



CATALOGUE DES EXPOSITIONS



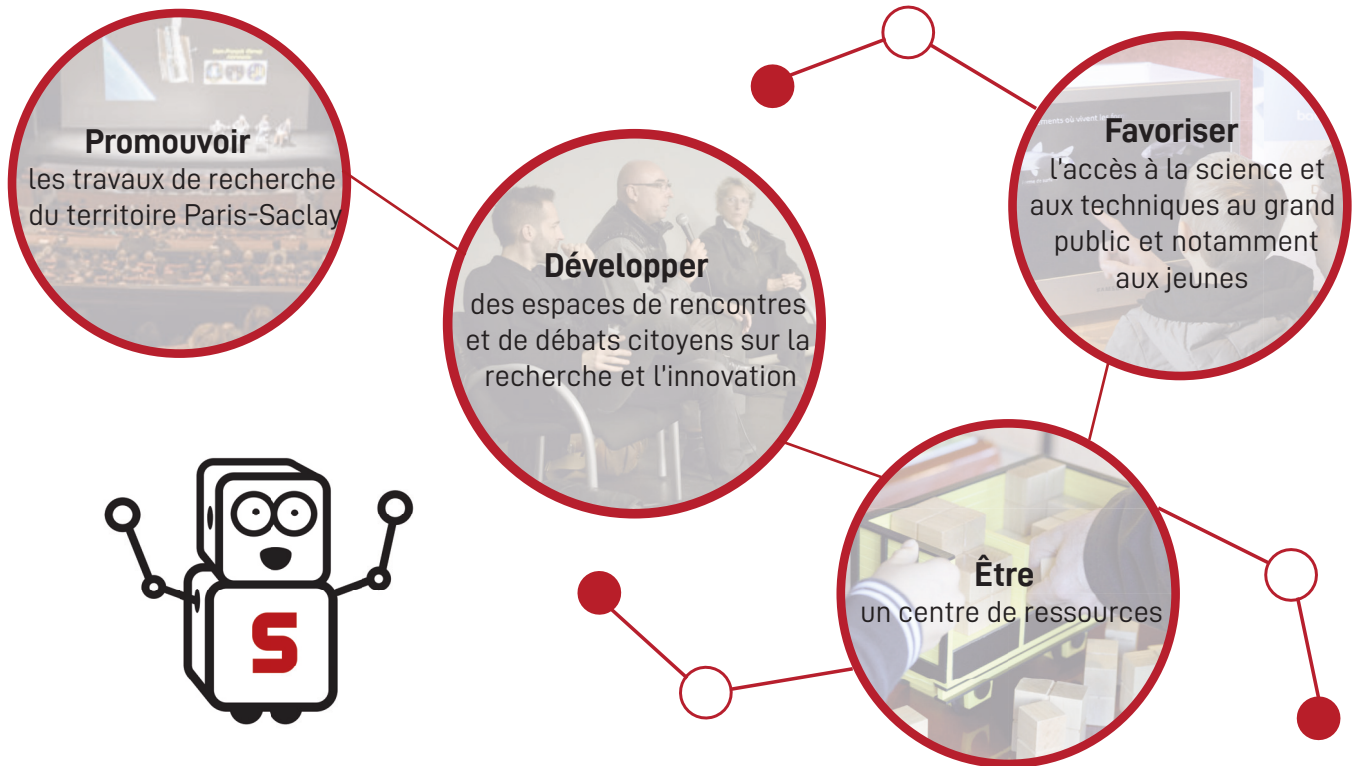
Scientipôle Savoirs & Société
Groupe scolaire La Dimancherie
Rue de l'Argonne
91 940 Les Ulis

www.partageonslessciences.com

PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION

Créée en 2007, S[cube] est une association loi 1901 de diffusion de la culture scientifique et technique en Île-de-France Sud, fondée à l'initiative de la Communauté Paris-Saclay. L'association est reconnue d'intérêt général.

NOS MISSIONS



NOUS CONTACTER

S[cube] - Scientipôle Savoirs & Société

Espace 128
128 avenue des Champs Lasniers
91 940 Les Ulis

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

NOUS SUIVRE



www.facebook.com/scubecst/



[@scube_cst](https://twitter.com/scube_cst)



[S\[cube\]-partageonslessciences.com](http://S[cube]-partageonslessciences.com)

NOS MEMBRES FONDATEURS



CONDITIONS DE LOCATION

Être adhérent de l'association S[cube]

Grâce au soutien de la Communauté Paris-Saclay, l'adhésion est gratuite pour les communes, les bibliothèques, les conservatoires et les écoles primaires de la Communauté Paris-Saclay.

Prise en charge par la structure d'accueil

- La location «clou à clou»
- Le transport aller et retour
- Les frais d'assurance «clou à clou»
- Les + autour des expositions

Les durées de mise à disposition s'entendent «clou à clou», c'est-à-dire de la date de retrait à la date de retour depuis nos locaux de stockage :

S[cube] - Scientipôle Savoirs & Société

bâtiment 201 porte 2

Rue Becquerel

91440 Bures-sur-Yvette

lien Maps : <https://goo.gl/maps/hZs4sqtJ6t7Y4qQg7>

Condition particulière

- Location gratuite pour les membres fondateurs.

Réservations

1/ Contactez nous au 09.83.04.10.13 ou envoyez un mail à contact@partageonslessciences.com

2/ Un devis vous est envoyé suite à votre demande.

3/ Une fois le devis validé, les dates de départ et de retour sont convenues ensemble.

4/ Une convention est établie et signée par les deux parties afin de formaliser la location.

5/ Une fiche d'adhésion à nous renvoyer signée est envoyée avec la convention.

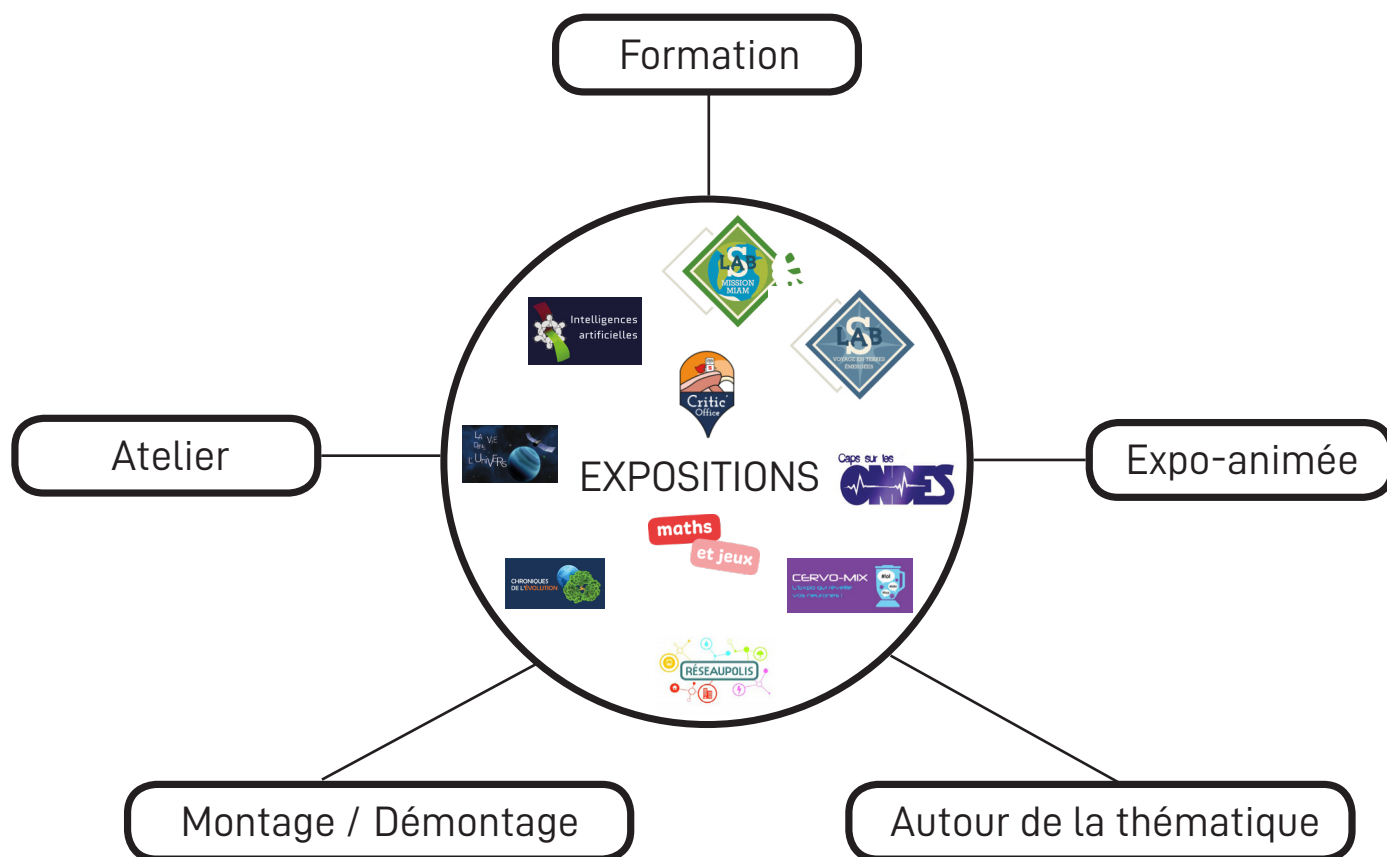
6/ La réservation est validée dès que la convention et la fiche d'adhésion sont signées.

Les formats et thématiques

EXPOSITIONS		PRIX*
JEUX INTERACTIFS	S[Lab] - Voyage en terres émergées S[Lab] - Mission MIAM Critic'Office - En quête d'esprit critique	600 € / semaine
EXPOSITIONS INTERACTIVES	Maths et jeux Chroniques de l'Évolution La Vie dans l'Univers Intelligences artificielles Caps sur les ondes Cervo-Mix Réseaupolis	
EXPO PHOTOS	Sur les traces de la panthère des neiges	500 € / semaine

*Les coûts de mise à disposition représentent les frais techniques, les frais de gestion, le suivi et l'entretien du matériel, et les documents d'accompagnement.

LES + AUTOUR DES EXPOSITIONS



Montage/Démontage

Vous souhaitez déléguer l'installation et le démontage de l'exposition ?
Nous nous en occupons pour vous, dans vos locaux.

Formation

Vous souhaitez animer ou guider le public sur l'exposition ?
Nous vous formons et vous donnons les astuces pour accompagner votre public.

Atelier

Vous souhaitez proposer un atelier en plus dans votre programmation ?
Découvrez notre catalogue d'activités (sur demande) et nos ateliers ponctuels ou sur plusieurs séances.

Expo-animée

Vous souhaitez un médiateur pour créer des échanges ludiques autour de l'exposition ?
Nous sommes là pour animer et expliquer les notions abordées dans l'exposition que ce soit pour les scolaires ou le grand public. Cette action peut durer entre une demi-journée et plusieurs jours, mais aussi venir en soutien ponctuel aux animations que vous proposez.

Autour de la thématique

Vous souhaitez proposer diverses actions en plus dans votre programmation ?
Nous nous occupons d'organiser débats, rencontres, spectacles, et de vous aider à monter votre projet en lien avec l'exposition.



Tout public à partir de 10 ans



PRÉSENTATION

Agents W42, vous avez été recrutés pour vos capacités exceptionnelles à déjouer les complots et résoudre des enquêtes. Le Critic'Office vous confiera des instructions sur des faits mystérieux. A vous de les élucider ! Jeu d'enquête sur l'éducation aux médias, sur la démarche d'acquisition de la pensée critique et sur la détection de fausses informations et argumentations fallacieuses.

CONTENU

1 module d'accueil composé de deux éléments de décor et de coffre forts

4 modules d'enquête composés chacun de deux éléments de décor et de matériel de jeu

1 notice de montage

1 dossier pédagogique



DESCRIPTIF DES MODULES

La forêt blanche

La vidéo d'une forêt dont les arbres sont blancs fait le tour des réseaux sociaux. Chacun décrypte le phénomène à sa manière. Démêle le vrai du faux !

Le physicien sorcier

Une mystérieuse vidéo montrant un "scientifique" faisant léviter des objets buzzes sur les réseaux. Vous êtes chargés de décrypter ce qu'il se passe dans cette vidéo et de découvrir ce qu'on veut vous cacher.

Les mystères de l'Atlantide

Récoltez un maximum d'informations et d'indices dans des interviews, des écrits anciens et des livres modernes, entrecoupez-les et levez le voile sur l'existence de la célèbre cité engloutie.

Capitaine bluff

Le capitaine de la brigade tente de vous entourlouter ! Retrouvez ses arguments moisis pour déjouer ses mauvais coups !

MATERIEL

2 décor autoportant pour chaque espace

4 totems d'accueil

3 écrans tactiles

6 tablettes

2 hélices 3D

À PRÉVOIR

Superficie : 50m² minimum

Transport : à minima, un grand coffre

Valeur d'assurance : 20 000€

Temps de montage : 2h environ

(2 personnes)

Autres :

une hauteur sous plafond de 2m40 min

4 accès électriques



CONDITIONNEMENT

11 éléments de décor : 80 x 20 x 10 cm

4 valises : 64 x 30,2 x 49 cm

2 cartons : 50 x 50 x 15 cm



Ils nous ont soutenus dans ce projet :



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Essonne



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 5 ans



PRÉSENTATION

A mi-chemin entre le jeu de rôle et l'escape-game, les participants doivent résoudre une enquête dans un espace scénographié.

Toutes les enquêtes traitent de différents aspects de l'alimentation durable : les régimes alimentaires, l'agriculture, les marchés, la santé humaine, les usages des terres, les acteurs de la chaîne agroalimentaire, la biodiversité et le gaspillage.

CONTENU

2 enquêtes accessibles à partir de 9 ans
(voir description ci-dessous).

3 animations pour les plus jeunes, dès 3 ans.
Ces animations reprennent les thématiques des enquêtes. Une autre aborde la notion de marché

2 fresques animées projetées sur les murs du dispositif



DESCRIPTIF DES ENQUÊTES

Enquête 1 - Une agriculture durable - 25 min de jeu

Vous faites partie d'une équipe de scientifiques à la recherche des modes d'agriculture les plus singuliers et durables. Vos pas vous mènent au Sahel pour découvrir la technique du zai. Allez à la rencontre des paysans locaux pour comprendre de quoi il s'agit.

Enquête 2 - Les régimes alimentaires - 25 min de jeu

La maire du village de Grainville vous appelle pour enquêter ! Le village d'à côté, qui ressemble beaucoup à Grainville a une magnifique réserve naturelle qui attire des visiteurs. Elle rêve d'avoir des espaces plus sauvage mais toutes les terres du village sont dédiées à l'agriculture. Trouvez une solution à lui proposer pour que Grainville accueille un peu plus de nature !

MATERIEL

1 décor autoportant
3 vidéo-projecteurs
6 tablettes

du mobilier et de la décoration pour
l'espace de jeu et des coussins

1 livret pédagogique + le matériel pour
les animations complémentaires
proposées

À PRÉVOIR

Superficie : 14m² minimum
Transport : véhicule utilitaire 6m³ min
Valeur d'assurance : 20 000€
Temps de montage : 2h environ
(2 personnes)

Autres :
une hauteur sous plafond de 2m40 min
deux accès électriques

CONDITIONNEMENT

2 flight cases 103 x 58 x 53 cm

1 flight case 81 x 110 x 61 cm

2 cartons : 100 x 60 x 40 cm

2 tables empilées l'une sur l'autre : 40*60*30
cm



Ils nous ont soutenus dans ce projet :



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 9 ans



PRÉSENTATION

A mi-chemin entre le jeu de rôle et l'escape-game, les participants doivent résoudre une enquête dans un espace scénographié.

Toutes les enquêtes traitent de différents aspects de l'usage des sols et de leurs propriétés : biodiversité des sols, conflits d'usages, services écosystémiques, vie dans le sol, composition, agriculture, urbanisation, santé, écosystèmes, etc.

DESCRIPTIF

Enquête 1 - Biodiversité dans le sol - 25 minutes de jeu

C'est la panique à Solimont, petit village vigneron. Trois tempêtes ont complètement lessivé les sols des vignes et tout le village s'inquiète de la production de l'année. Seules les vignes de M. Gévin semblent épargnées : le sol est bien resté en place chez lui. Son voisin, Vincent, très jaloux et curieux vous appelle pour comprendre pourquoi.

Enquête 2 - Services écologiques du sol - 25 minutes de jeu

Le maire du village est inquiet suite à un phénomène étrange qui s'est produit dans sa commune. La nuit dernière, des arbres sont apparus en plein milieu d'un champ cultivé. Un promeneur a repéré ce changement et a alerté le maire de la commune où se trouve le champ. Les arbres sont alignés dans la grande largeur du champ et sont espacés de façon régulière, tels des menhirs sur les terres bretonnes. Saurez-vous expliquer leur apparition ?

Enquête 3 - Conflits d'usages - 60 minutes de jeu

La commune périurbaine René-sur-sols a racheté un champ pour un projet d'aménagement d'espaces verts mais le maire hésite entre deux projets : l'un est un jardin collectif, et l'autre est un parc urbain. Étudiez les deux projets, voyez les avantages et les inconvénients de chacun et conseillez le maire sur celui qui vous semble préférable !

CONTENU

1 décor avec 6 murs autoportants et indépendants
3 malles de voyages
6 tablettes numériques et un ordinateur de bord tactile
2 tables

4 jeux à manipuler dès 4 ans
des mallettes pédagogiques (sur demande)

CONDITIONNEMENT

1 flightcase : 102 x 186 x 46 cm

2 malles : 110 x 51 x 50 cm

À PRÉVOIR

Superficie : 12m² minimum
Transport : véhicule utilitaire
Valeur d'assurance : 20 000€
Temps de montage : 2h environ
(2 personnes)

Autres :
une hauteur sous plafond de 2m40 min
un accès électrique



Une exposition réalisée grâce à la participation de :



Ils nous ont soutenus dans ce projet :



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 8 ans



PRÉSENTATION

L'exposition itinérante «Intelligences artificielles » propose d'éclaircir les zones d'ombre et de fantôme qui entourent les IA. Par des jeux et des expériences, familiarisez vous avec leur fonctionnement et élaborer vos propres questionnements grâce aux espaces de réflexion et d'échanges de l'exposition.

CONTENU

- 21 panneaux autoportants (80x215cm)
- 4 manipulations numériques
- 3 jeux à manipuler
- 2 dispositifs en volume
- 1 robot et sa vidéo
- 1 guide d'utilisation (.PDF)
- 1 livret pédagogique (.PDF)



DESRIPTIF

PARTIE 1 : FONCTIONNEMENT ET UTILISATION

Cette première partie donne une définition des Intelligences Artificielles et des notions qui y sont rattachées. A la lecture des panneaux et grâce aux dispositifs, vous pourrez découvrir différents types d'IA et comment celles-ci apprennent à exécuter les tâches qui leur sont confiées.

PARTIE 2 : QUESTIONS ET RÉFLEXIONS

Cette seconde partie est tournée vers l'aspect sociétal et éthique des Intelligences artificielles. Elle permet de s'interroger sur leur impact dans notre société et de prendre la mesure de notre responsabilité.

CONDITIONNEMENT

2 flight case 1025 x 580 x 525 mm
1 flight case 847 x 855 x 655 mm
2 écrans portatifs (facultatifs)
1 dispositif géant (facultatif)
1 dibond 1000*1600 mm
21 panneaux en pochette

À PRÉVOIR

Superficie : 80m² minimum
Transport : Utilitaire 6m³
Valeur d'assurance : 20 000€
Temps de montage : 2h environ
(2 personnes)



Ils nous ont soutenus dans ce projet :



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 9 ans



PRÉSENTATION

La Vie dans l'Univers propose aux visiteurs de plonger au cœur d'une thématique de recherche multidisciplinaire : comment a émergé la Vie sur Terre ? Existe-t-il d'autres formes de Vie dans l'Univers et comment les trouver ? Jeux, réalité virtuelle et films sont proposés pour tenter de répondre à ces questions que se posent petits et grands.

CONTENU

- 20 panneaux autoportants (80x215cm)
- 8 casques de réalité virtuelle
- 1 dispositif de projection et 1 maquette
- 3 jeux à manipuler et une application
- 3 films
- 1 livret pédagogique (.pdf)



DESSCRIPTIF

Chapitre 1 - L'émergence de la Vie sur Terre

La Terre est la seule planète connue où la Vie a émergé et évolué. Afin de savoir si d'autres planètes peuvent ou ont pu abriter la Vie, les scientifiques étudient et tentent de comprendre l'émergence de la Vie sur Terre il y a 3,5 milliards d'années : quelles étaient les conditions qui ont permis cet événement ?

Chapitre 2 - La Terre, une exception parmi d'autres ?

Le modèle terrien est-il généralisable ?
Ce qui s'est passé sur Terre peut-il ou a-t-il pu se dérouler autre part dans l'Univers ?

Chapitre 3 - Trouver des traces de Vie

Quels sont les moyens de définir si une planète est habitable ou non, de savoir si une forme de Vie a pu s'y développer et se maintenir ? Ces recherches sont-elles les mêmes pour une planète dans le système solaire et pour une planète plus éloignée ?

CONDITIONNEMENT

2 flight case 1025 x 580 x 525 mm

1 écran portatif : 200x15x15cm

20 panneaux en pochette :
90x20x15 cm

3 écrans : 70x40x15 cm

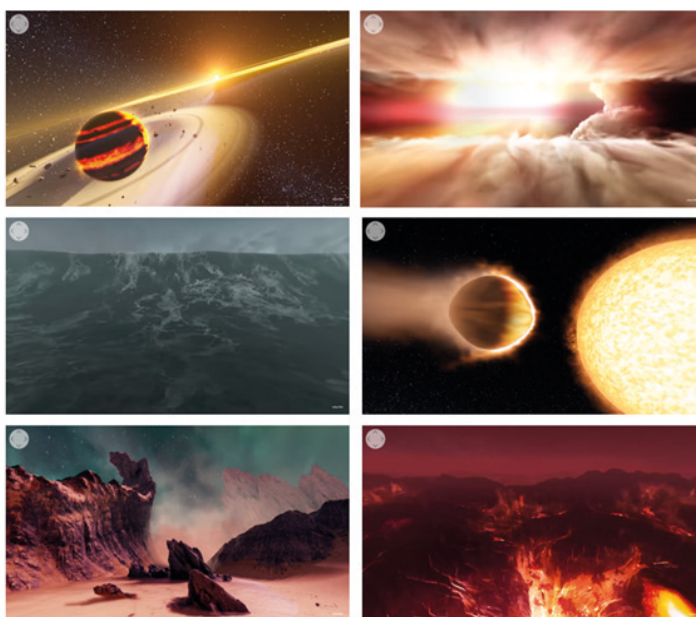
À PRÉVOIR

Superficie : 80m² minimum

Transport : Utilitaire

Valeur d'assurance : 20 000€

Temps de montage : 2h environ
(2 personnes)



Une exposition réalisée grâce à la participation de :



Ils nous ont soutenus dans ce projet :



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 8 ans

CHRONIQUES
DE L'ÉVOLUTION



PRÉSENTATION

Chroniques de l'évolution est une exposition interactive dévoilant les mécanismes ayant permis l'évolution des espèces vivantes. Allez à la rencontre d'hommes et de femmes qui présentent leurs recherches, puis découvrez, au travers de jeux et de vidéos, comment les espèces ont pu se différencier au cours du temps.

CONTENU

16 panneaux autoportants (85x200cm)
4 vitrines à réalité augmentée
8 dispositifs d'expérimentation
1 jeu sur ordinateur tactile
6 dispositifs vidéos



DESSCRIPTIF

ESPACE 1 - Les indices de l'évolution
En vidéo des chercheurs présentent une partie de leur recherche tout en parlant de différents indices de l'évolution présentés dans des vitrines à réalité augmentée.

ESPACE 2 - L'évolution buissonnante
Au travers de jeux et de film, les caractéristiques générales de l'évolution sont données. Ils permettent de comprendre et d'observer la théorie de l'évolution des êtres vivants depuis LUCA (le dernier ancêtre commun).

ESPACE 3 - Mécanismes de l'évolution
De la sélection naturelle à la dérive génétique, des jeux permettent de découvrir les mécanismes de l'évolution et de retracer les grandes étapes qui sont à l'origine des nouvelles espèces.

CONDITIONNEMENT

1 cantine métallique	110x60x45cm
1 cantine métallique	80x45x35cm
2 cartons TV	60x39x10cm
1 carton TV	79x50x13cm
1 carton écran PC	58x52x22cm
4 cartons vitrines	56x54x67cm

16 tubes roll-up 90x9x9cm

Poids : 150kg
Volume : 1.5m³

À PRÉVOIR

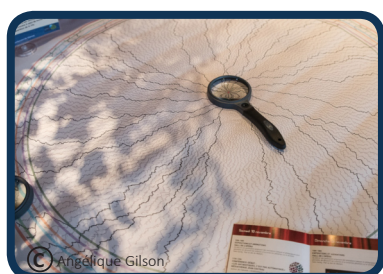
Superficie : 80m² minimum

Transport : véhicule utilitaire

Valeur d'assurance : 20 000€

Temps de montage : 2h30 environ
(2 personnes)

Autres :
une hauteur sous plafond de 2m10 minimum
un accès électrique pour 11 dispositifs
une quinzaine de tables pour les dispositifs



Une exposition réalisée grâce à la participation de :



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 8 ans



PRÉSENTATION

Réseaupolis est une exposition interactive consacrée aux nouveaux usages de mobilité des citoyens au cœur de la ville. Grâce à des jeux, vidéos et maquettes, venez découvrir les enjeux liés aux transports et les innovations nécessaires pour une mobilité plus durable.

CONTENU

- 16 panneaux d'exposition (85x200cm)
- 8 dispositifs d'expérimentation
- 5 tablettes
- 1 borne d'arcade
- 1 livret scolaire
- 1 livret visiteur



DESCRIPTIF

ESPACE 1 - La ville de nos jours

Quelle relation y a-t-il entre les habitants et leur ville ? La place des habitants et leurs besoins sont prépondérants dans ce qui fait la ville. Les infrastructures qui la composent doivent pouvoir satisfaire leurs besoins.

ESPACE 2 - Mobilité et Transports

Qu'est-ce que la mobilité et comment celle-ci transforme la ville ? Venez comprendre comment sont construits nos réseaux de transports, quels sont leurs limites et les nouveaux usages qui apparaissent.

ESPACE 3 - Les véhicules du futur

Et si le véhicule du futur était autonome et électrique ? Questionnez vous sur quels changements peut provoquer l'arrivée de ce nouveau véhicule dans nos villes ?

CONDITIONNEMENT

2 cantines métalliques	110x60x45cm
1 cantine métallique	80x45x35cm
1 cantine métallique	100x55x40cm
1 fight case en bois	90x65x40cm

Poids : 150kg
Volume : 1.5m³

À PRÉVOIR

Superficie : 80m² minimum

Transport : véhicule utilitaire

Valeur d'assurance : 20 000€

Temps de montage : 2h environ
(1 personne)

Autres :
une hauteur sous plafond de 2m10 minimum
un accès électrique pour 4 dispositifs
une quinzaine de tables pour les dispositifs



Une exposition réalisée grâce à la participation de :



Ils nous ont soutenus dans ce projet :



PARIS-SACLAY



SÉCURITÉ ROUTIÈRE
TOUS RESPONSABLES

Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 8 ans

CERVO-MIX

L'expo qui réveille
vos neurones !



PRÉSENTATION

Cervo-mix est une exposition interactive permettant de découvrir cet organe fascinant qu'est le cerveau, alors qu'il ne nous a pas encore livré tous ses secrets. Vous souhaitez tester les capacités de votre cerveau ? Alors venez expérimenter nos dispositifs mettant en évidence notre perception du monde et notre mémoire.

CONTENU

15 panneaux autoportants (85x200cm)
12 dispositifs d'expérimentation
4 dispositifs vidéos



DESRIPTIF

ESPACE 1 - Le cerveau c'est quoi ?

En partant à la découverte des neurones, des synapses et de la plasticité de notre cerveau on apprend comment il évolue tout au long de notre vie.

ESPACE 2 - Les Mémoires

Divers dispositifs mettent en évidence les différentes mémoires à court ou long terme.

ESPACE 3 - La perception

Découvrez la nature de notre perception et comment les sens interagissent ensemble en permanence.

ESPACE 4 - La recherche en neurosciences

De l'Antiquité à nos jours, un rapide historique des avancées dans la recherche sur le cerveau.

CONDITIONNEMENT

1 cantines métalliques n°1 (15kg)	55x40x30 cm
1 cantines métalliques n°2 et n°3 (10kg et 8.6kg)	50x35x27 cm
1 carton fermé (5kg)	100x60x50 cm
15 tubes roll-up	90x60x4 cm
4 écrans	90x9x9 cm
Poids : 150kg	
Volume : 1,5m ³	

À PRÉVOIR

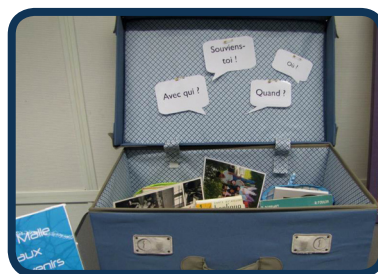
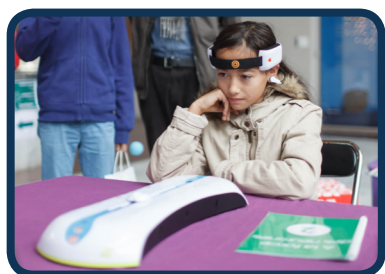
Superficie : 80m² minimum

Transport : véhicule utilitaire

Valeur d'assurance : 20 000€

Temps de montage : 2h environ
(2 personnes)

Autres :
une hauteur sous plafond de 2m10 minimum
un accès électrique pour les écrans
des tables pour poser les dispositifs



Une exposition réalisée grâce à la participation de :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Nos membres fondateurs :



Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 8 ans



PRÉSENTATION

Caps sur les ondes est une exposition interactive permettant de comprendre la nature et les caractéristiques des ondes. Au travers de manipulations, découvrez le fonctionnement d'une guitare ou d'une flûte, des risques sismiques ou encore des ondes électromagnétiques.

CONTENU

7 panneaux autoportants (85x200cm)
11 dispositifs d'expérimentation



DESCRIPTIF

Quelques exemples de manipulations

- Faites jaillir de l'eau au-dessus du bol taoïste en frottant ses poignées.
- Observez et testez les phénomènes qui se produisent dans le sol lors de séismes.
- Composez votre musique avec le thérémine, un instrument pas comme les autres.
- Mettez en évidence des ondes sonores dans un tube rempli d'air.

Mais aussi :
Formez d'étonnantes figures géométriques en faisant résonner du métal,
Observez la vibration d'une corde,

CONDITIONNEMENT

2 cantines métalliques 110x60x50cm

1 cantine métallique 80x50x40cm

7 tubes roll-up 90x9x9cm

Poids : 150kg

Volume : 1.5m³

À PRÉVOIR

Superficie : 60m² minimum

Transport : véhicule utilitaire

Valeur d'assurance : 20 000€

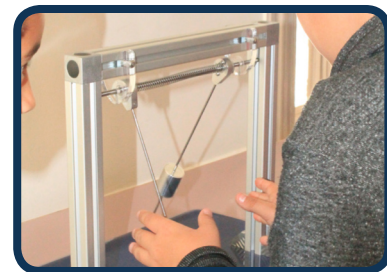
Temps de montage : 1h environ
(2 personnes)

Autres :

une hauteur sous plafond de 2m10 minimum

un accès électrique pour 4 dispositifs

une dizaine de tables pour les dispositifs



Une exposition réalisée grâce à la participation de :



Ils nous ont soutenus dans ce projet :

universcience



Nos membres fondateurs :



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com

Plus d'informations sur notre site internet
www.partageonslessciences.com



Tout public à partir de 6 ans

Sur les traces de la Panthère des neiges



Cette exposition a été créée par OSI-Panthera, un programme de l'ONG Objectif Sciences International (OSI) menant des projets de sciences participatives et d'éducation aux sciences et au développement durable.

PRÉSENTATION

Parce que «*la connaissance est un premier pas vers le respect*», cette exposition de qualité visuelle et pédagogique, vous propose de découvrir :

- la majestuosité d'un des derniers grands félins de montagne de notre planète et de son biotope,
- le combat que mènent des passionnés pour connaître et sauvegarder l'ensemble de l'éco-système lié à la panthère des neiges,
- les sciences participatives où tout le monde peut contribuer à un projet de recherche, à la récolte de données et ainsi participer à la préservation d'une espèce et de son écosystème.

CONTENU

8 panneaux imprimés sur bâches
18 photos (30x45cm)
28 photos (50x75cm)
1 décor (bâches imprimées + objets)
4 jeux
1 dispositif en volume

DESCRIPTIF

Partie 1 - A l'affût de la panthère
« Sur le terrain, l'équipe installe un affût camouflé sur une crête ». Cet espace permet au visiteur de prendre place dans un affût reconstitué et de se mettre à la place de l'équipe scientifique.

Partie 2 - Sur les traces de la panthère des neiges
« Après une nuit à 4000 mètres », le visiteur peut entrer sur le domaine de la panthère et suivre ses traces, découvrir son régime alimentaire.

Tout au long de l'exposition :
une quarantaine de photographies de Julien Palayodan et des pièges photographiques du programme OSI-Panthera prises lors d'une expédition.



CONDITIONNEMENT

- 3 décors bâche : 250x14x10cm
- 1 carton : 50x38,5x32cm
- 2 cartons : 54x38x14cm
- 2 cartons : 97x60x23cm
- Portant 1 : 64x62x54
- Portant 2 : 40x53x59cm
- Planche : 78x75x2,5cm
- Tube en carton : 84x8x8cm
- Roll-up : 90x7x7cm
- Sac : 29x31x34cm
- Panneaux bache : 92x12x12cm
- Structure en métal : 130x10x10cm

À PRÉVOIR

Superficie : 80m² minimum

Transport : Utilitaire 6m²

Valeur d'assurance : 800 €

Temps de montage : 2h environ
(2 personnes)

Installation : cimaises ou grilles de type Caddie, 1 ou 2 tables, scotch double-face ou Patafix, 1 branchement électrique.



Une exposition réalisée par :



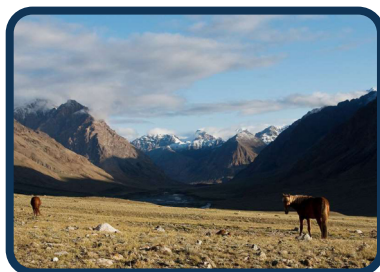
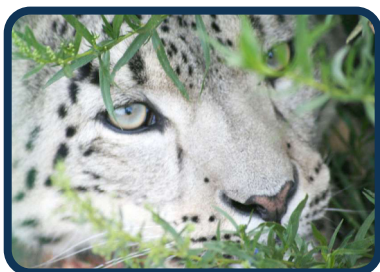
Avec la participation de : *Fioravanti production*



CONTACT

S[cube]
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

01.86.04.02.13
contact@partageonslessciences.com



Plus d'informations sur le site internet d'OSI PANTHERA

<http://www.osi-panthera.org/>



CATALOGUE DES ATELIERS



Scientipôle Savoirs & Société
Groupe scolaire La Dimancherie
Rue de l'Argonne
91 940 LES ULIS

www.partageonslessciences.com

NOS ATELIERS

Nos ateliers s'articulent autour de diverses thématiques dont certaines sont en lien avec nos expositions (*voir le catalogue des expositions*).

Démarche pédagogique

Nous faisons découvrir les sciences grâce aux jeux de façon ludique et amusante. Nous favorisons le dialogue et le partage des connaissances en incitant à la discussion et à la manipulation par petits groupes.

Atelier thématique dans une de nos expositions

Vous souhaitez un atelier en lien avec la thématique de l'une de nos expositions ? ou un atelier de plusieurs séances sur une des thématiques abordées dans les exemples ci-après ?

Nous concevons une animation adaptée à vos besoins et effectuons l'animation auprès de votre public. Contactez-nous !

Accompagnement

Vous souhaitez développer un projet sur une thématique précise ?

Nous vous accompagnons dans votre démarche et vous proposons un atelier correspondant à vos attentes.

Fonctionnement



OU



Si l'atelier est choisi sous ce format, l'animateur propose en continu le même atelier pendant 1h à toutes les personnes souhaitant y participer.

Si l'atelier est choisi sous ce format, l'animateur propose un atelier d'une 1 heure pour 8 personnes maximum. Le contenu de l'atelier est alors plus complet.

TARIFS

Format	Durée	Prix*
Ateliers ponctuels	1h 2*1h consécutives	150€ 250€
Projets thématiques	Projets longs de 5 à 10 séances 1h00 / séance	Nous consulter

*Les tarifs indiqués ci-dessus comprennent la préparation, l'installation, l'animation et le matériel. **A cela s'ajoute les frais de déplacement.**

S[lab] - Mission MIAM

Jeu d'enquêtes



Dès
9 ans

Seul ou en équipe, résolvez des enquêtes sur l'alimentation et l'agriculture durable. A l'aide d'une tablette, interrogez les suspects, les témoins et des experts scientifiques, faites parler les indices. Découvrez les multiples facettes de l'agriculture durable et l'impact de nos régimes alimentaires sur l'environnement.



Siffler là haut sur la colline



Dès
4 ans

Une animation sensorielle autour de l'agriculture durable pour les plus jeunes.



Le marché aux pommes

Jeu de rôle



Dès
8 ans

Achetez mes bonnes pommes !
Mais attention ! Toutes les pommes du marché ne sont pas identiques. Interrogez les vendeurs pour connaître leur provenance, leur prix, leur mode de production etc, pour faire un achat raisonné.



S[lab] - Voyage en terres émergées



Dès
9 ans

Résolvez les enquêtes et percevez les sols comme vous ne les avez jamais vus ! A l'aide d'une tablette, interrogez les suspects, les témoins et des experts scientifiques, faites parler les indices. Tout en vous amusant, découvrez la vie que les sols abritent, les rôles que jouent les sols dans les écosystèmes et dans notre quotidien ainsi que les menaces qui pèsent sur eux.



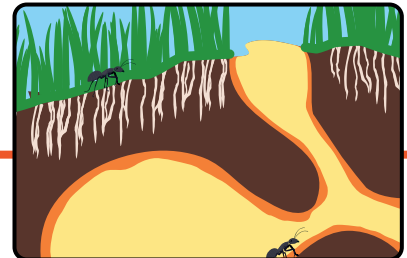
La Reine du parc

Conte interactif



Dès
6 ans

Votre Reine fourmi a besoin une nouvelle colonie, vous l'aidez à s'installer et à mettre en place la vie quotidienne à la fourmilière, veiller au bien-être de toutes les fourmis, aller chercher de la nourriture, nourrir les larves. Tout semble bien se dérouler jusqu'à se que la Reine disparaisse mystérieusement...



Esprit critique

Critic'Office - en quête d'esprit critique



Dès
10 ans



Agents W42, vous avez été recrutés pour vos capacités exceptionnelles à déjouer les complots et résoudre des enquêtes. Le Critic'Office vous confiera des instructions sur des faits mystérieux. A vous de les élucider !
Jeu d'enquête sur l'éducation aux médias, sur la démarche d'acquisition de la pensée critique et sur la détection de fausses informations et argumentations fallacieuses.

Découvertes des IA

Animation - jeux



Dès
6 ans

Découvrez le principe des intelligences artificielles, leurs limites et leurs usages avec des jeux. En fonction de l'âge des participants, divers jeux peuvent être proposés.



Jouer à débattre Flash

Jeu de rôle



Dès
12 ans

Vous faites partie d'un Conseil municipal à qui est proposé une solution aux problèmes de santé ou de transport. Cette solution utilise une intelligence artificielle, et le débat fait rage au sein du conseil. Pour ou contre sa mise en place ? A vous de donner les meilleurs arguments (10 à 15 min de jeu).

Créé à partir du Jeu à débattre de l'Arbre des Connaissances voir ci-après.



Réseaux et transports

Jeu



Dès
8 ans

Aborder la thématique des réseaux de mobilité et transports par le jeu : tel est l'ambition du jeu géant proposé.

En 15 minutes, règles comprises, les joueurs comprennent les enjeux de l'intermodalité et découvrent les forces et les faiblesses de ces réseaux.



Comment j'ai adopté un robot

Jeu



Dès
8 ans

Comment j'ai adopté un robot est un jeu de dés co-produit par S[cube] et les éditions le droit de perdre pour raconter des histoires incroyables, folles, croustillantes, inoubliables ! Un concept détonant, à la fois pédagogique pour les enfants et absolument délirant pour les adultes !

Dans *Comment j'ai adopté un robot*, chaque histoire raconte le futur sur un thème donné, parmi 60 possibilités.



Survie en eaux troubles

Jeu



Dès
8 ans

Jouez et essayez de faire survivre votre population de bactéries primitives malgré les aléas environnementaux !

Revenez 3,5 millions d'années en arrière et découvrez comment les organismes vivants ont pu s'adapter aux conditions climatiques que leur offrait la Terre.



Réseaux et transports

Jeu



Dès
8 ans

Aborder la thématique des réseaux de mobilité et transports par le jeu : tel est l'ambition du jeu géant proposé.

En 15 minutes, règles comprises, les joueurs comprennent les enjeux de l'intermodalité et découvrent les forces et les faiblesses de ces réseaux.



Comment j'ai adopté un robot

Jeu



Dès
8 ans

Comment j'ai adopté un robot est un jeu de dés co-produit par S[cube] et les éditions le droit de perdre pour raconter des histoires incroyables, folles, croustillantes, inoubliables ! Un concept détonant, à la fois pédagogique pour les enfants et absolument délirant pour les adultes !

Dans *Comment j'ai adopté un robot*, chaque histoire raconte le futur sur un thème donné, parmi 60 possibilités.



Survie en eaux troubles

Jeu



Dès
8 ans

Jouez et essayez de faire survivre votre population de bactéries primitives malgré les aléas environnementaux !

Revenez 3,5 millions d'années en arrière et découvrez comment les organismes vivants ont pu s'adapter aux conditions climatiques que leur offrait la Terre.



Maths et jeux



Dès
10 ans

S[cube] sélectionne un échantillon de jeux de société d'édition qui permet d'aborder des notions mathématiques. 9 jeux sont disponibles. La sélection sera effectuée selon le public et le format d'animation choisi.

Les participants jouent au jeu, puis l'animateur·rice échange avec les joueurs pour aborder les notions que dissimule chacun des jeux.

maths

et jeux

Création de jeu

atelier longue
durée

Dès
12 ans

S[cube] accompagne votre groupe ou votre classe dans la création d'un jeu. Que vous ayez une idée du type de jeu et/ou du thème, S[cube] s'adapte à votre projet.

De la conception à la réalisation, nous aiderons les jeunes dans chaque phase de création pour, à la fin, obtenir un jeu sur les sciences jouable.

