spécifiques de l'ordre auquel l'espèce appartient et des indices pour se déplacer depuis l'origine commune des mammifères. Chaque équipe doit réussir à placer son animal en répondant à des questions scientifiques et ludiques

MATÉRIEL

Tapis de jeu de 3m/3m ; quilles ; dé ; cartes d'espèce ; séries de questions thématiques adaptées à l'âge et au niveau des joueurs.

LA SÉANCE PEUT ÊTRE ANIMÉE PAR UN DES ANIMATEURS SCIENTIFIQUES DU MUSÉUM OU PAR L'ENSEIGNANT LUI MÊME. AUQUEL CAS UN LIVRET PÉDAGOGIQUE LUI EST EN TRANSMIS AU PRÉALABLE POUR PRÉPARER LA SÉANCE.

