

CONTACTS :

► Le Dôme :

Paul GUIMARD
pguimard@ledome.info
02 31 06 60 53

► Science Action Normandie :

Caroline EVRARD
c.evrard@scienceaction.asso.fr
02 35 89 43 06

Maquette • Le Dôme - P. GUIMARD / Couverture • @itfeelslikefilm (Unsplash, Licence CC).

UNE INITIATIVE
DU MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION

1^{ER} AU 11 OCTOBRE 2021
• 30^{ÈME} ÉDITION

fête de la Science

**bibliothèque
et escape game :**
scientifiques

UN ÉVÈNEMENT COORDONNÉ PAR LE DÔME
AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION NORMANDIE

La 30^{ème} édition de la Fête de la Science se déroulera, partout en France métropolitaine, du 1^{er} au 11 octobre 2021. C'est l'occasion pour tous les acteurs culturels, de partager leurs passions pour les sciences et la découverte auprès des publics variés et nombreux.

La Fête de la Science est devenue en 30 ans le rendez-vous incontournable de tou-te-s les curieuses et curieux.

Les projets peuvent prendre des formes très variées : expérience, démonstration, spectacle, rencontre, exposition, débat, atelier participatif, visite de laboratoire ou d'entreprise, ainsi que des jeux en bibliothèque.

En effet, pour cette édition 2021, les bibliothèques et médiathèques sont invitées à participer à un parcours en organisant l'un des deux escape games « clé en main » dans leurs locaux.

L'offre de culture scientifique des bibliothèques et médiathèques en proposant une expérience originale, qui favorise la curiosité, la logique et la collaboration.

DES KITS « CLÉ EN MAIN » À VOTRE DISPOSITION

Science Animation et Délires d'encre, concepteurs des escape games de la Fête de la Science mettent gracieusement à disposition des bibliothèques et médiathèques des kits « clé en main » permettant de mettre en place facilement des animations.

Chaque kit comprend :

- 1 guide de maître du jeu
- 5 fiches pratiques de mise en place du jeu
- L'ensemble du matériel et des indices du jeu
- 1 questionnaire final à l'attention des participant-e-s
- 1 kit de communication comprenant : des affiches, des visuels web et une bande annonce vidéo

Ces kits vous permettent de mettre en place les jeux au sein de vos établissements en toute simplicité même si l'on n'est pas un-e professionnel de l'animation.

PRÉSENTATION DES ESCAPE GAMES

RECHERCHE À RISQUE



@science-animation

Cet escape game pédagogique accompagne la diffusion du livre "Sciences en bulles 2019". Ce livre, rassemble 12 portraits de jeunes scientifiques sous forme de bande-dessinées.

Le scénario de "Recherche à risque" invite les participant-e-s à découvrir la démarche scientifique, ses étapes et méthodes d'investigation. Il s'agit d'offrir une accroche pour donner envie au public d'en savoir plus et de se documenter sur le métier de chercheur-se.

Lire aussi ► [Escape game : Recherche à risque](#)

Objectif du jeu :

- Faire **découvrir le métier de chercheur-se** et la diversité de ses missions ;
- Montrer comment se construisent les connaissances scientifiques ;
- Montrer les différentes étapes de la démarche scientifique et souligner l'importance de la remise en question ;

Le public cible :

Chaque session de jeu se fait en équipe, de 2 à 6 joueur-se-s, et à partir de 14 ans.



PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE



@science-animation

Lancé en 2018 en accompagnement de la diffusion du livre "25 vraies fausses idées reçues", l'escape game "Panique dans la bibliothèque" fait appel au sens de l'observation, à la capacité de collaboration et à l'esprit critique des joueur-se-s.

Mêlant sciences et investigation, cette enquête grandeur nature invite tous les curieux et curieuses, petit et grand, 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. Mais attention, l'horloge tourne... Il leur faudra aller vite pour achever ce défi !

Lire aussi ► [Escape game : Panique dans la bibliothèque](#)

Objectif du jeu :

- Aborder certaines **idées reçues** sur des sujets scientifiques.
- Montrer l'importance de l'**esprit critique** : ne pas se laisser duper par certain-e-s obscurantistes.

Le public cible :

Chaque session de jeu se fait en équipe, de 3 à 5 joueur-se-s maximum, et à partir de 11 ans (enfants accompagnés d'un adulte).



AUTRES ACTIONS A METTRE EN PLACE DANS LES BIBLIOTHÈQUES ET MÉDIATHÈQUES

Il ne faut pas oublier que la Fête de la Science reste un événement national portant sur l'univers de la recherche et de l'innovation scientifique. De nombreux événements peuvent être organisés au sein de votre bibliothèque ou médiathèque comme : des conférences, des expositions, etc.

Vous souhaitez aller plus loin ?

Votre coordination régionale vous accompagne dans la mise en place de vos différents projets de la Fête de la Science.

Retrouvez toute les informations de la Fête de la Science 2021 sur :

echosciences-normandie.fr

