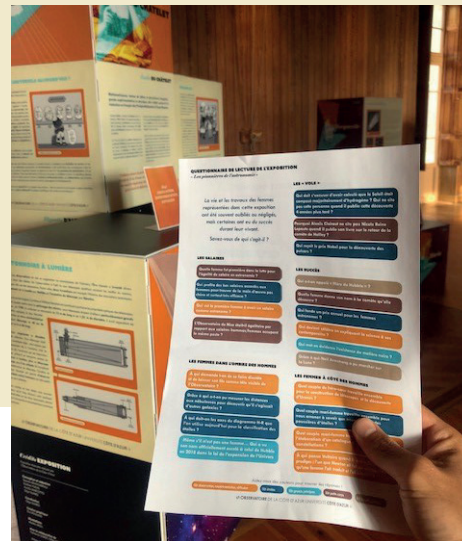


# Exposition itinérante « Les pionnières de l'astronomie »

## MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE



Des activités ludiques accompagnent l'exposition « Les pionnières de l'astronomie ». Elles permettent une appropriation des contenus de la part du public et en particulier des scolaires. En effet, le public jeune accède plus facilement et s'intéresse d'avantage aux contenus proposés s'ils sont actifs pendant l'apprentissage.

# Le jeu de piste

PUBLIC SCOLAIRE

20 MINUTES ENVIRON

À PARTIR DE LA 5<sup>ÈME</sup>

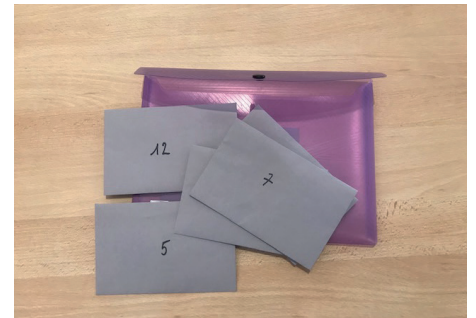
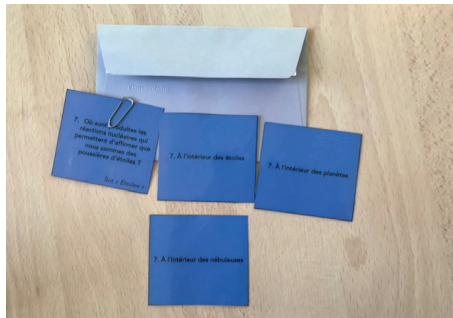
Particulièrement adapté à un public scolaire, à partir de la 5ème

## CONTENU DU JEU :

- 5 pochettes plastiques colorées.
- 30 enveloppes numérotées (6 par pochette) avec 1 question et 3 possibles réponses par enveloppe.
- 1 tableau quadrillé avec des cases numérotées de 1 à 30.
- Une plaque en carton qui permettra de retourner les vignettes-réponses à la fin du jeu.

## DÉROULEMENT DU JEU :

Le public est réparti en **5 équipes différentes**. Chaque équipe reçoit une des 5 pochettes plastiques colorées. L'objectif du jeu est de chercher la réponse à la question qui se trouve à l'intérieur de chaque enveloppe, parmi les 3 proposées. Pour faciliter la tâche, sur la vignette « question » est mentionné l'îlot dans lequel se trouve la réponse.



La vignette contenant la réponse doit être placée sur le tableau quadrillé, dans la case qui correspond au numéro de la question, face réponse vers le haut. Les numéros sont rappelés sur les enveloppes et sur chacune des vignettes.

Lorsque les équipes ont répondu à l'ensemble des 30 questions (6 questions par équipe), les **deux plaques en carton sont superposées puis retournées** pour permettre de retourner les vignettes-réponse. Si toutes les réponses sont bonnes, **l'image d'un objet céleste est reconstituée**. Chacune des 30 questions représente un morceau de cette image, qui est située au dos de la réponse.

Si les réponses contiennent des erreurs il est facile de les déceler, puisque l'image sur le verso des réponses erronées ne correspondra pas à l'image désirée. Il faudra donc retourner à nouveau les vignettes à l'aide du carton et demander aux groupes concernés de répondre avec plus d'attention à la question, jusqu'à compléter l'image sans erreurs.



Il est possible de faire une lecture plus profonde du jeu : les 6 questions des pochettes de certaines couleurs (tous sauf la pochette de couleur violette) concernent presque toutes un même sujet. On peut demander aux élèves qui ont répondu aux questions d'une pochette s'ils sont capables de trouver le sujet, et qu'ils expliquent à ses camarades globalement les réponses obtenues.

**Voici la liste de thématiques distribuées par sujets/couleurs :**

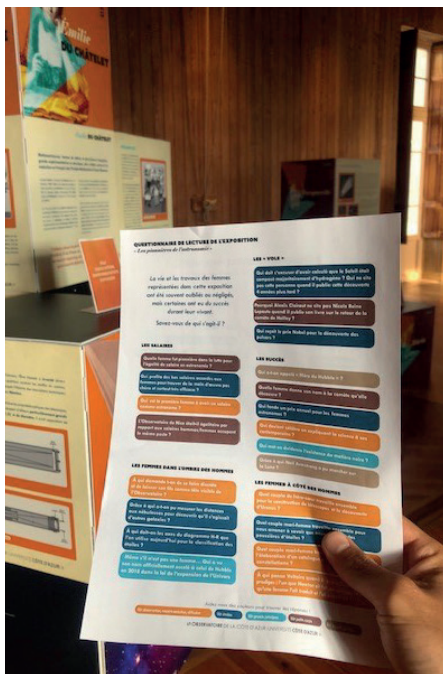
- Questions beiges (pochette noire) – Thématique : les salaires des femmes.
- Questions bleu-ciel (pochette bleue) – Thématique : les femmes (et homme) à qui on n'a pas donné crédit pour ses travaux à leur époque.
- Questions vertes (pochette verte) – Thématique : les femmes qui ont eu du succès en vie
- Questions blanches (pochette transparente) – Thématique : des femmes qui ont contribué aux travaux des hommes
- Questions bleu-foncé (pochette violette) – Pas de thématique particulière

Vous trouverez dans le document joint « Réponses au questionnaire » les 30 questions avec les réponses correctes.

# Le questionnaire grand public

GRAND PUBLIC

15 MINUTES ENVIRON



Un questionnaire de lecture de l'exposition peut être distribué au public. En parcourant les îlots, les visiteurs tentent de répondre à **25 questions regroupées en 5 thématiques** :

- **Les salaires**
- **Les femmes dans l'ombre des hommes**
- **Les vols**
- **Les succès**
- **Les femmes à côté des hommes**

**LES RÉPONSES SONT SITUÉES  
AU VERSO DU QUESTIONNAIRE**

# Le jeu de cartes

## But et mise en place du jeu

Le jeu « La frise chrono des pionnières de l'astronomie » est un jeu de culture scientifique pour petits et grands qui accompagne l'exposition « Les pionnières de l'astronomie ».

Le but du jeu est de reformer une frise chronologique à partir des événements mentionnés sur les 42 cartes. Les joueuses et joueurs peuvent s'affronter individuellement (de 2 à 6 personnes), en équipe (de 2 à 6 équipes) ou bien tenter de reconstruire ensemble la frise complète.

## Déroulement du jeu

Mélanger le jeu de cartes et distribuer toutes les cartes en quantité égale à chaque joueur (ou chaque équipe), face bleu clair (sans date) visible.

La personne ou équipe qui commence lit à haute voix l'évènement mentionné sur la première carte de son paquet et la place sur la table, face foncée (avec la date) visible.

La personne ou équipe suivante lit à haute voix l'évènement mentionné sur sa carte puis annonce si elle pense que l'évènement est antérieur ou postérieur au premier révélé. Elle retourne ensuite sa carte sur la table, face bleu foncé visible, en la positionnant à la place annoncée. Si son annonce était bonne la carte reste sur la table. Si son annonce était fautive, elle récupère la carte et la met à la fin de son paquet, en prenant soin d'avoir mémorisé la date !



Dès la deuxième carte retournée, la personne suivante devra positionner correctement sa carte avant, entre ou après les cartes déjà découvertes. Le jeu se complexifie donc au fur et mesure qu'il avance !

La personne ou équipe qui gagnera la partie sera celle qui aura posé en premier tout son paquet de cartes.