

## CLASSEZ-LES TOUS !

**DURÉE** 1h30

Rendez-vous  
à l'Atelier des sciences  
du Jardin des sciences  
de l'Université de  
Strasbourg,  
7, rue de l'Université

Disponible  
les lundis après-midis  
uniquement

### FINALITÉ

À travers un jeu de cartes et l'observation de spécimens de la collection, découvrir comment classer les animaux que l'on côtoie au quotidien dans l'espace urbain.

En partenariat avec le Jardin des sciences de l'Université de Strasbourg

### OBJECTIFS

- Identifier, reconnaître et nommer une dizaine de caractères observables d'êtres vivants
- Faire des ensembles en les argumentant sur la base d'attributs partagés
- Faire émerger des critères de classification scientifique
- Construire des ensembles emboîtés

### PRÉREQUIS

- Avoir acquis des éléments du lexique de description des animaux
- Avoir acquis des savoir-faire dans le domaine de l'observation du vivant
- Avoir expérimenté différents types de mise en ordre et de classifications
- Savoir définir la notion d'espèce

### DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Au sein de l'Atelier des sciences, salle d'animation du Jardin des sciences de l'Université de Strasbourg, les élèves sont tout d'abord amenés à s'interroger

sur la notion de collection et sur les différences entre le rangement, le tri et le classement en tant que méthodes pour mettre de l'ordre dans un tel ensemble.

Par le biais d'un jeu de cartes fondé sur l'échange, les participants constituent ensuite chacun un groupe d'animaux sur la base de critères partagés, en argumentant leurs choix. Certains de ces critères seront directement observables sur des spécimens du musée présentés dans la salle d'atelier.

La comparaison des groupes constitués par les élèves avec ceux obtenus grâce aux critères de classification phylogénétique du vivant utilisés aujourd'hui par les scientifiques permet de définir cette classification et les éléments sur lesquels elle repose. En équipe, les participants réfléchissent alors aux manières possibles de représenter visuellement cette classification à partir des groupes créés pendant le jeu. La mise en commun aboutit à la construction d'une classification emboîtée et se conclut par une discussion sur sa causalité sous-jacente, en abordant la notion de parenté.