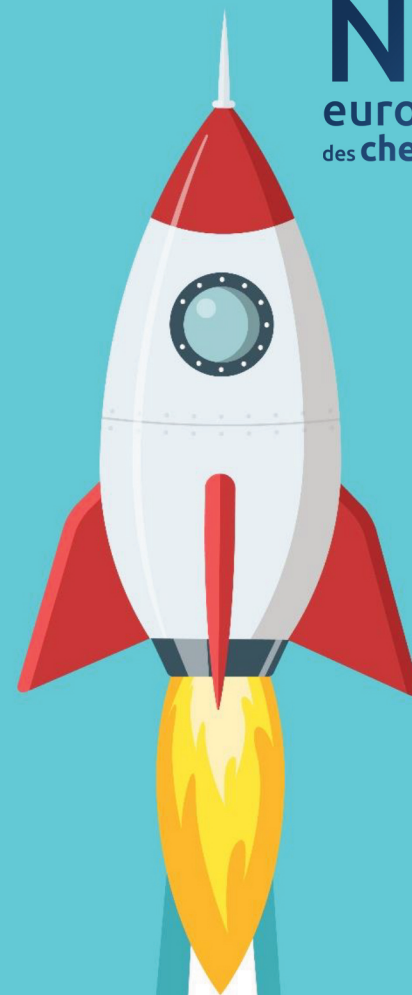


Constellation en 3D

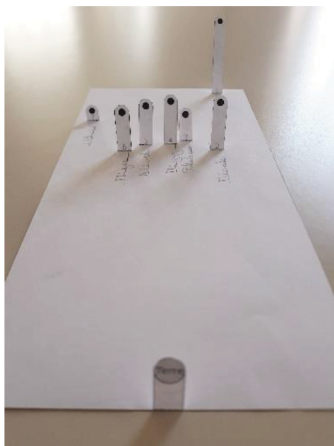


Matériel

- ✓ Ciseaux
- ✓ Colle
- ✓ Crayon

Expérience

Réalise la maquette en suivant les instructions.



Une fois prête, regarde juste au niveau de la Terre sur ta maquette et observe la Grande Ourse. Pour t'assurer que c'est bien elle que tu vois, prend l'image de la constellation et place-la derrière, au bout de la maquette.

Le pourquoi du comment !

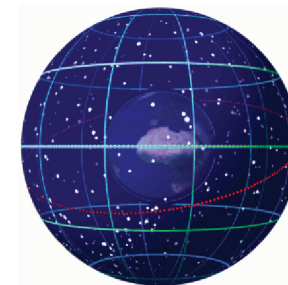
En astronomie, la sphère céleste est une représentation géométrique fictive du ciel nocturne autour de la Terre. Cette forme donne à un observateur l'impression que les constellations sont positionnées sur un même plan, celui de la surface de la sphère. Or il n'en est rien.

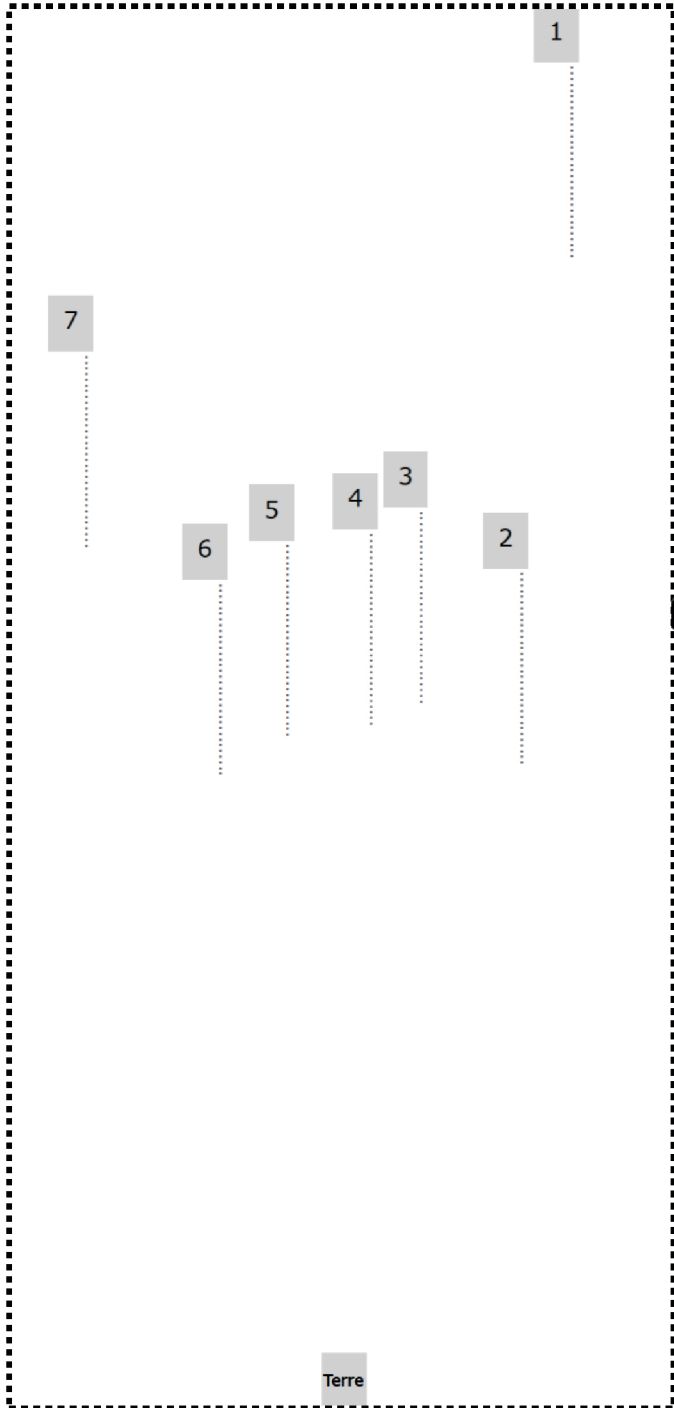
Les étoiles d'une même constellation sont à des distances différentes les unes des autres dans les 3 dimensions de l'espace.

C'est ce que tu peux constater avec la maquette.

Le savais-tu ?

La voûte céleste n'est en réalité qu'une partie de la sphère céleste, l'hémisphère visible par un observateur au dessus de l'horizon.





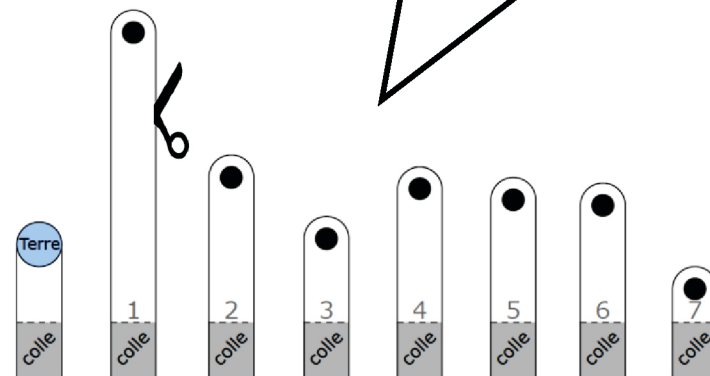
1

Je suis le support de la maquette. Découpe-moi et écris les noms des étoiles sur les pointillés à côté des numéros!

1. Dubhé
2. Méraak
3. Phekda
4. Mégrez
5. Alioth
6. Mizar
7. Alkaïd

2

Nous représentons la Terre et les étoiles de la Grande Ourse. Découpe-nous, plie-nous sur les pointillés et colle-nous sur le support de la maquette en respectant les indications!



3

Je suis l'image de la Grande Ourse et je te permet de vérifier ce que tu vois avec la maquette. Découpe-moi!

