

Le Mur des Effacées

Elles ont été effacées de l'Histoire. À vous de les révéler.

Ce jeu a été créé par Christelle Sjollema, avec l'IA Chatgpt- en collaboration avec Mauricette Mesguich, Sophie Matusinski, Delphine Barbancey, Jean-Marc Orozco, Adrien Lascombes et Mélissa Mousquès.
Il est soumis à la licence : CC-by-nc-nd

Principe du jeu

Le Mur des Effacées est un jeu coopératif et éducatif qui mêle culture scientifique, logique et engagement citoyen. Les joueurs partent à la découverte de femmes scientifiques injustement oubliées de l'histoire, victimes de ce que l'on appelle l'effet Matilda, pour réhabiliter leurs découvertes et révéler leurs visages sur un grand mur collectif.

L'effet Matilda désigne la tendance à minimiser ou attribuer à des hommes les découvertes faites par des femmes. Ce biais historique a été décrit par l'historienne des sciences Margaret W. Rossiter, en hommage à Matilda Joslyn Gage, militante féministe du XIX^e siècle qui dénonçait déjà l'invisibilisation des femmes dans l'histoire des sciences.

Objectif

Révéler des portraits de femmes scientifiques effacées de l'histoire, en relevant des défis scientifiques.

Compétences mobilisées

- Esprit de déduction et logique
- Calculer
- Culture scientifique et historique
- Travail d'équipe et coopération
- Sens critique et égalité femmes-hommes

Joueurs

- Nombre de joueurs : 3 à 4 par équipe
- Âge conseillé : à partir de 13 ans
- Durée estimée : 45 à 60 minutes
- Nombre d'équipes : de 1 à 8 (selon le nombre de scientifiques à révéler)

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux parties :

- Obtenir les six cartes "portrait" à l'aide du jeu de cartes, les regrouper tel un puzzle pour identifier (par sa couleur) le portrait que l'équipe devra révéler.
- Révéler le portrait d'une des scientifiques en résolvant 6 épreuves.

En tout, il y a **8 portraits** de scientifiques (identifiés par une couleur).

Chaque équipe peut révéler une ou deux scientifiques suivant le temps. Le maître du jeu peut proposer, pour le deuxième portrait, de ne faire que les énigmes des deux premières enveloppes.

1^{re} partie : Le jeu de cartes

Chaque équipe reçoit une carte "départ" et une carte "mémo", qui rappelle les symboles et la logique des associations. Un paquet de cartes est disposé face cachée sur la table.

Objectif : associer correctement les cartes objets pour débloquer les cartes énigmes, puis les cartes enveloppes.

Pour cela :

- Les joueurs observent les cartes objets (bandeau rouge). À chaque nouveau numéro trouvé sur les faces visibles, ils récupèrent les cartes associées à ces numéros.
- Chaque carte objet peut être combinée logiquement avec une autre (exemples : clé + coffre, microscope + cellule...). Les cartes marquées d'une pièce de puzzle bleue ne peuvent être combinées qu'avec celles portant une pièce jaune. Deux bleues entre elles, ou deux jaunes entre elles, ne forment jamais une combinaison valide.



- En additionnant les numéros des deux cartes combinées, les joueurs demandent une autre carte énigme (bandeau bleue) associée à ce numéro.
- En résolvant cette énigme, ils obtiennent une carte portrait (bandeau gris).

L'objectif est d'obtenir 6 cartes "portrait".

⚠️ Attention : certaines cartes peuvent être des malus si les associations sont incohérentes.

Les 6 cartes portrait en main, les joueurs placent astucieusement afin de lire la couleur du portrait qu'ils vont étudier.

💡 Aides possibles : Les cartes portrait sont disposées en 2 rangées de 3 cartes. On peut s'aider des flèches dessinées sur les cartes (aides à fournir aux joueurs).

Les cartes portraits bien placées, les joueurs passent alors à la deuxième partie du jeu.

◆ 2^e partie : Les épreuves- Révéler les portraits

Les 6 épreuves sont diversifiées et en lien avec la scientifique que l'équipe doit révéler. Chaque épreuve réussie permet de révéler une partie du portrait sur le Mur des Effacées.

Nous recommandons de donner, la première épreuve (trouver le nom) , puis la deuxième épreuve (découvrir ses travaux) à l'équipe. Les 4 autres peuvent être données en même temps.

☒ Fin du jeu et restitution

Quand toutes les femmes sont révélées, les portraits sont affichés ensemble sur le Mur des Effacées. Le maître du jeu invite les participants à échanger :

- Qu'est-ce que l'effet Matilda ?
- Qu'ont-ils retenu de la scientifique ? Du jeu ?

Un moment collectif de restitution permet de faire le lien entre science, histoire et égalité.

➊ Rôle du maître du jeu

Le maître du jeu veille au bon déroulement, valide les associations, distribue les épreuves et peut donner des indices en cas de blocage. Il guide les équipes vers la réussite, sans leur donner directement les réponses.

Idéalement, il faut **un maître du jeu par équipe**.

Le jeu peut être adapté selon le temps disponible : révéler une seule scientifique pour un format court. Révéler huit femmes avec plusieurs équipes pour un format complet.



Jeu réalisé en partenariat avec



FICHE MAÎTRE DU JEU

Le Mur des Effacées

🎯 Objectif du jeu

Faire découvrir aux participants des femmes scientifiques effacées de l'histoire en relevant des défis scientifiques et logiques. Chaque équipe doit révéler le portrait complet de 1 ou 2 scientifiques victimes de "l'effet Matilda".

⚙️ Installation

Avant l'arrivée du public :

- Installer le Mur des Effacées : mettre les portraits et cacher les avec les 6 rectangles blancs (numérotées de 1 à 6) associés.
- Installer des îlots de deux tables par groupe, ainsi qu'une table dédiée au maître du jeu.
- Sur la table du maître du jeu :
 - mettre les 6 cartes portraits, la carte mémo et la carte départ,
 - poser les 6 épreuves,
 - vérifier le matériel requis pour les épreuves (pièces du puzzle, filtres rouges et bleus),
 - conserver les fiches solutions et les cartes portrait.
- Sur la table de l'équipe :
 - mettre les autres cartes face cachée table de chaque équipe (les ranger si possible par ordre croissant).
 - disposer sur les tables des crayons ou stylos, des feuilles de brouillon et, si nécessaire, le matériel spécifique (filtre).

🗣️ Introduction à lire aux équipes

« Bienvenue, exploratrices et explorateurs de la mémoire scientifique. Devant vous s'élève le Mur des Effacées — un mur où le temps a effacé les visages et les noms de femmes brillantes. Votre mission : réparer l'histoire. Vous allez enquêter en équipe pour redonner leur place à ces femmes scientifiques oubliées en révélant les 6 éléments de leur portrait sur le mur des effacées. »

Pour cela, deux étapes :

- Le jeu de cartes : associez les cartes objets logiquement (ex : clé + coffre). Additionnez leurs numéros pour trouver la carte énigme correspondante. Résolvez-la pour obtenir une carte portrait. Il y a 6 cartes portraits. Pour passer à la deuxième partie du jeu, il vous faudra réunir ces cartes pour connaître la couleur du portrait qui vous revient.
- Les épreuves : chaque épreuve correspond une étape du portrait. Résolvez-les pour révéler les parties cachées du mur.

« Vous jouez ensemble contre l'oubli, pas les uns contre les autres. »

En tant que maître du jeu, vous veillez au bon déroulement de la partie. Vous pouvez aider ou donner des indices si nécessaires.

FICHE MAÎTRE DU JEU

Le Mur des Effacées

✿ Partie 1 – Le jeu de cartes

Donnez à chaque équipe la carte “départ” et la carte “mémo”. Rappelez qu'il peut y avoir des numéros sur une carte et demandez la carte identifiée par ce numéro. Donnez-leur un exemple sur la carte D et la carte correspondante.

Ils vont avoir rapidement une certain nombre de cartes, puis plus aucune nouvelle carte. Les inviter à faire les associations logiques.

- Quand deux cartes “objets” semblent logiquement liées, additionnez leurs numéros.
- Ils obtiennent alors une carte énigme.
- Il faudra bien vérifier que la somme est correcte en regardant les numéros des cartes à défausser sur le bandeau de la carte obtenue.

Attention, il peut y avoir des associations qui donnent des cartes malus.

Résoudre l'énigme de la carte énigme permet d'obtenir le numéro de la carte portrait.

Les joueurs devront trouver 6 cartes portrait .

Il faut alors les inviter à les regrouper pour connaître la couleur du portrait qu' ils étudient .

Une fois que ces cartes sont bien placées et la couleur identifiées les joueurs passent à la seconde partie du jeu.

 Aides à fournir, si besoin, aux joueurs - : Les cartes portrait sont disposées en 2 rangées de 3 cartes. On peut s'aider des flèches dessinées sur les cartes (aides à fournir aux joueurs).

🧠 Partie 2 – Les épreuves

Donner à l'équipe l'épreuve 1. Elle permet de trouver le nom et prénom de la scientifique.

Une fois réussie, inviter l'équipe à révéler la pièce du portrait sur le mur des effacées.

Donner alors l'épreuve2 : elle contient deux missions permettant de comprendre les travaux de la scientifique. Tous les membres de l'équipe doivent être mobilisés sur cette épreuve.

Donner les autres épreuves, les membres peuvent les résoudre comme ils le veulent : ensemble ou séparément.

À chaque réussite, une nouvelle partie du portrait est révélée.

☒ Fin du jeu

Poser les questions suivantes :

- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Qu'avez-vous retenu, appris (effet Matilda, scientifiques...) ?
- ...

Le jeu se termine quand les portraits des scientifiques sont entièrement révélés. Rassembler toutes les équipes devant le mur.

Cartes portraits



Un exemple de portrait au tableau avec le positionnement rectangles qui le cachent

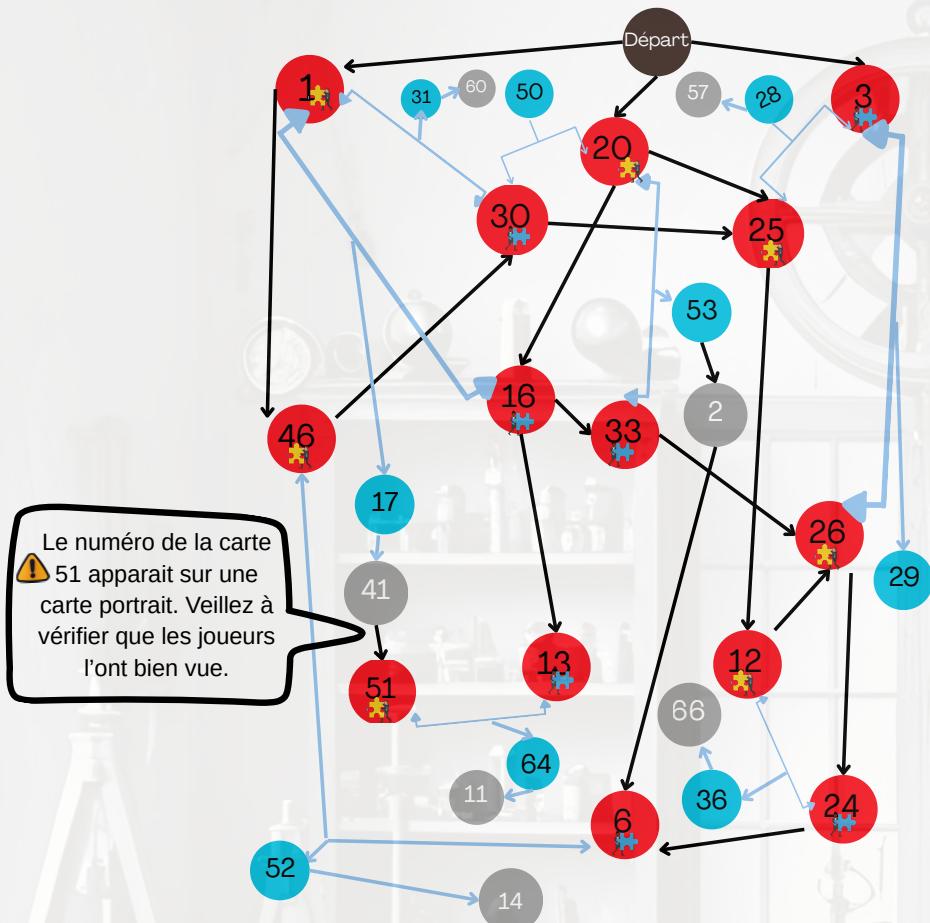


Quelques photos d'une séance



ORGANIGRAMME JEU DE CARTES

Attention – Réservé au maître du jeu



objet 1	objet 2	Résultat	Enigme
13	51	64	11-Travaux enveloppe 1
33	20	53	2-Nom enveloppe 6
3	25	28	57-Domaine enveloppe 4
6	46	52	14 - Dates enveloppe 5
24	12	36	66-Matilda enveloppe 3
16	1	17	41-Portrait enveloppe 2
30	1	31	60-Malus

$30+20=50$: malus
 $3+26=29$: malus

FICHE JOUEURS / ÉQUIPE

Le Mur des Effacées

⭐ Votre mission

Des femmes scientifiques ont été effacées de l'Histoire. **Votre mission** : retrouver leurs visages et leurs découvertes pour les remettre à leur place sur le Mur des Effacées.

⚙️ Déroulement du jeu

- Observez les cartes objets, récupérez de nouvelles cartes dès que leur numéro apparaît sur la face d'une carte.
- Trouvez des associations logiques (clé + coffre, microscope + cellule...) pour deux cartes.
- Additionnez leurs numéros pour obtenir le numéro d'une carte énigme.
- Résolvez les énigmes.
- Chaque carte énigme t'indique une carte "portrait".

Vous devez récupérer six cartes "portrait", les placer convenablement pour connaître la couleur du portrait que vous devez révéler.

Une fois que la couleur du portrait est connue et que les cartes portrait sont bien placées, vous passez à la deuxième partie du jeu.

Le maître du jeu vous remettra des enveloppes numérotées de 1 à 6. Chaque enveloppe contient une énigme scientifique, logique ou historique. Résous-les pour révéler la scientifique !

🎯 Objectif final

Quand toutes les parties du portrait sont visibles, vous aurez réhabilité une femme scientifique. Le Mur des Effacées se remplira peu à peu — jusqu'à redonner vie à ces chercheuses oubliées.

💡 Conseils

- Vous jouez en coopération, pas en compétition.
- Discutez, partagez vos idées, testez les associations.
- Si vous êtes bloqués, demandez un indice au maître du jeu.
- L'important n'est pas seulement de gagner, mais de comprendre et transmettre leur histoire.



RAPPELS SUR LES TYPES DE CARTE

Le Mur des Effacées

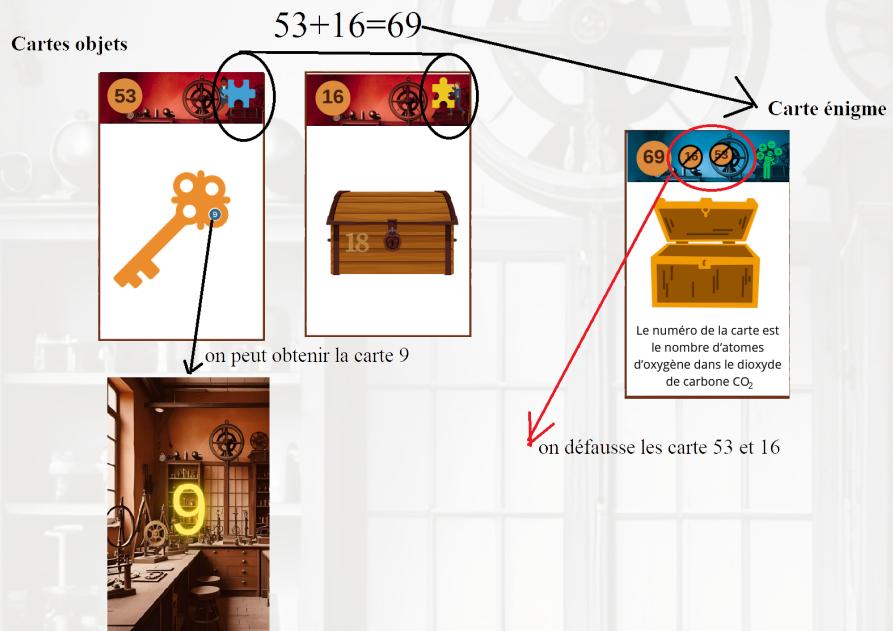
Les cartes “objets” (bandeau rouge)

Une carte avec un bandeau rouge et le symbole  se combine avec une carte avec un bandeau rouge et le symbole  en suivant une certaine logique (une clé avec un coffre, une casquette avec le soleil...).

Une fois l'association faite, les joueurs doivent ajouter les numéros de ces deux cartes pour obtenir une carte énigme.

Attention, on ne peut associer qu'une carte avec une carte.

Toute autre association est impossible.



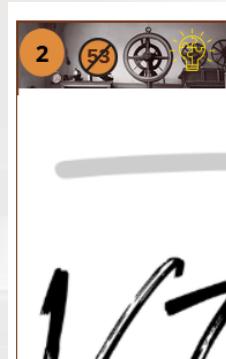
Les cartes “énigme” (bandeau bleu)

Les cartes avec un bandeau bleu et ce symbole  donnent lieu à un court calcul ou courte énigme pour identifier le numéro de la carte “portrait”. Ce sont parfois des cartes malus, si l'association des cartes objets n'était pas pertinente. Il faudra alors reprendre ces deux cartes et défausser celle dont le numéro est indiqué sur la carte malus.



Les cartes “portrait” (bandeau gris)

Les cartes avec un bandeau gris et ce symbole  . Une fois réunies, elles permettent de révéler la couleur d'un portrait.



FICHE MATÉRIEL

Le Mur des Effacées

Version téléchargeable

Récup Rangé

A3 - Portraits des 8 femmes scientifiques. <i>Imprimer les deux feuilles. La feuille associée avec les morceaux numérotés de 1 à 6 sert à cacher les parties des portraits.</i>		
A4-Le jeu de cartes (1ère partie) - Recto/verso - Papier épais (250/300g). <i>Imprimer puis découper les cartes. Nous vous recommandons de l'imprimer en quatre exemplaires pour que quatre équipes puissent révéler quatre portraits en une heure. L'heure suivante, quatre nouvelles équipes révèlent les quatre autres.</i>		
A4-Le jeu de cartes portrait(1ère partie)-Recto Verso-papier épais (250/300g). <i>Imprimer puis découper les cartes.</i>		
A4 - Les épreuves. <i>Imprimer les épreuves de chaque portrait. Si le jeu est utilisé plusieurs fois, certaines épreuves doivent être photocopiées pour chaque partie. Pour l'épreuve 4 du puzzle : plastifier et évider le cadre en découplant les pièces.</i>		
Pâte à fixe ou aimants		
Une feuille filtre rouge pour décrypter un message (polychromacryptographie) une pochette transparente de ces couleurs peut convenir, à vérifier sur l'épreuve.		

Version Deluxe

Récup Rangé

A3 - Portraits des 8 femmes scientifiques. <i>8 feuilles A3 et 6 rectangles blancs numérotés de 1 à 6 par portrait soit 48 au total Les numéros des rectangles sont dans la couleur associés au portrait. Les rectangles cachent les 6 parties d'un portrait.</i>		
Le jeu de 26 cartes (1ère partie)		
Le jeu de 48 cartes portrait		
A4 - Les épreuves : épreuves 1 à 6 pour chaque portrait- vérifier que les pièces de chaque puzzle sont complètes. <i>Attention des épreuves sont à photocopier.</i>		
Deux demi-feuilles filtre rouge, deux demi-feuilles filtre bleu.		