



VOUS ÊTES UN CENTRE DE RECHERCHE OU UNE UNIVERSITÉ

**Vous diffusez vos
découvertes au grand
public et vous voulez :**

**Inclure des outils de
médiation innovants**

**Attirer un public éloigné
des sciences**

**Utiliser la fiction et les
jeux pour sortir
des moyens de
communication classiques**

**Si c'est le cas,
vous êtes aussi
Ingérables que nous !**

NOTRE PROPOSITION

UN ACCOMPAGNEMENT

Nous vous accompagnons lors de vos événements grand public avec nos **ateliers/stands sur-mesure ou sur catalogue**. Ces ateliers s'inspirent des **jeux** (jeux de sociétés, jeux de plateaux, jeux de rôles, escape game) **avec une dimension éducative pour allier subtilement divertissement et vulgarisation.**

POUT TOUT LE MONDE

Nos ateliers ne sont **pas là pour tester les connaissances**, mais pour que les joueurs passent un bon moment qu'importe la thématique. Sans rien connaître, on joue (parfois on gagne !) et **tout le monde apprend**

UNE MÉTHODE

Pour construire un atelier ludo-éducatif nous établissons un corpus de connaissances à diffuser, en **échangeant avec des spécialistes du domaine**. Ensuite nous développons une **mécanique de jeu originale**, en cherchant la manière la plus adaptée pour **vulgariser les concepts techniques**. Enfin nous **testons notre atelier avec un public type** et ajustons au besoin.

Le jeu éducatif est un espace où le public est acteur. C'est un excellent moyen pour mieux retenir les informations.



UN EXEMPLE D'ATELIER SUR-MESURE “ PIQUE-POLLEN ”

“Aidez Lulle, la libellule, à sauver ses amis les pollinisateurs en reproduisant le cycle de la pollinisation !”.

Un escape game pour apprendre et comprendre les mécanismes de la pollinisation.

D'une durée de 30 minutes et à destination des enfants entre 8 et 12 ans, cet atelier a été créé dans le cadre d'un programme de vacances apprenantes pour une association marseillaise.

En tout, c'est **une centaine d'enfants** qui ont pu appréhender les notions et les enjeux de la pollinisation grâce à Pique Pollen pendant l'été 2022.

“ Un escape game aux mécanismes astucieux, accessible et dynamique. Nous le déployons aussi bien sur les temps péri et extrascolaires de nos écoles que sur nos séjours apprenants ”
Pénélope Cadeau, ingénieure pédagogique

METTONS TOUTES LES CHANCES DE VOTRE CÔTÉ

Pour une communication plus facile entre votre établissement et le grand public, nous devons aussi pouvoir **compter sur les chercheurs** ! Les événements grand public ne manquent pas mais les spécialistes ne sont pas toujours à l'aise pour communiquer avec le grand public.

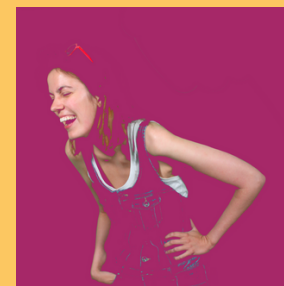
Nous vous proposons de venir **former vos chercheurs et vos doctorants** !

“Raconter ses recherches : L'art de captiver !” : une formation à destination des chercheurs et futurs chercheurs **pour apprendre à communiquer au grand public.**

N'hésitez pas à nous contacter pour recevoir la plaquette de la formation.

MAIS AU FAIT, QUI SONT CES INGÉRABLES ?

Quentin
Ingénieur généraliste et docteur en sciences de l'environnement (AMU)
Créateur de nombreux outils de vulgarisation



Aliénor
Ingénieure, spécialisée en management culturel
4 ans d'expériences professionnelles dans l'ingénierie pédagogique et le spectacle vivant

LES INGÉRABLES C'EST AUSSI...

Des **spectacles éducatifs** sous forme de conférences théâtralisées sur-mesure ou sur catalogue.

De la **production de vidéos éducatives innovantes** pour promouvoir vos découvertes sur les réseaux sociaux !

DISCUTONS ENSEMBLE DE VOS BESOINS !

direction@lesingerables.fr
06 50 06 88 37
www.lesingerables.fr