

FICHE TECHNIQUE
de l'animation « Sciences collège Nord »
« QUI VEUT GAGNER DES ETOILES ? »

THEME DE L'ANIMATION AU COLLEGE : COMMENT DECOUVRIR CERTAINES NOTIONS ASTRONOMIQUES TOUT EN S'AMUSANT ?

OBJECTIF : Mieux connaître l'univers et les éléments qui le composent et enrichir ses connaissances astronomiques.

• **Contact des personnes référentes :**

Sophie Delmotte : sophie.delmotte@lenord.fr / 03 59 73 95 63

Simon Devos : simon.devos@lenord.fr / 03 59 73 95 62

Emeline Germain : emeline.germain@lenord.fr / 03 59 73 95 50

• **Durée totale de l'animation :** 2h30 à 3h selon les projets et le niveau du groupe.

• **Jauge maxi d'élèves par animateur :** 1 classe.

• **Conditions d'accueil requises :**

Le matériel nécessaire à l'animation, notamment les jeux, est fourni par le Forum des Sciences. Il faut néanmoins prévoir suffisamment d'espace pour que celle-ci puisse être installée dans de bonnes conditions.

Afin de mener à bien la première partie de l'animation, prévoir également 4 ou 5 grandes tables pouvant être déplacées avec des chaises. C'est sur ces tables que se dérouleront les jeux. Une salle de science avec des paillasses ne convient pas.

Pour la seconde partie de l'intervention, il faut prévoir une salle pouvant être assombrie et équipée d'un écran pour la projection du quiz sous forme de diaporama.

IMPORTANT : La présence d'au moins un(e) enseignant(e) associé(e) au projet est obligatoire.

DESCRIPTIF DE L'ANIMATION (DEROULEMENT) :

L'animation s'articule en deux parties : une première partie autour des jeux, une seconde partie avec un jeu de questions/réponses en équipe à la façon du célèbre jeu télévisé « Qui veut gagner des millions ? ».

5 jeux et donc 5 thèmes sont proposés :

- **la Terre :** le jeu consiste en une course, simulant une révolution de la Terre autour du Soleil. On met ici en évidence les durées et les sens de mouvements de la Terre,

- **la Lune** : il s'agit d'un jeu de cartes façon « Uno » afin de découvrir les différentes phases de la Lune et de faire la relation entre la situation de la Lune autour de la Terre et son aspect vue dans le ciel,
- **les planètes** : il s'agit d'un jeu de cartes façon « mille bornes » où sont représentées les différentes planètes du Système solaire,
- **les étoiles** : jeu de cartes permettant d'appréhender la diversité des étoiles,
- **le monde des galaxies** : un jeu de cartes de 7 familles pour découvrir les différents éléments qui constituent les galaxies, et mettre en évidence les diverses formes des galaxies.

Les élèves constituent 4 ou 5 équipes. Toutes les 10/15 minutes, les groupes changent de table et s'essaient à un nouveau jeu. L'animateur circule de groupe en groupe pour éveiller la curiosité des participants et répondre aux questions.

A la fin du dernier tour de jeu, l'animateur revient sur les 4 ou 5 thèmes des jeux expérimentés par les élèves.

PAUSE

Pour la seconde partie (1h15), la classe se divise en **2 équipes qui s'affrontent dans le duel astronomique de « Qui veut gagner des étoiles » !**

4 thèmes sont proposés en lien avec les jeux de la première partie + un thème « mystère » qui regroupe des questions diverses. Chaque thème est **décliné en 5 questions**. On estime que sur les 20 questions disponibles, 10 à 15 questions maximum seront abordées.

L'animateur pourra compléter le propos ou donner et expliquer la bonne réponse le cas échéant.

Lorsque le temps d'animation est écoulé, l'équipe qui a remporté le plus d'étoiles a gagné.

REFERENCES :

Livret de présentation de la Malle Cosmos SEGUIN, Marc, VILLENEUVE, Benoît, *Astronomie et astrophysique*, Ed. Masson, Paris : 1995.