Fin de partie et décompte

Noms gravés	1 point par étoile
Dossiers d'honneur	+1 par dossier d'honneur gravé
Voisines	+1 par cartouche voisin de même discipline, pour chacun de ses noms
Disciplines	+1 par discipline différente
Co-signatures	+1 par aide réussie
Objectif commun	en mode coopératif seulement : +3 pour chaque équipe s'il est atteint

En mode compétitif, en cas d'égalité, l'équipe à qui il reste le plus de Lettres de soutien l'emporte.

Exemple. L'équipe ● a gravé Curie (★★), Morette (★), Germain (★★★) et Conti (★★) : 2 + 1 + 3 + 2 = 8. Germain et Conti sont des dossiers d'honneur : 2. Curie touche deux physiciennes, Cauchois et Morette, et Morette touche Curie : 2 + 1 = 3. Trois disciplines : 3. Une co-signature réussie : 1. Total : 8 + 2 + 3 + 3 + 1 = 17 points. En mode coopératif, si l'objectif commun est atteint : 17 + 3 = 20 points.

La frise de la classe

Quatre tables complètent les quatre panneaux. En fin de séance, on affiche les quatre panneaux côte à côte : la classe a composé la frise.

Sources et limites. Les 72 noms sont ceux de la liste proposée par l'association Femmes & Sciences (brochure « 72 femmes de sciences pour la tour Eiffel », Ville de Paris, janvier 2026), sous réserve de sa validation définitive. La répartition en quatre panneaux, les étoiles et les seuils sont propres au jeu.

« 72 »

La commission des noms — règles du jeu

2 à 4 équipes par table · environ 45 minutes · seconde, première, terminale · www.webclasse.fr

L'histoire

En 1889, Gustave Eiffel fait inscrire en lettres d'or, au premier étage de sa tour, les noms de **72 savants** : 18 sur chacun de ses quatre côtés. Tous sont des hommes.

Le 26 janvier 2026, l'association Femmes & Sciences remet à la maire de Paris une liste de **72 femmes de science** proposées pour les rejoindre, juste au-dessus de la frise d'origine.

Dans ce jeu, chaque table est une **commission** chargée d'un des quatre panneaux du jeu (A, B, C, D). Les équipes instruisent les dossiers des scientifiques, les défendent, et font graver leurs noms.

Matériel (par table)

- un **panneau** (A, B, C ou D : 18 cartouches) et ses **18 dossiers** — une table n'utilise qu'un seul panneau ;
- si l'on veut, les **18 plaques** du panneau et les **jetons** d'équipe, à poser sur les cartouches au lieu d'écrire ;
- un paquet de **flashcards** de mathématiques du niveau de la classe ;
- les **3 cartes défi** du panneau ;
- un **dé**, un **carnet** et une **carte mémo** par équipe, des crayons, un chronomètre.

Mise en place

1. Chaque équipe choisit un symbole (● ▲ ■ ✚) et colorie **3 Lettres de soutien** sur son carnet.
2. On mélange les 18 dossiers et on forme une **pile**, face cachée. On retourne les 4 premiers : c'est la **salle des archives**.
3. On mélange les flashcards, question visible. L'équipe la plus jeune commence ; le premier joueur change à chaque manche.

But du jeu

Faire graver des noms sur le panneau pour marquer des points. La partie dure **8 manches** ; elle s'arrête plus tôt si le panneau est complet.

Deux façons de jouer, à choisir avant de commencer :

- **Compétitif.** Chaque équipe joue pour elle : le plus grand total l'emporte.
- **Coopératif.** La table forme une seule commission. Objectif commun : au moins **4 noms gravés par équipe** (8, 12 ou 16 noms). S'il est atteint, chaque équipe

ajoute 3 points. Le score de la commission est la somme des totaux, à comparer avec celui des autres tables.

Les six disciplines : Physique | Chimie | Mathématiques et informatique | Sciences de la Terre | Biologie et médecine | Ingénierie

Un tour de jeu

À son tour, une équipe **instruit un dossier** ou **cherche des soutiens**.

Instruire un dossier

1. **Choisir** un des 4 dossiers de la salle des archives et le **lire à voix haute**. Puis une autre équipe garde la carte, face cachée.
2. **Répondre** à une flashcard, tirée du paquet. Si le dossier porte le bandeau noir **« Dossier d'honneur »**, la flashcard est remplacée par le défi de la scientifique.
3. **Plaider** : en 30 secondes, redire **de mémoire** son domaine, son époque et son apport.
4. **Voter** : engager des Lettres de soutien si on le souhaite, puis lancer le dé.
5. **Graver ou ajourner.** Seuil atteint : écrire le nom sur un cartouche libre (ou y poser sa plaque). Le dossier quitte la salle des archives ; on retourne à sa place le dossier du dessus de la pile. Seuil manqué : le dossier est ajourné. Il reste dans la salle des archives, sans être remplacé, et n'importe quelle équipe pourra le défendre à un tour suivant.

Chercher des soutiens : l'équipe ne tente rien et gagne 1 Lettre de soutien.

Les dossiers d'honneur

Douze dossiers sur 72, trois par panneau, portent un bandeau noir « Dossier d'honneur ». Pour eux seulement, la question ne vient pas du paquet de flashcards : une autre équipe lit le **défi** de la scientifique sur sa carte défi, au niveau de la classe.

Une flashcard est une question de cours, à réponse rapide. Un défi est un petit problème tiré des travaux de la scientifique : l'équipe a **2 minutes**, un brouillon, et cherche à plusieurs. Il compte comme le Savoir (5 ou 0). Gravé, un dossier d'honneur rapporte **1 point de plus**.

Le plaidoyer

La carte a été lue à voix haute, puis retournée : une autre équipe la garde. Après la question de maths, l'équipe a 30 secondes pour **redire de mémoire**, avec ses mots, trois informations de la carte : le **domaine** de la scientifique, son **époque** (son siècle de naissance) et son **apport**.

Les autres équipes retournent alors la carte et accordent 1 point par information retrouvée. Inutile de réciter : l'idée suffit, et toute l'équipe peut s'entraider.

Exemple. « Marie Curie est une physicienne, née au XIXe siècle ; ses travaux sur la radioactivité lui ont valu deux prix Nobel. » Plaidoyer : 3 sur 3.

Le vote de la commission

Savoir + Plaidoyer + Lettres + Dé ≥ Seuil

Savoir	Réponse juste : **5**. Réponse fausse : **0**, et l'équipe gagne 1 Lettre.
Plaidoyer	**+1** par information redite de mémoire : son domaine, son époque (son siècle de naissance), l'idée de son apport.
Lettres	**+1** par Lettre de soutien engagée, 2 au plus, à décider **avant** le dé.
Dé	1 ou 2 : +0 · 3 ou 4 : +1 · 5 ou 6 : +2
Seuil	★ née à partir de 1900 : **7** · ★★ née de 1850 à 1899 : **8** · ★★★ née avant 1850 : **9**. Plus le dossier est ancien, plus il est difficile à défendre.

Exemple. Dossier de Sophie Germain, ★★★, seuil 9. Réponse juste : Savoir 5. Domaine, époque et apport cités : Plaidoyer 3. Total : 5 + 3 = 8. Il manque 1 : au dé, 3, 4, 5 ou 6 suffisent (2 chances sur 3). L'équipe peut aussi engager 1 Lettre avant le dé : 5 + 3 + 1 = 9, le vote est acquis.

Sans la bonne réponse, le total ne dépasse pas 3 + 2 + 2 = 7 : seul un dossier ★ reste possible.

La co-signature

Une fois la question lue, l'équipe peut demander l'aide d'une autre équipe (3 demandes par partie). Elles cherchent ensemble. Si la réponse est juste, l'équipe qui aide coche une case « co-signature donnée » : 1 point en fin de partie.

Graver un nom

Le nom se grave sur **n'importe quel cartouche libre**. Au crayon, on y note aussi les étoiles, la discipline et le symbole de l'équipe. Avec les plaques imprimées, on pose la plaque de la scientifique, puis un jeton de l'équipe sur sa case « jeton ».

Voisines. Pour chacun de ses noms, une équipe marque +1 par cartouche voisin (à côté, au-dessus ou au-dessous) de la **même discipline**, quelle que soit l'équipe qui l'a gravé.

Disciplines. Une équipe marque +1 par discipline différente parmi ses noms. Regrouper ou diversifier : c'est le choix stratégique du jeu.