

## CLASSEZ-LES TOUS !

Disponible  
à partir  
du 1<sup>er</sup> octobre  
2025

**DURÉE** 1h30

**À travers un jeu de cartes et l'observation de spécimens dans le musée, découvrir comment les scientifiques classent les animaux et ce qu'ils ont en commun.**

### 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.
- Expliquer la fonction de la classification du vivant et les principes sur lesquels elle repose.

### POUR PRÉPARER LA VISITE

- S'entraîner à décrire des animaux et à nommer les parties de leur corps.
- Expérimenter différents types de mise en ordre du vivant : ranger, trier et classer des collections d'êtres vivants à partir d'étiquettes, de figurines...
- Trier et identifier différents êtres vivants en utilisant une clé de détermination.

### DÉROULEMENT DE LA VISITE

Au sein du parcours permanent du musée, consacré à la découverte du monde animal et à la classification du vivant, les élèves participent à un jeu de « Qui suis-je ? » pour identifier différents spécimens sur la base de leurs attributs morphologiques. Ils sont ensuite amenés à s'interroger sur les choix de présentation des collections de l'exposition, en formulant des hypothèses sur la proximité entre les espèces présentées dans les vitrines.

Ces hypothèses sont ensuite testées en salle d'atelier, grâce à un jeu de cartes illustrées fondé sur la comparaison et l'échange. Les élèves constituent 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 présentés dans la salle d'atelier.

Dans un second temps, le médiateur ou la médiatrice introduit la notion de classification scientifique et invite les élèves à recomposer les groupes d'animaux en fonction de caractères exclusifs à chacun. 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. De retour dans les salles d'exposition, la visite se conclut par une discussion abordant la notion de parenté entre les espèces et les groupes.

### POUR PROLONGER LA VISITE

- Reproduire en classe la classification par emboîtements réalisée pendant l'atelier.
- Transformer les emboîtements en arbre phylogénétique.

### RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

- Fondation La main à la pâte, La classification des êtres vivants : principes généraux, en ligne : [fondation-lamap.org/documentation-pedagogique/la-classification-des-etres-vivants-principes-generaux](http://fondation-lamap.org/documentation-pedagogique/la-classification-des-etres-vivants-principes-generaux)
- Guillaume Lecointre, « La classification du vivant, mode d'emploi », 2007. En ligne : <https://planet-vie.ens.fr/thematiques/evolution/classification-phylogenie/la-classification-du-vivant-mode-d-emploi>
- Guillaume Lecointre, *Comprendre et enseigner la classification du vivant*, Belin, 2008.