

POUR LA FÊTE DE LA SCIENCE 2018

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

UN ESCAPE GAME POUR LES BIBLIOTHÈQUES
SUR LE THÈME DES IDÉES REÇUES



fête de
la Science ^{fr}



ESCAPE GAME

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

PROPOSÉ PAR
DÉLIRES D'ENCRE ET
SCIENCE ANIMATION

LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE...

REC ●

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

UN ESCAPE GAME
CLÉ EN MAIN

Parmi les nouveautés de l'édition 2018 de la Fête de la science, dont le thème porte sur « les idées reçues » : un escape game pédagogique à mettre en place dans les bibliothèques et médiathèques. Cette animation accompagnera la diffusion du livre sur les idées reçues édité pour la Fête de la science.

DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE

Mêlant sciences et investigation, cette enquête grande nature invitera tous les curieux à vivre une expérience originale et ludique. Leur mission ? S'appuyer sur leur sens de l'observation, le travail d'équipe et un esprit critique pour déconstruire une vague d'idées reçues diffusées par un groupe se faisant appeler « Les Obscurantes ». Mais attention, l'horloge tourne... Il leur faudra aller vite pour achever ce défi !

Le déroulé précis pour mettre en place l'animation et le matériel seront disponibles en téléchargement sur le site de la Fête de la science à partir de septembre 2018. Tout y sera expliqué pour que l'on puisse, le plus simplement possible, prendre possession du jeu et l'adapter aux lieux.



- **Où et quand organiser l'animation ?**
Dans un espace de la bibliothèque, idéalement durant la période de la Fête de la science, du 6 au 14 oct. en métropole et du 10 au 18 nov. en outre-mer.
- **Quelles ressources humaines ?**
Un/une bibliothécaire pour préparer le jeu et gérer le groupe durant la partie.
- **Quel est le coût de préparation ?**
Les ressources de jeu sont téléchargeables gratuitement. Quelques impressions et du petit matériel de bureau seront à prévoir.
- **Combien de joueurs et à partir de quel âge ?**
5 joueurs max.
À partir de 9 ans. Au moins 1 adulte.
- **Combien temps de préparation ?**
Environ 1 à 2h.
- **Quelle est la durée d'une partie ?**
60 min.
+15 min d'accueil du public avant le jeu.
+15 min de debriefing après le jeu.
- **Combien de temps d'installation sur place ?**
20 min.

Projet réalisé dans le cadre de la Fête de la science 2018 par Science Animation et Délires d'Encre, et soutenu par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, l'Amcsti, la Fill et la Sofia.

POUR EN SAVOIR PLUS :

LÉNA ROBERT - WWW.SCIENCE-ANIMATION.ORG - LENA.ROBERT@SCIENCE-ANIMATION.ORG - 05 61 61 00 06
JEANNE CHEVILLARD - WWW.DELIRESDENCRE.ORG - JCHEVILLARD@DELIRESDENCRE.ORG - 05 61 00 59 97



ESCAPE GAME

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE...

REC ●