Les Graines du Temps en classe

Un jeu éducatif gratuit pour le cycle 3 (CM1, CM2, 6e). Avec Tardi, un tardigrade bavard et presque indestructible, les élèves traversent toute l'histoire de la vie, de la première cellule à l'an 2100, en seize mondes.

Chaque monde se joue en une dizaine de minutes et peut ouvrir une séance : les fossiles et les temps géologiques, la classification du vivant, la Préhistoire, l'Égypte, Rome, le Moyen Âge, la Renaissance, l'âge industriel, le système solaire et le développement durable.

16 mondes, environ 10 minutes chacun
Une histoire où l'élève fait les choix, des secrets à trouver dans le décor, une quête photo dans la vraie vie, une activité et un quiz.

Gratuit, sans publicité, sans compte
Les élèves n'ont aucune donnée à saisir.

Sur le matériel de l'école
Dans le navigateur des tablettes et des ordinateurs.

Pour tous les élèves
Textes lus à voix haute, police adaptée à la dyslexie, lecteurs d'écran, rien de chronométré ni de puni.

Comment l'utiliser en classe

- **En découverte** : un monde projeté au tableau, la classe vote pour les choix de l'histoire.
- **En autonomie** : chaque élève ou binôme joue un monde, puis répond au quiz de fin de monde.
- **Hors écran** : chaque monde propose une quête photo dans la vraie vie, à faire dans la cour, en sortie ou à la maison.
- **En prolongement** : les cartes du Vivant (avec leurs vraies photos), la frise du temps du jeu et les quêtes photo se prêtent à un exposé, une sortie ou une collection de classe.
- **En débat** : les choix faits pendant le jeu décident de la fin, parmi quatre possibles. La classe peut comparer ses fins et discuter de ses choix.

Pour les élèves à besoins éducatifs particuliers

Le jeu est pensé pour être joué par tous les élèves, y compris en ULIS ou avec un plan d'accompagnement (PAP, PPS) : tous les textes sont lus à voix haute avec le mot surligné, une police adaptée à la dyslexie et un grand texte se règlent sans code (bouton « Aa »), les lecteurs d'écran sont pris en charge, et rien n'est chronométré ni puni. Musique, animations et vibrations se coupent d'un geste, pour les élèves sensibles au bruit ou au mouvement.

Le lien avec le programme, monde par monde

Monde	Époque	Notions abordées
1. L'Océan des origines	Il y a 3,8 milliards d'années	Sciences 6e — la cellule, « unité structurale commune à tous les êtres vivants » ; Sciences CM2 — « l'échelle des temps géologiques » : 3,8 milliards d'années, les plus anciens indices de vie, encore discutés. L'origine de la vie : culture scientifique, hors programme.
2. L'Explosion cambrienne	Il y a 510 millions d'années	Sciences CM2 — le « changement de la biodiversité au cours de l'histoire de la Terre », à partir des fossiles : ce qu'est un fossile, les animaux du Cambrien, l'apparition des yeux et des carapaces.
3. La Sortie des eaux	Il y a 375 millions d'années	Sciences CM2 — le « changement de la biodiversité au cours de l'histoire de la Terre » : Tiktaalik, un fossile entre poisson et animal à pattes ; Sciences 6e — « arbres de parenté simples » : les mêmes os dans une nageoire et dans ton bras.
4. Les Forêts du Carbonifère	Il y a 300 millions d'années	Sciences 6e — « ressources en énergie » : le charbon, formé en millions d'années à partir de ces forêts ; « reconstitution d'un paléoenvironnement » : insectes géants, premiers reptiles. (Dès 2027, le charbon sort du programme de sciences.)
5. Les Dinosaures	Il y a 66 millions d'années	Sciences CM2 — fossiles et « échelle des temps géologiques » : T. rex, stégosaure et toi ; classification « en groupes emboités » : les oiseaux sont des dinosaures ; Sciences 6e — « grandes crises biologiques » : la météorite.
6. Les Mammifères	Il y a 65 millions d'années	Sciences CM1 et CM2 — classification « en groupes emboités » : poils et lait, la parenté avec les primates ; Sciences 6e — « grandes crises biologiques » : la vie qui repart après la météorite. (L'évolution des espèces s'étudie au collège, à partir de la 5e.)
7. L'Âge de glace	Il y a 20 000 ans	Histoire 6e — « La longue histoire de l'humanité et des migrations » (« Les débuts de l'humanité ») : Homo sapiens, chasseurs-cueilleurs, Lascaux ; Arts plastiques : pigments et peinture sur paroi. (Dès 2027 : 6e « Du Paléolithique au Néolithique », et CE2.)
8. L'Égypte des pyramides	Vers 2560 av. J.-C.	Histoire 6e — « Premiers États, premières écritures » : l'Égypte des pharaons, les hiéroglyphes, les scribes. (Dès 2027 : 6e, « Proche-Orient et Égypte pharaonique ».)
9. Rome	An 80	Histoire 6e — « L'empire romain dans le monde antique » : la vie à Rome sous l'Empire, le Colisée, les aqueducs, les thermes. (Dès 2027 : CE2, « Vivre à Rome et en Gaule romaine ».)
10. Le Moyen Âge	An 1180	Histoire CM1 — « La vie quotidienne au Moyen Âge (XIe - XIIIe siècles) » : la vie dans une abbaye, le rôle de l'Église dans l'enseignement, les livres copiés à la main.
11. La Renaissance	Vers 1500	Histoire CM1 — « La monarchie en France (XVIe – XVIIe siècles) » : la Renaissance avec Léonard de Vinci et l'imprimerie, et François Ier, « roi mécène de la Renaissance », qui invite Léonard en France ; Sciences CM1 — « Repérer les évolutions d'un objet » : du livre copié au livre imprimé.
12. La Révolution industrielle	Vers 1850	Histoire CM2 — « L'âge industriel en France » : les énergies et les machines (charbon, vapeur, chemin de fer), le travail des enfants à l'usine ; Sciences 6e — le charbon, une des « ressources en énergie ». (Dès 2027 : CM2, « L'âge industriel en France au XIXe siècle ».)

Monde	Époque	Notions abordées
13. Les Années folles	1927	Sciences 6e — « Identifier différents signaux pour transmettre de l'information » : la radio et le pigeon voyageur ; Sciences CM1 — « Repérer les évolutions d'un objet » : l'avion et la radio, de 1927 à aujourd'hui. Les années 1920 : culture historique, hors programme.
14. La Conquête spatiale	Juillet 1969	Sciences CM2 — « Situer la terre dans le système solaire » : la Lune ; Sciences 6e — les conditions de la « présence de la vie sur Terre » : la Lune, sans air ni eau. La conquête spatiale : culture scientifique, hors programme.
15. Aujourd'hui	Aujourd'hui	Sciences CM1 — « Les écosystèmes » : le vivant en ville, qui mange qui ; Sciences CM2 — « éducation au développement durable » : la biodiversité, réparer et réutiliser.
16. L'an 2100	An 2100	Sciences CM2 — les « répercussions positives et négatives des actions humaines sur l'environnement proche » : abeilles, pommes, pesticides ; Sciences 6e — le « réchauffement climatique récent » : la mer qui monte, la digue ; éducation au développement durable.

Intitulés tirés des programmes officiels : histoire-géographie, BO n° 22 du 28 mai 2026 (education.gouv.fr/bo/2026/Hebdo22/MENE2608631A) ; sciences et technologie, BO n° 24 du 11 juin 2026, pour le CM1 (education.gouv.fr/bo/2026/Hebdo24/MENE2611650A) ; programme du cycle 3 de 2020, modifié en 2023, pour le CM2 et la 6e (sur eduscol.education.gouv.fr). Vérifié le 9 octobre 2026 sur Éduscol et au Bulletin officiel, texte par texte.

Pour y jouer ou être prévenu de la sortie : lesvoyagesdetardi.fr/enseignants

Vous l'utilisez avec votre classe ? Vos retours nous aident beaucoup : contact@lesvoyagesdetardi.fr

Fiche à jour du 12 octobre 2026. Libre de reproduction pour un usage en classe. © 2026 Les Éditions du Tardigrade · « Les Voyages de Tardi » est une marque déposée.