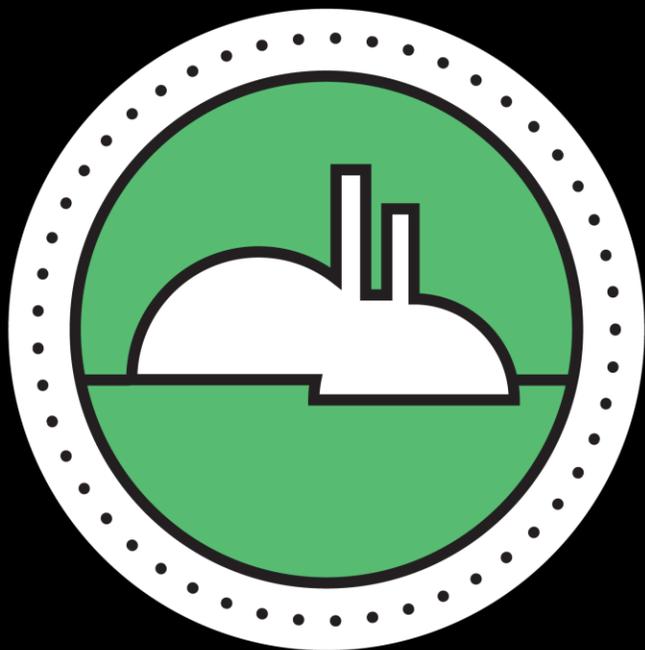




PRÉSENTATION DES DISPOSITIFS UTILISANT LES RESSOURCES RÉALISÉES PAR LES ÉTUDIANTES ET LES ÉTUDIANTS DE L'ATELIER DE DIDACTIQUE VISUELLE – HEAR



SECTEUR B//

FR/ BASE SUR LA LUNE

EN/ BASE ON THE MOON

DE/ BASIS AUF DEM MOND



B.B-02 SERRE

Dispositif muséographique

MÉDIATION / ACTIONS RÉALISÉES PAR LE VISITEUR

Principe de jeu à deux, trois ou quatre joueurs prenant la forme d'une partie de cartes de type Défi nature.

Les joueurs reçoivent chacun 7 cartes-plantes avec des caractéristiques comme la vitesse de croissance, la richesse en nutriments, le volume occupé, le rendement ou le besoin en eau. Les joueurs parient sur les points forts des plantes pour être le premier à remplir les 4 emplacements de leur potager lunaire.

CONTENUS (CARTEL)

Si les conditions sont réunies, il est possible de faire pousser des plantes dans l'espace. Bien sûr, elles fournissent à manger. Elles absorbent du dioxyde de carbone (CO₂) pour produire du dioxygène (O₂), elles purifient l'eau et apportent un réconfort émotionnel, loin de la Terre.

Quels sont les meilleures plantes à sélectionner pour la Lune ?

Dans ce jeu de cartes de 2 à 4 joueurs, confrontez vos choix.

Pour commencer, placez-vous autour de la table et suivez les règles du jeu.





SECTEUR B// BASE SUR LA LUNE

50 visiteurs min. / 30 à 45 minutes

B.B-02 SERRE

Dispositif muséographique

CONTENUS (RÈGLES DU JEU)

But du jeu :

Être le premier à remplir les 4 emplacements de son potager lunaire.

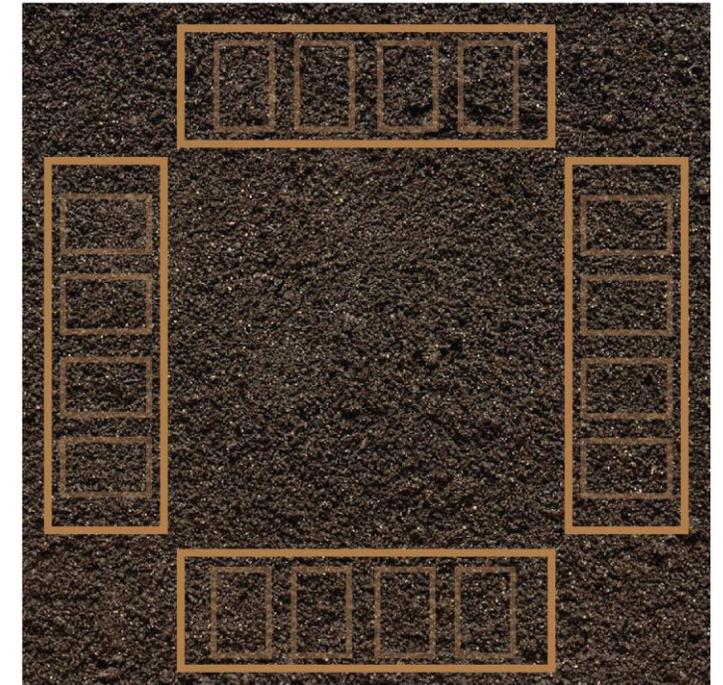
- Distribuer 7 cartes par joueur.
- Tous en même temps, les joueurs posent devant eux une carte plante, accompagnée d'une carte piège s'ils le souhaitent.
- On additionne les caractéristiques de chaque carte plante [ex : riz : $1 + 1 + 2 = 4$ points, spiruline : $5 + 1 + 5 = 11$ points]. La meilleure carte remporte la manche : elle peut être plantée devant le joueur dans son carré. Les autres cartes jouées sont défaussées. En cas d'égalité, les joueurs concernés défaussent leurs cartes et rejouent.
- La partie s'arrête lorsqu'un joueur a rempli ses 4 emplacements. Ses plantes sont sélectionnées pour être cultivées sur la base !

INTENTIONS GRAPHIQUES



Cartes-plantes : pomme de terre, spiruline, tomate, haricot, basilic, blé tendre, laitue, oignon, betterave, riz, carotte, épinards

Plateau de jeu :



Cartes malus : thermostat en panne, infestation, fuite d'eau



SECTEUR B// BASE SUR LA LUNE

50 visiteurs min. / 30 à 45 minutes

B.B-02 SERRE

Dispositif muséographique

	Riz	Blé	Carottes	Pomme de terre	Oignons	Haricots	Basilic	Laitue	Betterave	Tomate	Epinards	Spiruline
Vitesse de croissance /5	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	5	5
Eau /5	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1
Rendement / 5	2	1	3	2	3	1	2	3	4	4	3	5
VALEUR TOTALE	4	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11

Nature de la carte	Valeur totale : 4 •Riz	Valeur totale : 6 •Blé	Valeur totale : 7 •Carottes •Patates	Valeur totale : 8 •Oignons •Haricots	Valeur totale : 9 •Basilic •Laitue	Valeur totale : 10 •Betterave •Tomate	Valeur totale : 11 •Épinards •spiruline	Carte piège "Fuite d'eau !"	Carte piège "Infestation !"	Carte piège "Thermostat en panne !"	TOTAL CARTES
Nombre de cartes	4	4	8 (4+4)	8 (4+4)	6 (3+3)	6 (3+3)	6 (3+3)	2	2	2	54



SECTEUR C//

FR/ CITÉS DE LA LUNE

EN/ CITIES OF THE MOON

DE/ MONDSTÄDTE



SECTEUR C // CITES DE LA LUNE
50 visiteurs min. / 30 à 45 minutes

C.1 CONSTRUIRE

Plateau
de jeu

Graphisme





C.1 CONSTRUIRE

Dispositif muséographique

MÉDIATION / ACTIONS RÉALISÉES PAR LE VISITEUR

les visiteurs sont invités à imaginer l'urbanisme des 5 cités-états. Le module est composé des éléments suivants :

- 6 jeux de plateau type "city builder« où les visiteurs aménagent un quartier/ville lunaire à l'aide de pièces hexagonales.
- 5 planches de graphisme – images d'inspiration, points de vue et perspectives différentes de "tranches de vie" à l'intérieur de chaque cité.

CONTENUS (CARTEL)

Voir des villes s'établir sur la Lune est un fantasme ancien et répandu.

Propositions artistiques, projets architecturaux, défis techniques et récits de science-fiction nourrissent cette idée en donnant une forme et des fonctions à un urbanisme lunaire.

Loin d'être innocents, ces imaginaires construisent le réel en inspirant les agences spatiales.

Construis ton quartier lunaire idéal !

CONTENUS (RÈGLE DU JEU)

Le but du jeu est de remplir son plateau de jeu "nid d'abeille" en optimisant le positionnement des pièces et d'observer à la fin quelle cité a eu notre préférence.

Le jeu se déroule selon les trois étapes suivantes :

- Choisir un bâtiment spécial, propre à chaque ville, représenté par une pièce en volume (design des pièces de jeu en volume dans le cadre du projet pédagogique mené en **partenariat** avec les étudiant.e.s en 4ème année de didactique visuelle à la **HEAR**).
- Ajouter des palets bâtiment en s'appuyant sur les indications fournies dans le "catalogue" à disposition.
- Observer sa ville et déterminer de quelle cité elle se rapproche le plus.



C.1 CONSTRUIRE

Dispositif muséographique

INTENTIONS GRAPHIQUES



Bigan - La cité loisir
Haut lieu du tourisme spatial pour les Terriens, elle propose de nombreuses activités surprenantes et mémorables, notamment la visite du site d'alunissage d'Apollo 11.
LOCALISATION : Mer de la Tranquillité - Proche de l'équateur
Bigan : divinité chinoise de la prospérité



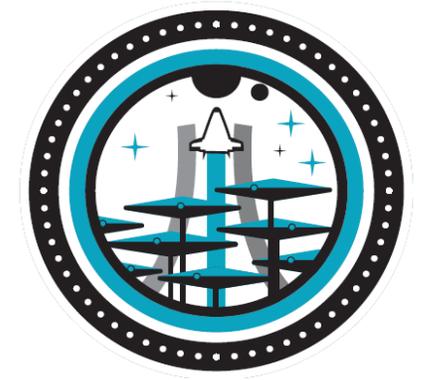
Kali - La cité pirate
Activement antisystème, globalement agressive, son armée de hackers perturbe et nuit à l'activité des autres cités pour les renverser et prendre le contrôle de la Lune.
LOCALISATION : pôle Nord
Kali : déesse indienne de la guerre



Ogun - La cité usine
Vaste cité souterraine qui tire ses richesses de la mine et de la production de carburant. Elle exploite ses habitants, principalement des prisonniers qui purgent une peine.
LOCALISATION : Collines Marius - Océan des Tempêtes
Ogun : divinité vaudoue des forgerons



Quetzal - La cité des sciences
Grande cité universitaire dans laquelle maîtres et disciples consacrent leur temps à développer les connaissances en géologie, astronomie et exobiologie.
LOCALISATION : dans le cratère Doppler
Quetzalcoatl : dieu aztèque de la connaissance



Khonsou - La cité étape
Gigantesque astroport. De nombreux voyageurs empruntent les couloirs de cette station-service de l'espace en partance ou de retour des colonies martiennes.
LOCALISATION : Pôle Sud – Proche du cratère Shackleton
Khonsou : dieu égyptien de la Lune dont le nom signifie "voyage"



C.3 RÊVER

Dispositif muséographique

MÉDIATION / ACTIONS RÉALISÉES PAR LE VISITEUR

L'objectif, pour le visiteur, est de se plonger dans des récits sur la Lune. Ces récits, emprunts des idées et aspirations de chacune de ses cités, plongent leurs racines dans des histoires sur la Lune qui ont émaillé l'histoire de l'humanité.

Cinq blocs en mousse housés représentant des livres sont placés sur les étagères d'une bibliothèque. Sur la tranche, deux livres affichent un QR code. Le visiteur sélectionne un cube puis scanne un des codes sur l'un des deux postes d'écoute au casque. Il peut alors écouter l'histoire (durée ~1 min) et utiliser le cube en guise d'assise.

CONTENUS

10 petites histoires (2 par cité) rédigées dans le cadre d'ateliers d'écriture créative avec des élèves de cycle 3.

Chaque cube-livre présente deux faces correspondant à deux couvertures de livres. Ces couvertures sont celles de textes réels, incarnant des visions de la Lune propre à l'imaginaire des 5 villes à travers l'histoire de la littérature. Les illustrations sont réalisées par des étudiantes et des étudiants de l'atelier de Didactique visuelle de la Haute école des arts du Rhin dans le cadre d'un partenariat pédagogique.





C.3 RÊVER

Dispositif muséographique

RÉFÉRENCES TEXTUELLES

Cité du livre-cube	Référence textuelle illustration RECTO	Référence textuelle illustration VERSO
<p>Kali</p> 	<p>Roland Furieux (1516) de l'Arioste : Astolphe, ami de Roland, se rend sur la Lune, là où tout ce qui est perdu se trouve, pour récupérer les esprits (le calme) de ce dernier.</p>	<p>Histoire véritable (IIe siècle de notre ère) de Lucien de Samosate (IIe siècle de notre ère) : bataille rangée entre les armées d'Endymion, le roi de la Lune, et Phaéton, roi du Soleil.</p>
<p>Quetzal</p> 	<p>Le Songe ou l'Astronomie lunaire, (1608) Kepler : les Levantins, démons habitants la Lune, observent les étoiles sur la face cachée de la Lune</p>	<p>Enuma Elish, (fin du IIe millénaire avant notre ère) récit cosmogonique babylonien : Marduk, roi des dieux, crée le dieu-Lune <u>Sîn</u> et lui demande d'ordonner le ciel obscur pour marquer le compte des mois.</p>
<p><u>Bigan</u></p> 	<p>Kaguya-Hime (Xe siècle), anonyme : conte traditionnel japonais. Une princesse de la Lune est envoyée vivre sur Terre. Elle y trouve une famille et y mène une vie fastueuse. Finalement, son peuple descend de la Lune pour la ramener.</p>	<p>Les Champs de la Lune (2024) de Catherine Dufour: Seule employée d'une ferme sur la Lune, l'humanoïde <u>El Jarnine</u> doit nourrir les hommes et les soigner, avec l'aide d'un chat augmenté.</p>
<p><u>Ogun</u></p> 	<p>La Divine Comédie (1321), de Dante Alighieri : Dans la troisième partie de l'œuvre, Dante voyage vers le paradis, guidé par Béatrix. Ils passent par le "ciel de la Lune", d'où ils dissertent sur la matérialité de l'astre.</p>	<p>Les premiers hommes dans la Lune, (1901), de H.G. Wells : Un aventurier et un scientifique excentrique voyagent dans les tréfonds de la Lune. Ils y découvrent un peuple d'aliens <u>insectoïdes</u> étranges et belliqueux.</p>
<p><u>Khounsou</u></p> 	<p>Hymne homérique, "à Séléné" (VIIe siècle av) : Séléné, déesse de la Lune, conduit le char lunaire à travers le ciel.</p>	<p>L'autre monde ou les états et empires de la Lune, (1657) de Savinien de Cyrano de Bergerac : <u>Dyrcona</u>, le personnage principal, tente de s'élever vers la Lune en se ceignant de fioles contenant des gouttes de rosée.</p>