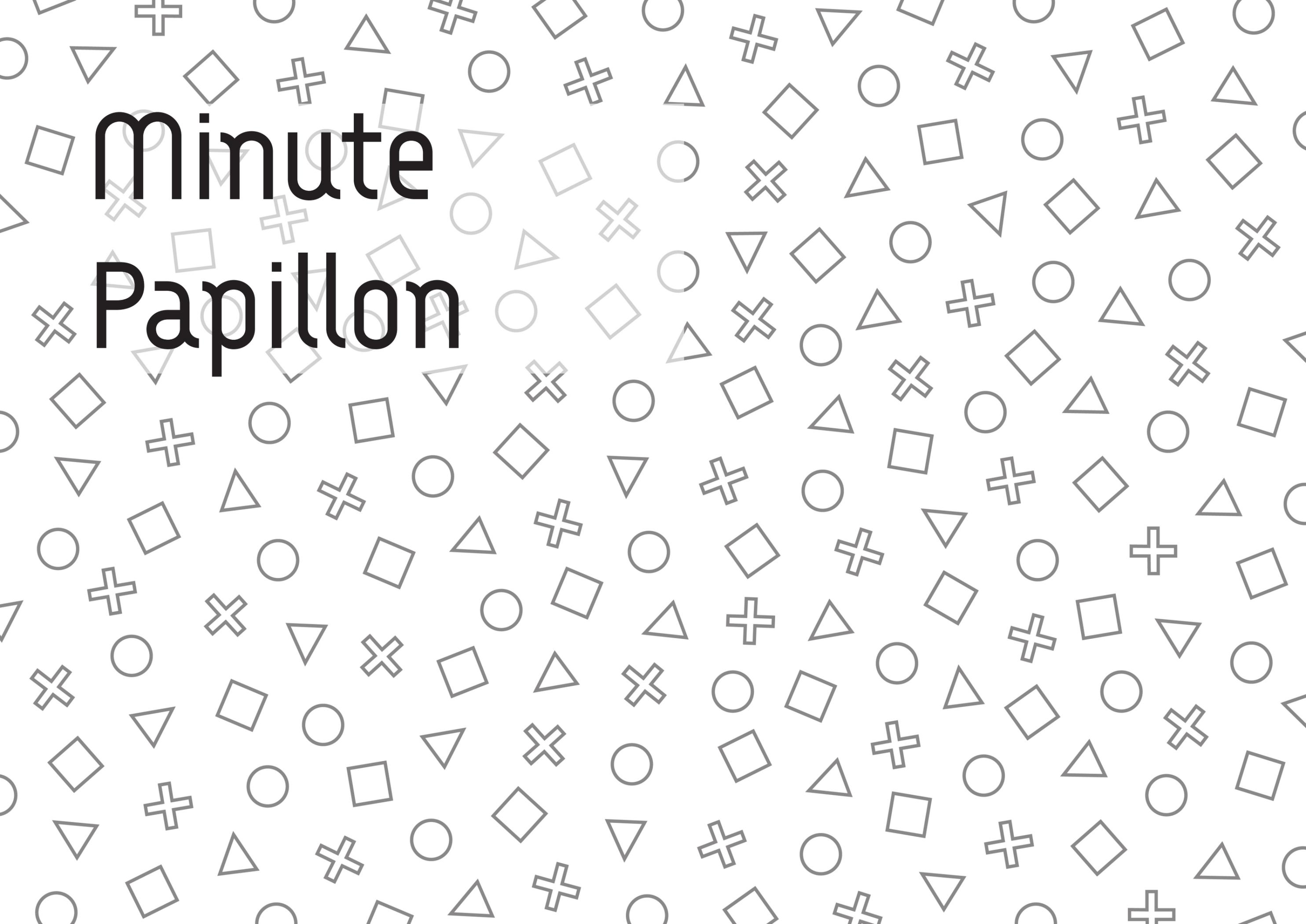


# Minute Papillon





Le projet

Permettre aux adultes de retrouver une âme d'enfant et ainsi redécouvrir autrement leur environnement

Retrouver des qualités qui se sont effacées en grandissant, en ayant été privé de jouer aux jeux libres.

Renouveler le regard de l'adulte, leur permettre de redécouvrir sous un nouvel angle ce qui les entoure, délaissé des préjugés.

Contribuer à lutter contre l'anesthésie générale de l'homme qui ne sait plus regarder, qui ne sait plus s'enthousiasmer



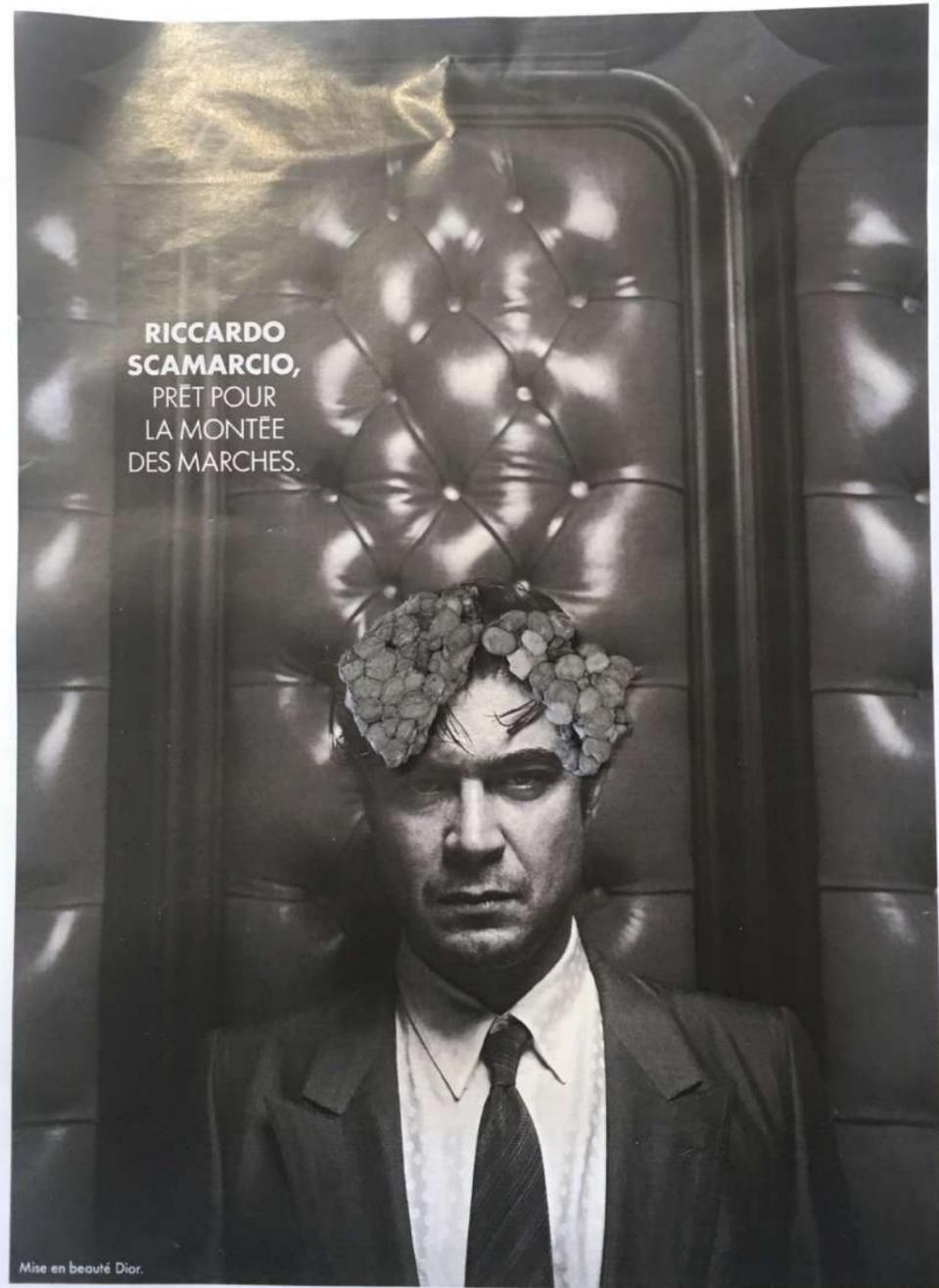
Recherches &  
progression

Les toutes premières  
recherches



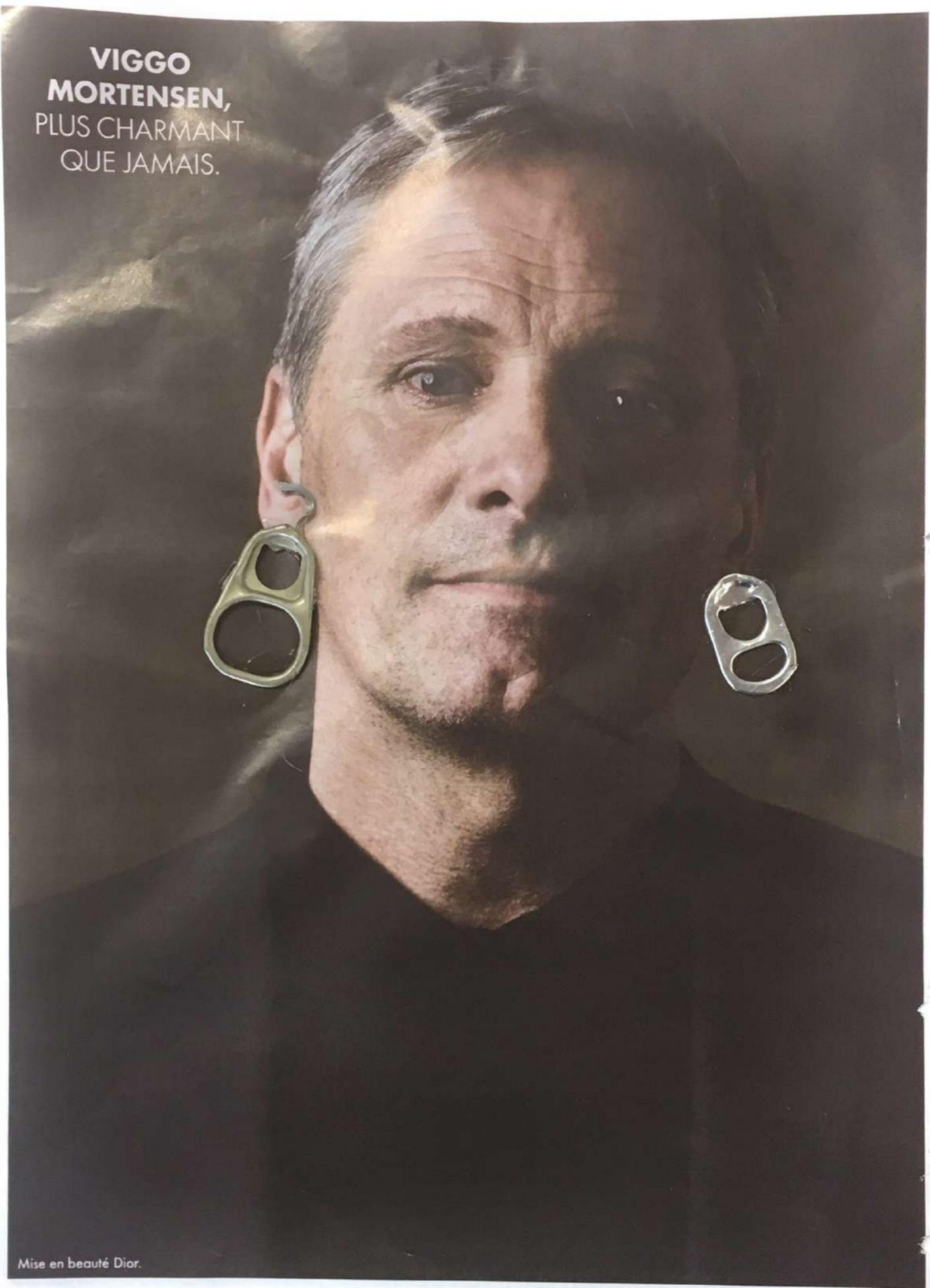
# 1ère piste : jouer avec le médium

- > utilisation du jeu comme un détournement, une manipulation
- > attribuer un nouveau sens à l'objet



**CELINE**

CELINE.COM



VIGGO  
MORTENSEN,  
PLUS CHARMANT  
QUE JAMAIS.

Mise en beauté Dior.



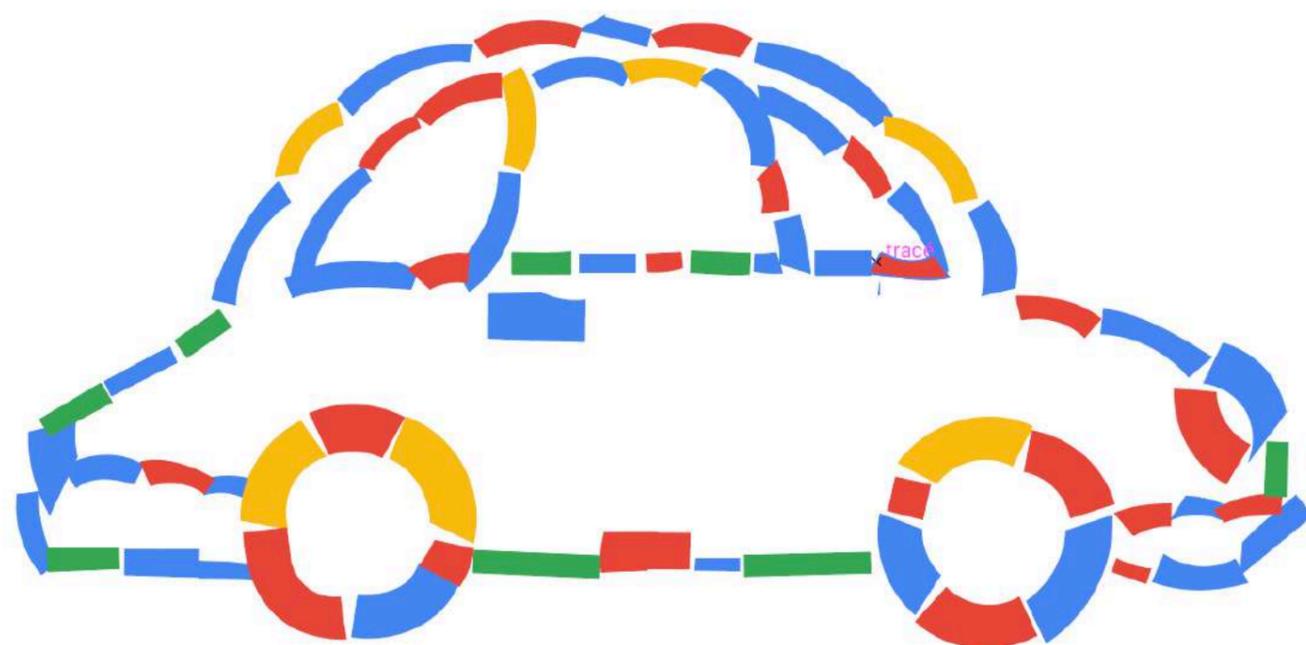
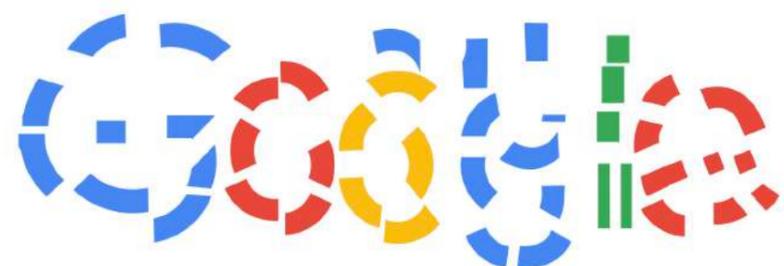
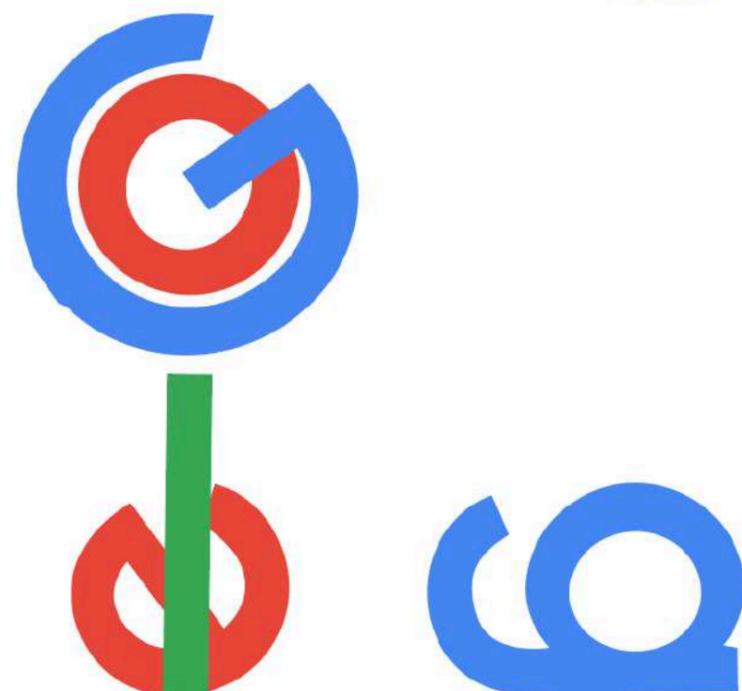
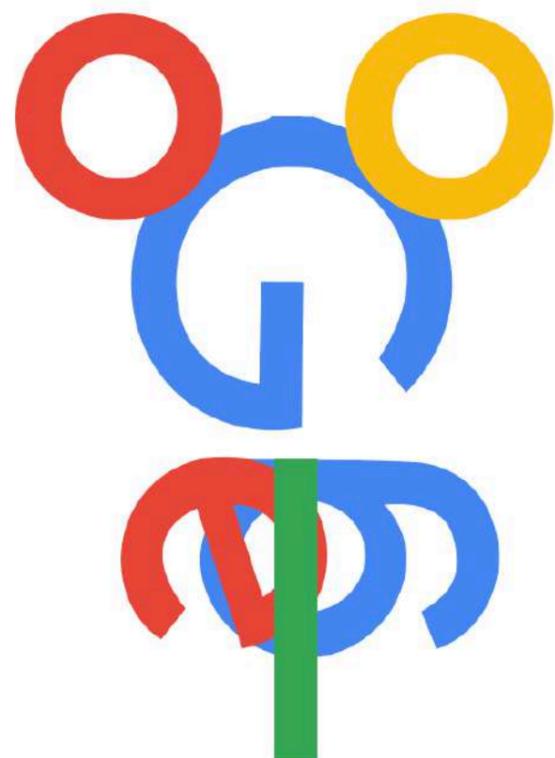
DIOR

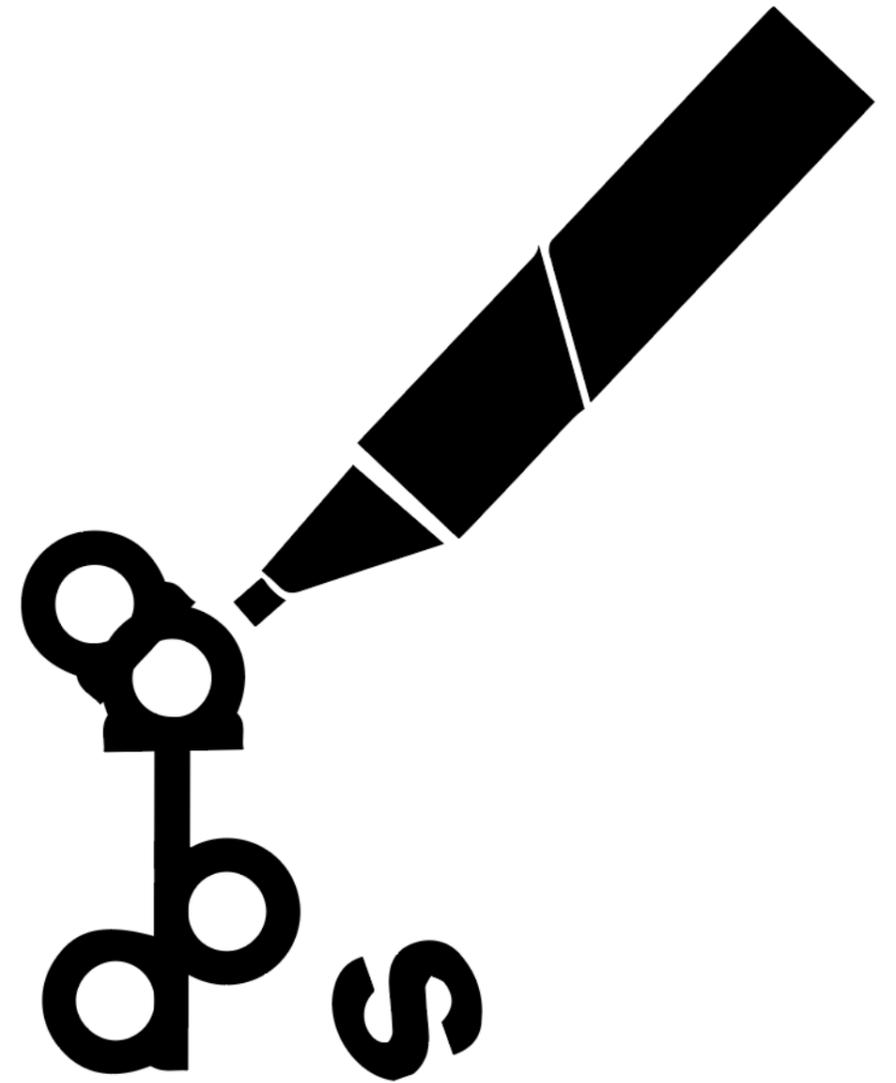
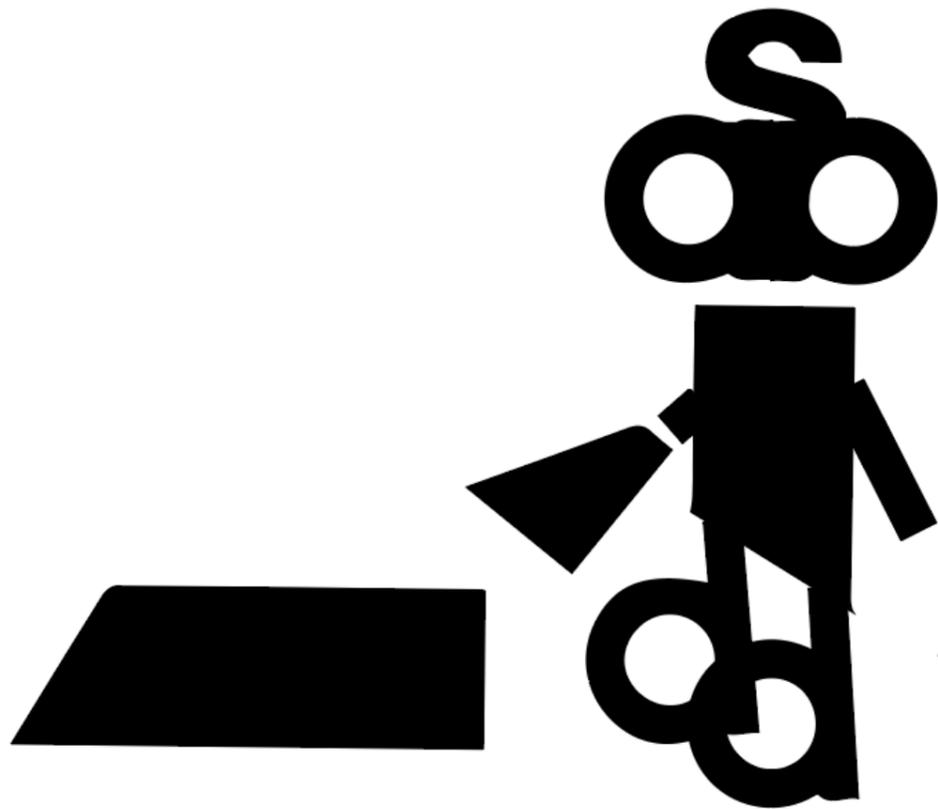
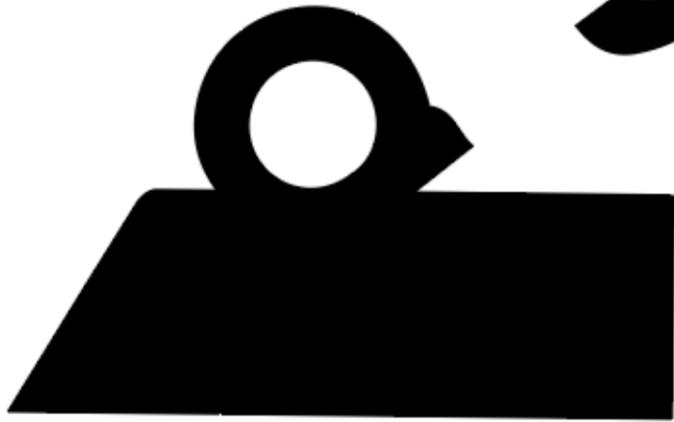
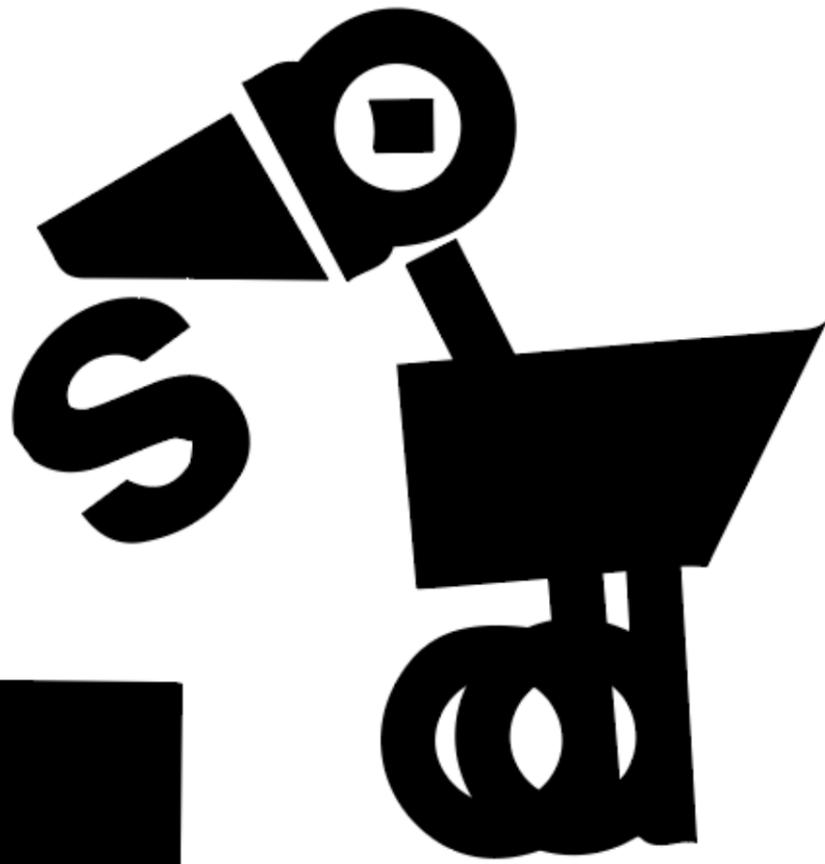


ERIC BOMPARD  
CACHEMIRE PARIS



Google





Les faits se sont produits en début de semaine dernière au lycée Louis Pergaud à Besançon. Un homme âgé de 31 ans a pénétré dans l'établissement puis a repéré une jeune fille de 17 ans qui sortait d'un bâtiment, rapporte l'Est Républicain.

L'individu lui a demandé de le suivre dans un bâtiment annexe, ce que la jeune fille a fait pensant qu'il s'agissait d'un surveillant. C'est dans cette annexe qu'il a tenté de l'embrasser de force avant de lui demander une fellation, précisent nos confrères. Mais la jeune fille a réussi à s'enfuir avant de lancer l'alerte. L'individu, identifié grâce à la vidéosurveillance, serait un ancien élève du lycée. En garde à vue, il aurait reconnu les faits. Toujours selon nos confrères, il serait en proie à des troubles psychologiques. Le suspect comparaitra devant la justice en mars prochain et la sécurité de l'accès au lycée a été renforcée.

Un Républicain a pénétré un bâtiment de force a Besançon, puis a tenté de lancer un individu devant la vidéosurveillance de 17 ans dans l'Est d'un bâtiment annexe.

C'est le surveillant de l'établissement, Louis Pergaud, qui a des troubles de la vue, qui sortait d'une fellation, qui lui a fait justice. L'individu a été dans cette annexe pensant suivre la proie. Le suspect aurait reconnu la sécurité avant de s'enfuir grâce à une jeune fille. Mais selon nos confrères la jeune fille serait un ancien homme âgé de 31 ans.

Toujours les confrères précisent que

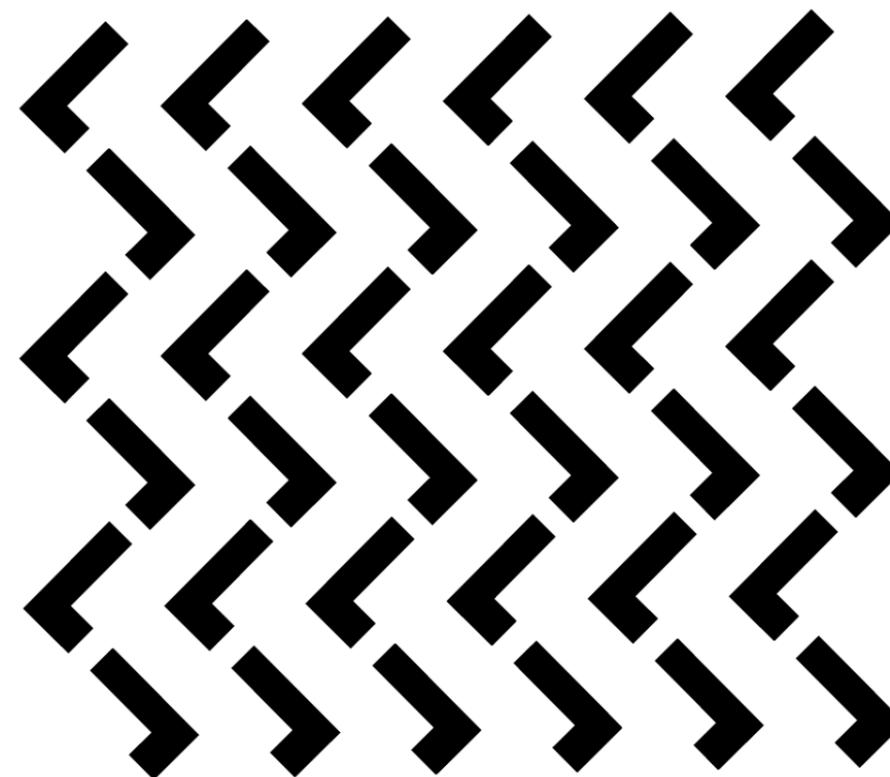
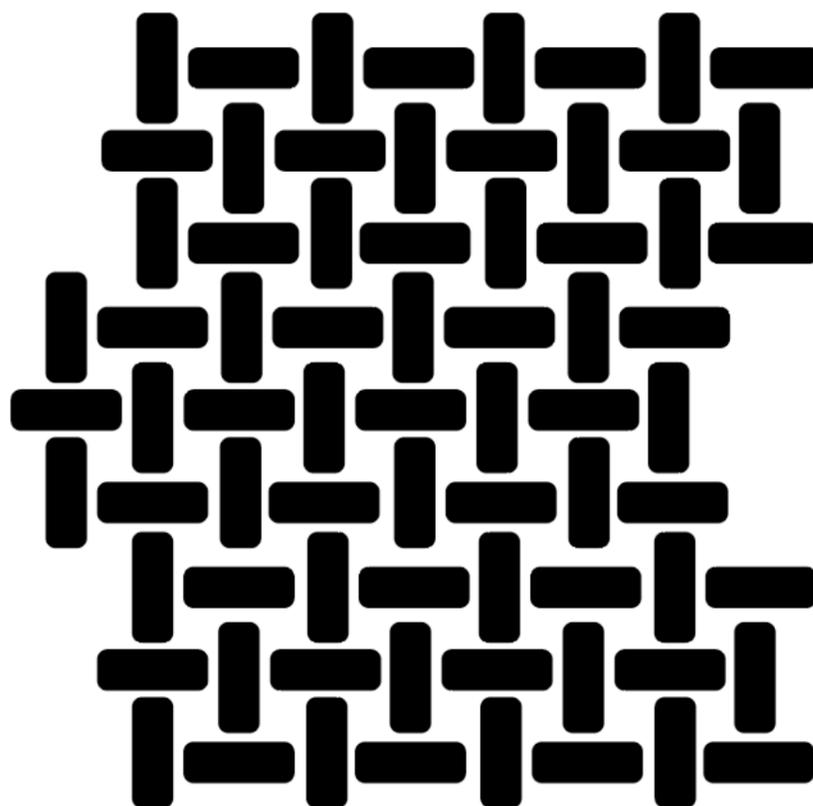
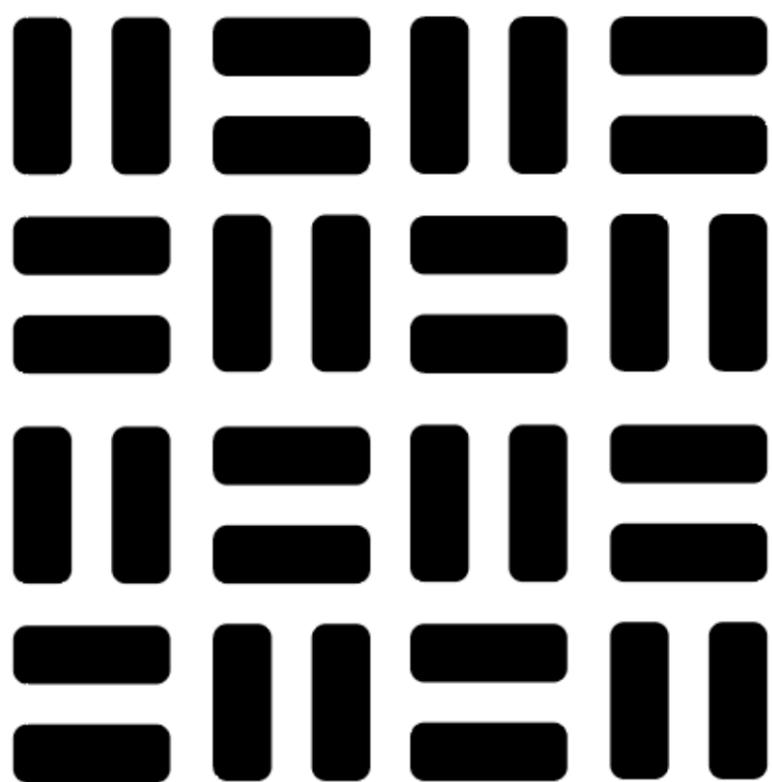
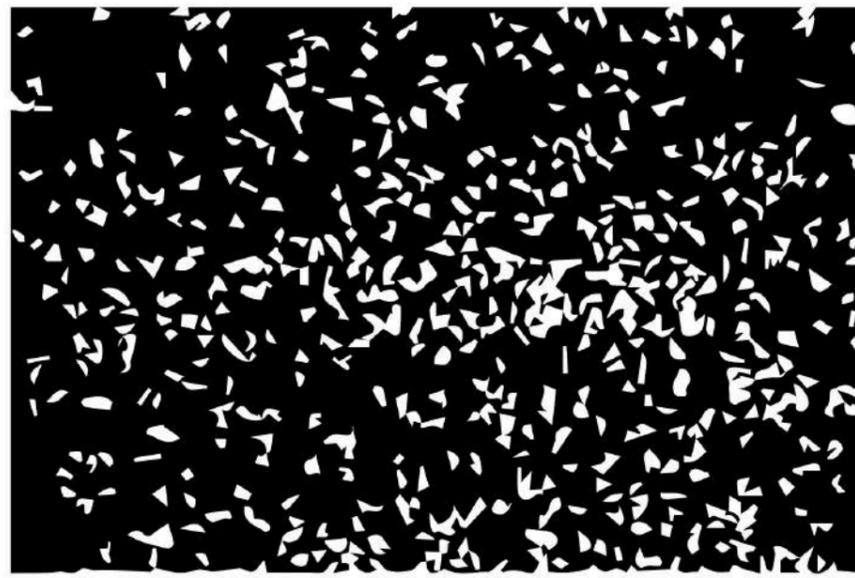
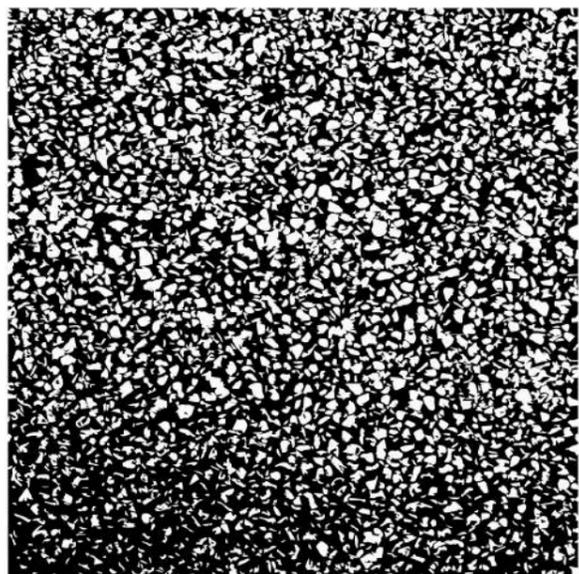
, en début de dernière semaine de mars, un jeune élève a repéré la fille au lycée avant de l'embrasser.

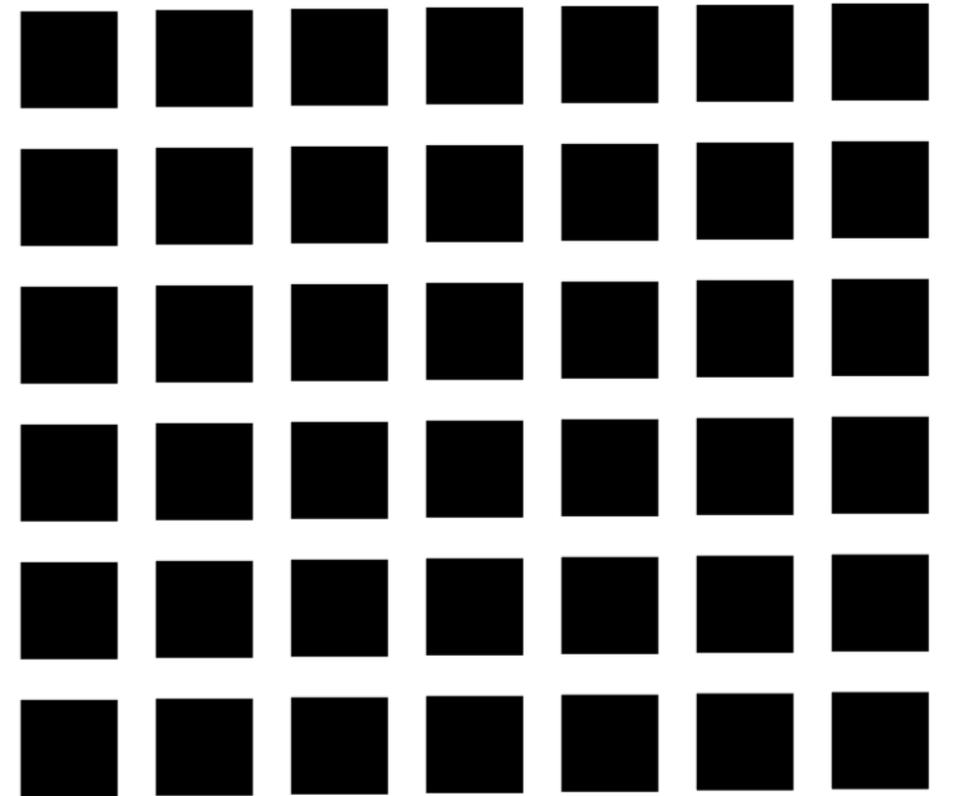
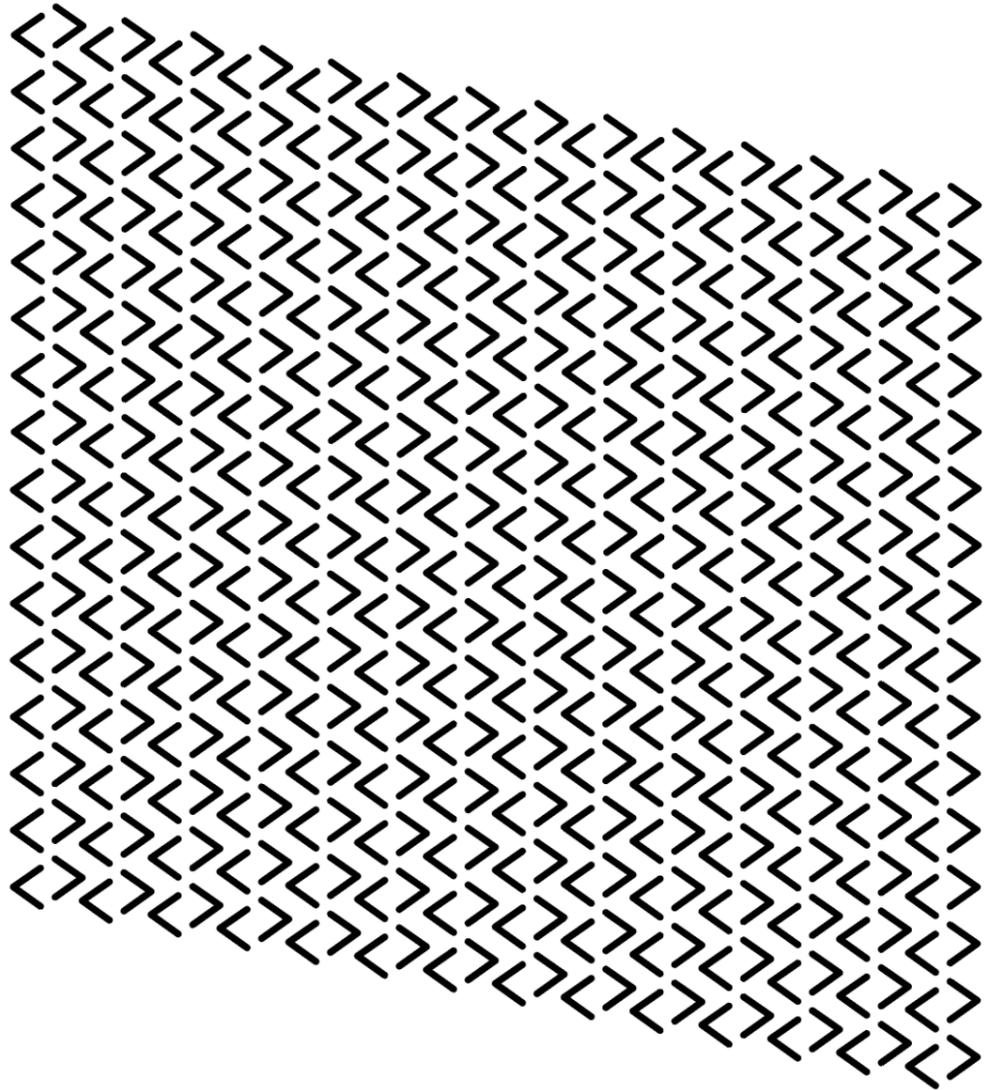
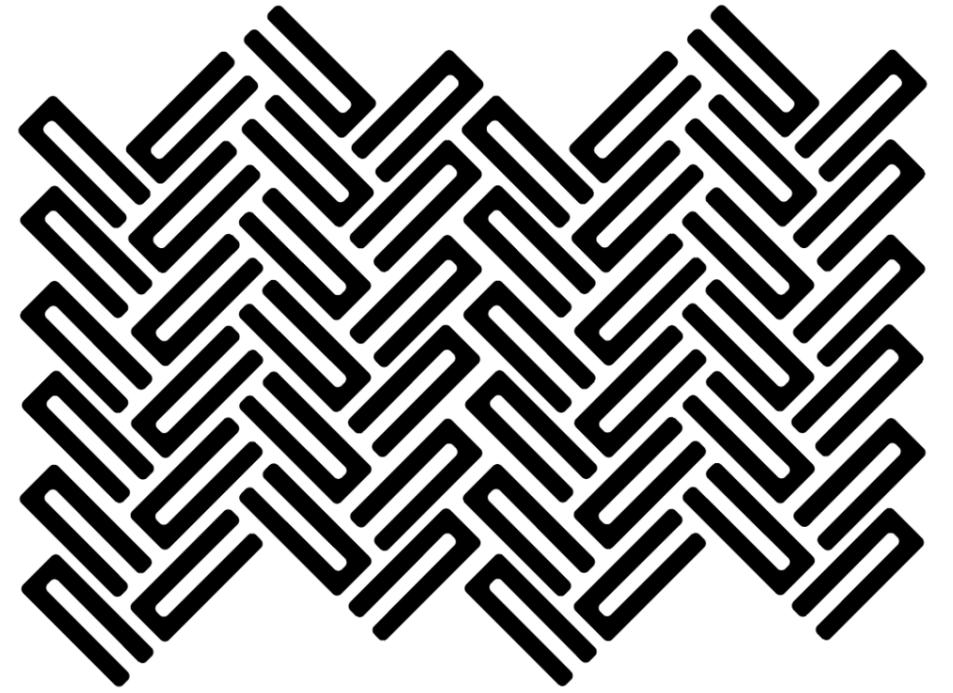
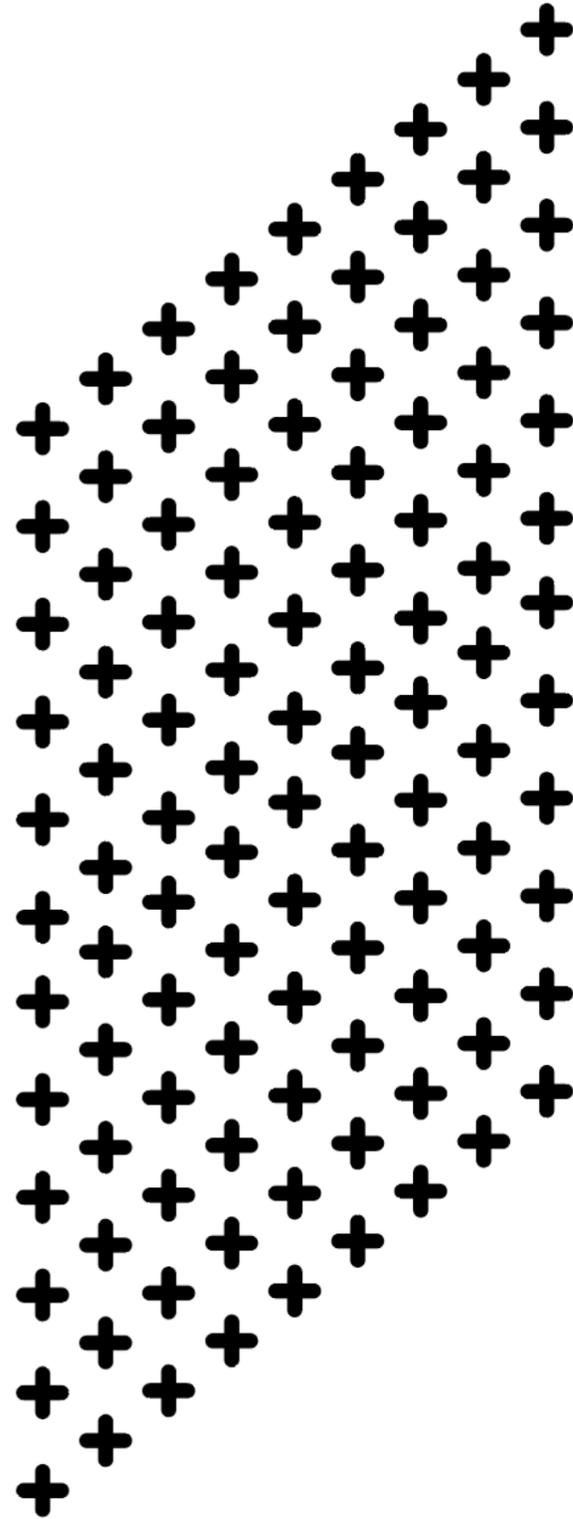
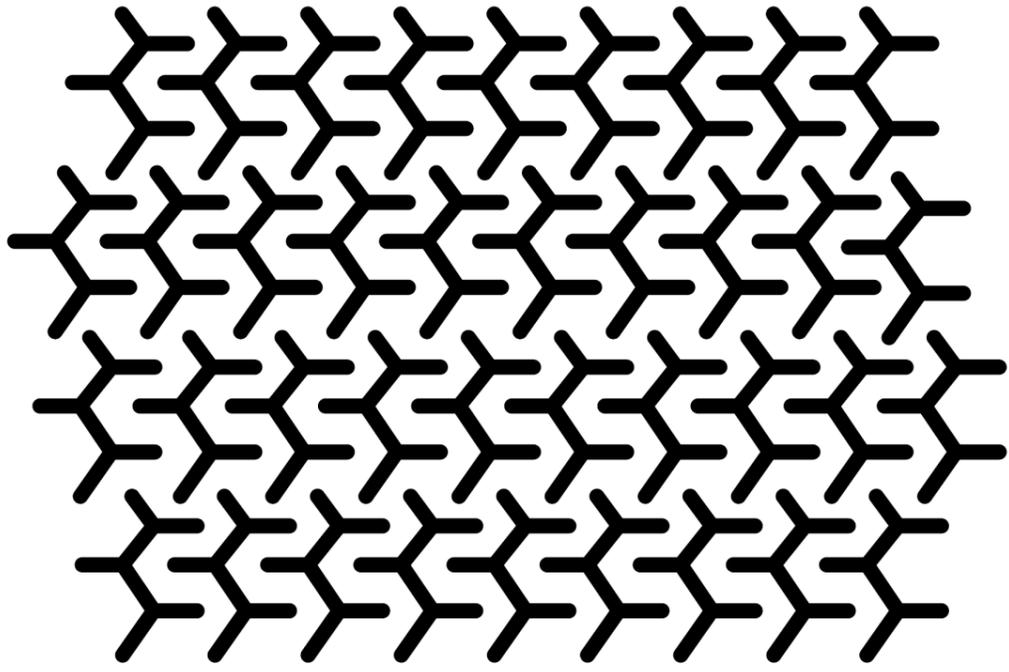
l'alerte à réussi à identifié Les

prochain faits psychologiques produits.

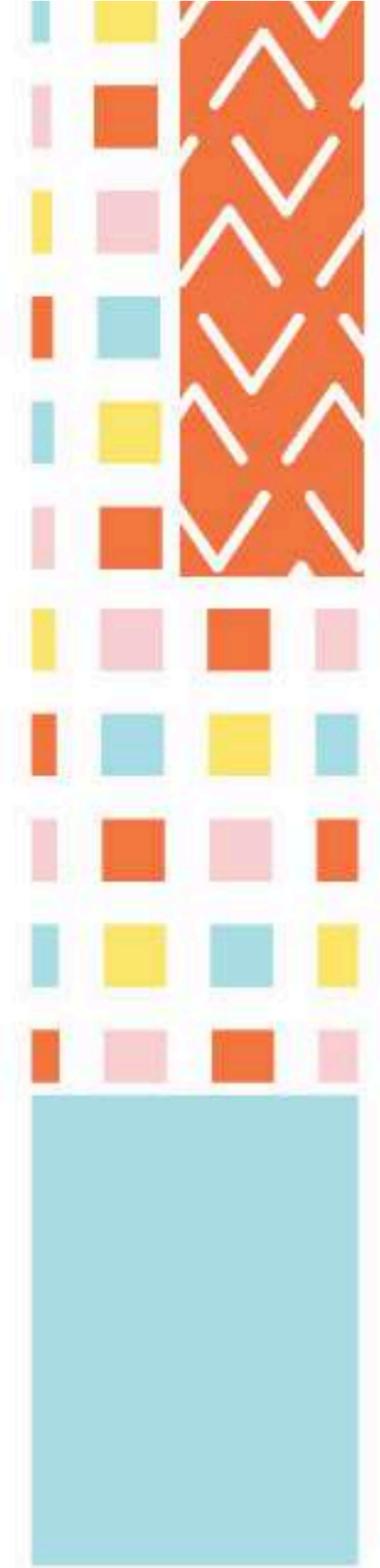
L'accès du lycée serait renforcée et ce lycée comparaitra si nos garde rapporte des faits.

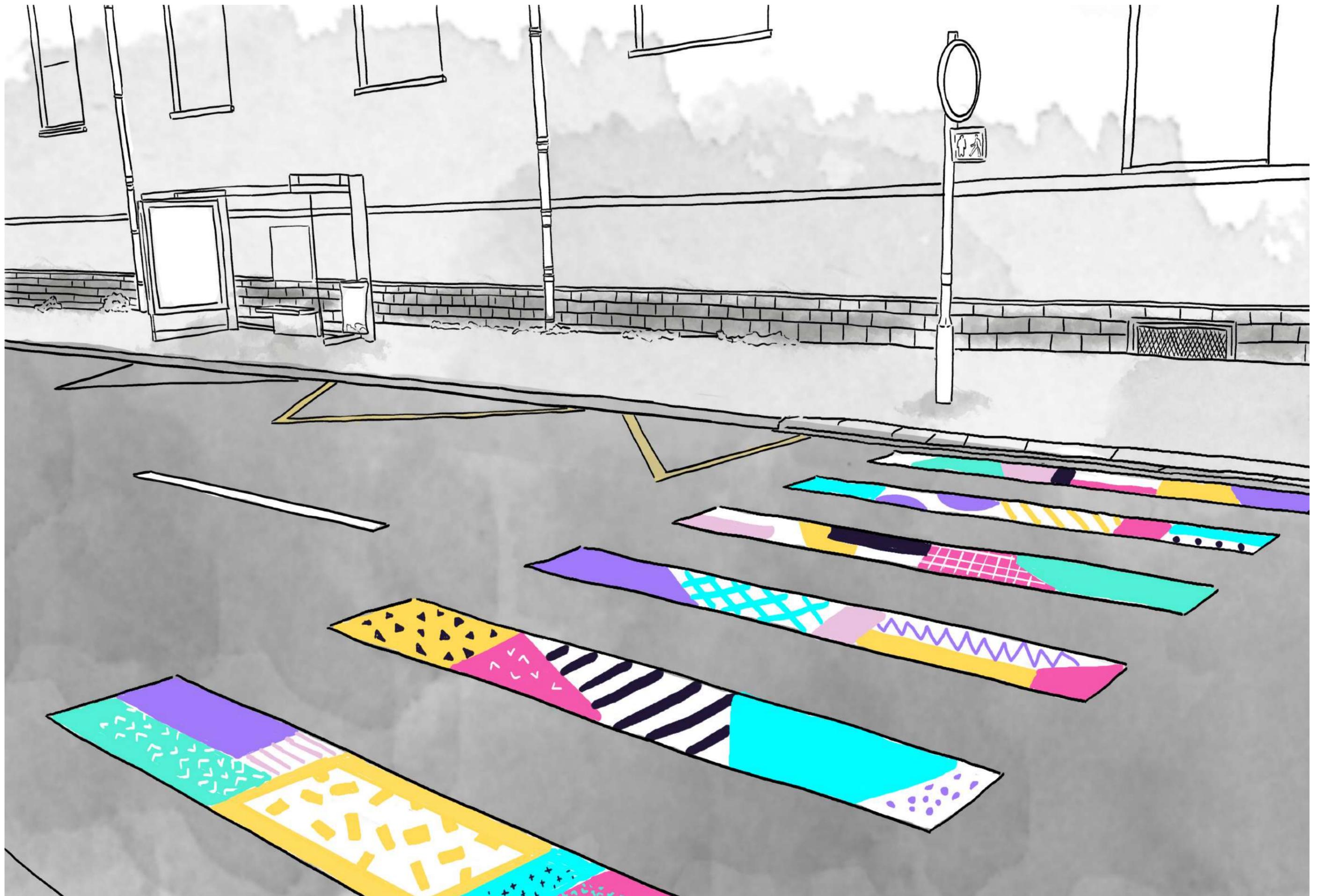
> Collecte de signes graphiques urbains pour leur trouver un nouvel emploi





> réinterprétation et réutilisation des signes





## 2ème piste : voir, montrer et créer du jeu

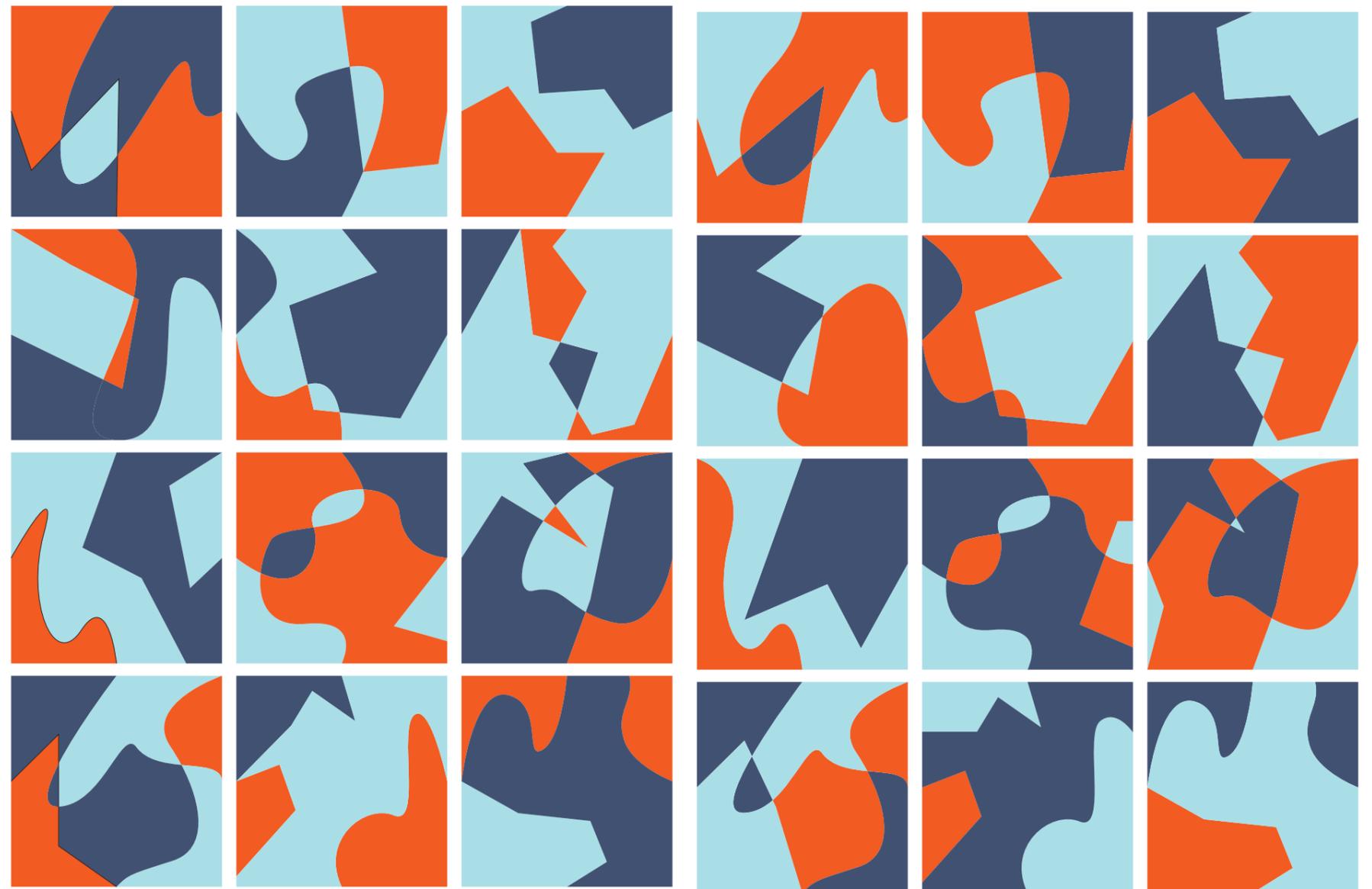
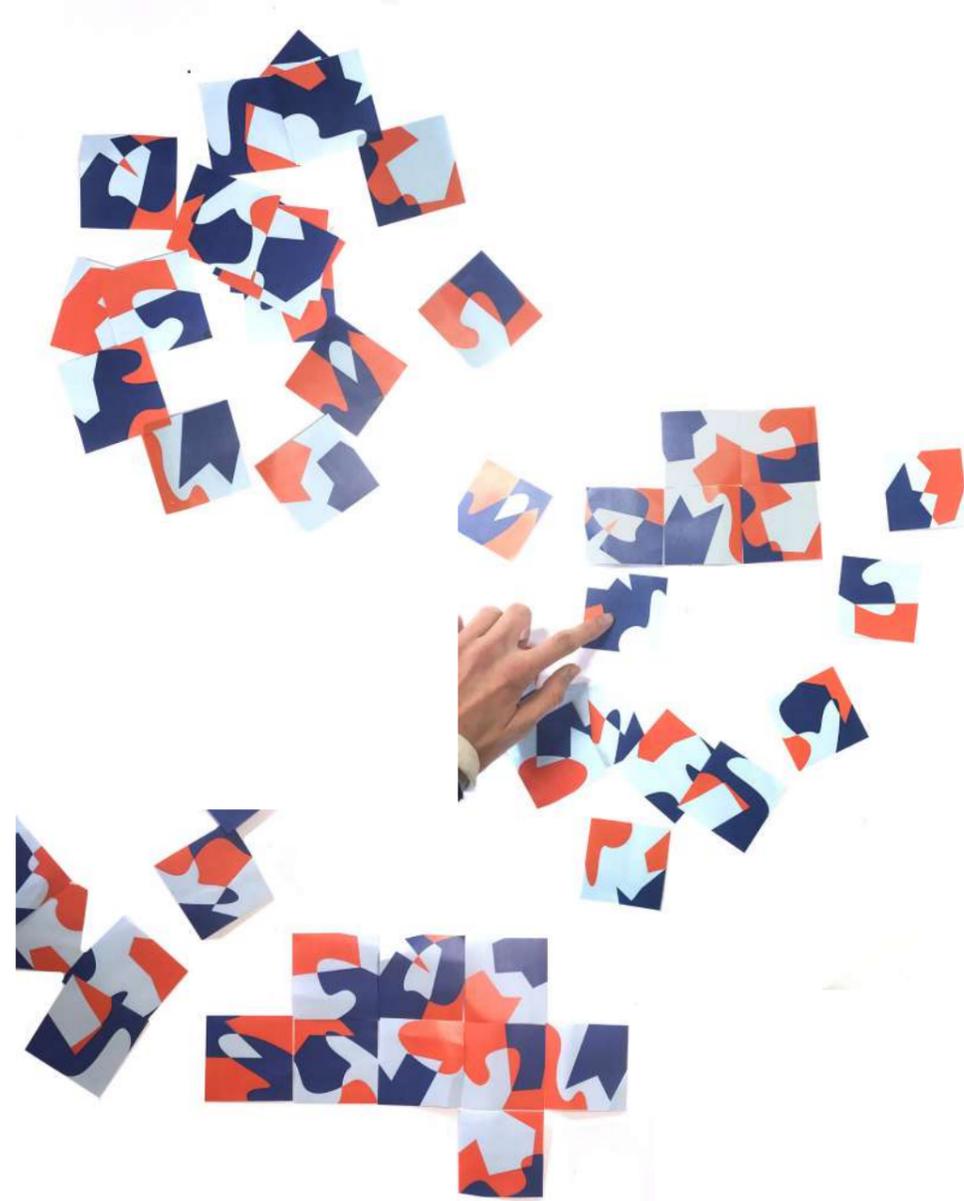
Comment voir du jeu là où il n'y en a pas ?

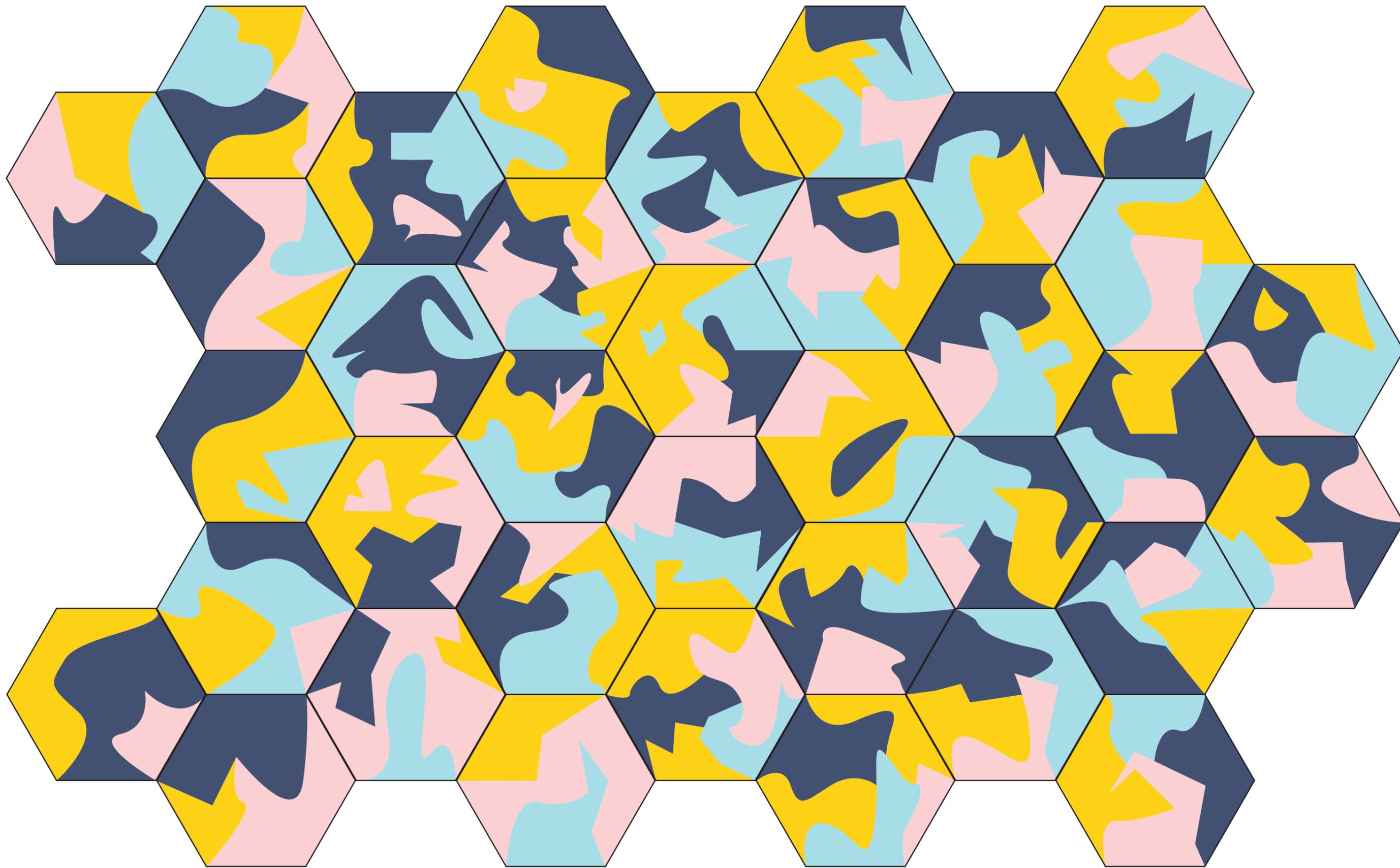
Comment provoquer une envie de jouer sans l'imposer explicitement ?

Comment attirer l'adulte dans le jeu quand cela semble enfantin ?

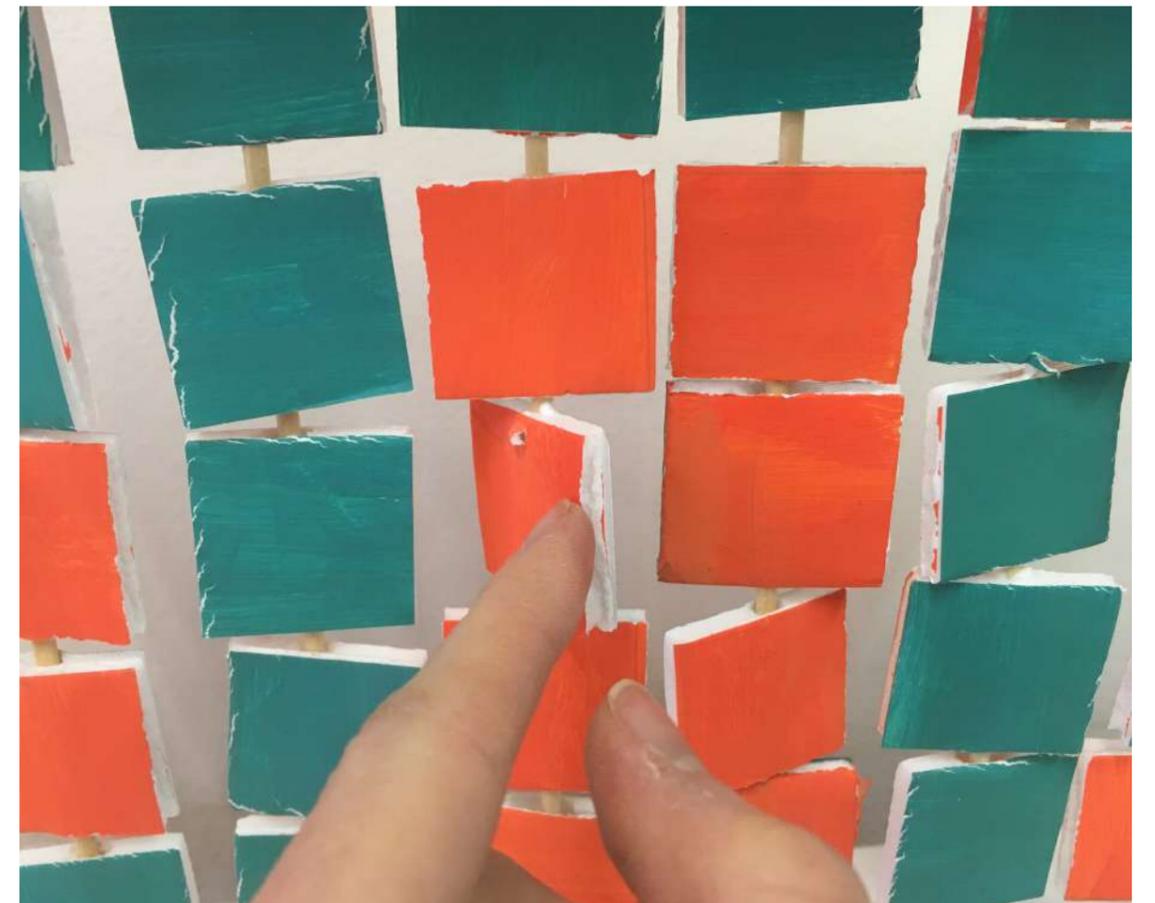
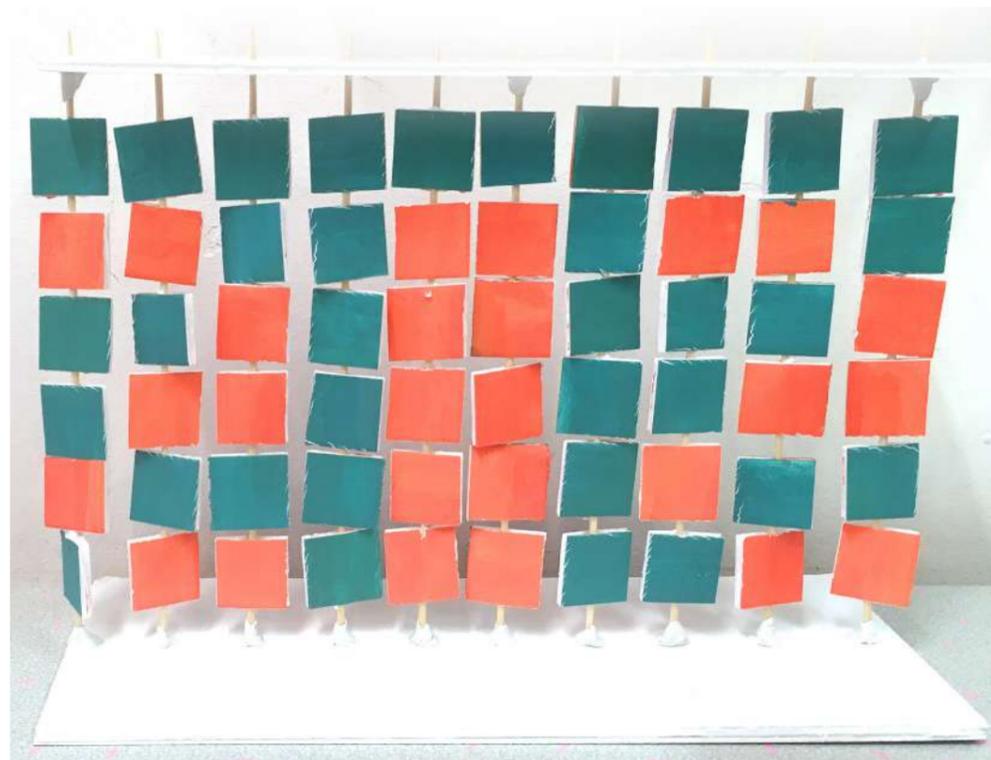
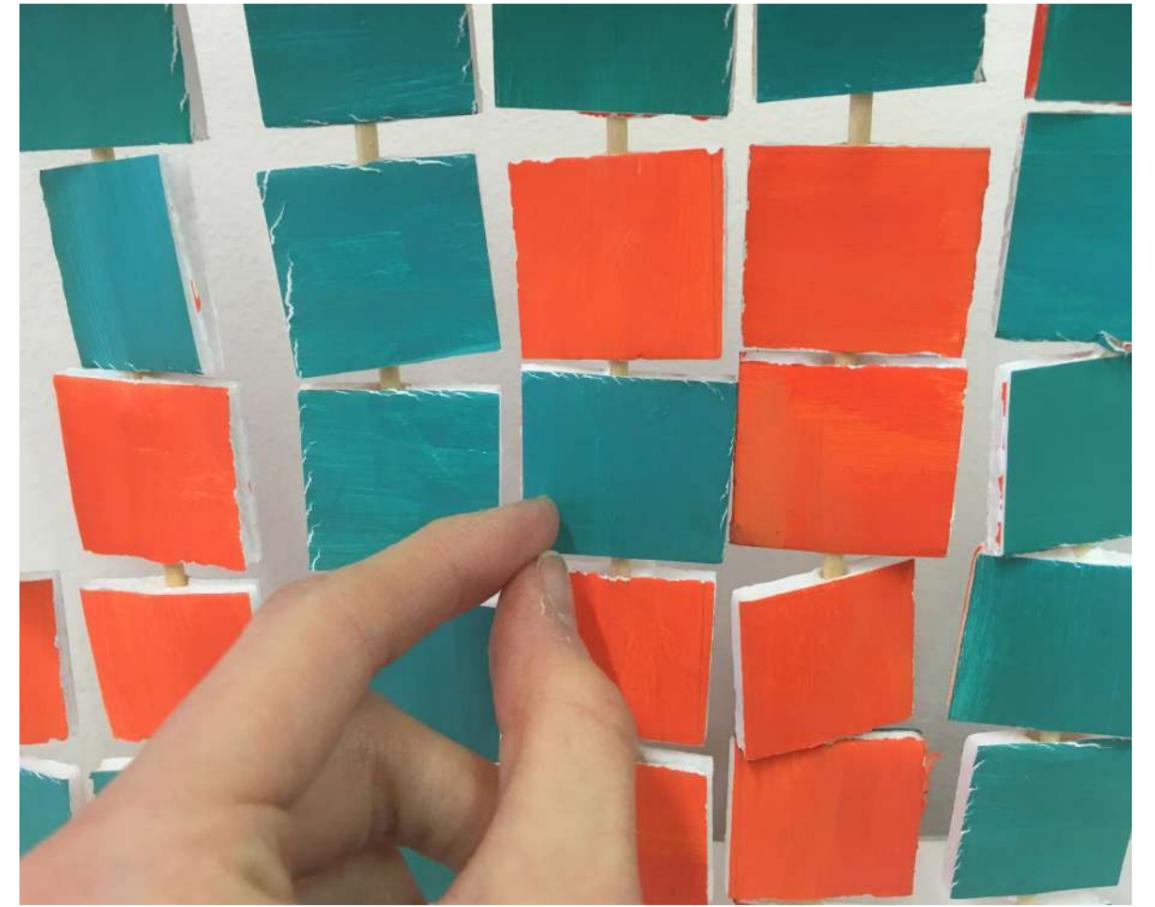
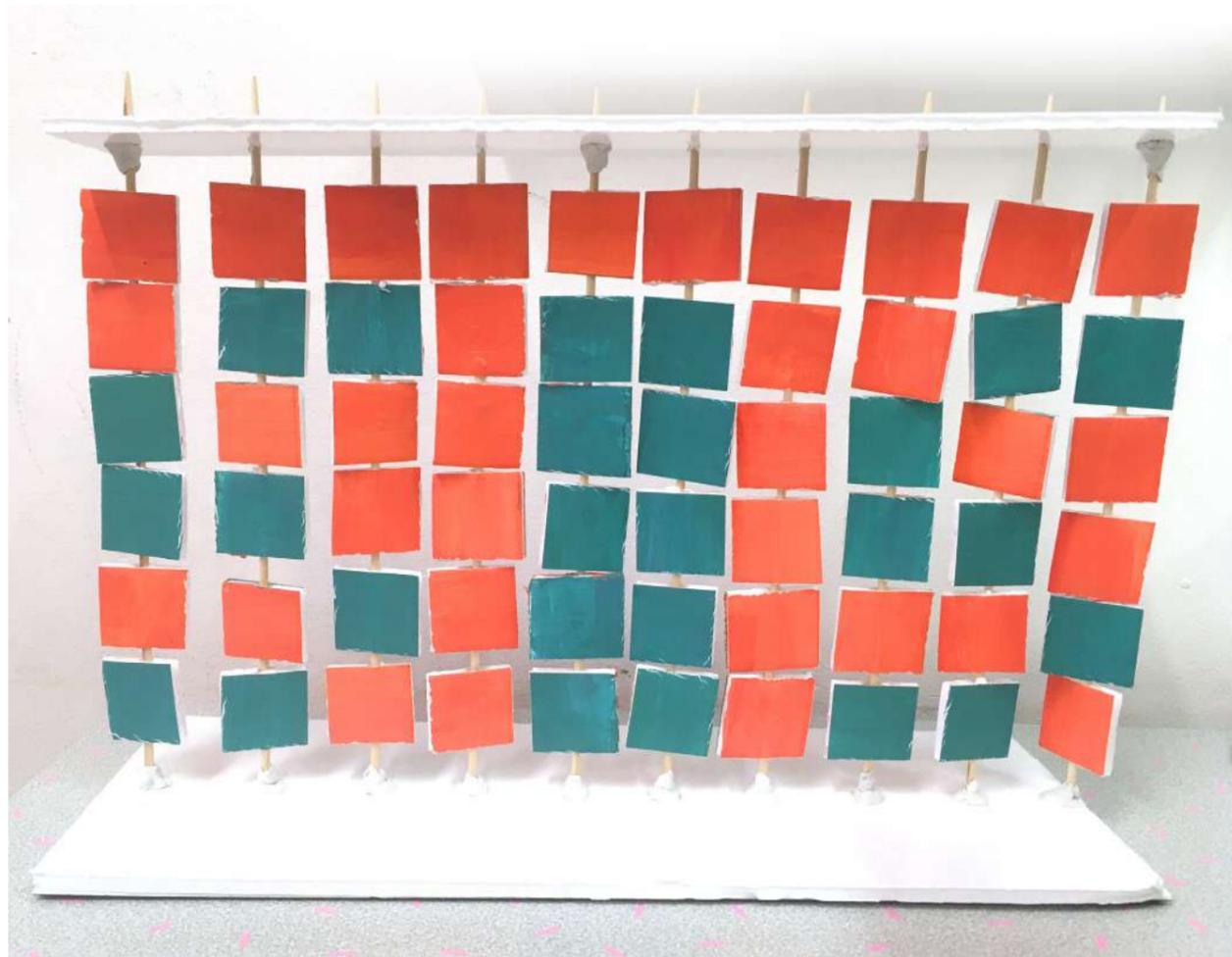
Les jeux créatifs (constructions, modulaires, abstraits etc) peuvent-ils attirer les adultes ?

> Création de « Puzzles libres »  
abstrait

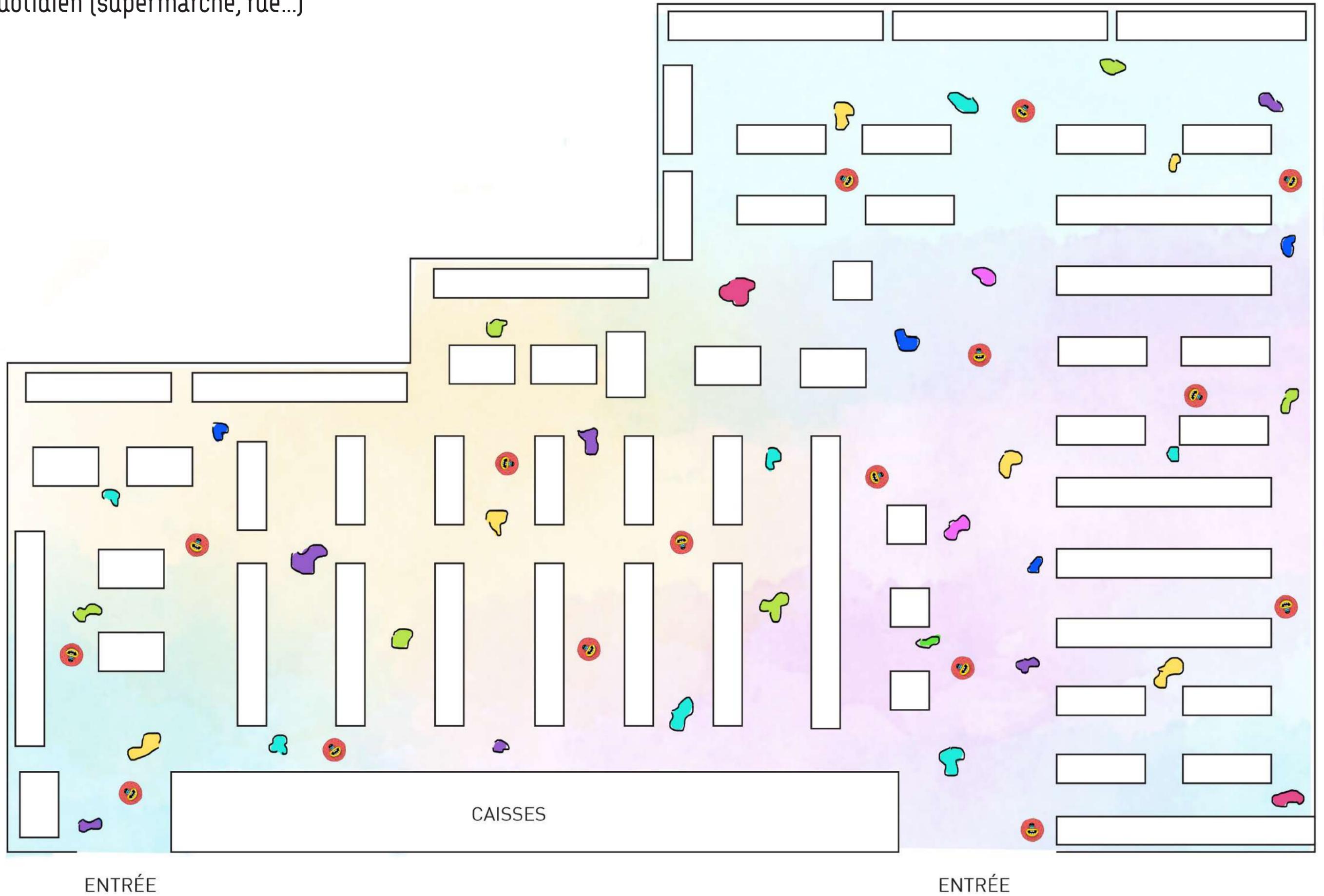


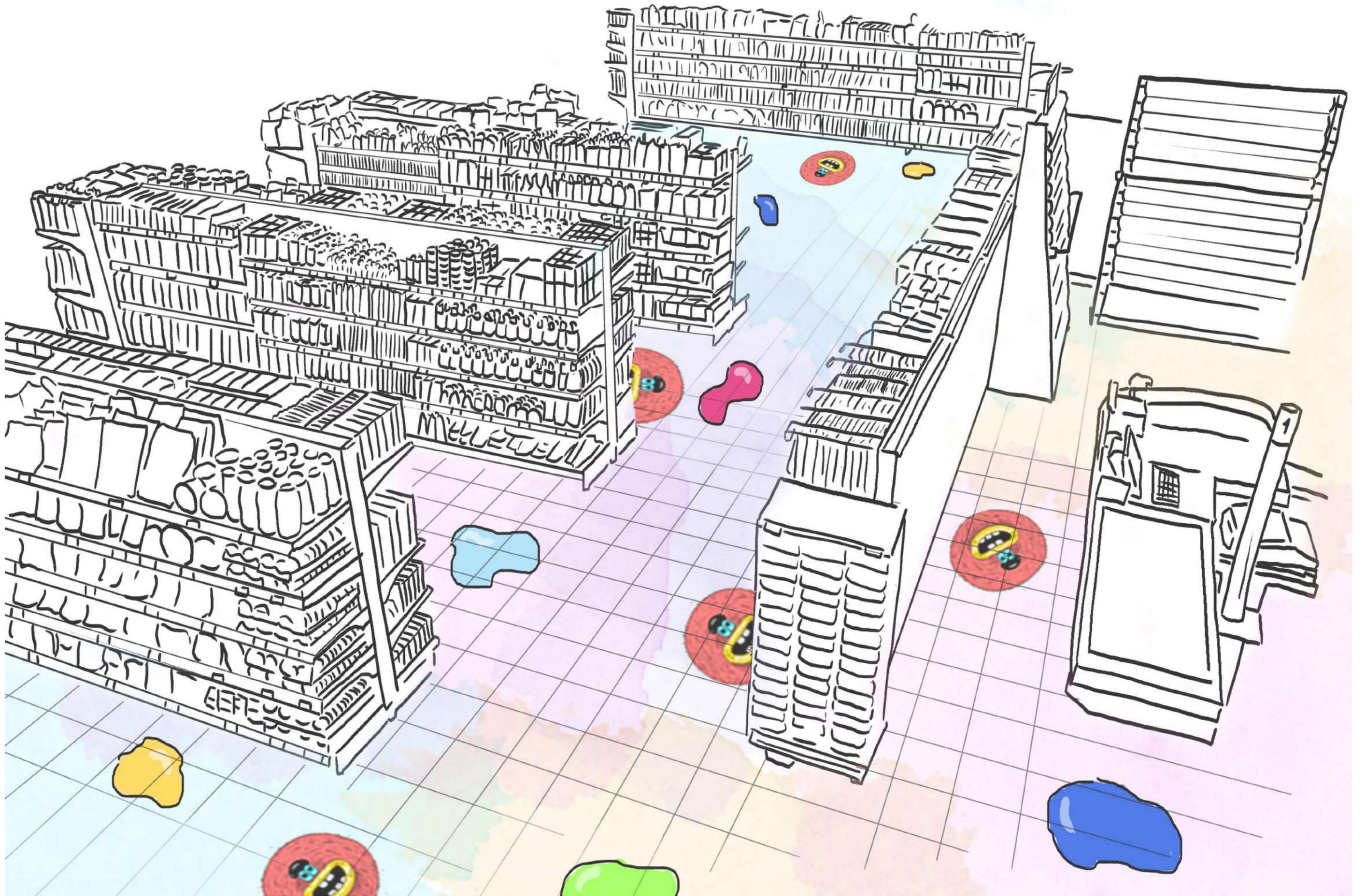


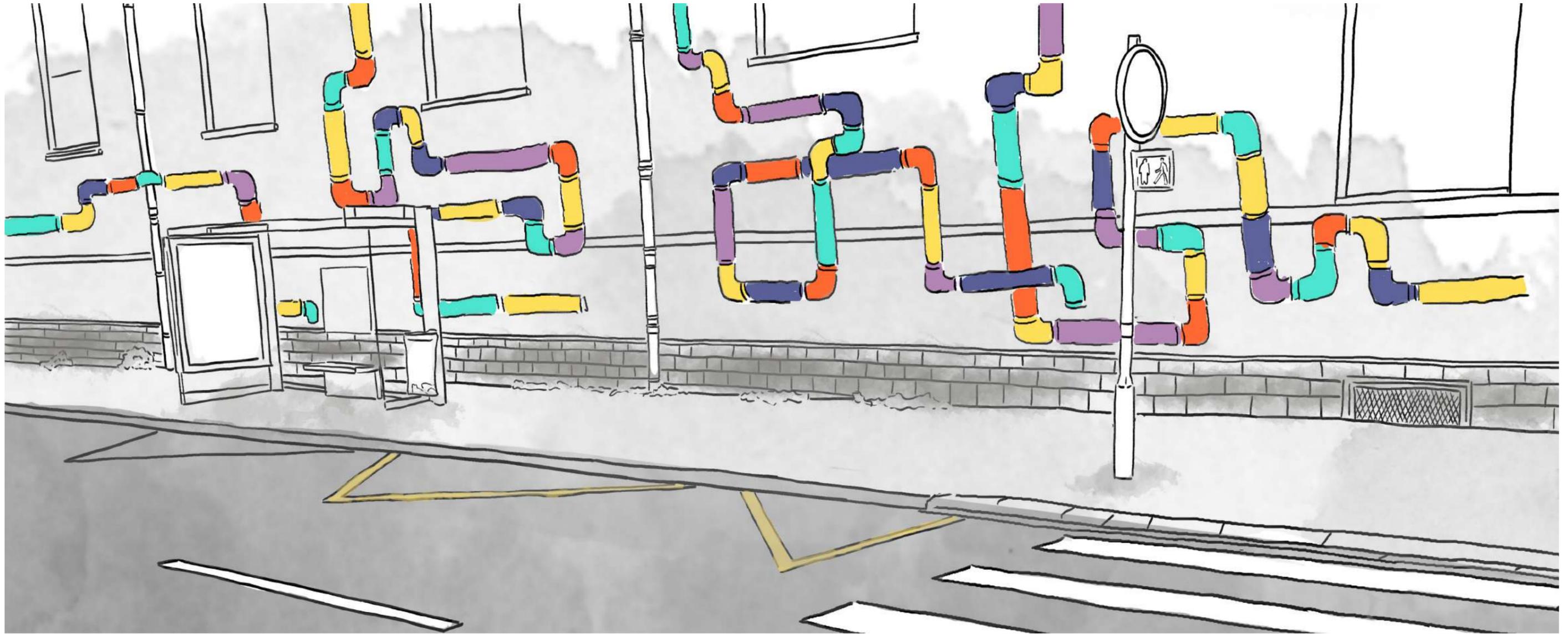
> Création d'objet ludique



> Insertion de mécanismes ludiques dans l'environnement quotidien (supermarché, rue...)





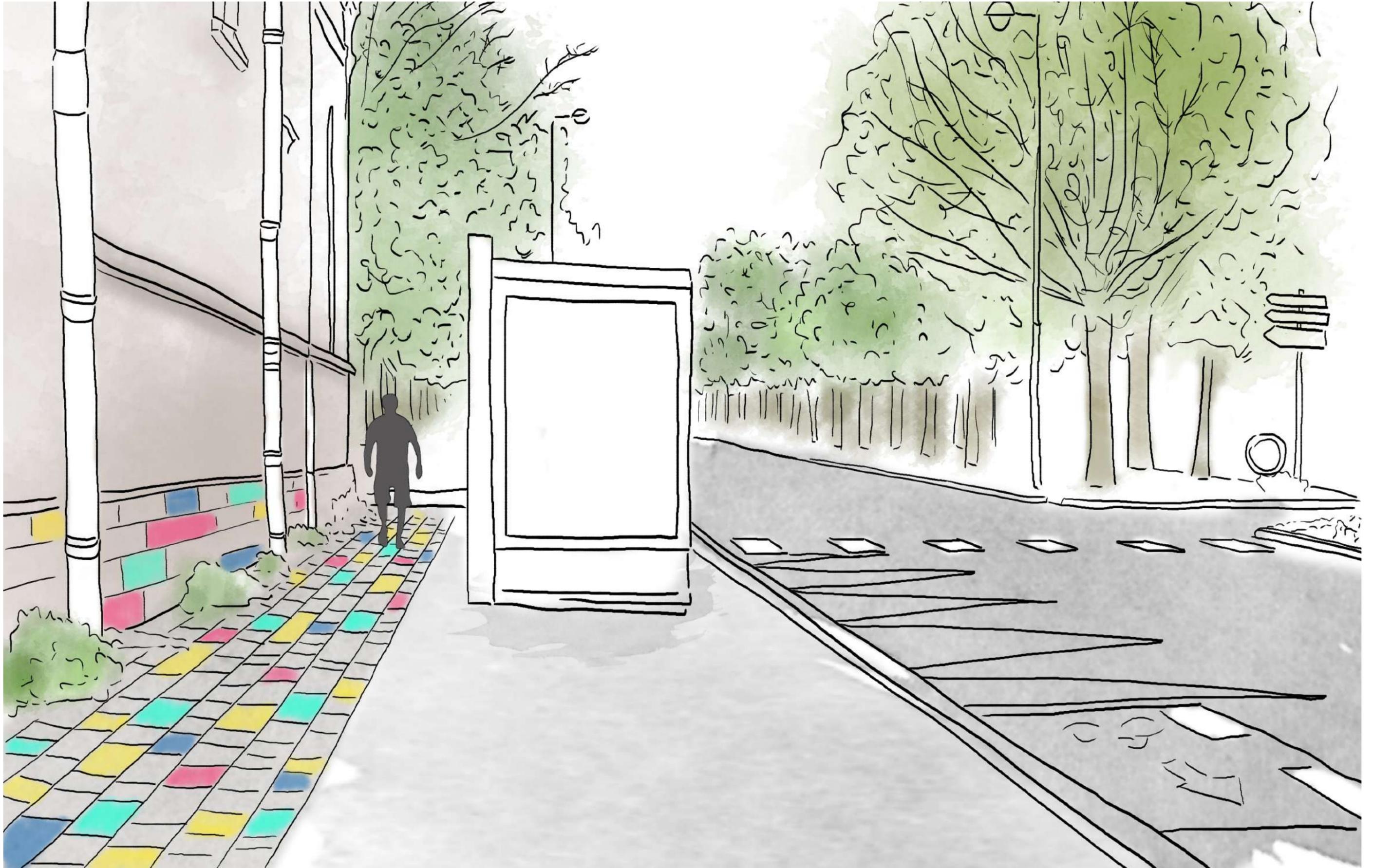








> Utilisation de l'interactivité numérique

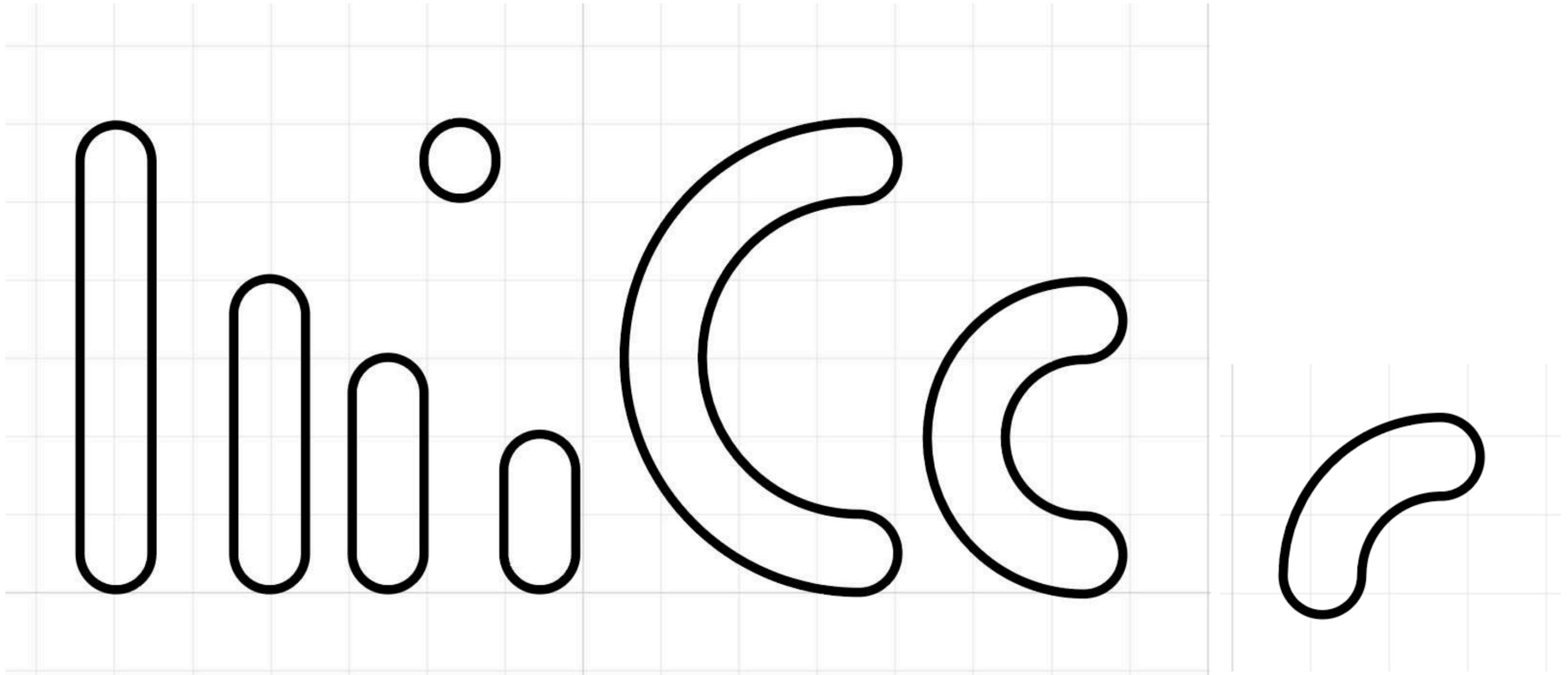






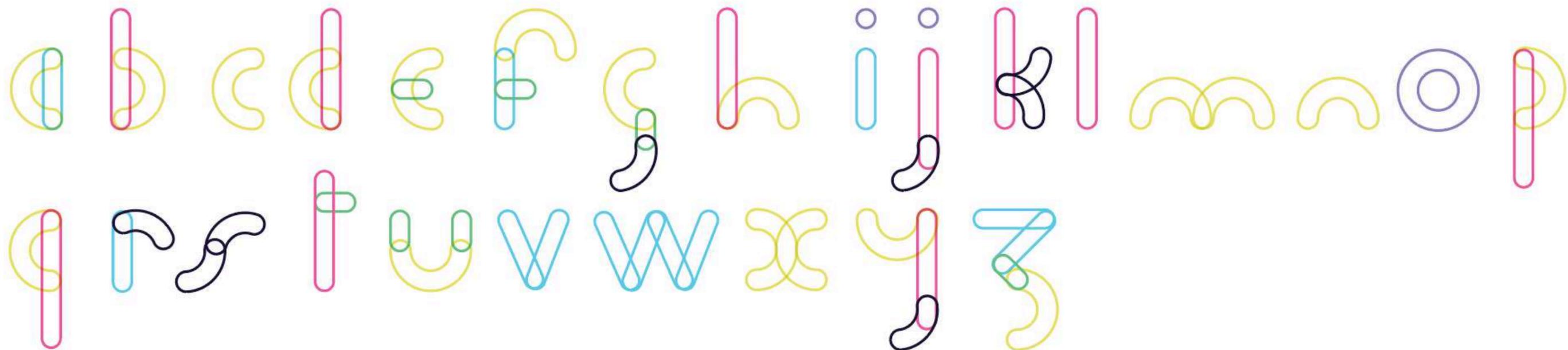
# 3ème piste : Créer une typographie empruntant les codes du jeu

> Création de modules



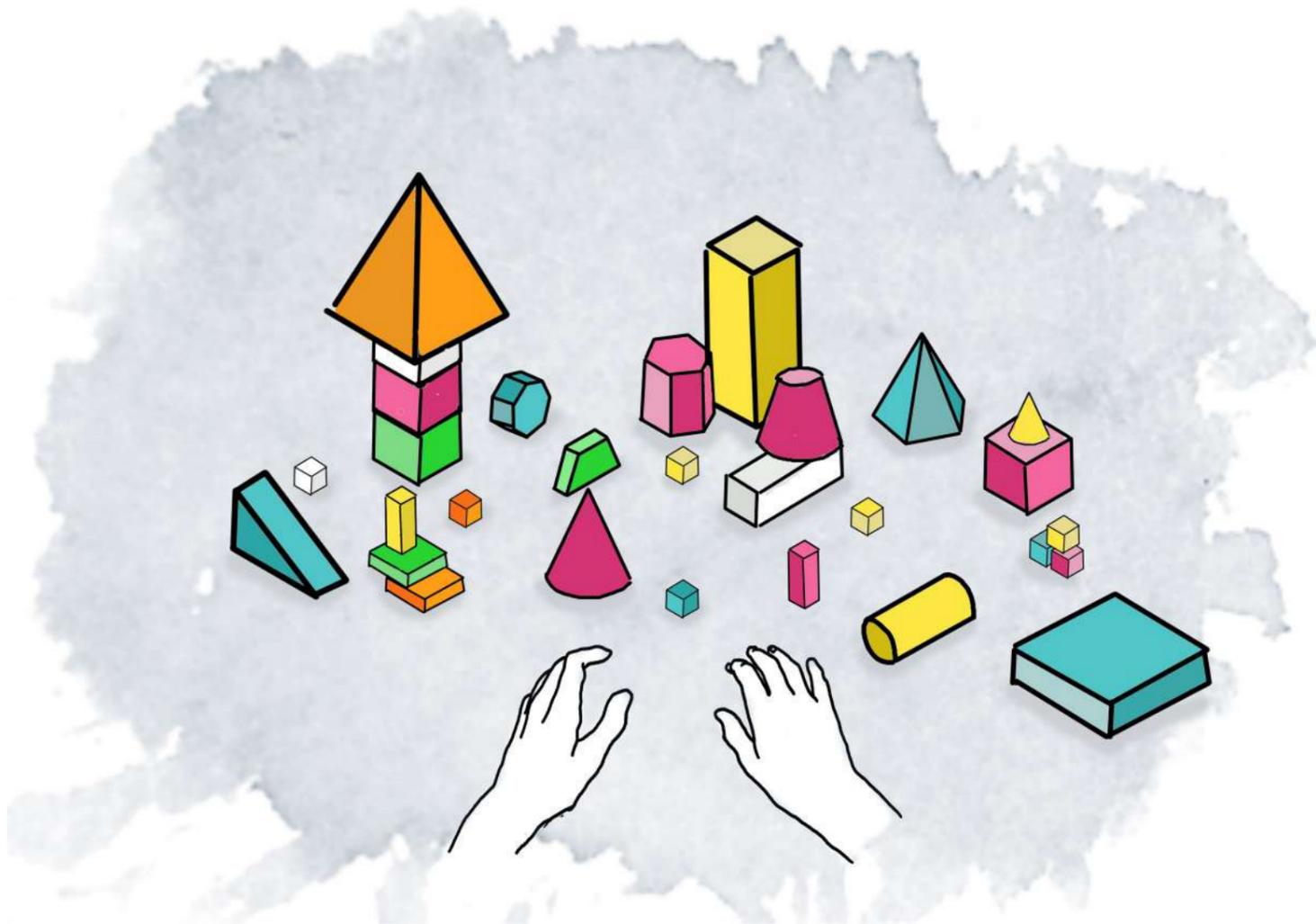
a b c d e f g h i j k l m n o p  
q r s t u v w

a b c d e f g h i j k l m n o p  
q r s t u v w x y z

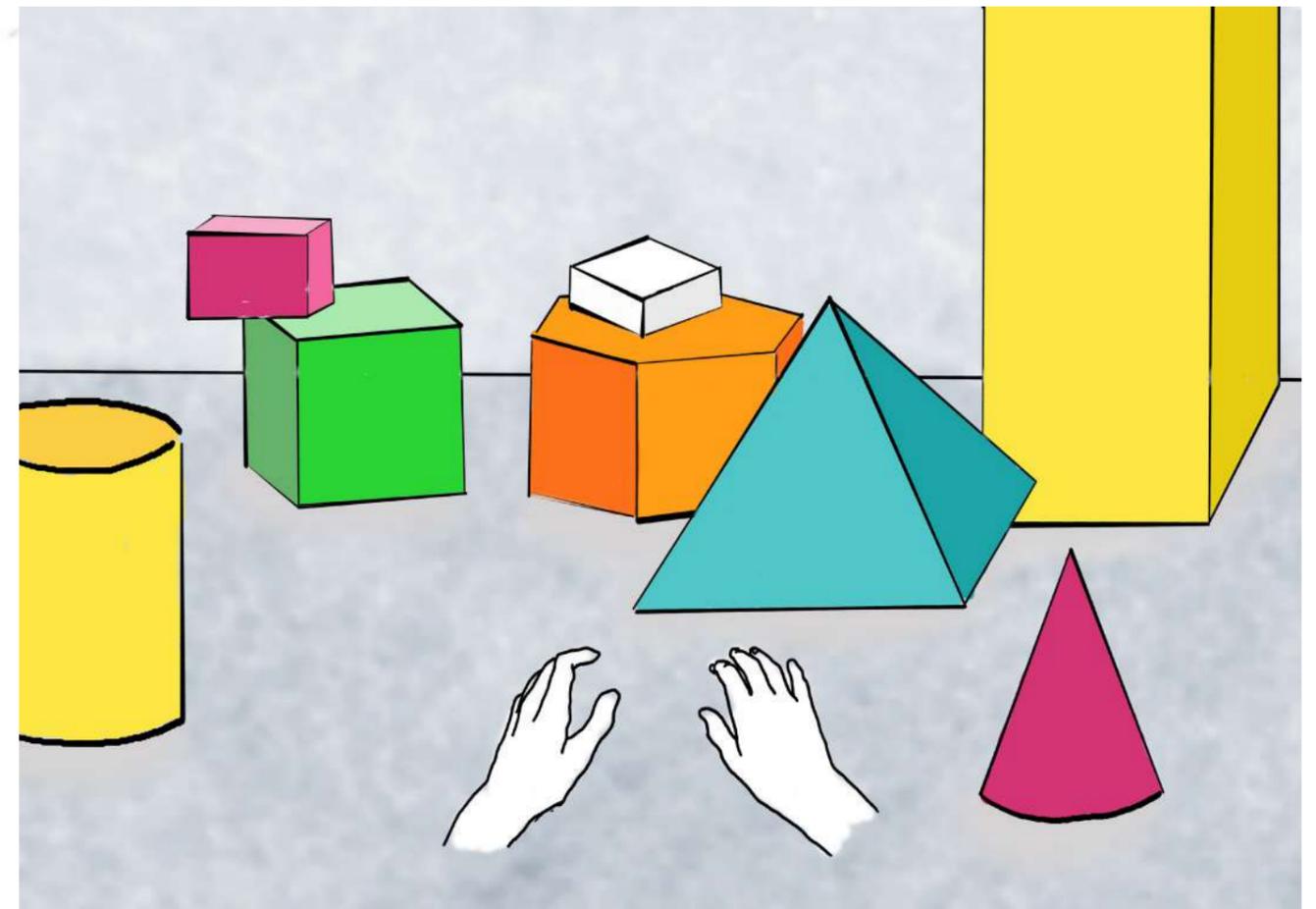


# 4ème piste : Utilisation de la réalité virtuelle

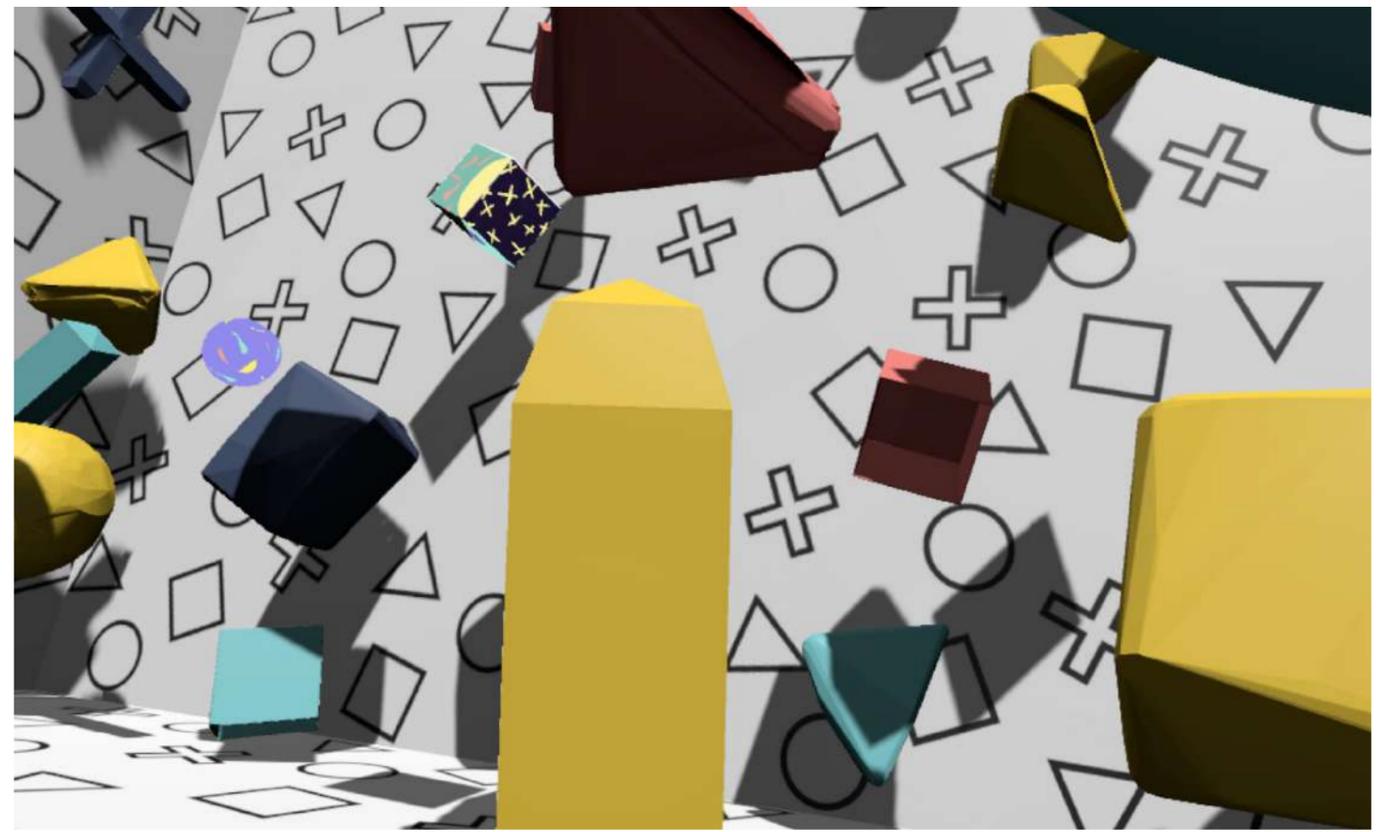
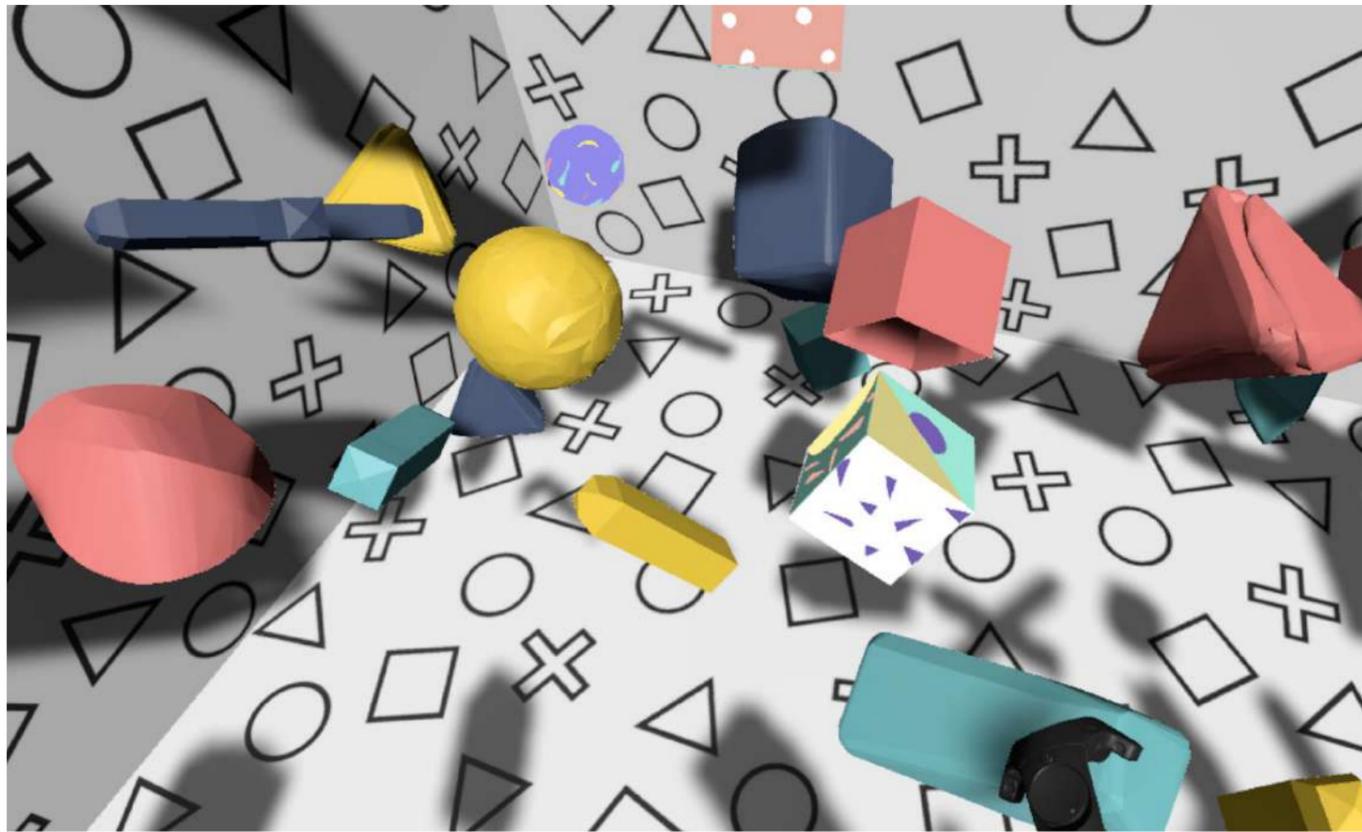
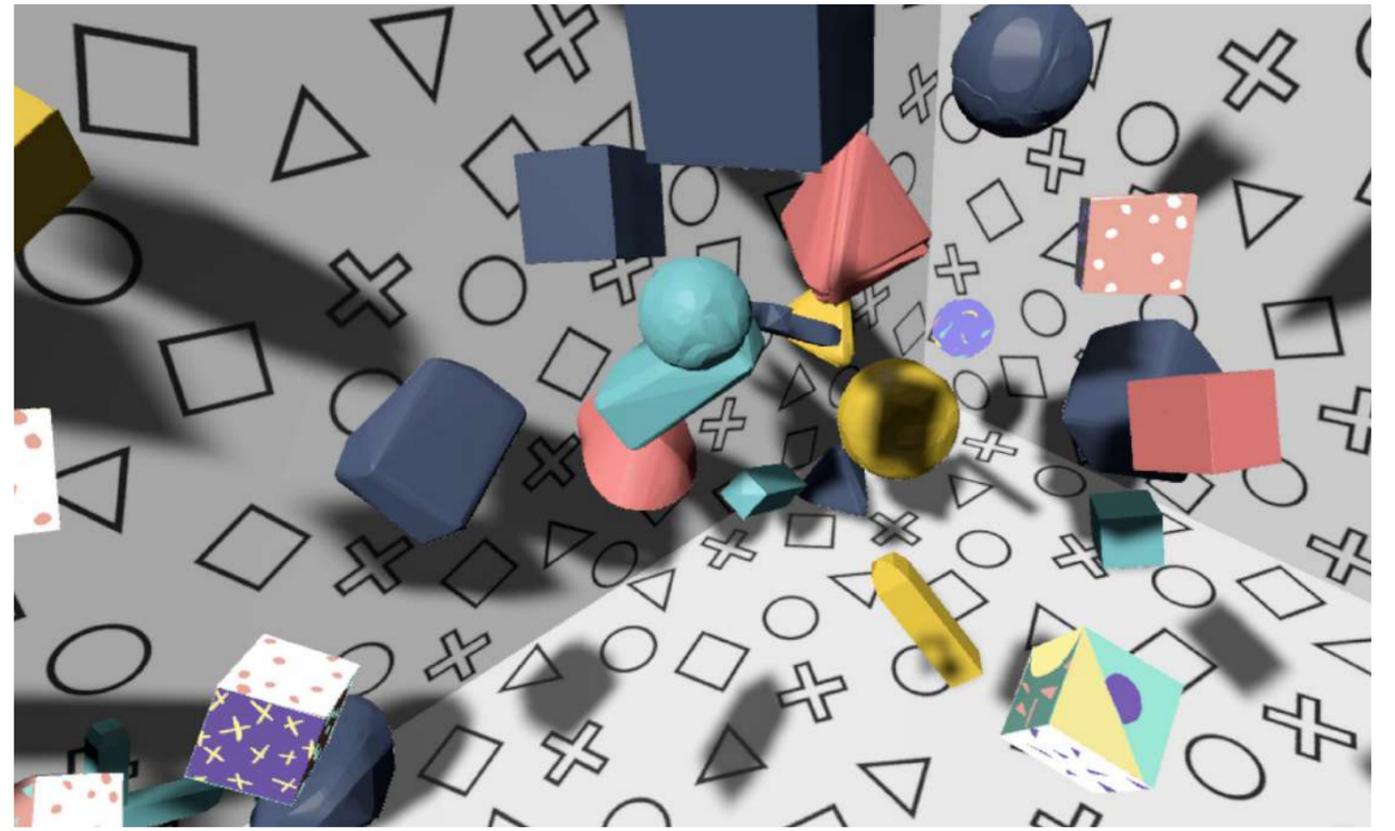
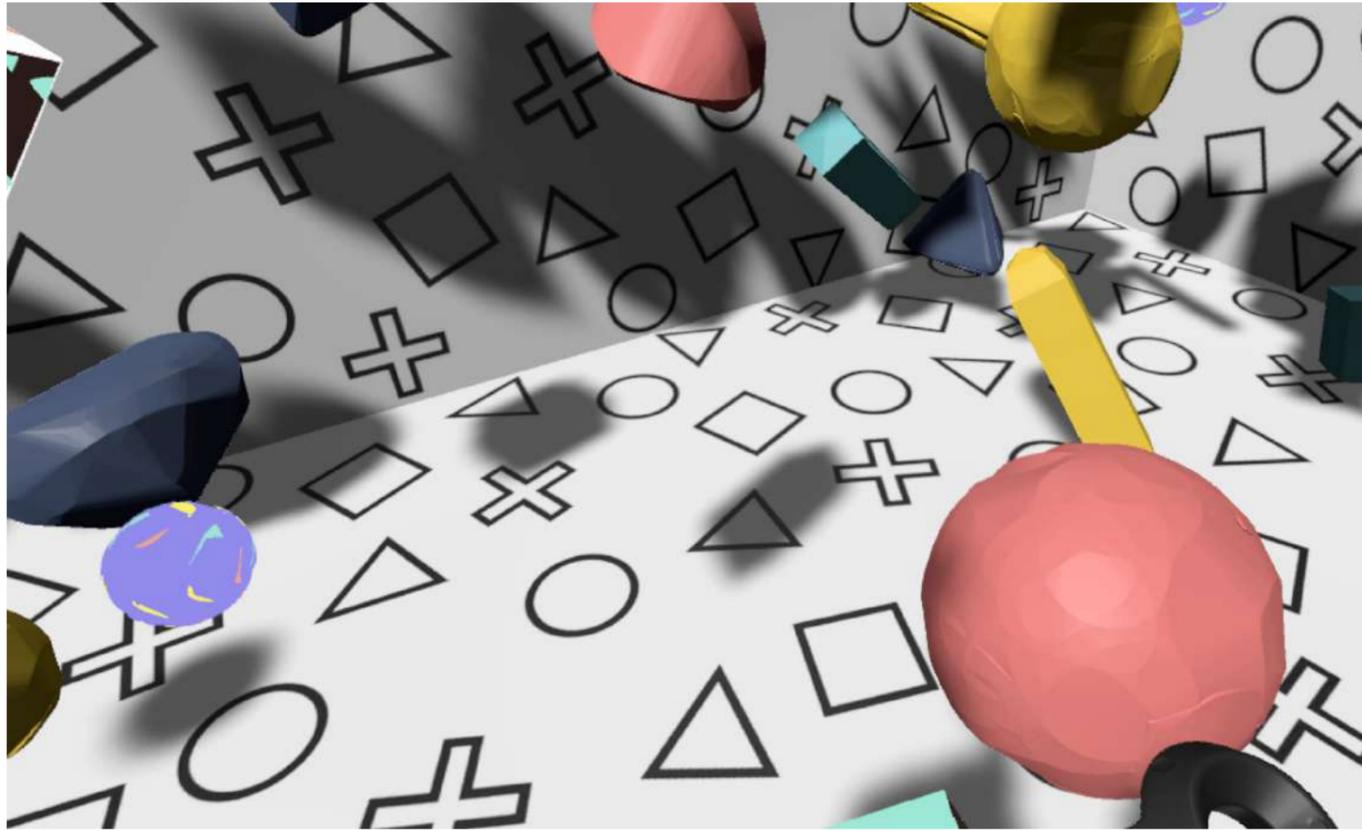
> Création d'un univers de jeu de construction à 2 échelles différentes

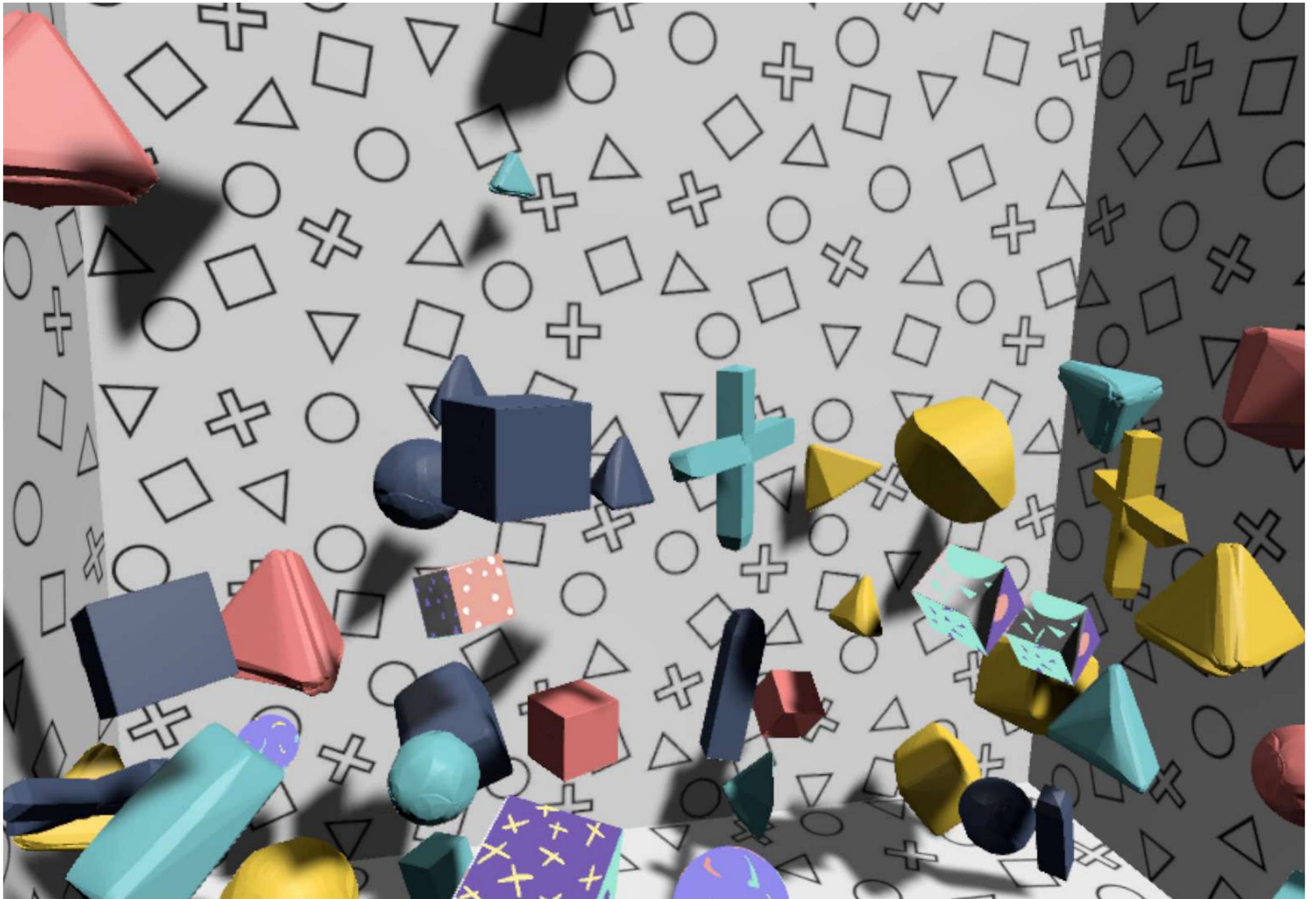


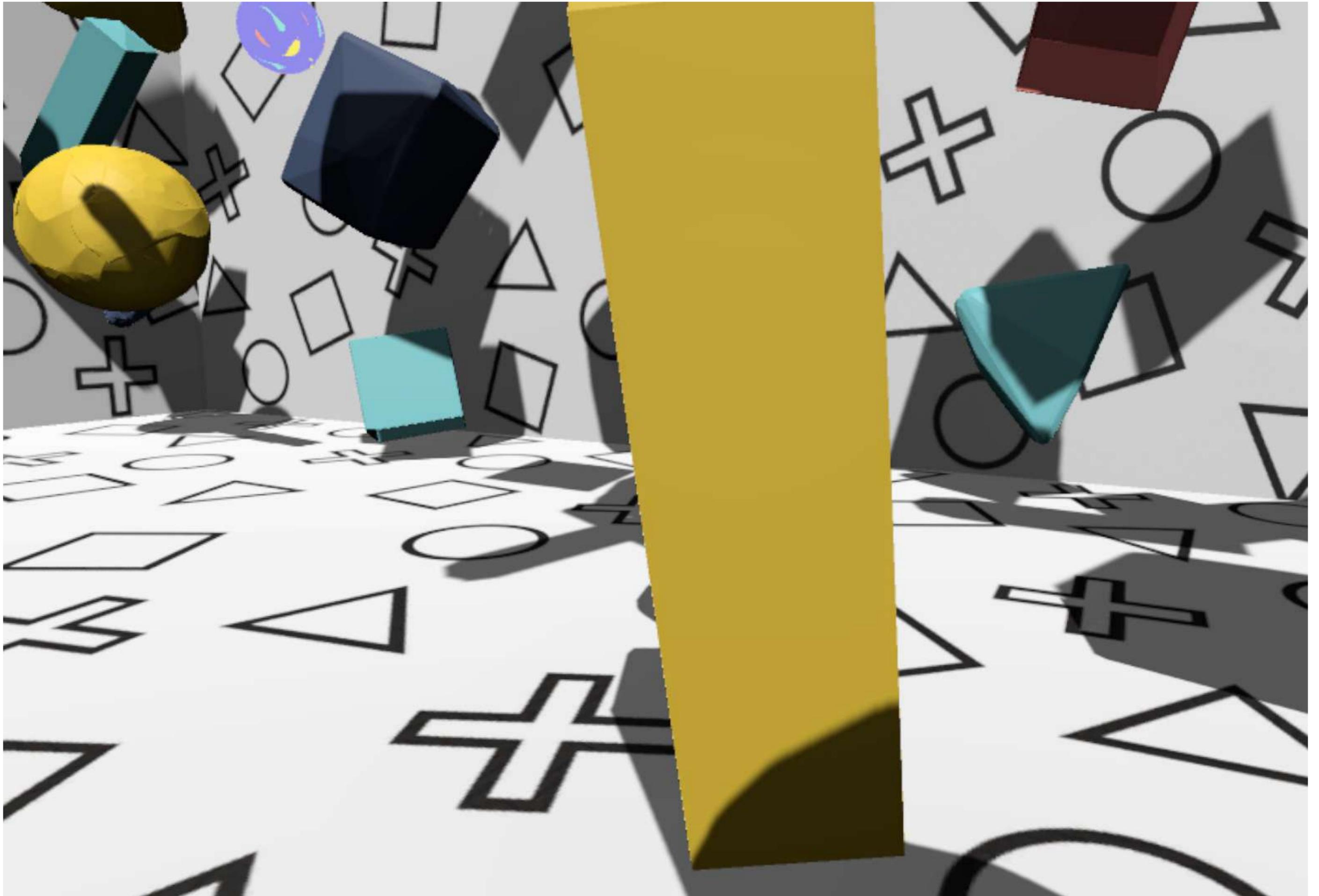
vue de haut



vue dedans

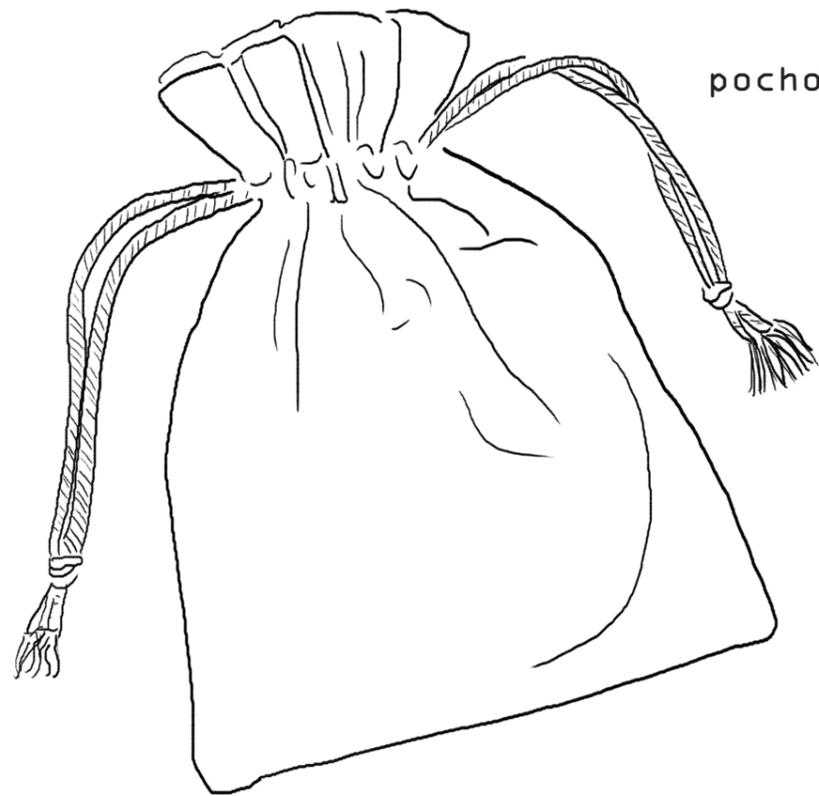






# 5ème piste : Faire un « kit de survie » ludique

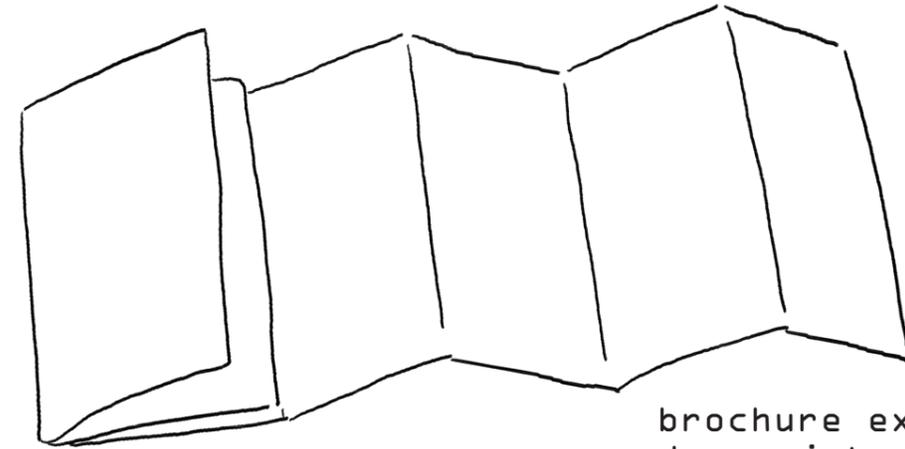
> Création d'un starter pack pour aider les plus réticents à s'investir dans le jeu



pochon



application  
mobile

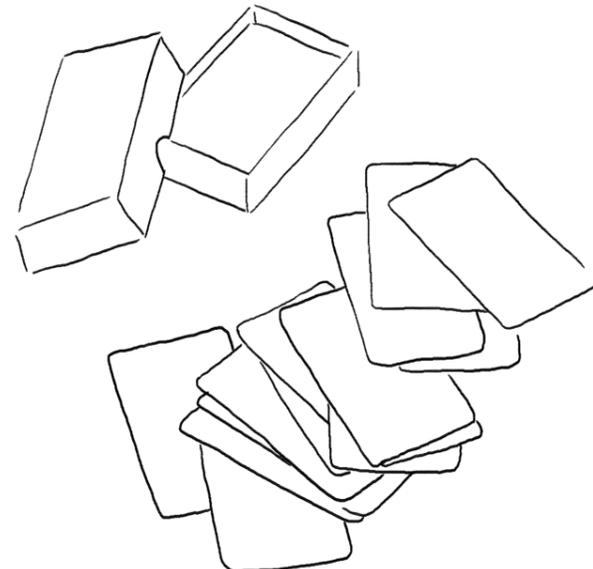


brochure explicative  
du projet et carte des  
différents lieux investits

dés



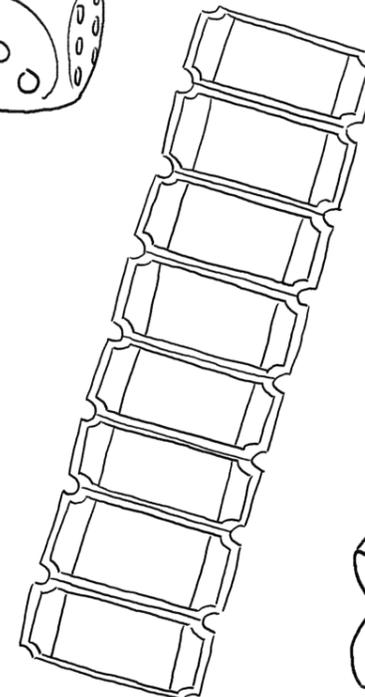
Boite de carte  
d'idées de défi  
à relever



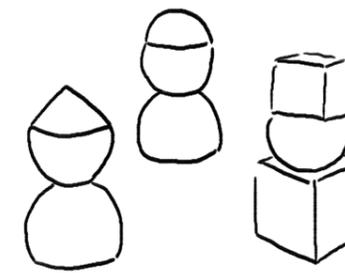
Carnet et  
crayon



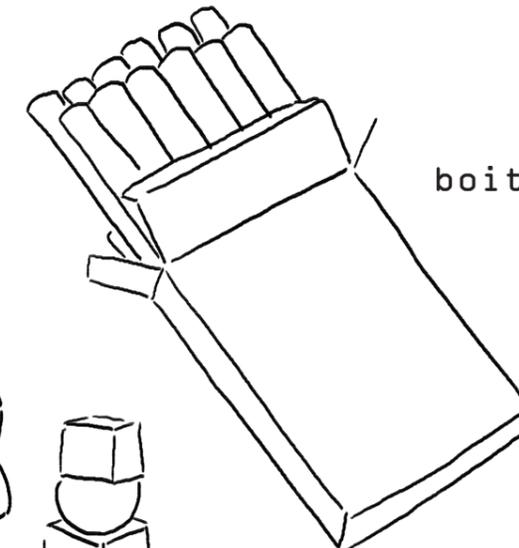
Ticket de mentras



pions / petites figurines



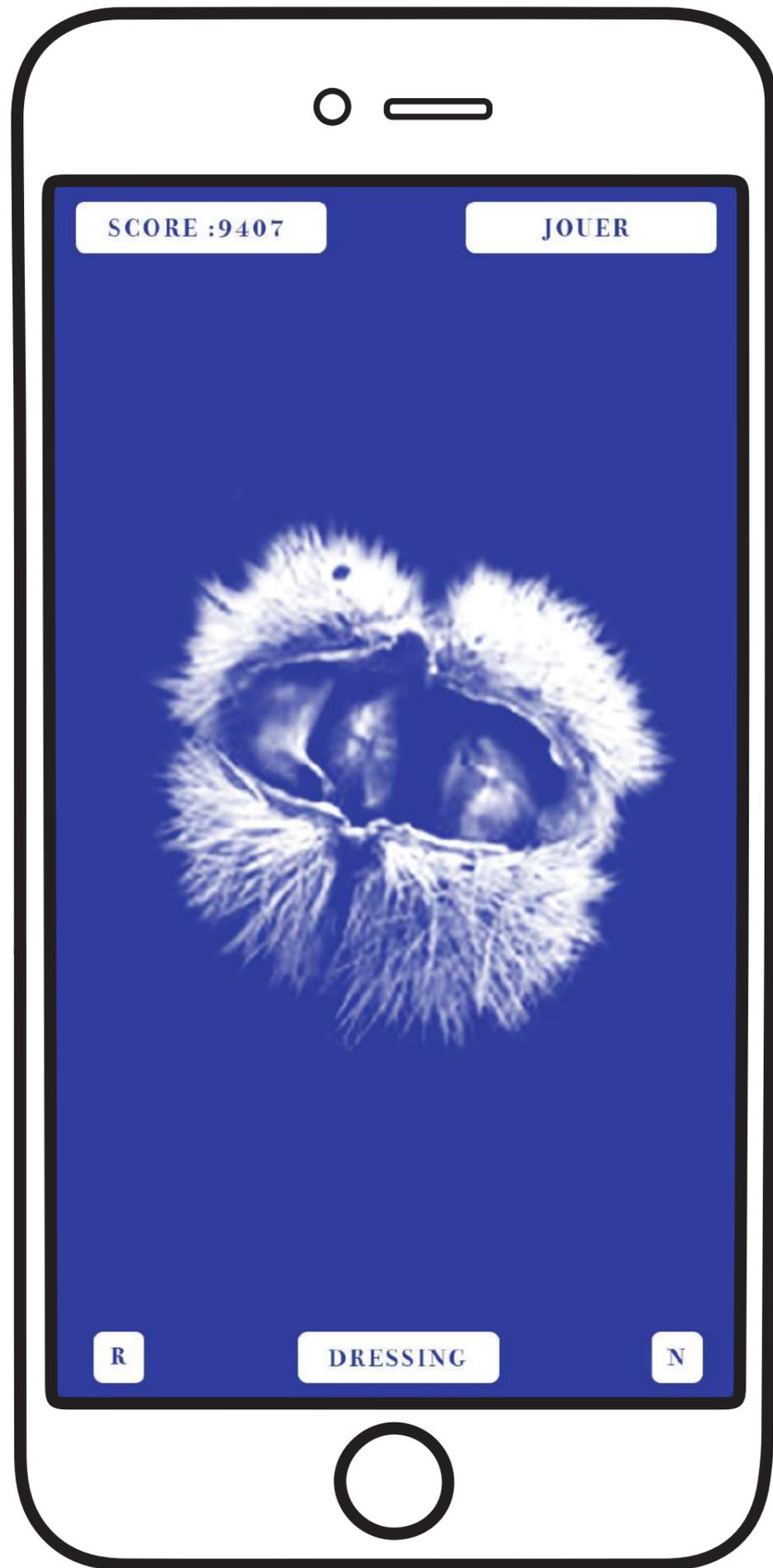
boite de craies

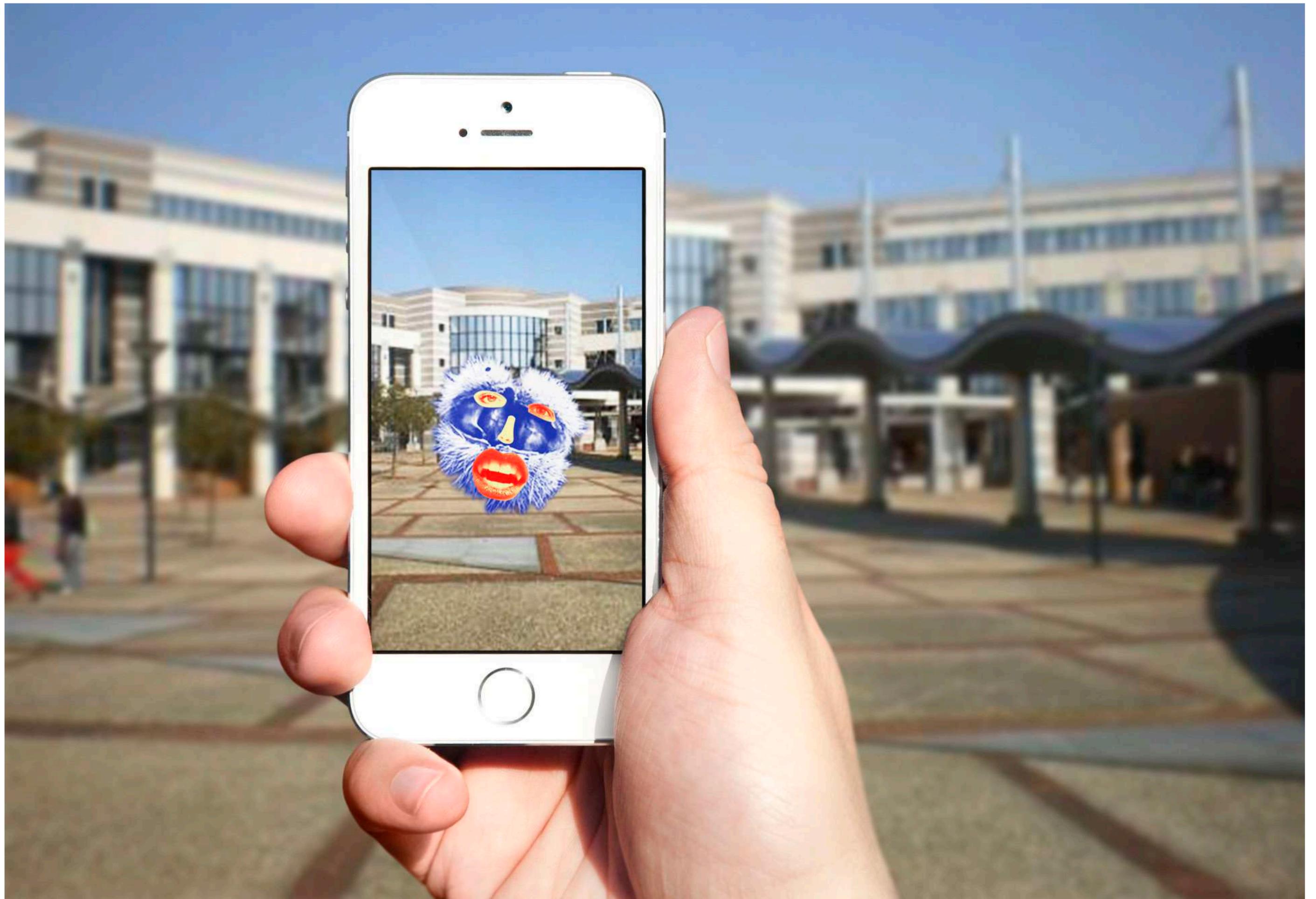


## 6ème piste : Utilisation du numérique

- > Création d'une application utilisant la réalité augmentée pour transformer des objets du quotidien





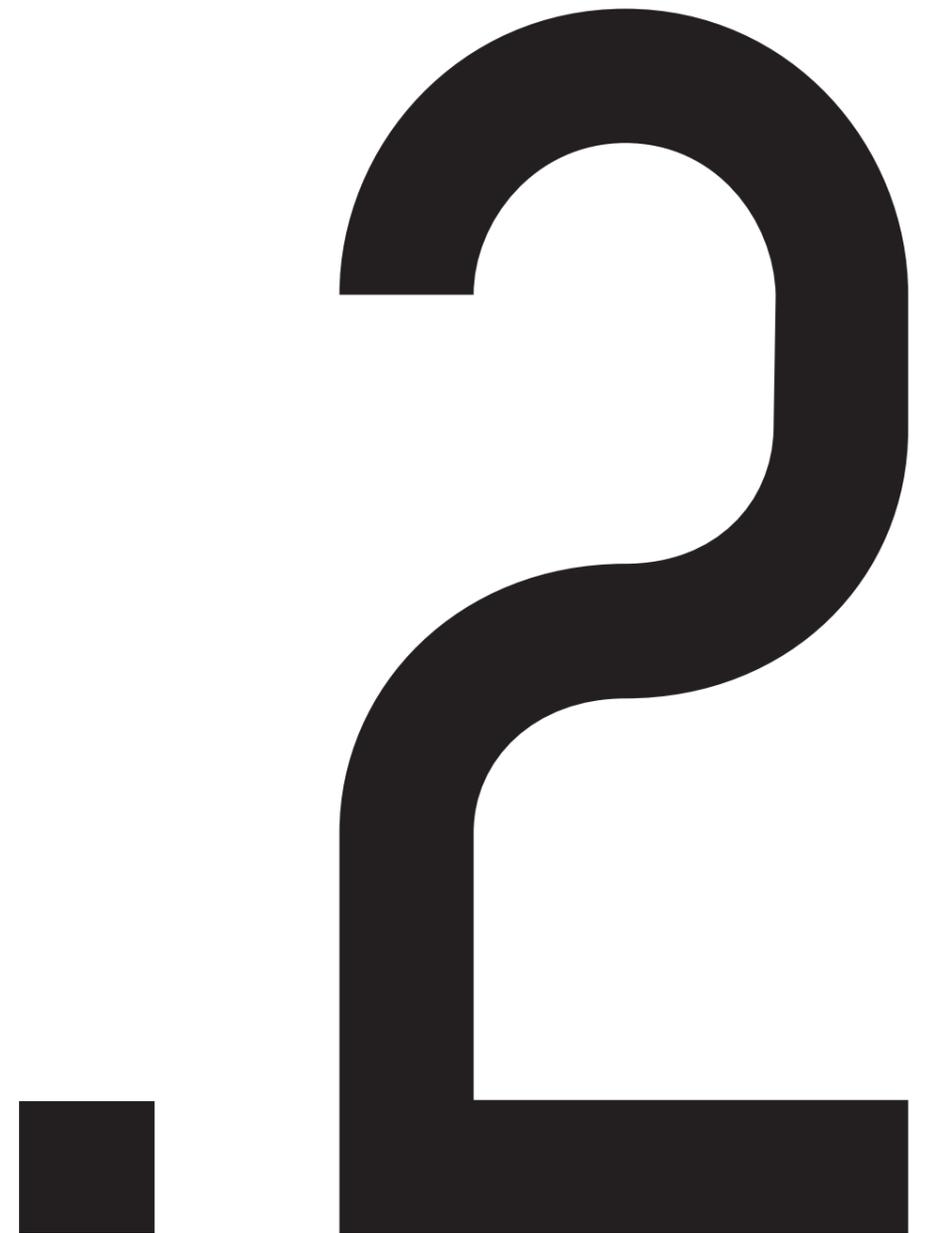


# 6ème piste : Utilisation d'une communication et une identité visuelle

> Création d'une affiche / Flyer / Principe graphique pouvant servir de communication et d'identité visuelle.  
Inspiration des terrains de jeux et utilisation des signes de la formothèque

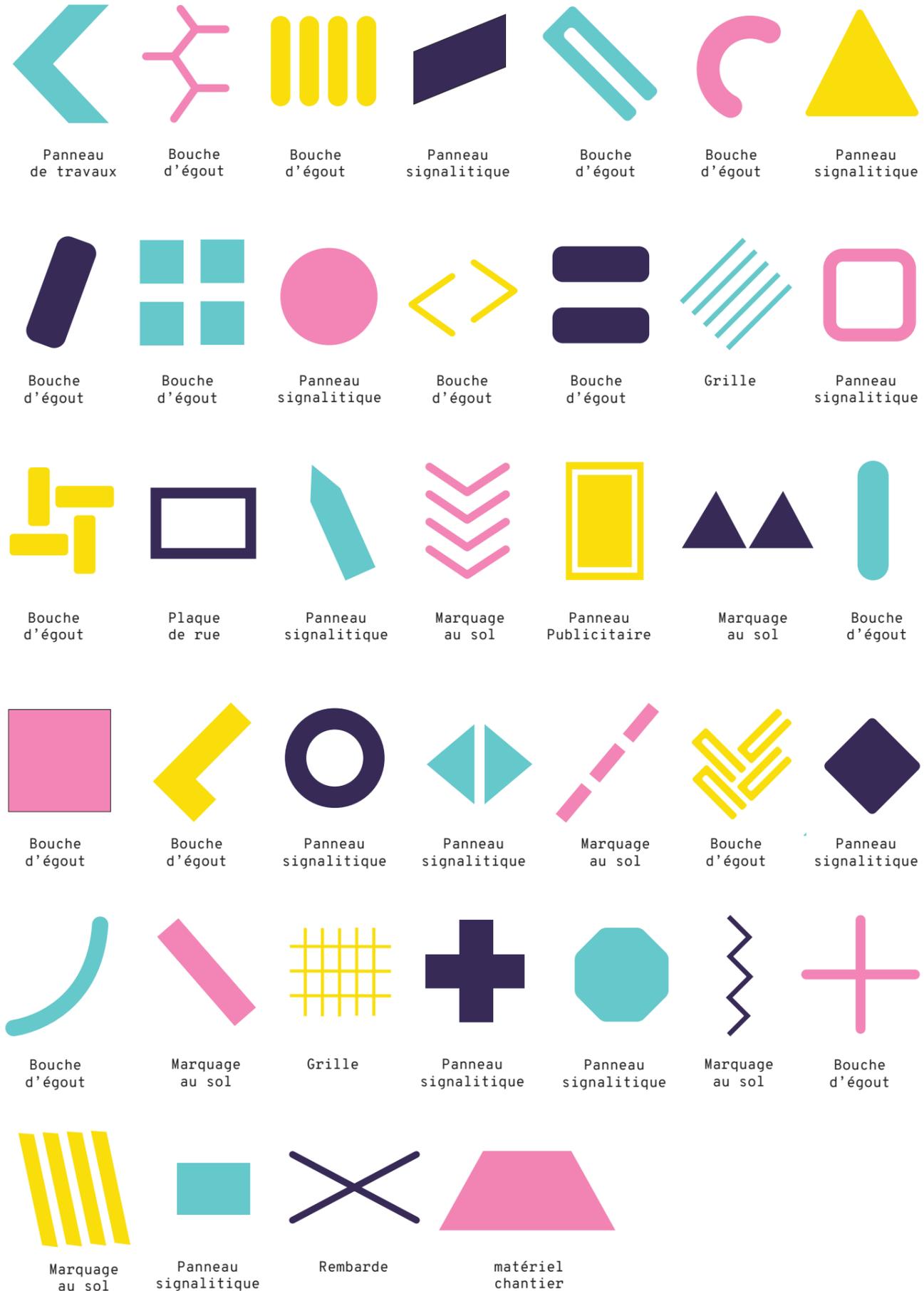


Prolongement de  
certaines pistes

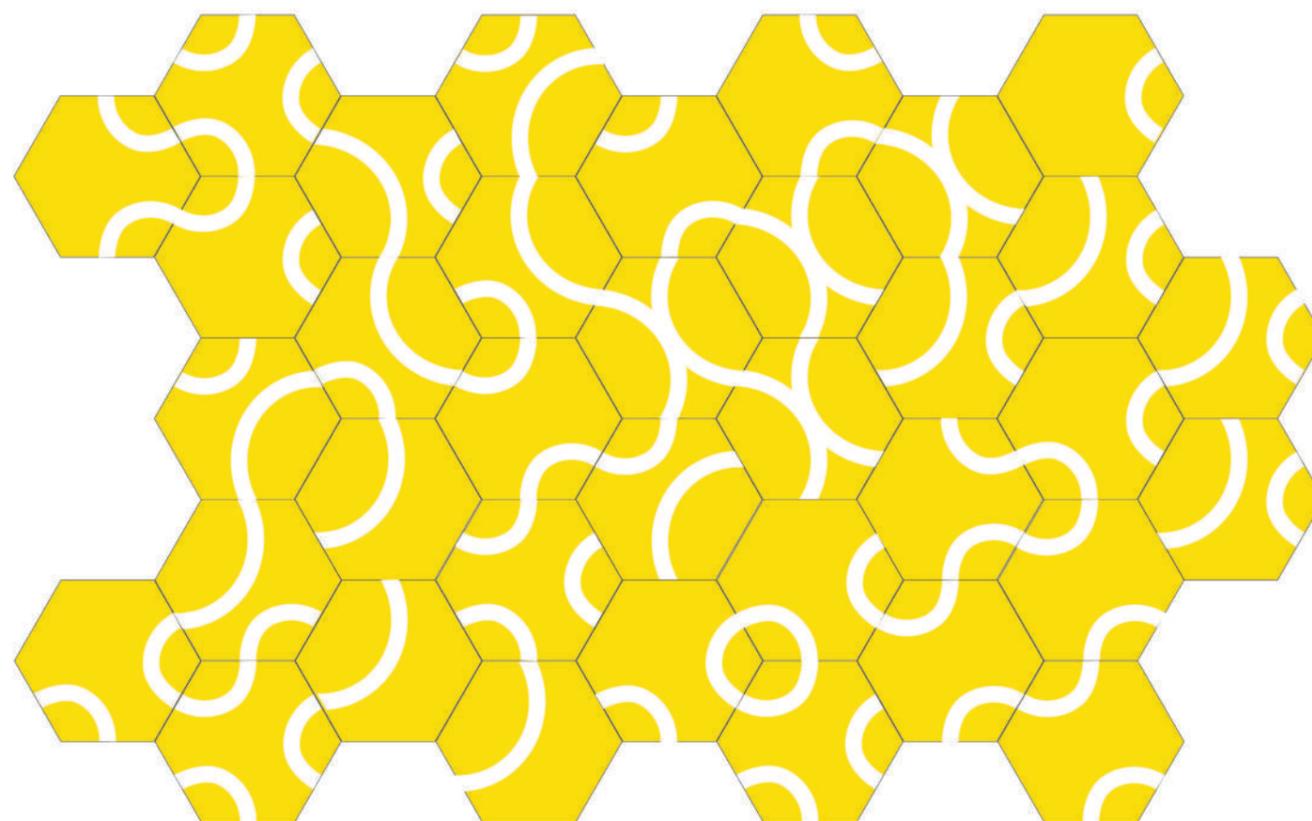


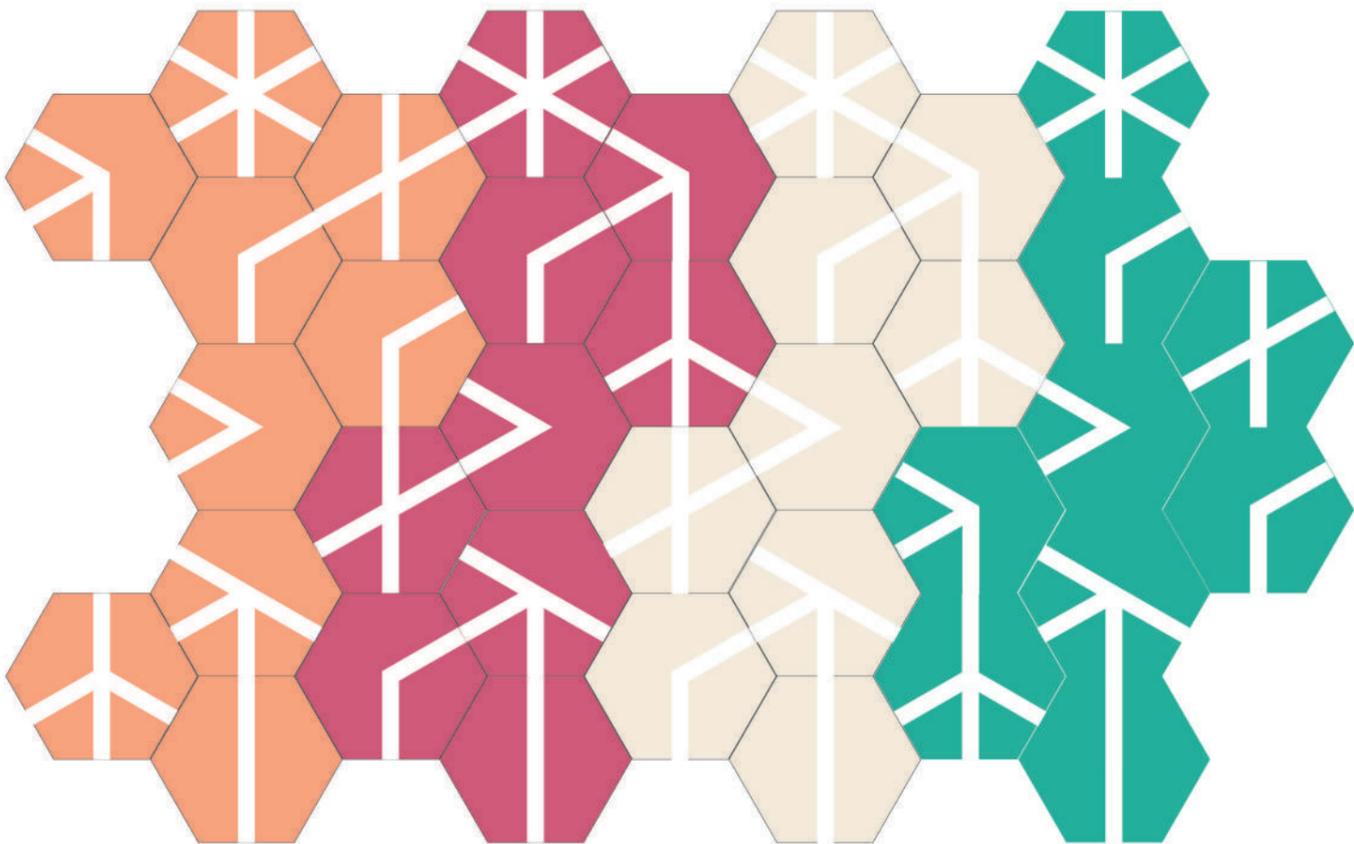
> 1ère piste : les prélèvements graphiques

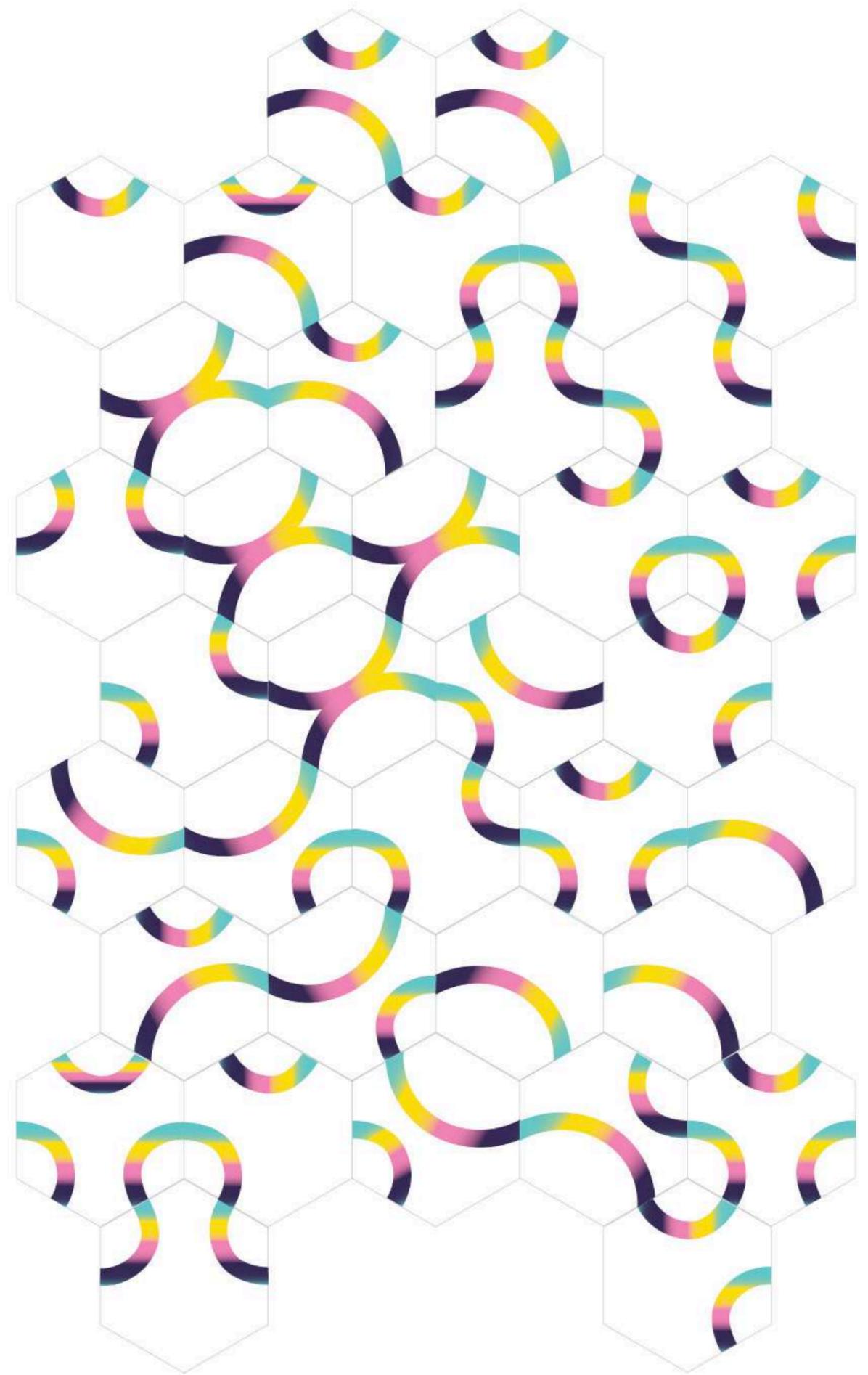
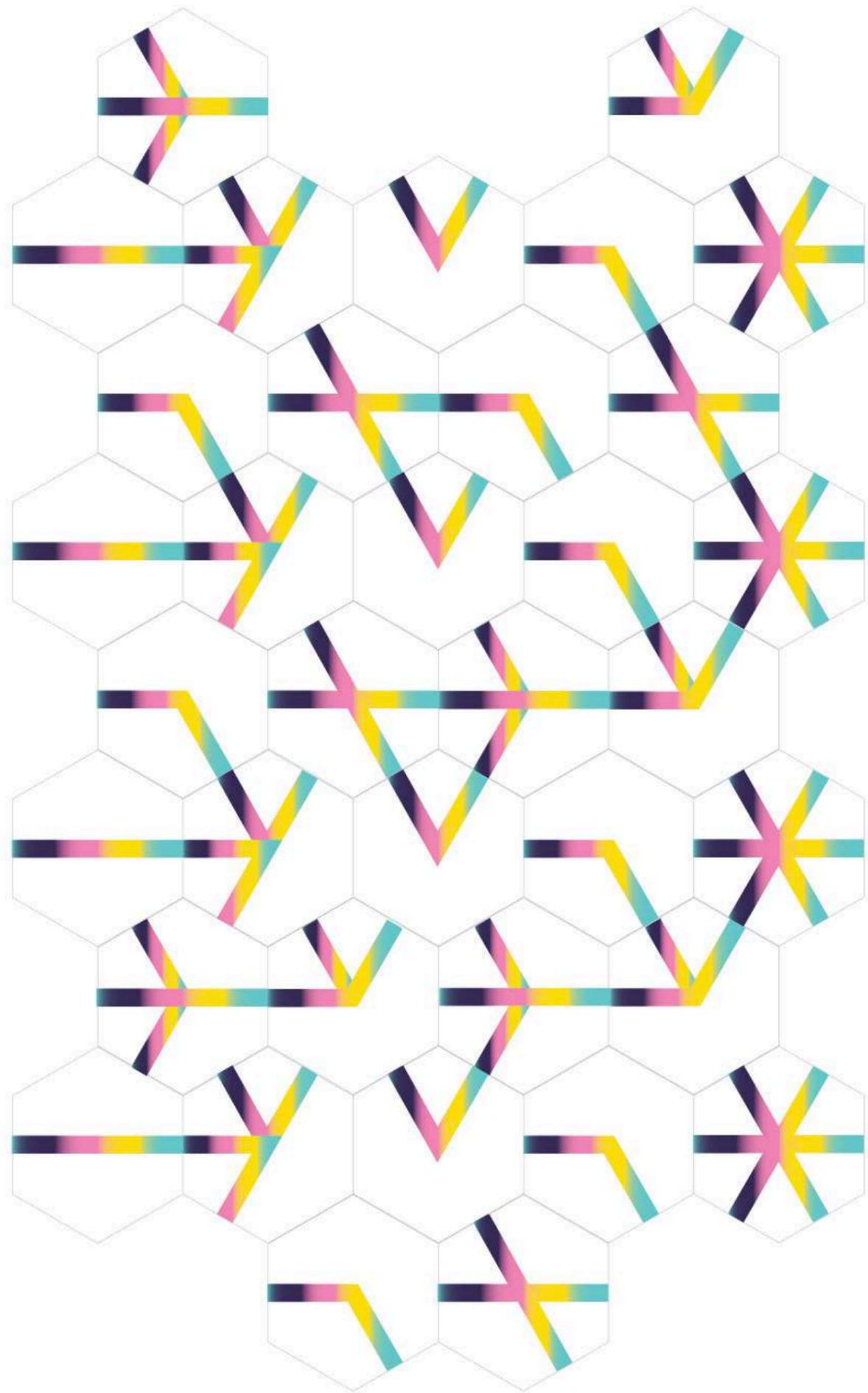
Création d'une formothèque de prélèvements issus du milieu urbain

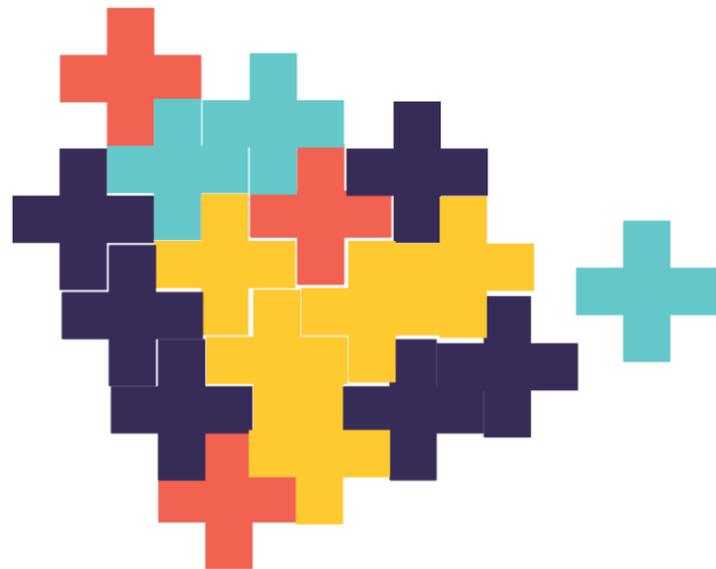
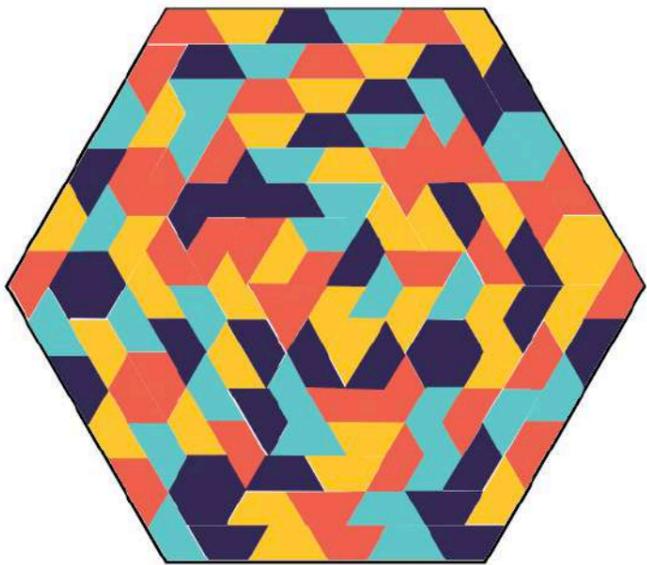
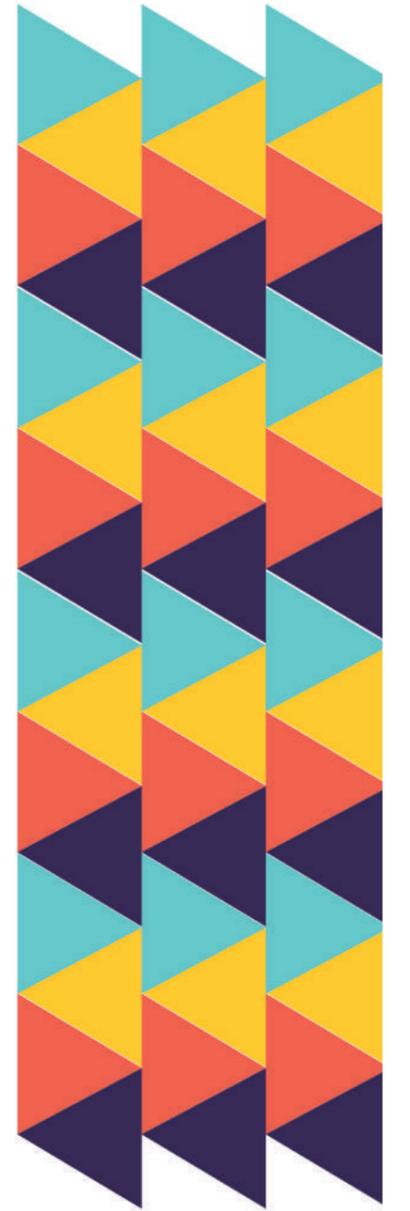
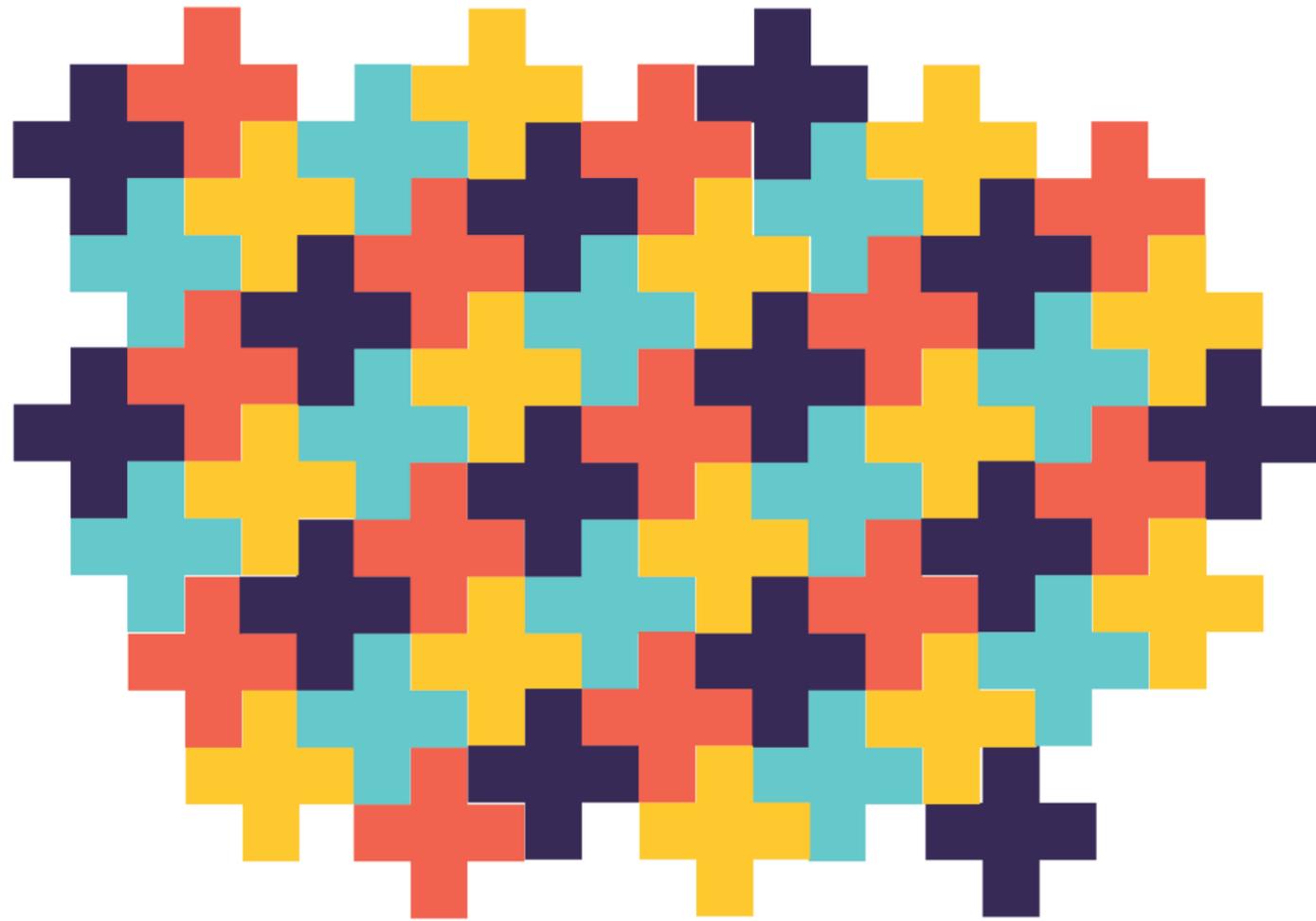


> 2ème piste : les « puzzles libres »



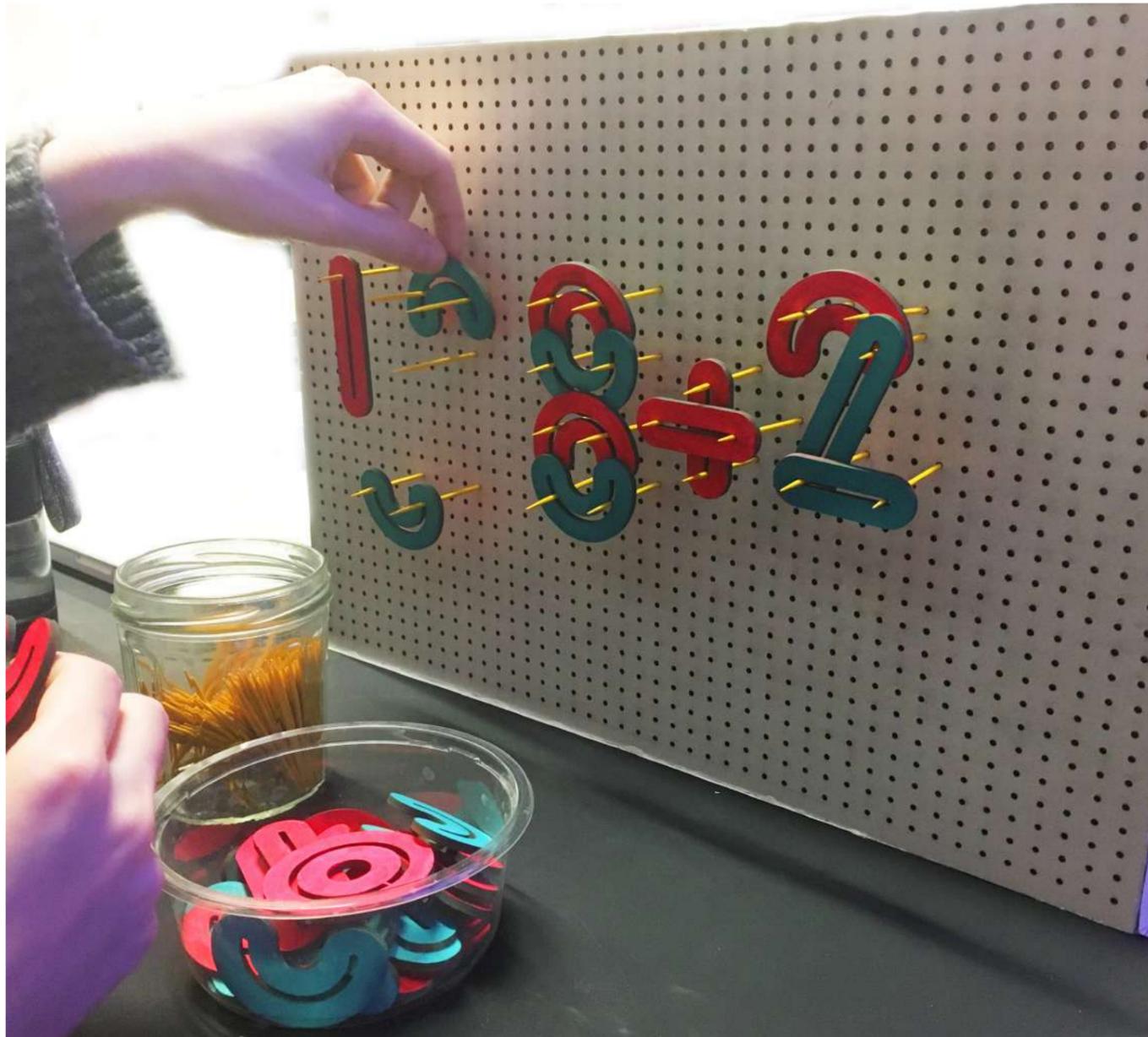






> 3ème piste : la typographie modulaire

Elaboration d'un dispositif ludique permettant de concevoir des créations «artistiques», en utilisant comme base les modules conçus à partir de la typographie inventée dans la première phase de recherche



> 6ème piste : Identité visuelle et communication

Recherche d'un logo

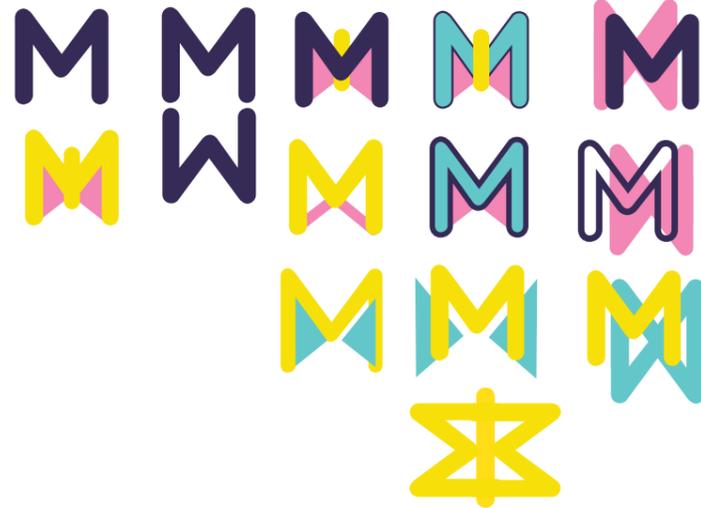
MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON



MINUTE PAPILLON

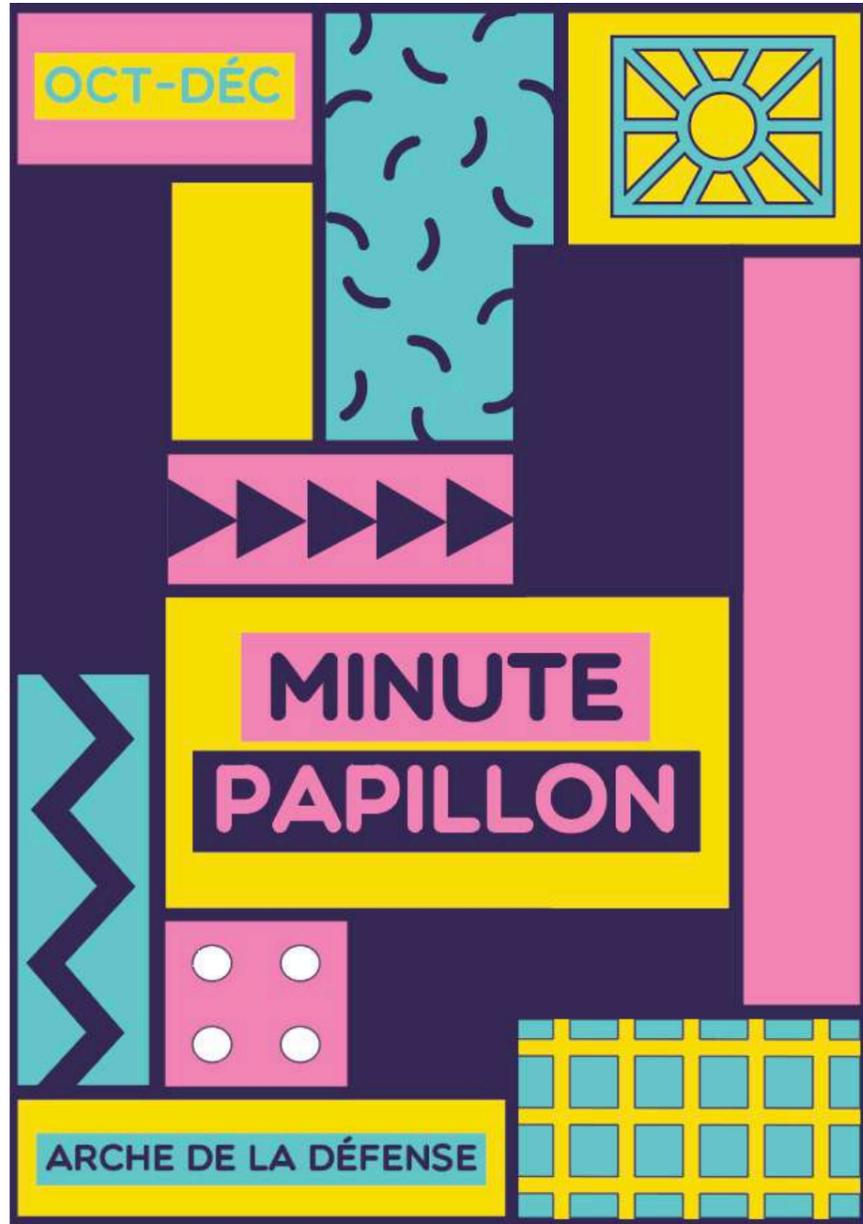
MINUTE  
PAPILLON

MINUTE  
PAPILLON

MINUTE  
PAPILLON

MINUTE  
PAPILLON

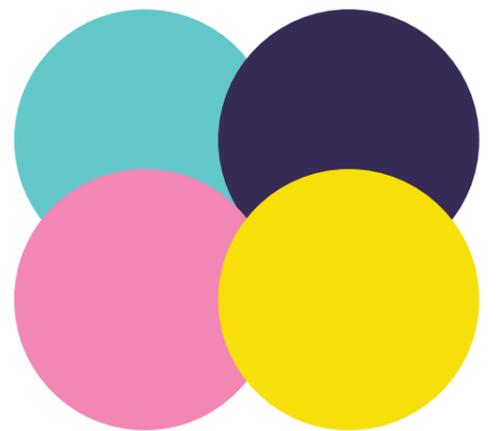
Recherche d'un principe de communication



# Recherche colorimétrique



Choix final



Développement

3.

# Brief créatif

## Nom du projet :

Minute Papillon

## Contexte :

En grandissant, l'homme devient sérieux, raisonnable, imprégné par ses croyances, ses expériences passées qui créent une « couche de protection » et fait taire l'authenticité, la spontanéité, la légèreté et la fraîcheur de l'enfance. Le poids des exigences et des responsabilités requises par les normes sociétales, l'éloigne peu à peu de cette propension à être guidé par le plaisir, la curiosité et la spontanéité. Les valeurs de productivité, de sérieux et de travail imprègnent les individus de maux incommodes les amenant parfois à ressentir du mal-être, une pression, un stress, des angoisses...

Pour bon nombre d'adultes, absorbés par la frénésie de la vie, l'émerveillement et le regard enfantin ne sont qu'un lointain souvenir qui invite parfois à une nostalgie passagère.

Et si nous tentions de voir la vie à travers des yeux d'enfant pour vivre intensément l'instant qui nous est offert, sans se soucier de tous les carcans qui entravent notre quotidien ; et sans doute par la même occasion qui font obstacle à notre bonheur ?

Et si en tant qu'adulte nous retrouvions cette aptitude à la légèreté, à l'enthousiasme ?

Et si nous laissions de côté nos préjugés, et si nous cessions de nous fier au regard des autres ?

Et si on changeait notre regard lassé et indifférent à tout, en adoptant un état d'esprit positif ?

## Projet :

Dans un environnement qui incarne parfaitement cette frénésie du capitalisme, de la productivité et du sérieux, le projet est de proposer aux adultes un moment de récréation, une aire de libre expression, où ils pourraient s'abandonner à des instants ludiques.

En effet, C'est essentiellement par et dans le « jeu libre » que l'on peut permettre à l'homme d'engager des qualités nécessaires à son épanouissement (créativité, imagination, regard neuf, ouverture d'esprit... et qui correspondent aux qualités que nous avons eues étant enfant.)

On peut donc supposer qu'en accordant du « jeu libre » aux adultes, ces derniers réveilleraient cette âme d'enfant ensevelie sous l'oppression du conditionnement social (certes nécessaire dans une certaine mesure.)

Finalement, il s'agira pour ce projet de créer un événement temporaire à établir dans les grands quartiers d'affaire. Le plus connu étant le quartier de la défense en région Parisienne, c'est par celui-ci que nous commencerons.

Il me semble pertinent de choisir ce milieu pour placer mes dispositifs et ainsi lutter contre l'anesthésie générale de l'adulte qui est bridé par des préoccupations impérativement sérieuses.

L'évènement prendra la forme d'une installation d'une aire de jeu pour adulte avec une scénographie, et des dispositifs ludiques (« jeux libres »).

## **Objectif / Intention :**

Permettre aux adultes de retrouver une âme d'enfant et ainsi redécouvrir autrement leur environnement. En renouant avec cette âme du passé, ils retrouverait des qualités qui se sont effacées en grandissant, en ayant été restreint de jouer aux jeux libres.

Ces qualités retrouvés, cela leur permettrait donc comme je le disais, de renouveler leur regard, de redécouvrir sous un nouvel angle ce qui les entoure, délaissé des préjugés. Derrière la légèreté du jeu, j'alimente le projet de contribuer à lutter contre l'anesthésie générale de l'homme qui ne sait plus regarder, qui ne sait plus s'enthousiasmer.

## **Livrables :**

- Aire de jeu pour adultes, avec des dispositifs ludiques. Superficie entre 30 et 60m<sup>2</sup>.
- Une communication (affiche, flyer, réseaux sociaux, identité).

## **Cible principale :**

Adulte, travailleur, entre 25 et 60 ans.

## **Lieu :**

La Défense Paris, place de la grande Arche.

## **Qui ? Comment ? :**

Notre entreprise (aussi du nom « Minute Papillon »), sous le statut juridique d'association, bénéficiera de l'aide des mairies des villes dans lesquelles s'implanteront l'événement « Minute Papillon ». Cette aide sera sous la forme de capital financier, capital matériel et capital humain en nous aidant à trouver des volontaires pour aider à la mise en place des structures ludiques.

Pour les matériaux utilisés, il s'agira de trouver au maximum des objets de récupération (déchetterie, poubelle, chutes, Emmaüs, dons...

## **Économie :**

Le projet ne visant pas à faire du profit, la stratégie financière à adoptée semble particulière. Ainsi, le business model que l'on pourrait envisager serait plutôt : d'offrir des expériences ludiques, des moments de divertissement bénéfiques aux adultes qui recherchent à se soulager des troubles et malaises psychologiques qu'ils peuvent vivre à cause d'un grand stress, d'une certaine aliénation au travail et une pression à devoir répondre à des objectifs sérieux et productifs prônés par notre société néocapitaliste. Pour enrichir notre dispositif nous pouvons néanmoins organiser une cagnotte en ligne, volontaire, pour que chacun puisse contribuer s'il le souhaite à aider le projet. De plus, en faisant la communication de notre projet via les réseaux sociaux, on peut aussi espérer que de grandes entreprises privées fassent appel à nous pour mettre au sein de leurs locaux notre dispositif, et ce en contre partie d'une rémunération.

# Le persona

**TERRY  
GOLO**

**31**  
ans

Terry est très stressé au quotidien, il court sans arrêt après le temps, et a toujours l'esprit occupé par des soucis professionnels.

Terry rentre souvent tard le soir chez lui puisqu'il lui arrive régulièrement de faire des heures supplémentaires pour assurer le maintien de son entreprise encore récente.

Il est très fatigué.

Le week-end arrivé, Terry tente de se détendre en lisant des polars, en regardant des séries et en allant courir au parc avec son chien et Eva. Cependant le stress et la pression accumulés toute la semaine restent très présents.

Terry vit dans un petit t2 du 10<sup>ème</sup> arrondissement de Paris, avec sa fiancée Eva Cemaré, pompier.

Terry, est informaticien dans une startup qui développe des applications mobiles pour des grandes entreprises. Cette petite startup de 5 salariés est située dans le quartier de La Défense, à Paris, où elle occupe un grand bureau.

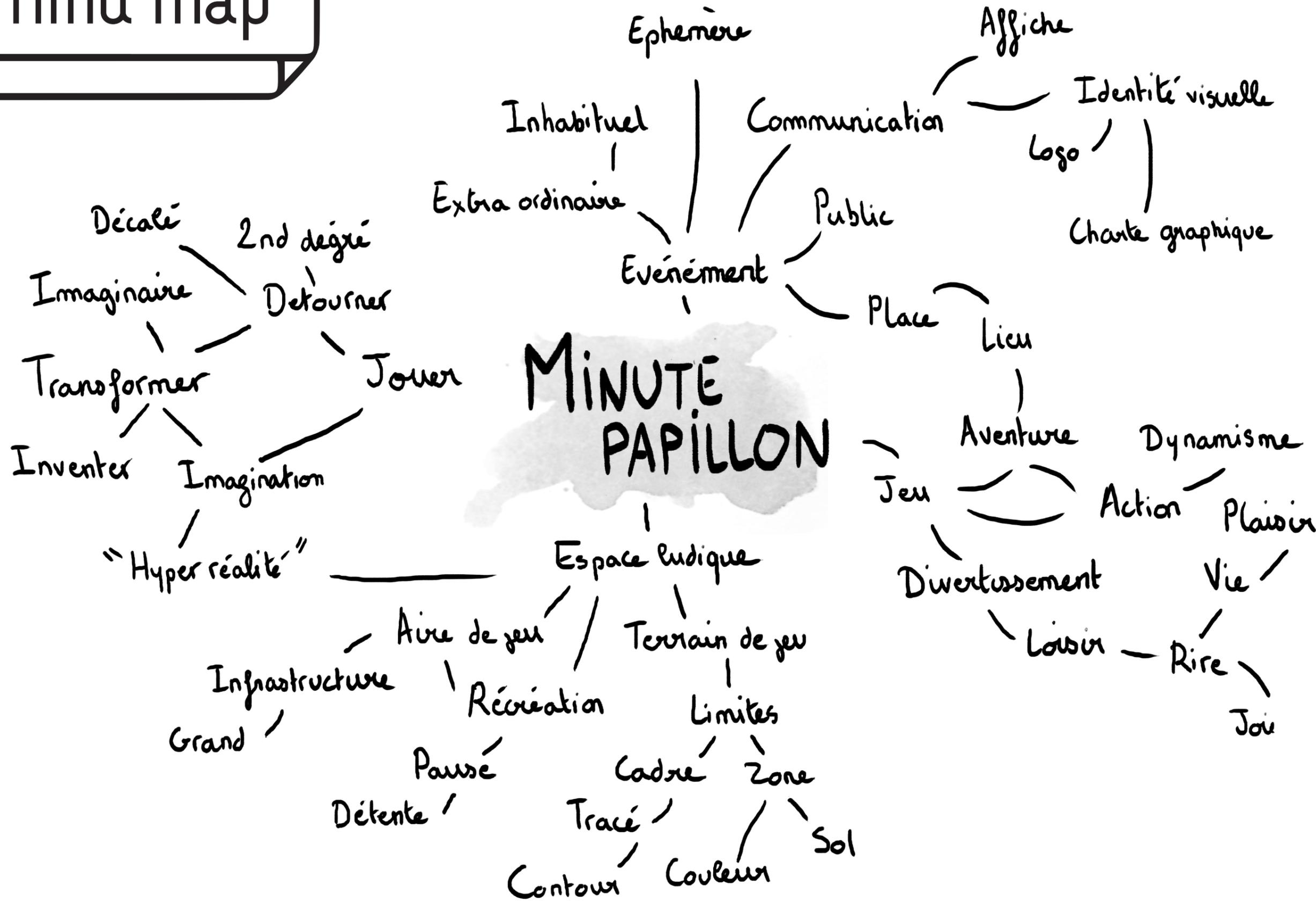
Tous les jours, pour se rendre à son travail, Terry se lève très tôt et affronte le cauchemar des transports en commun qui sont interminables. Entre les grèves, les changements de stations et la longueur du trajet, il perd énormément de temps et d'énergie chaque jour. La vie parisienne avec son stress, ses bruits, sa pollution ne font rien pour arranger le bien être de Terry.

Mon projet pourrait donc s'avérer bien utile à Terry. En effet, mon dispositif ludique, un peu à la manière d'une aire de

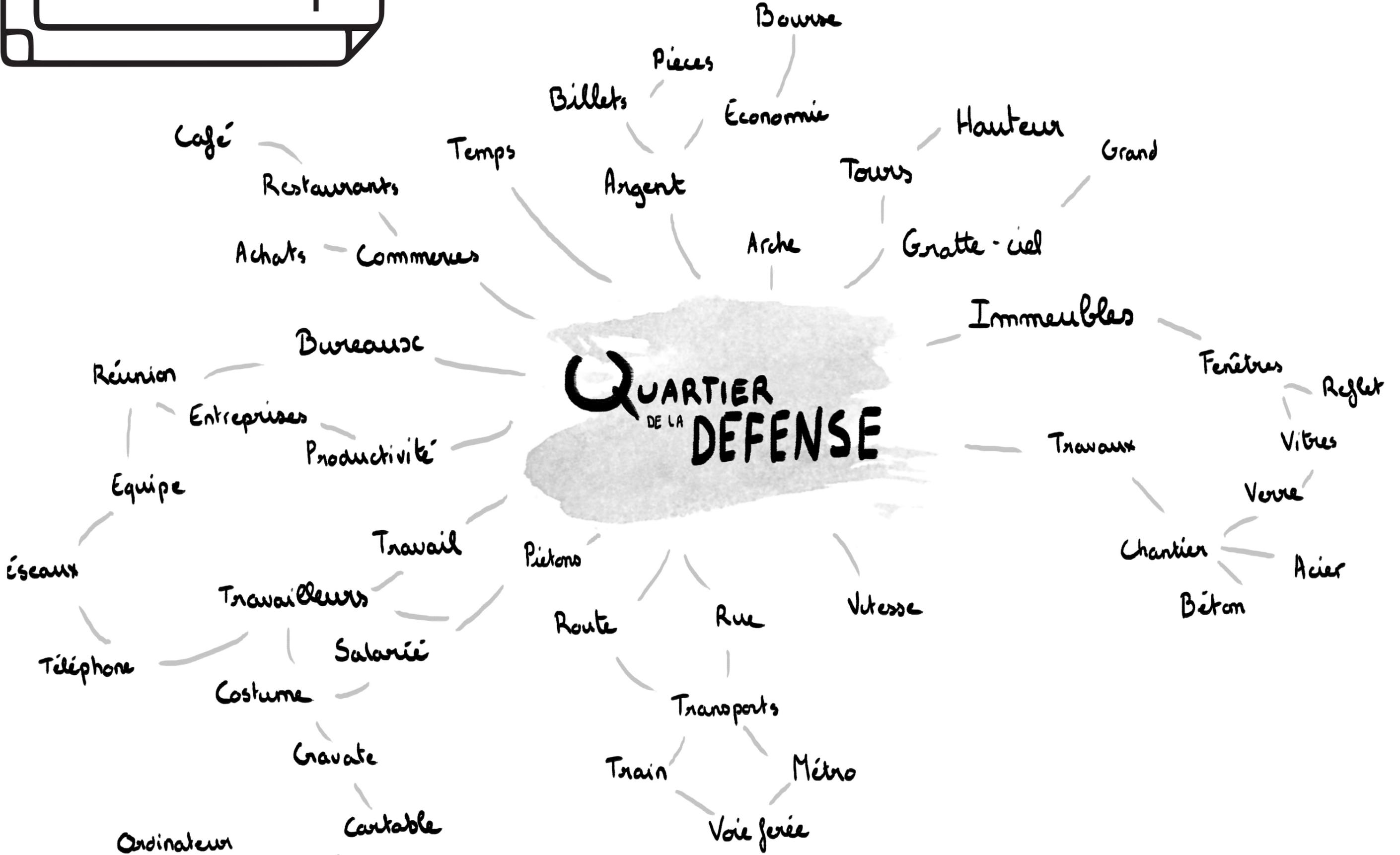
jeu pour adulte, d'une zone récréative, pourrait permettre à Terry de vivre une expérience unique l'amenant à se mettre dans un nouvel état, détaché de toute pression, de tout stress. Les jeux et les dispositifs ludiques mis à sa disposition, seront l'occasion pour lui de vivre un moment de relâchement, un moment de pause. Par la même occasion, cela lui permettra aussi de réveiller en lui des qualités qu'il a sans doute oubliés (la créativité, l'imagination, la spontanéité...). Enfin, cela lui permettra également de redécouvrir sous un nouvel angle, un nouveau regard délaissé de tout préjugés et de toute emprise du stress, l'environnement qu'il côtoie chaque jour (La Défense) et qu'il ne sait sans doute pas apprécier à sa juste valeur, avec tout l'enthousiasme que ce lieu mérite.



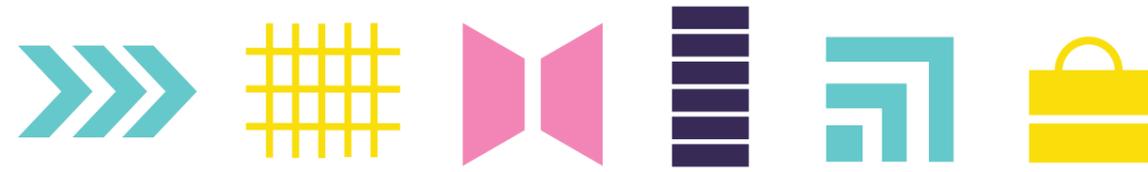
# Mind map



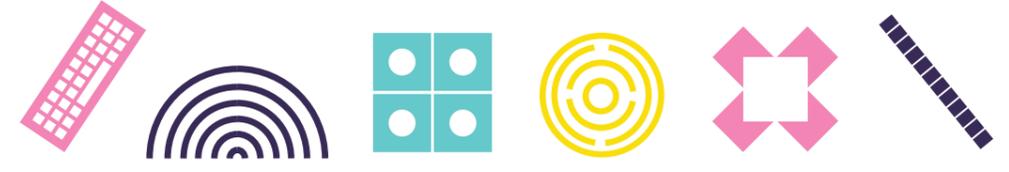
# Mind map



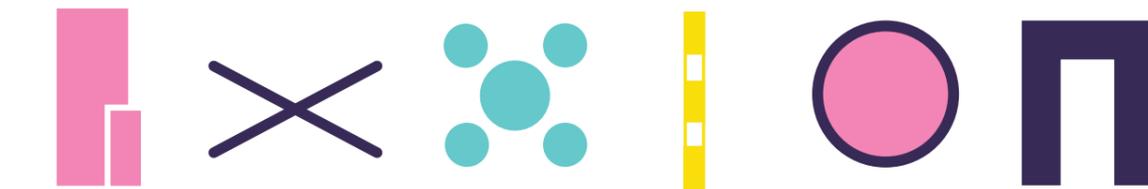
# > Formothèque de prélèvements graphiques relatifs au quartier de la défense



vitesse multiples fenêtres Reflet Building Building Cartable



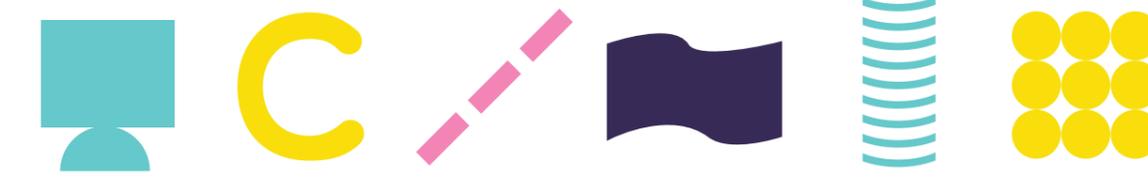
Clavier CNTI Motif toile arche Quartier Table réunion Railles



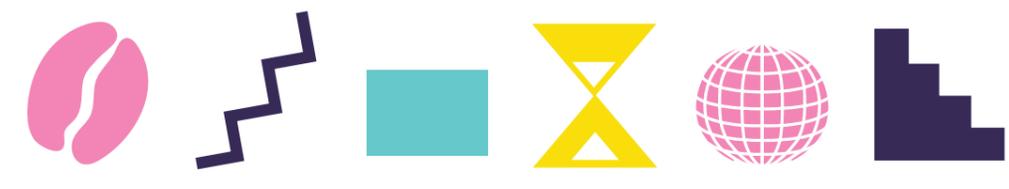
Building Rembarde Réunion Motif rembarde Panneau Métro Arche de la défense



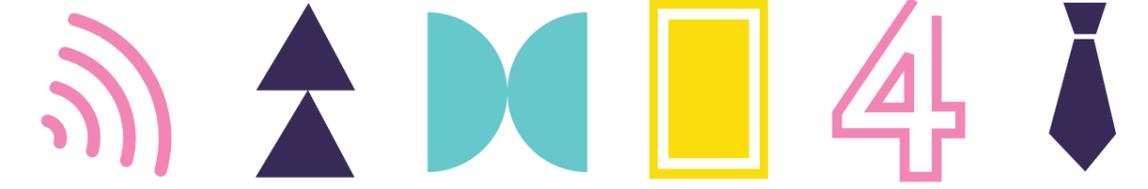
Hauteur Motif toile arche Prélèvement typographique Pièce argent Grue de chantier Fenêtre



Ordinateur Prélèvement typographique signalitique routière Billet Building Communauté



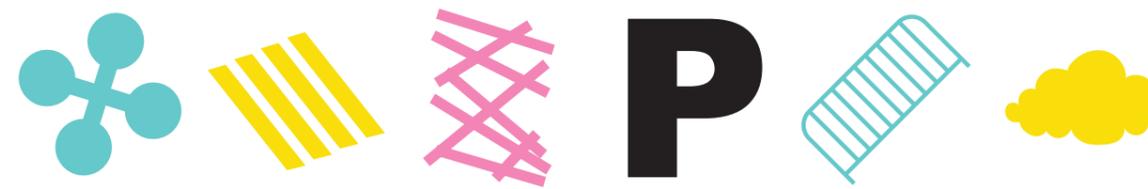
Café Bourse Pavé Temps Dome de la Défense Escaliers



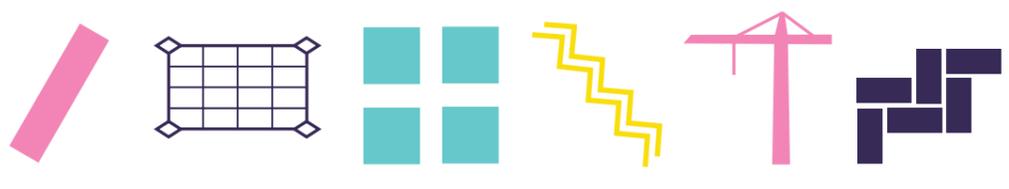
Réseaux Hauteur Colaboration Écran publicitaire Prélèvement typographique Travailleur



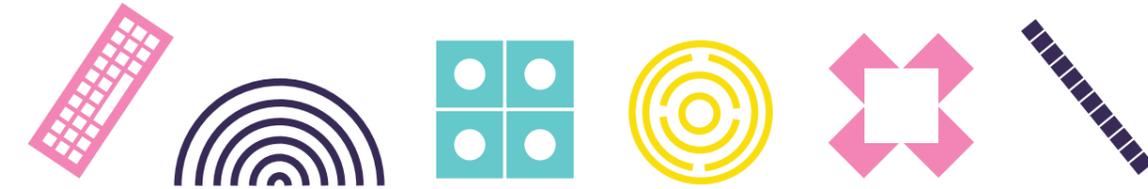
Motif de façade Piéton Accroissement / Productivité Ordinateur Rembarde / Façade bâtiment Shopping



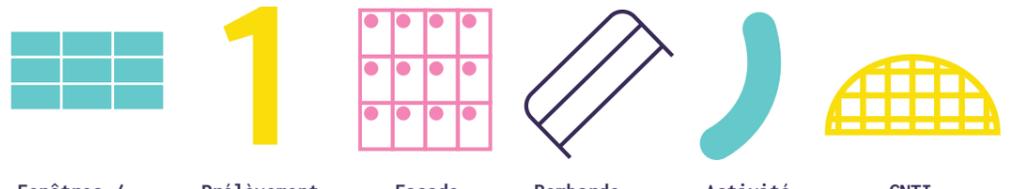
Lampadaire Grille Design poubelle Prélèvement typographique Rembarde Ciel



Batiment / Béton Motif façade Arche Fenêtres bâtiment Grue de chantier Grue de chantier Pavés



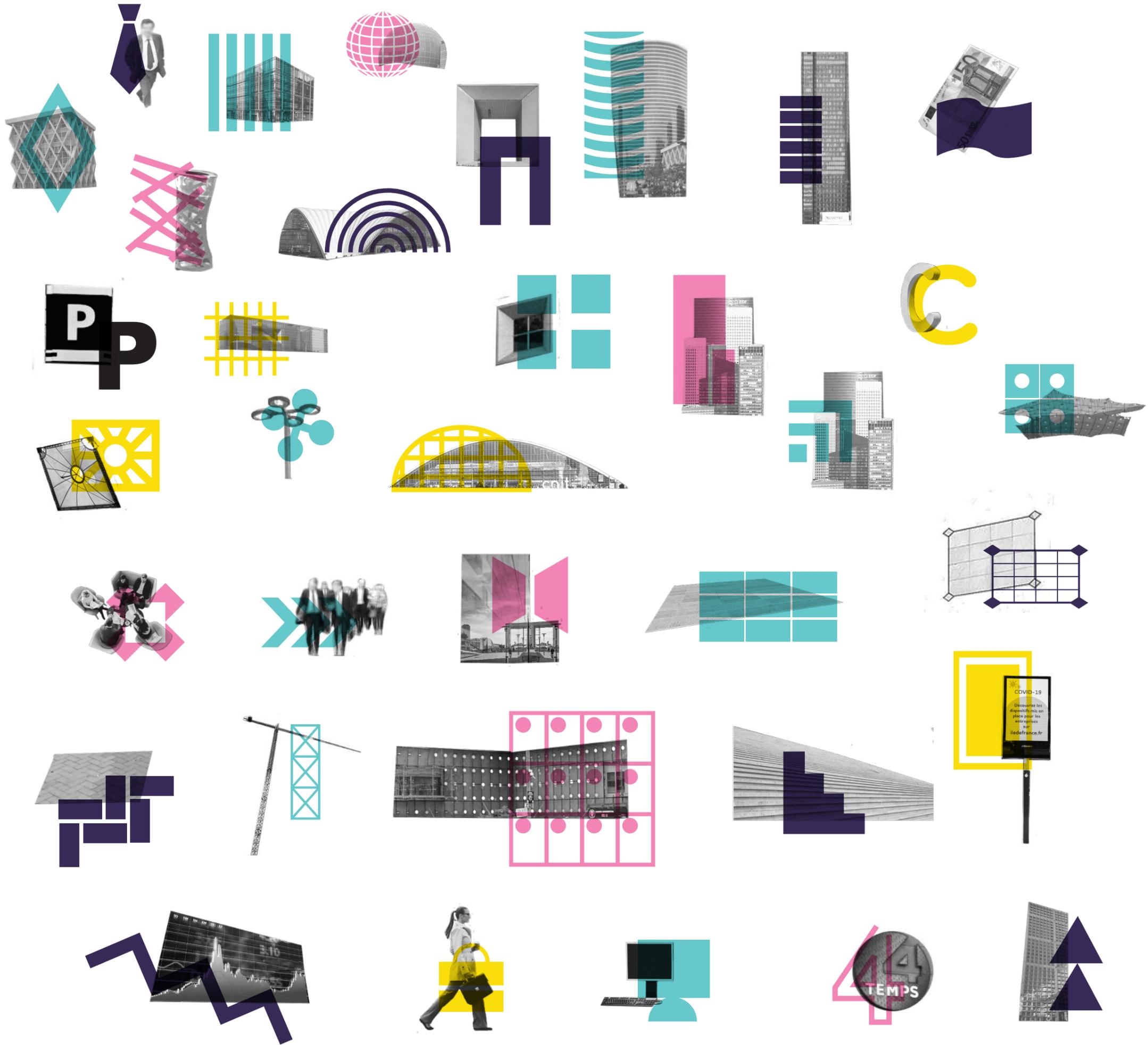
Clavier CNTI Motif toile arche Quartier Table réunion Railles



Fenêtres / Pavés Prélèvement typographique Façade bâtiment Rembarde Activité CNTI

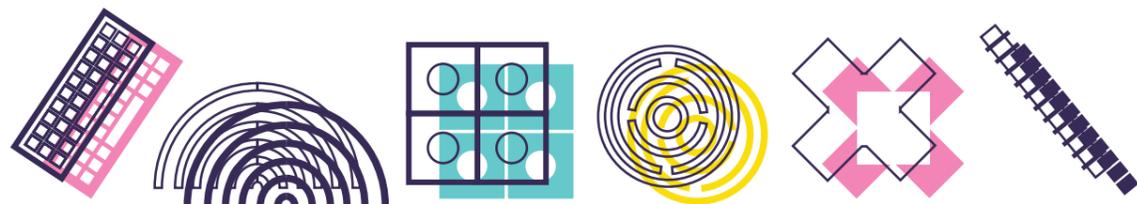
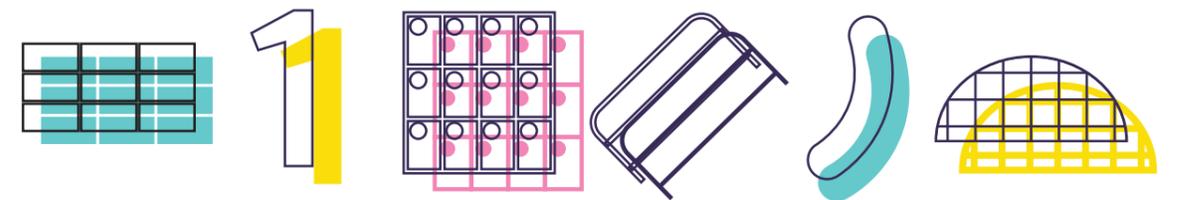
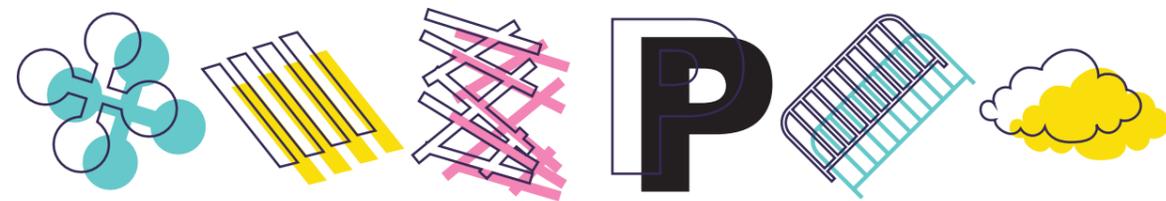
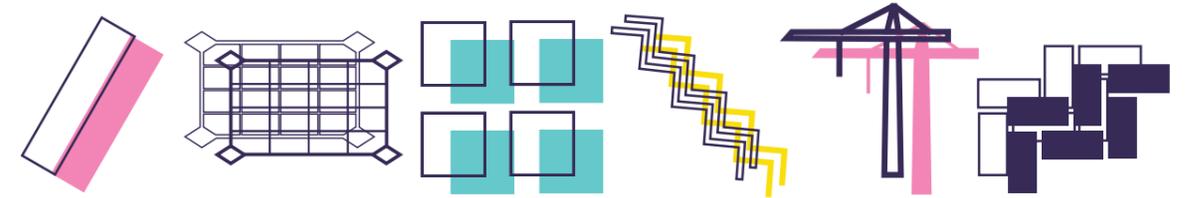
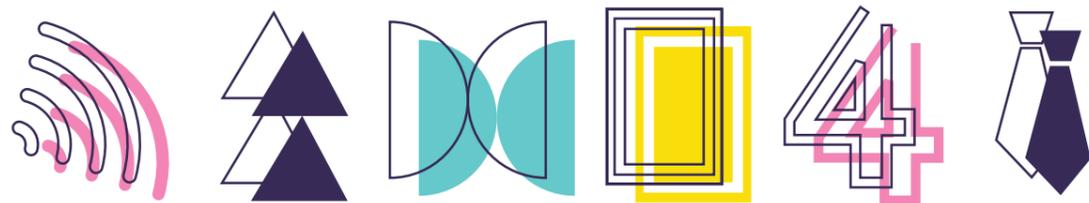
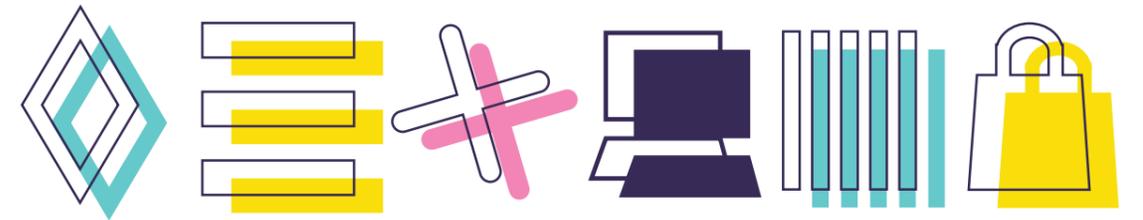
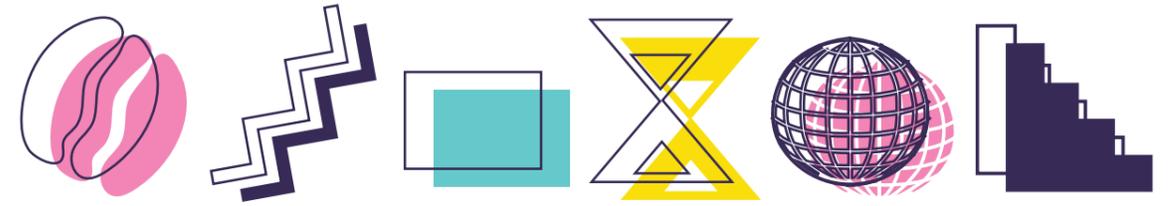
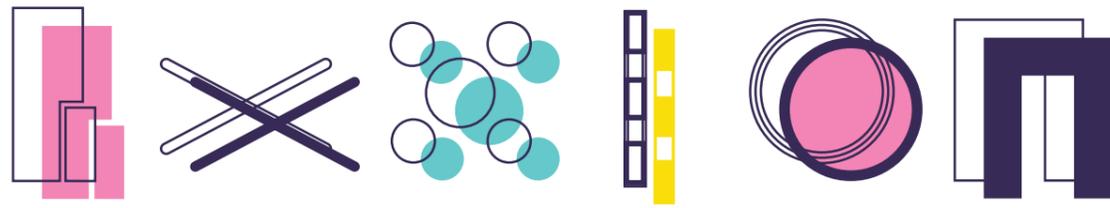
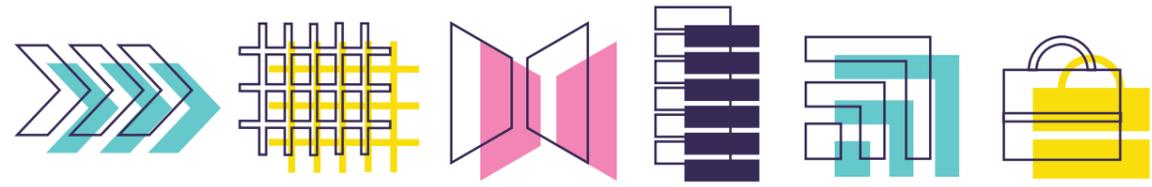


Panneaux signalitiques routiers



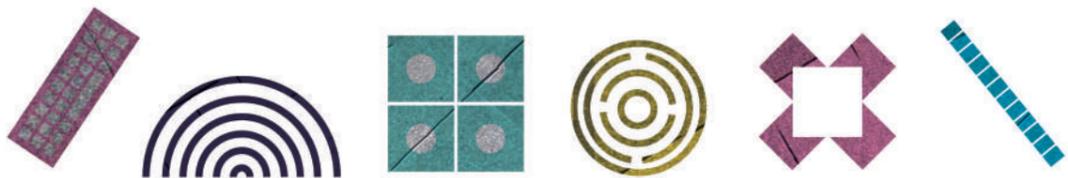
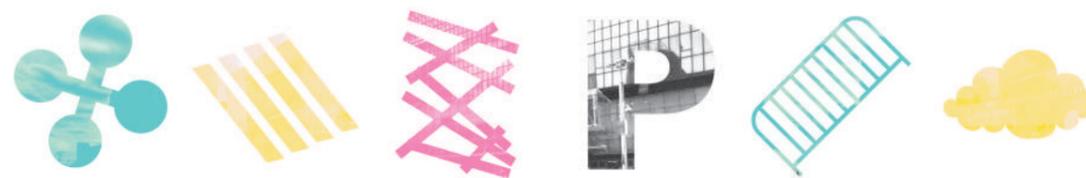
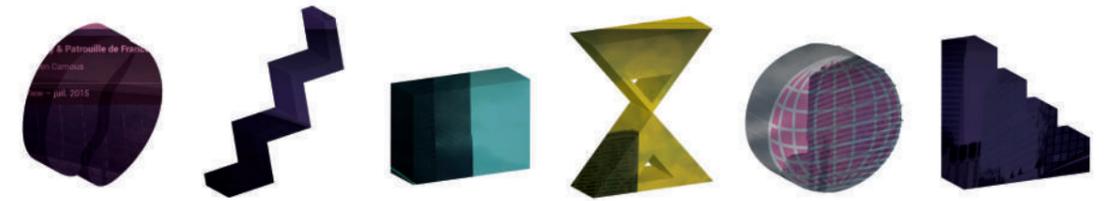
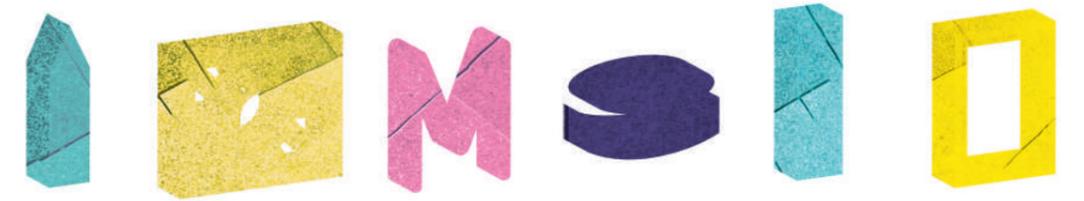
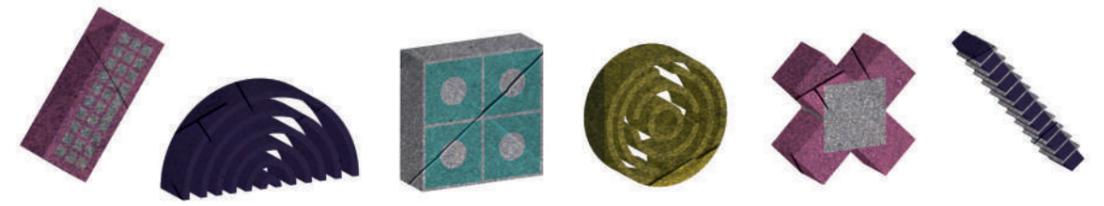
# Déclinaisons et évolutions de la formothèque initiale

inspiration sur la notion de relief / volume

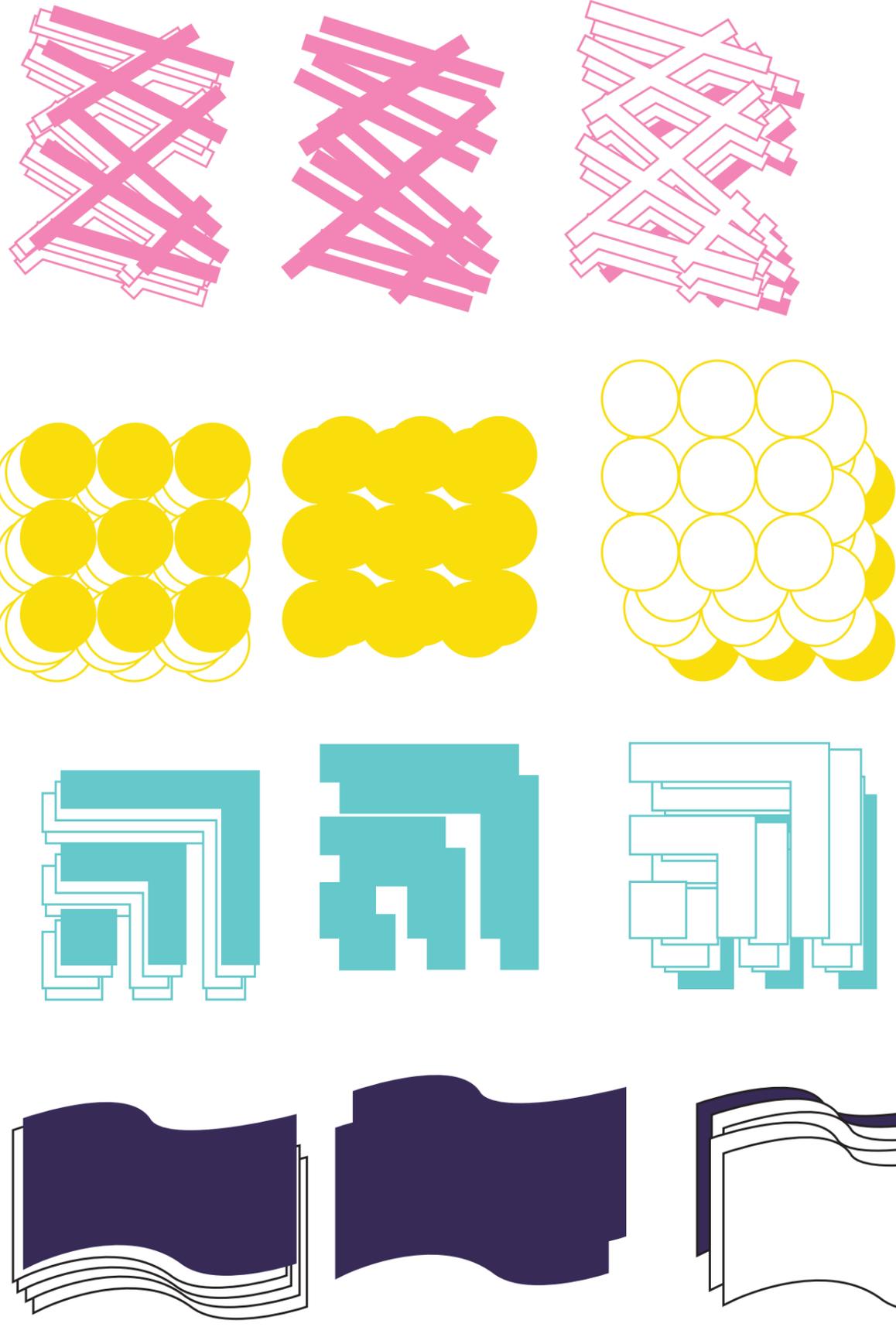
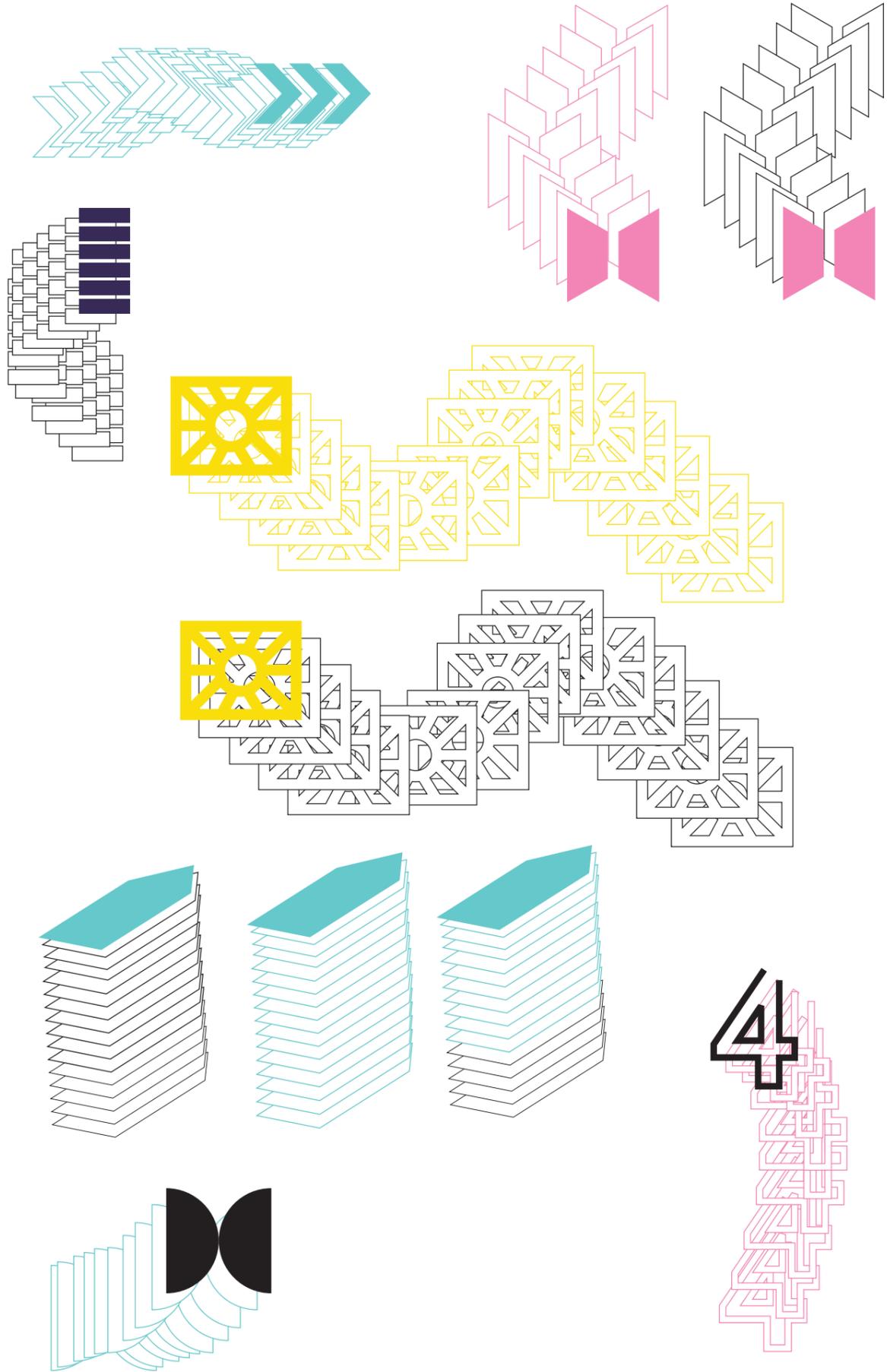




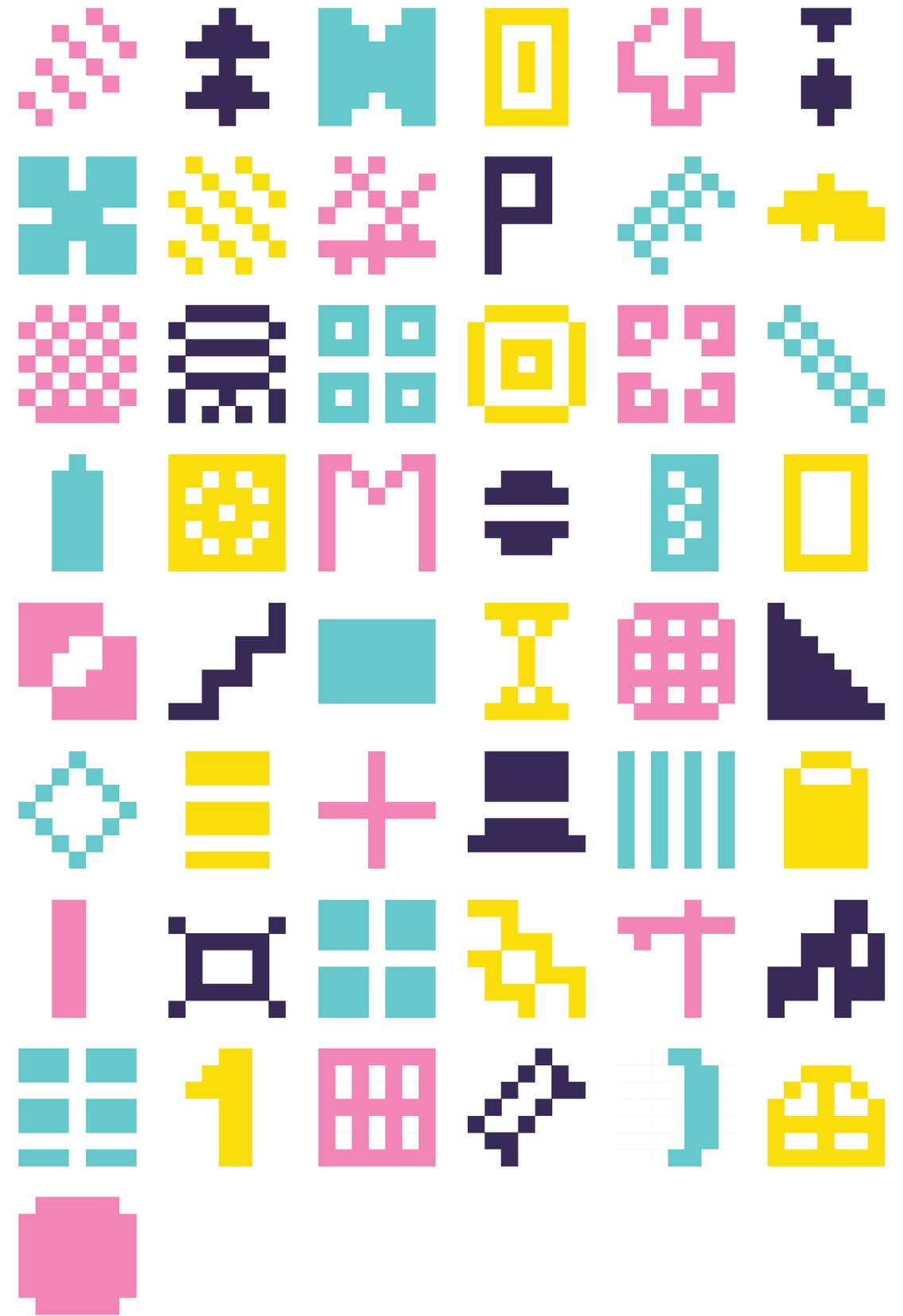
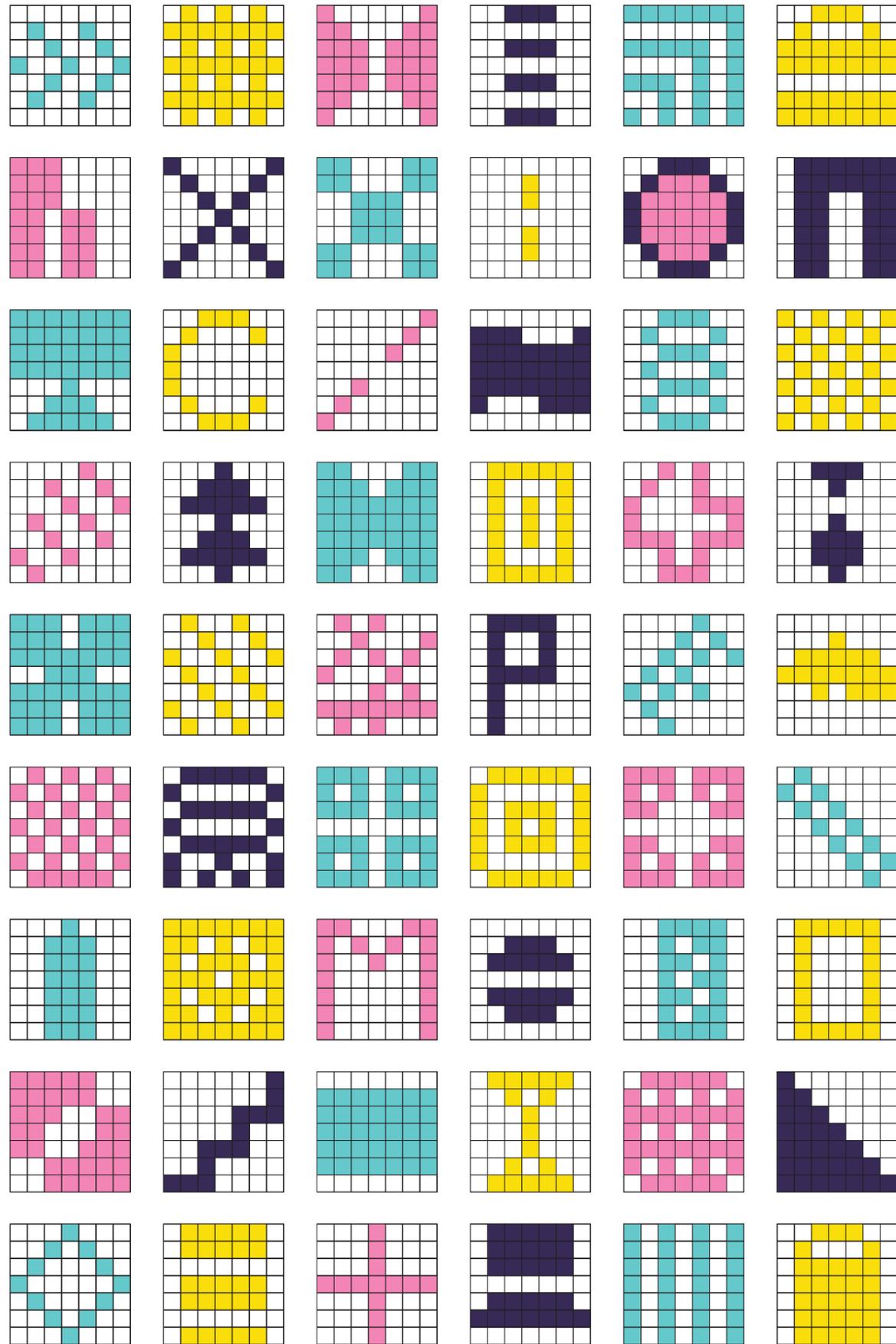
Utilisation de motifs (photos, textures)  
(version avec et sans mise en 3D)



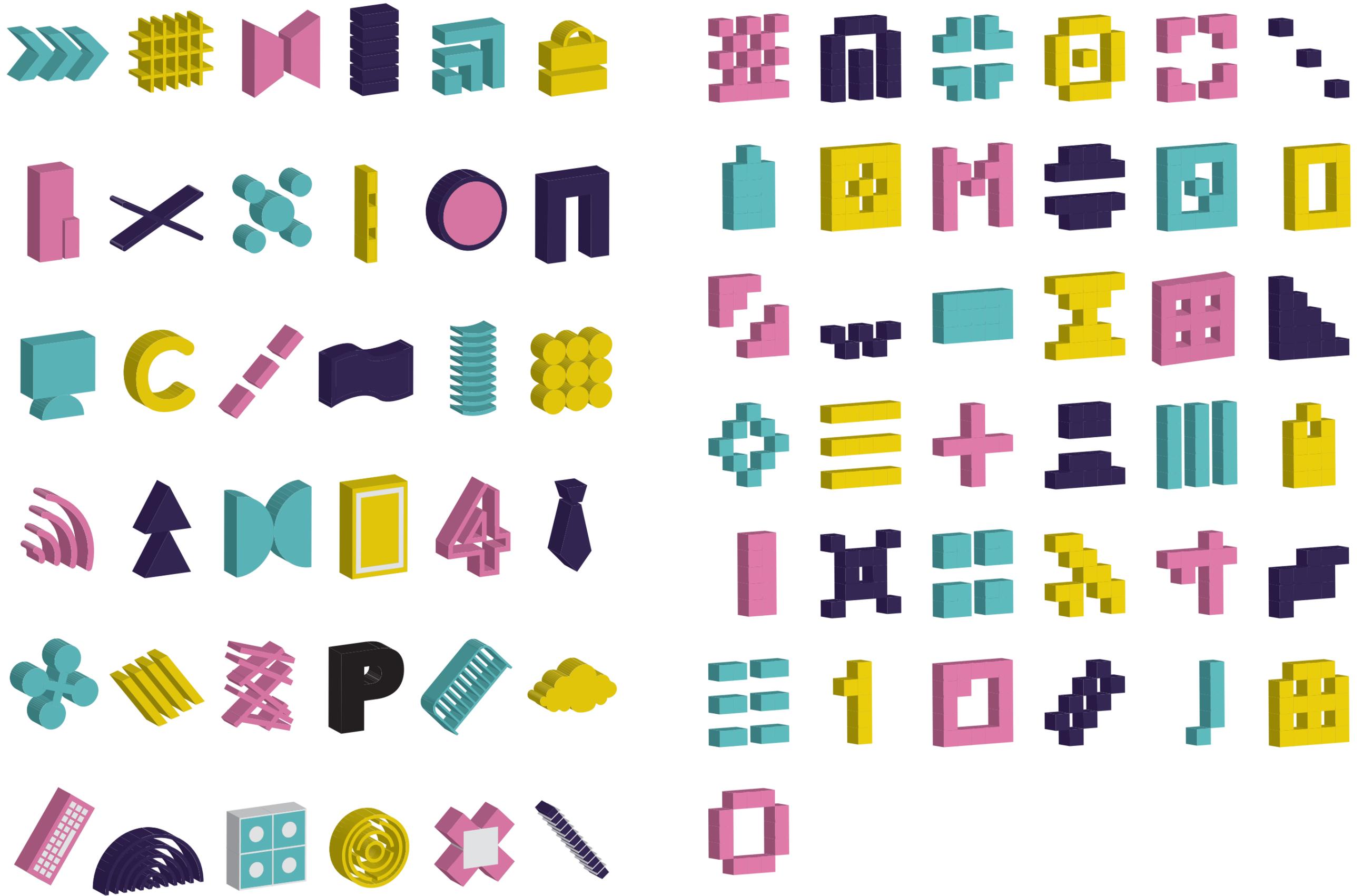
Inspiration sur la notion de relief et des « glitches » sur google maps



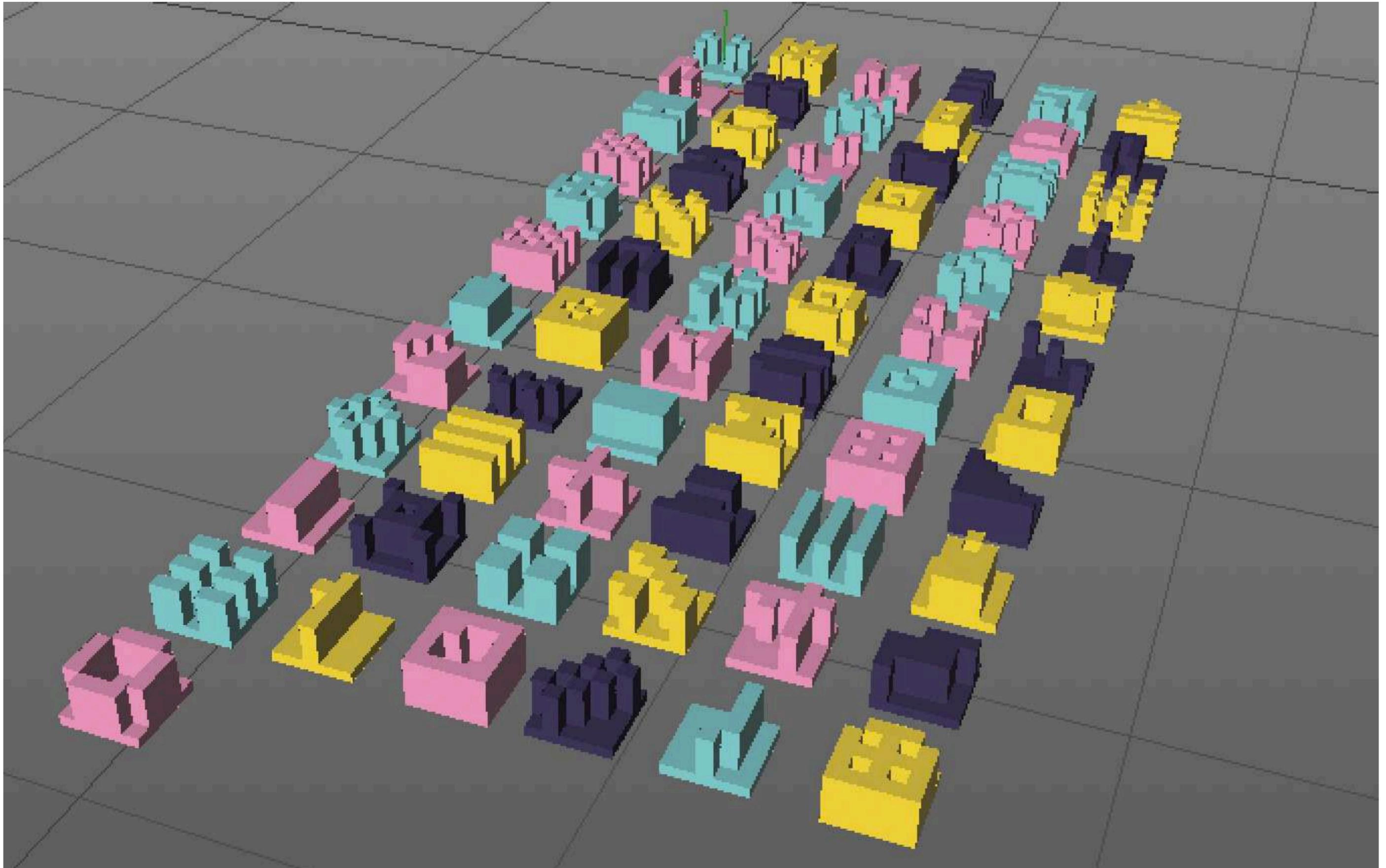
Inspiration sur la notion de grille



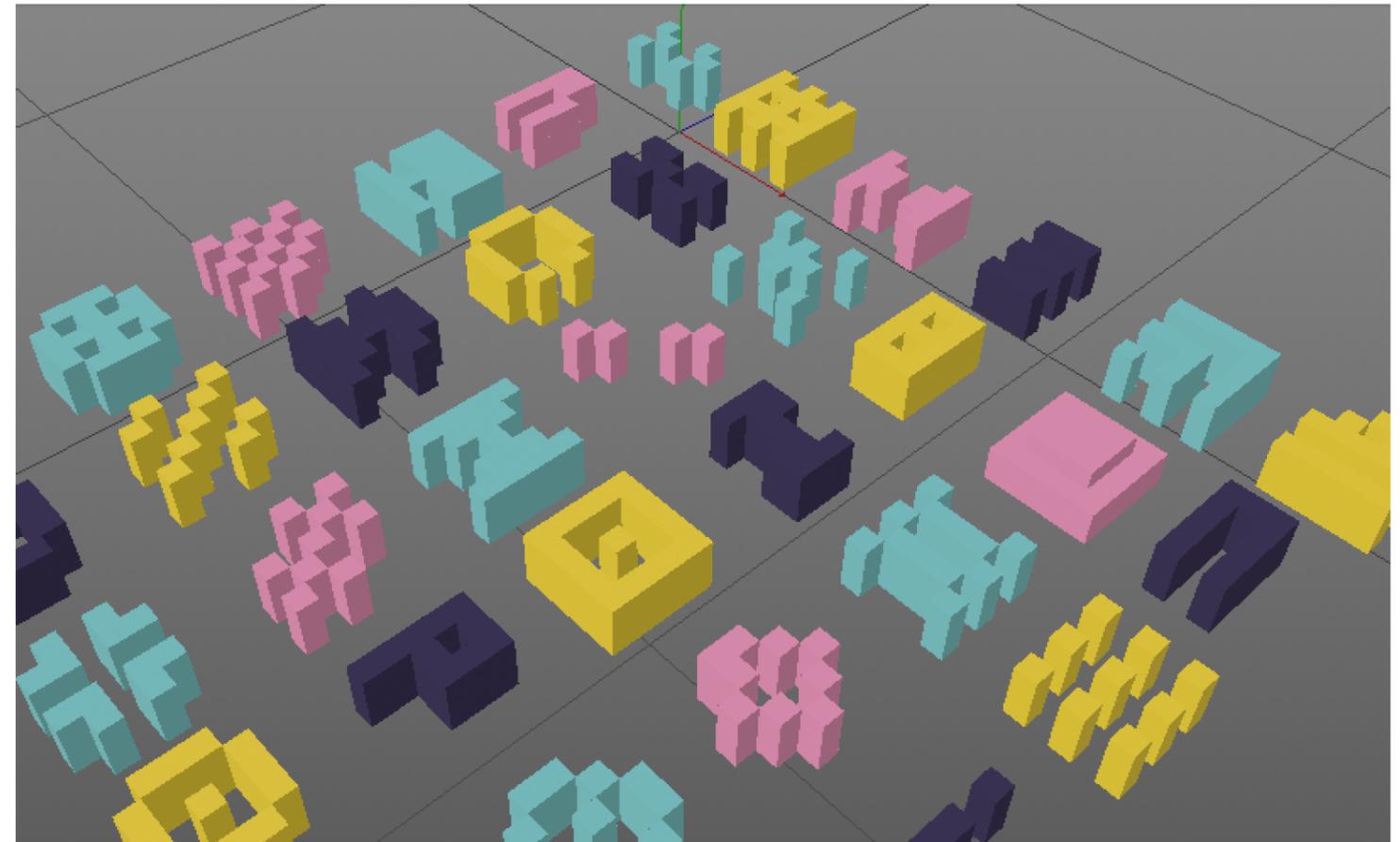
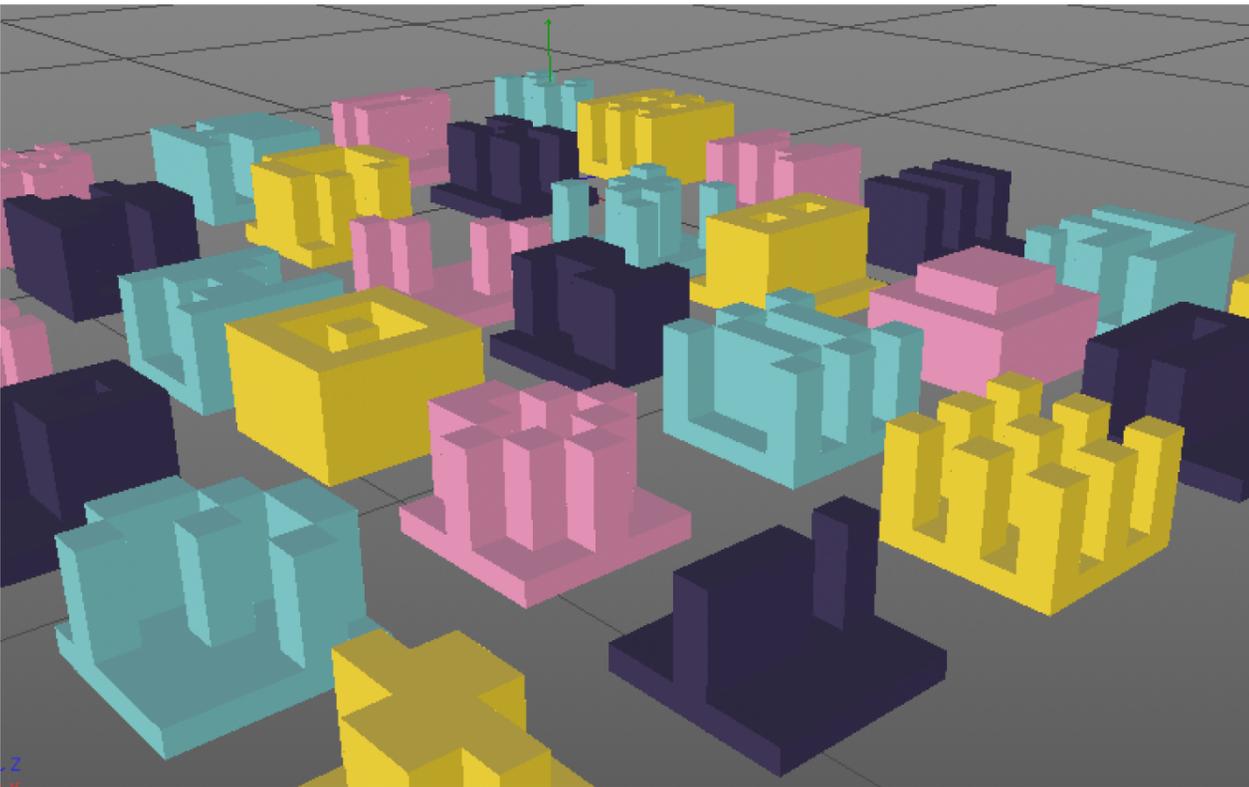
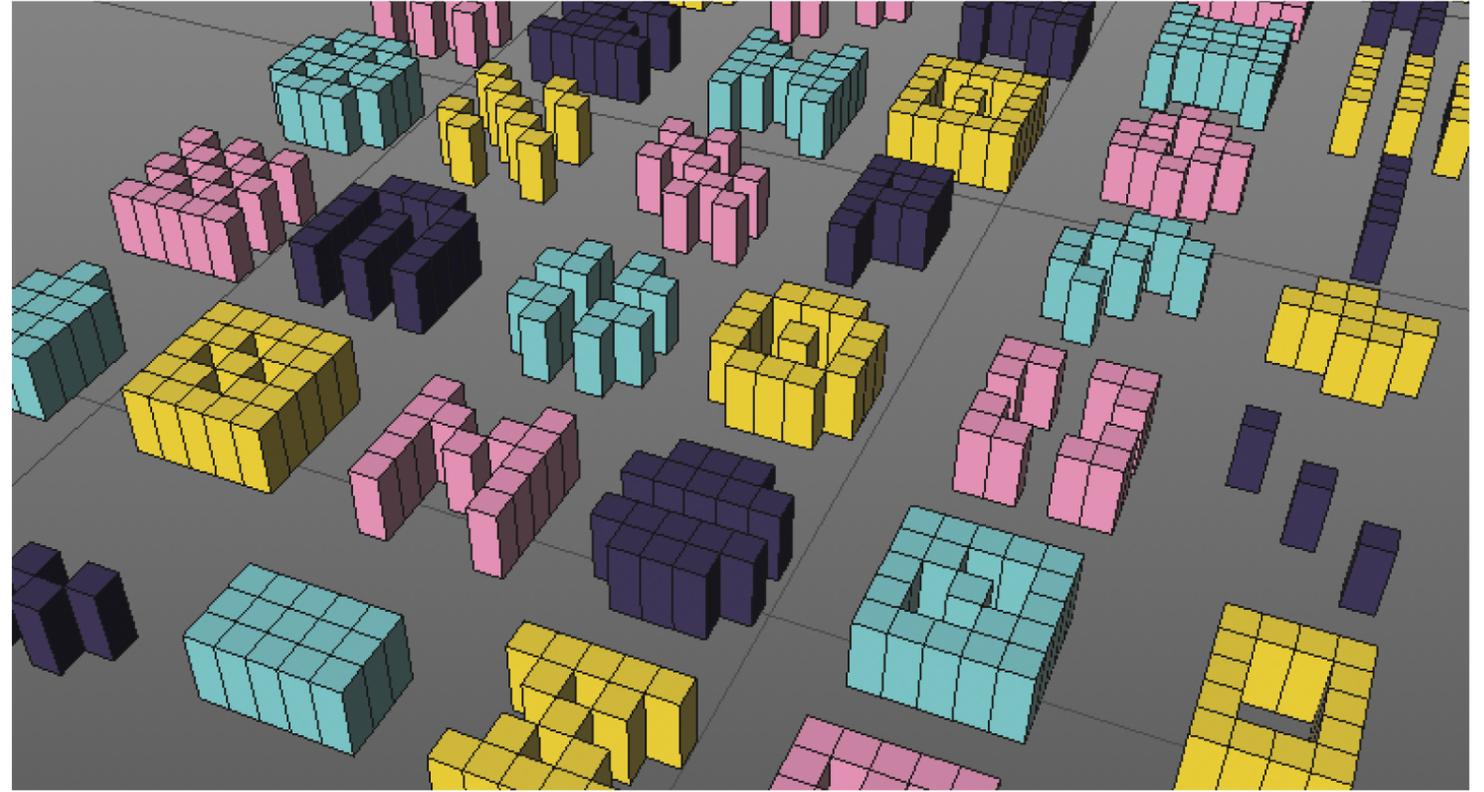
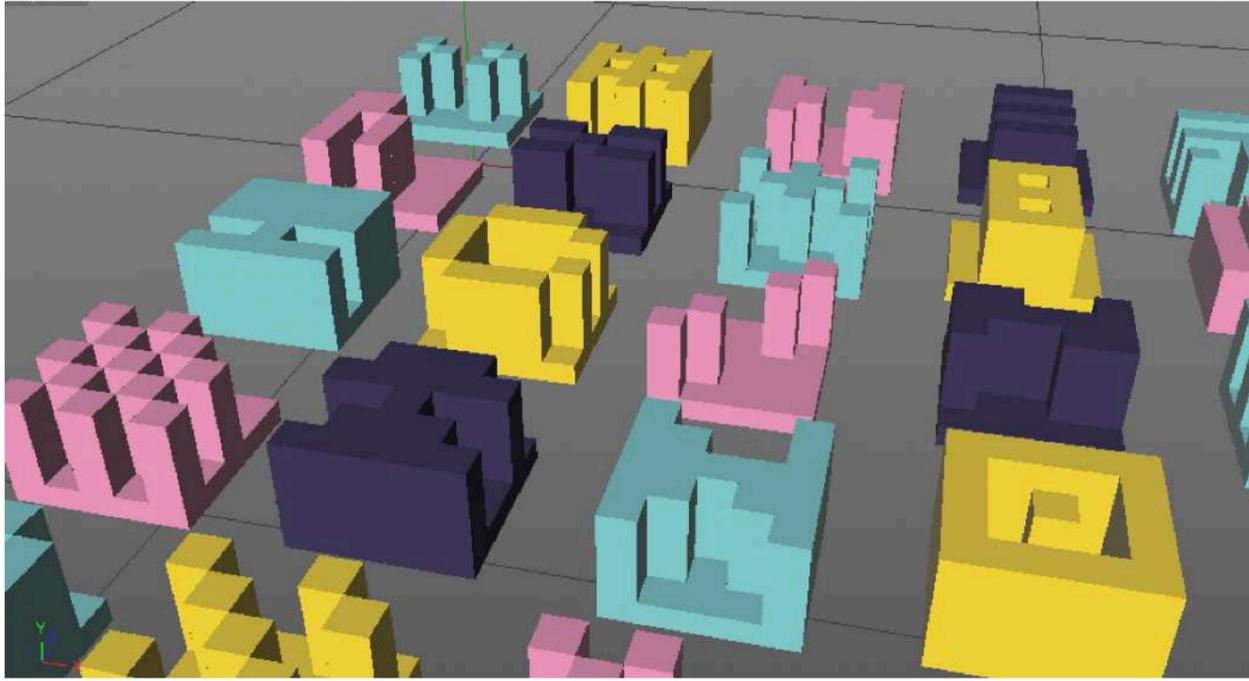
Inspiration sur la notion de relief et de volume



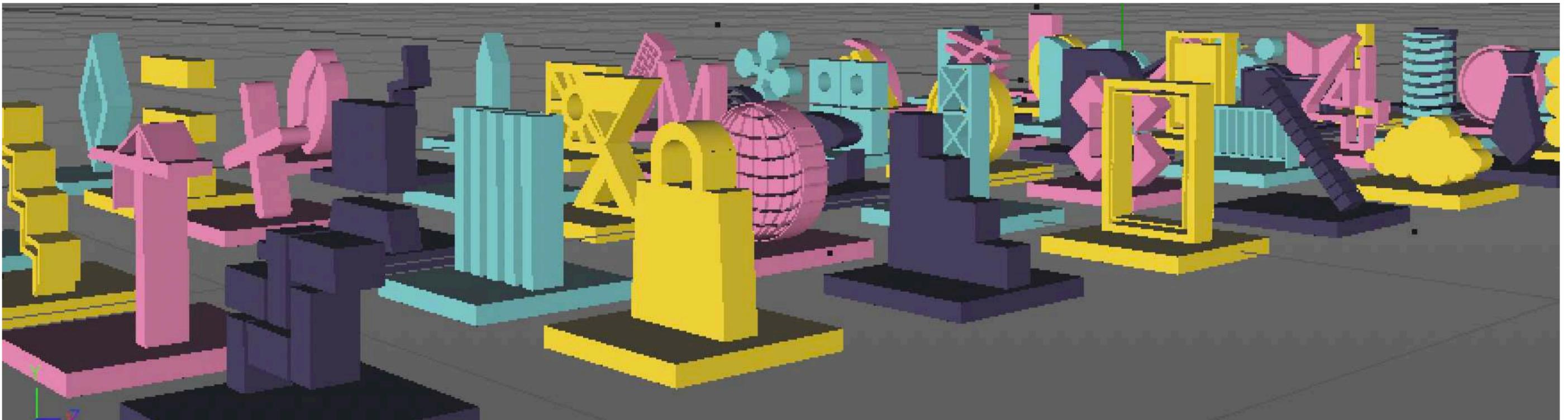
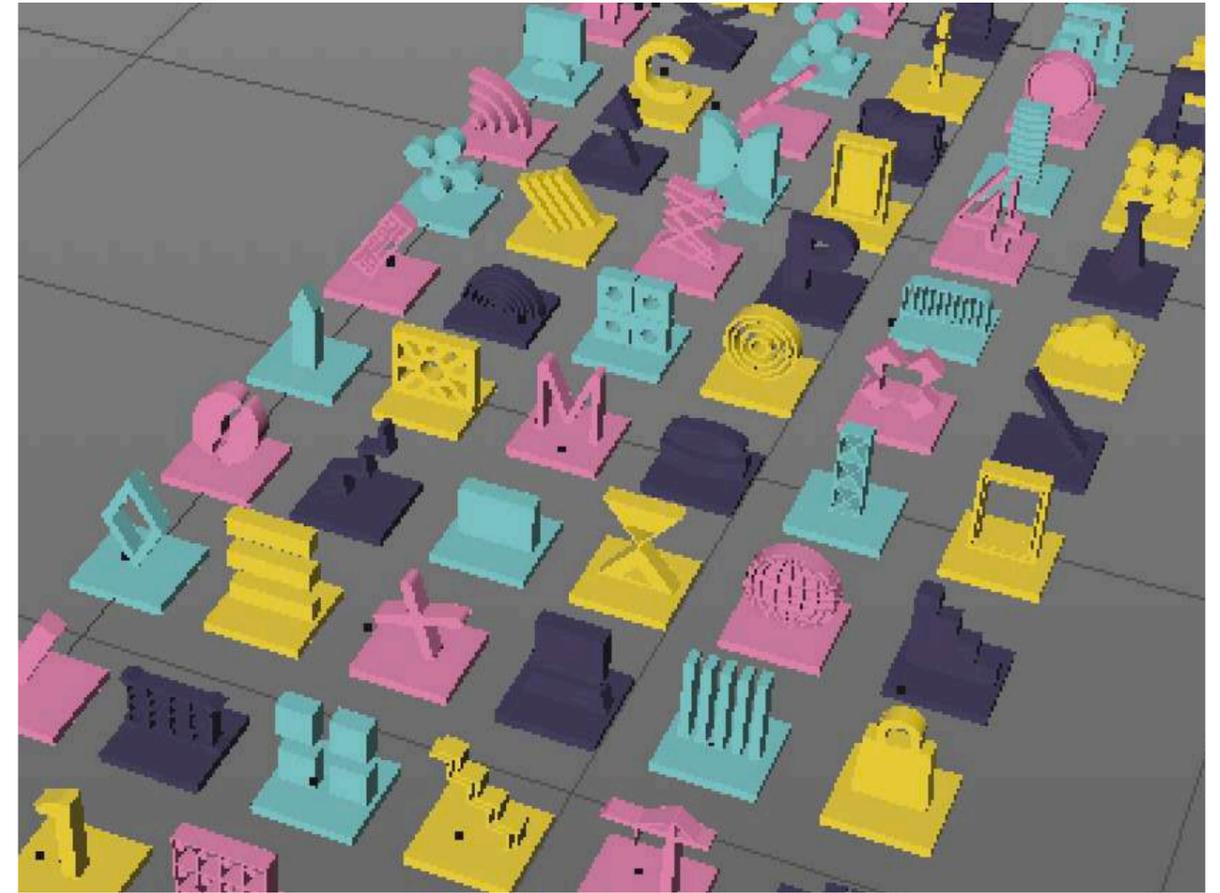
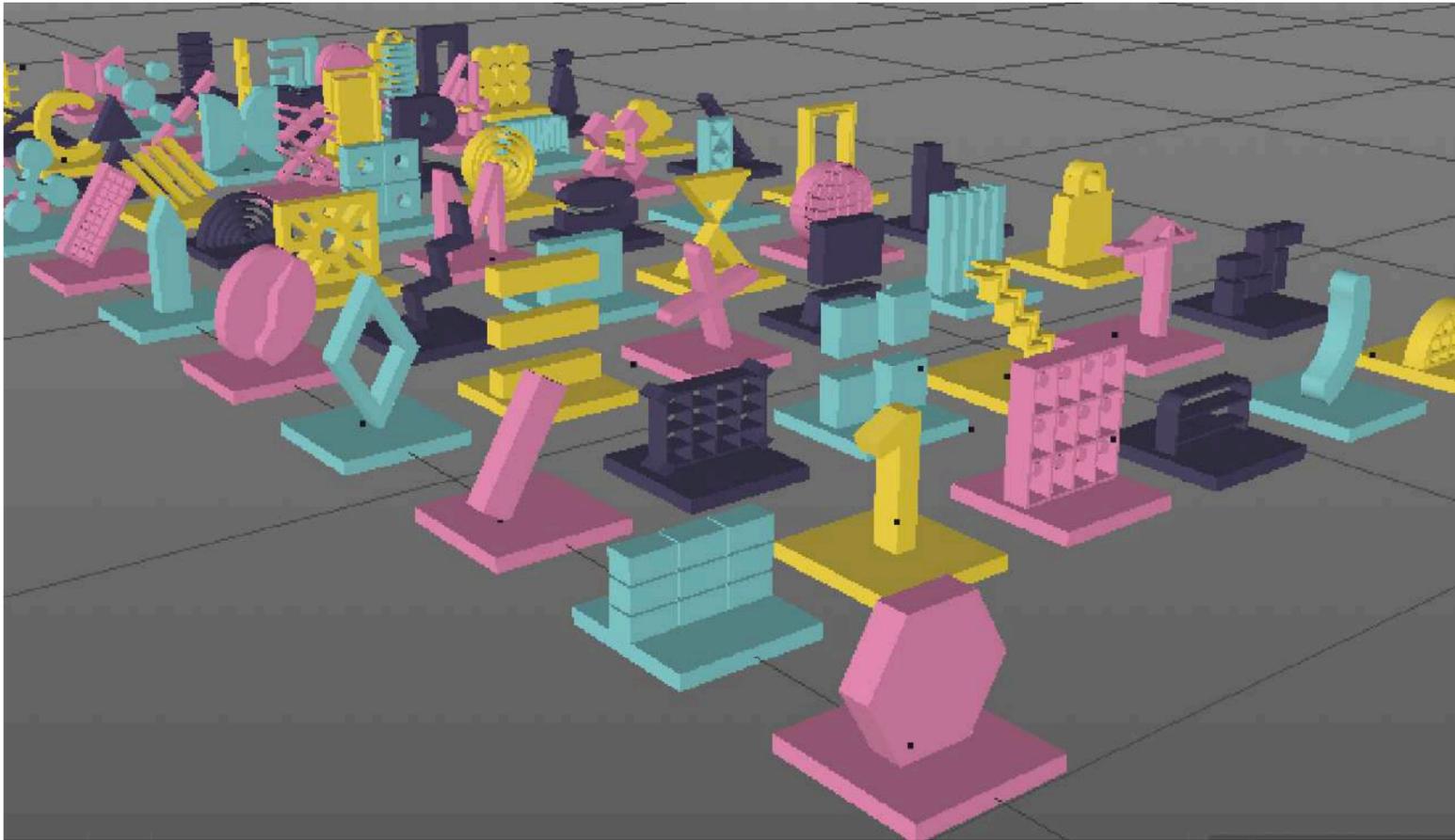
Inspiration sur la notion de relief et de volume



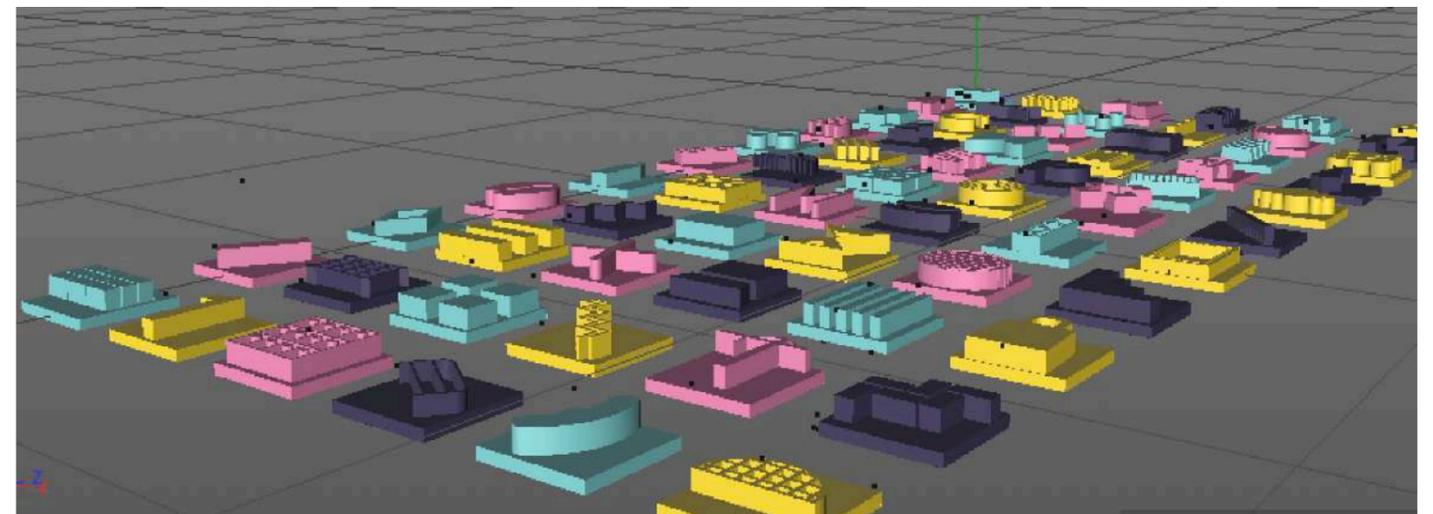
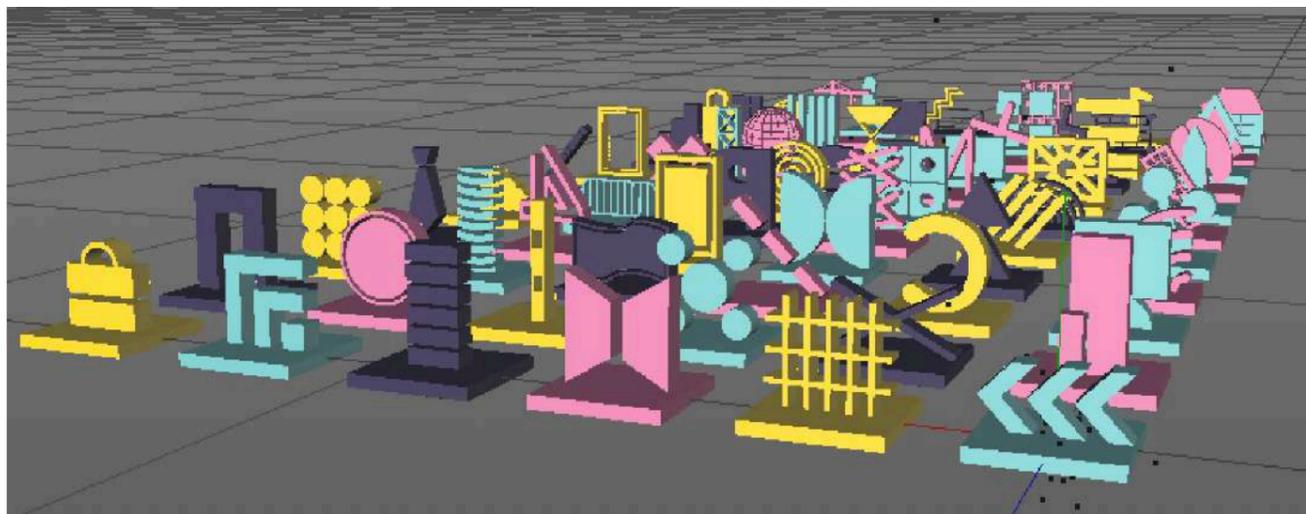
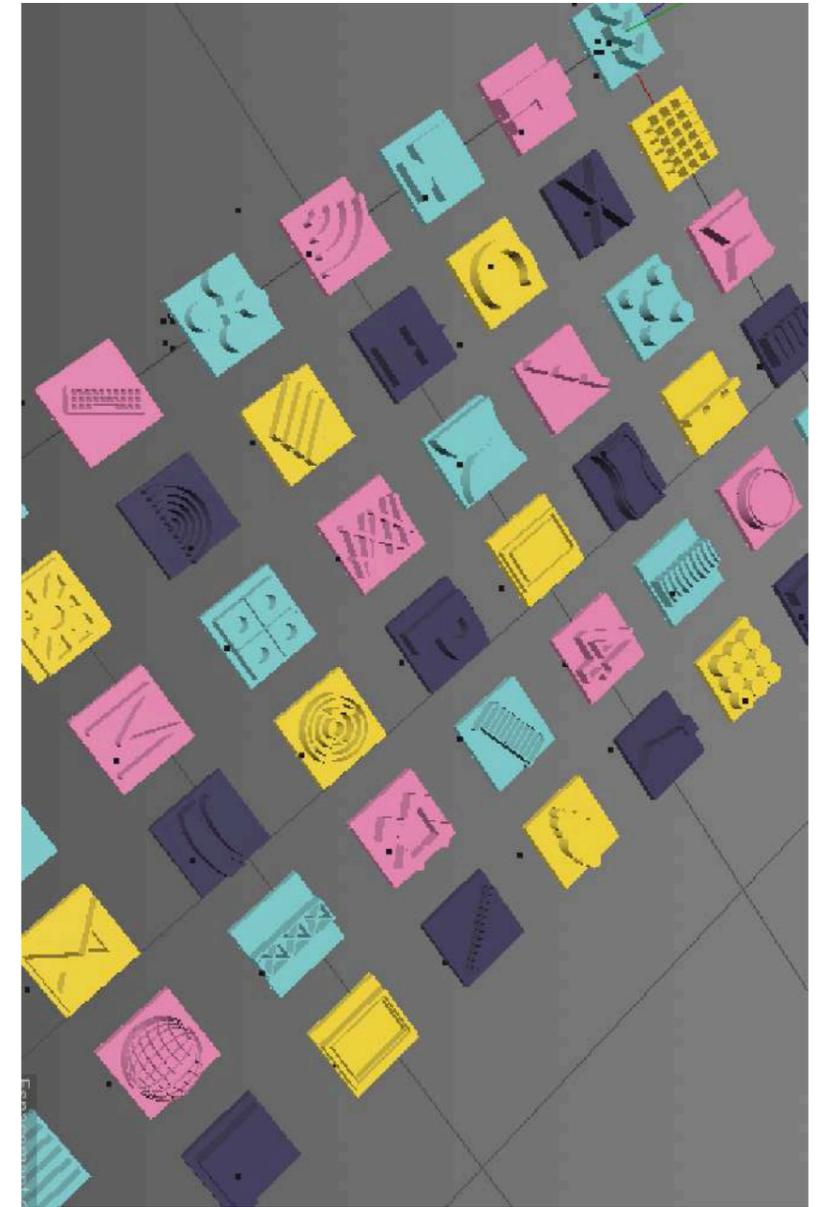
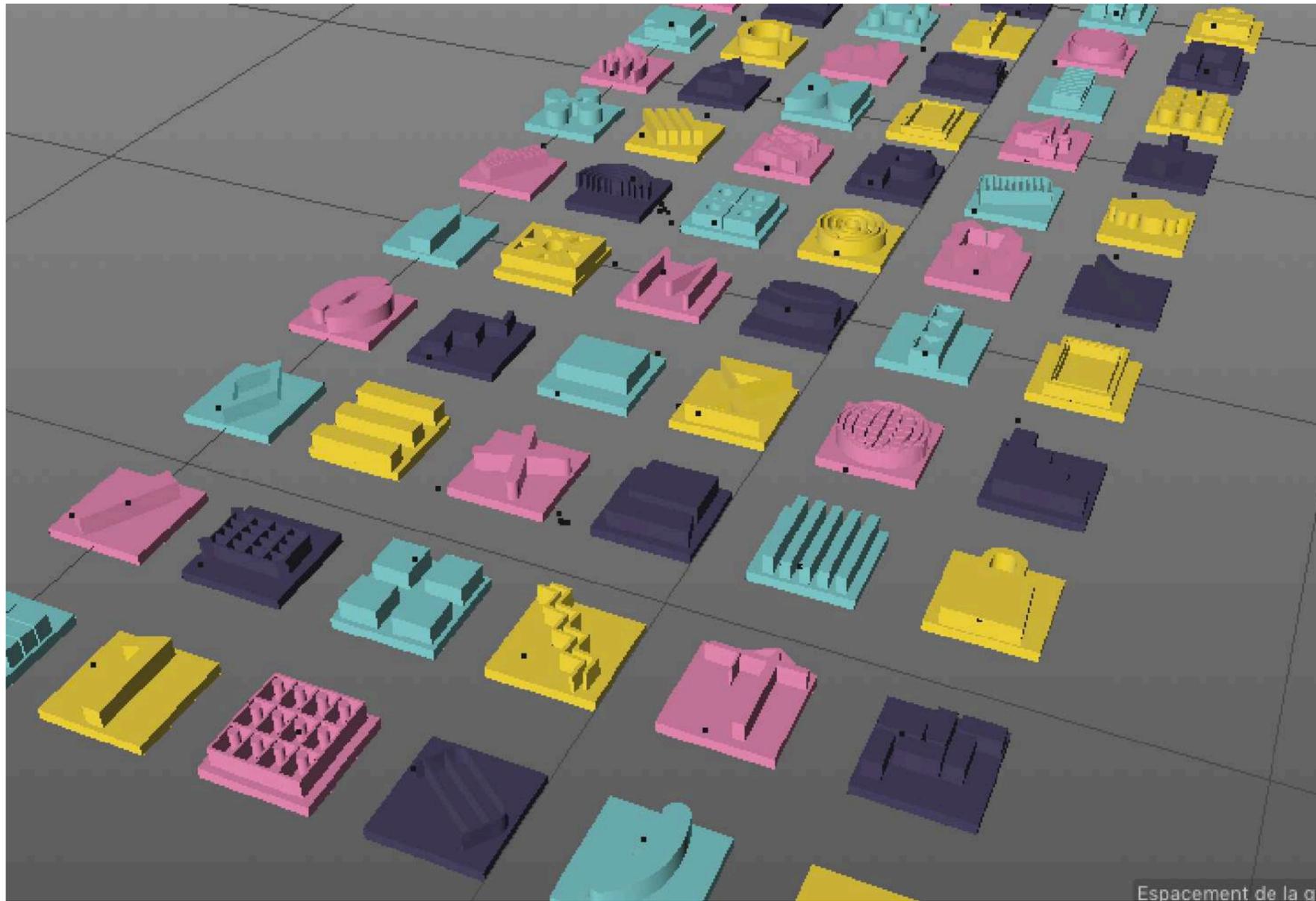
Inspiration sur la notion de relief et de volume



Inspiration sur la notion de relief et de volume

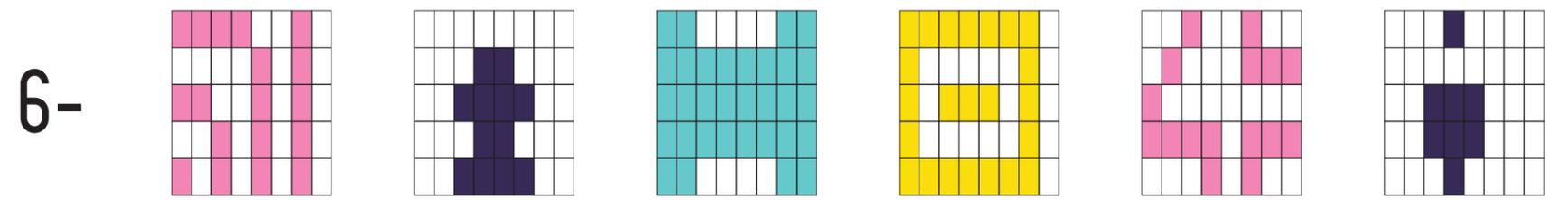
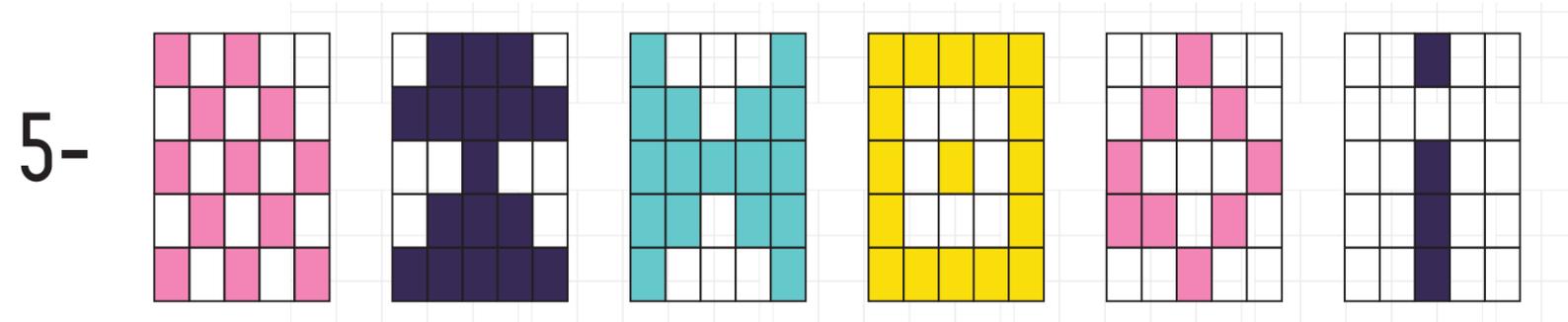
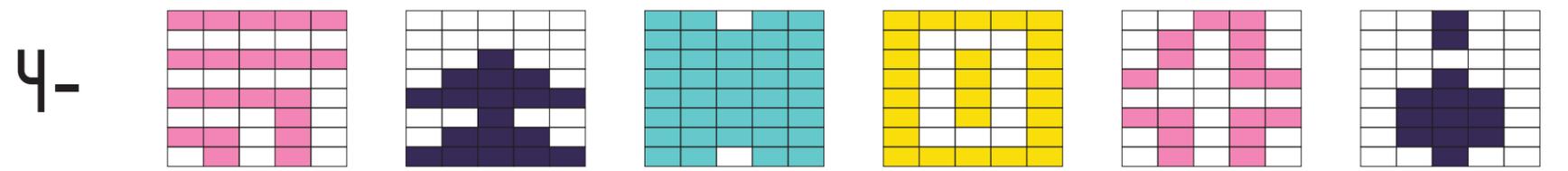
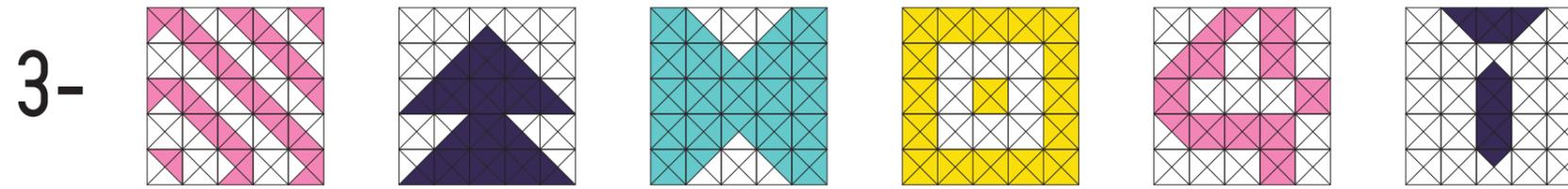
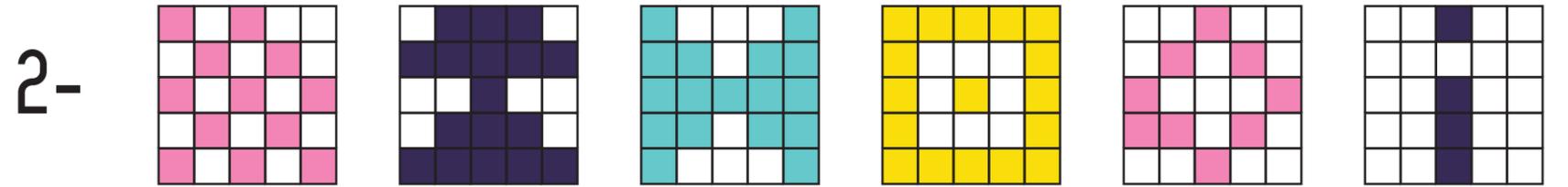
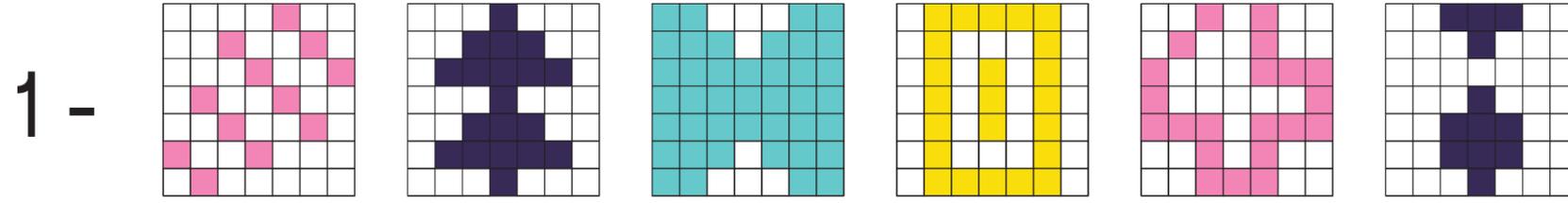


Inspiration sur la notion de relief et de volume

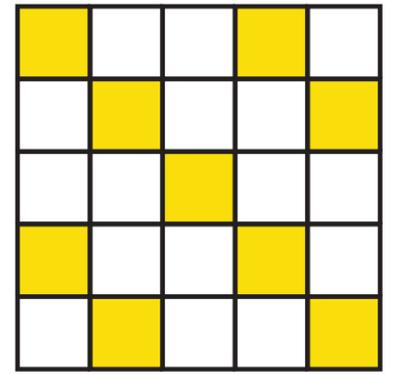


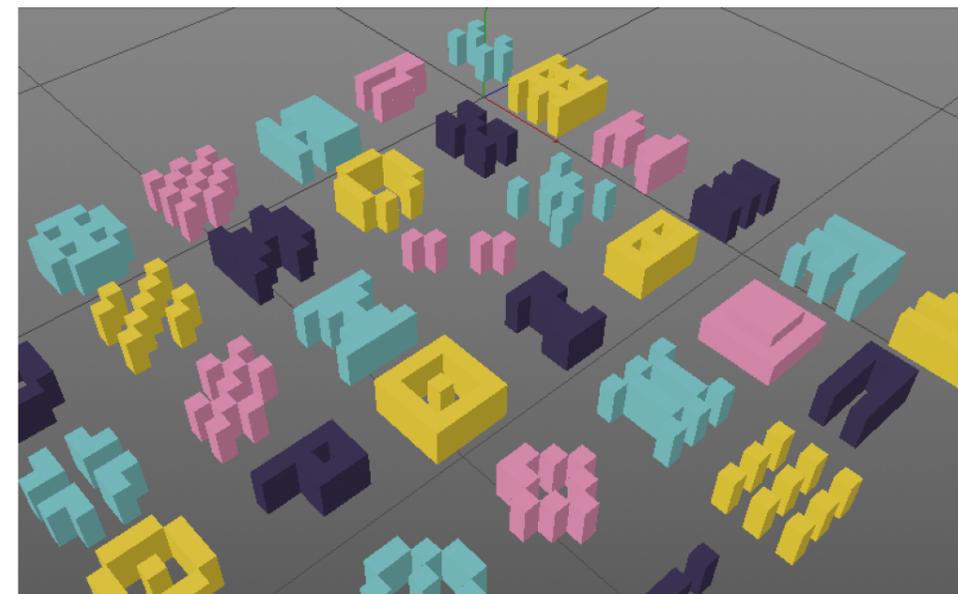
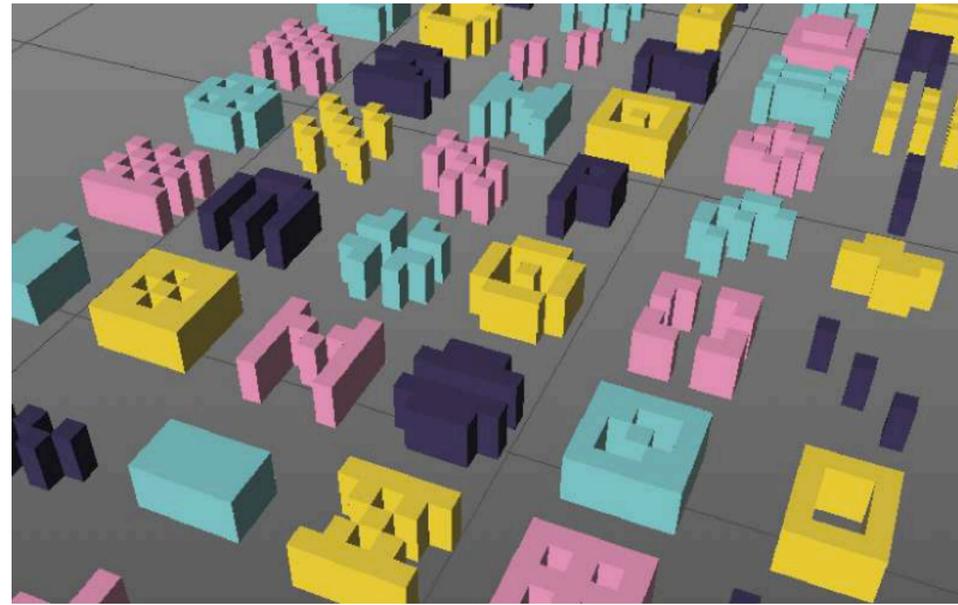
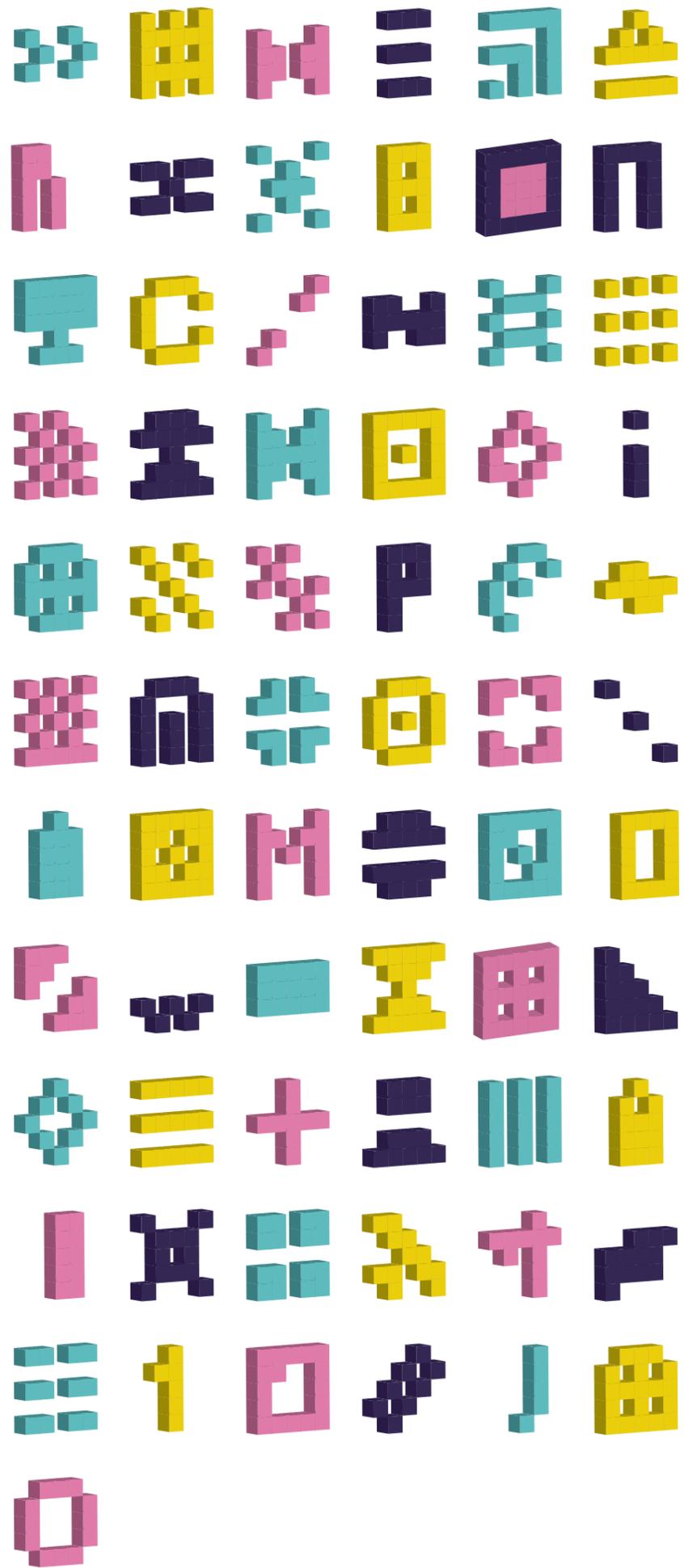
> Choix final : Formothèque sous le principe de la grille (avec ou sans utilisation de la 3D / mise en volume)

Recherches et tests de différentes grilles



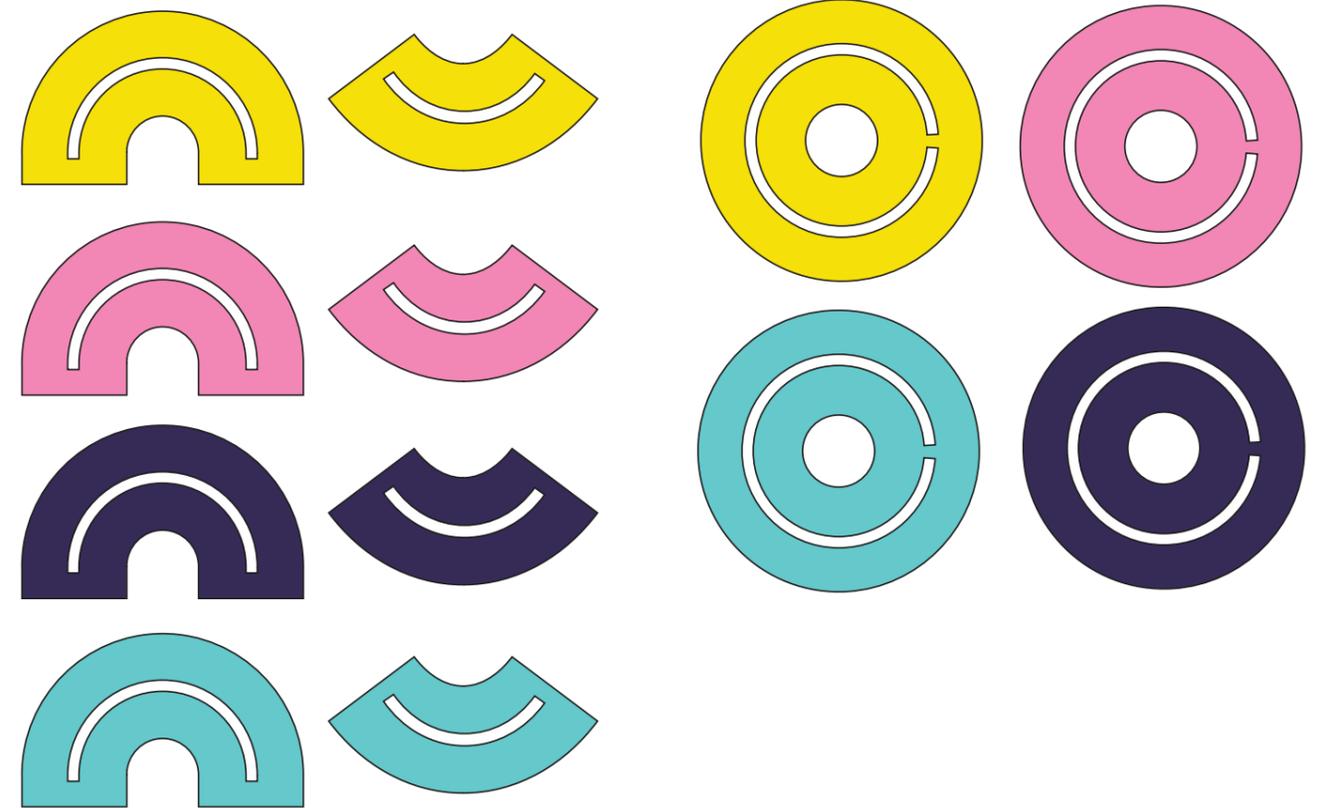
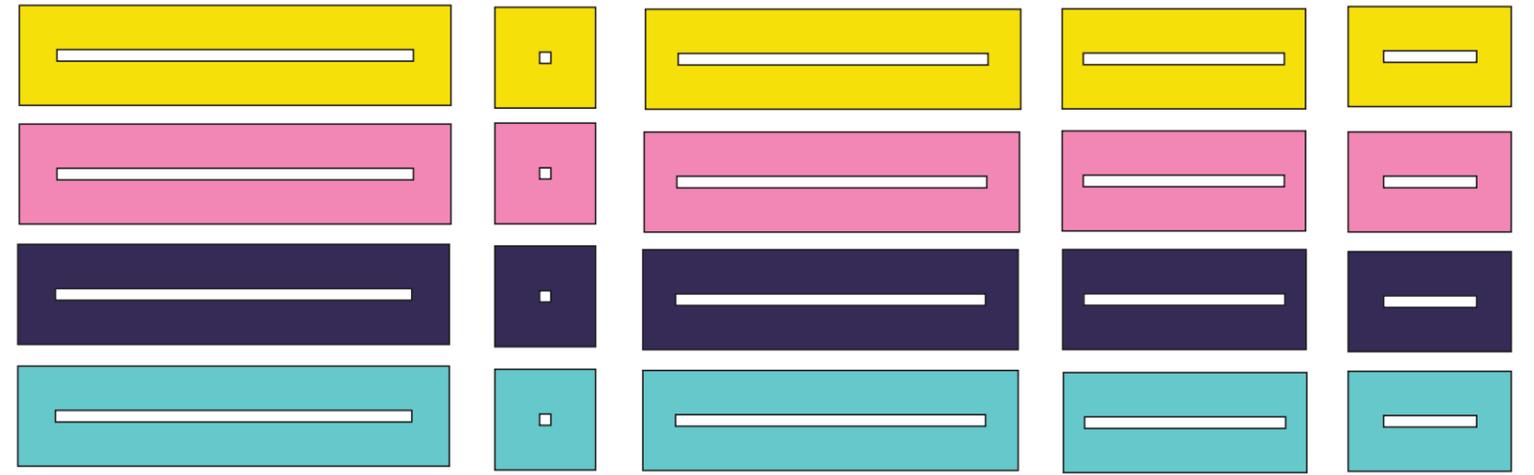
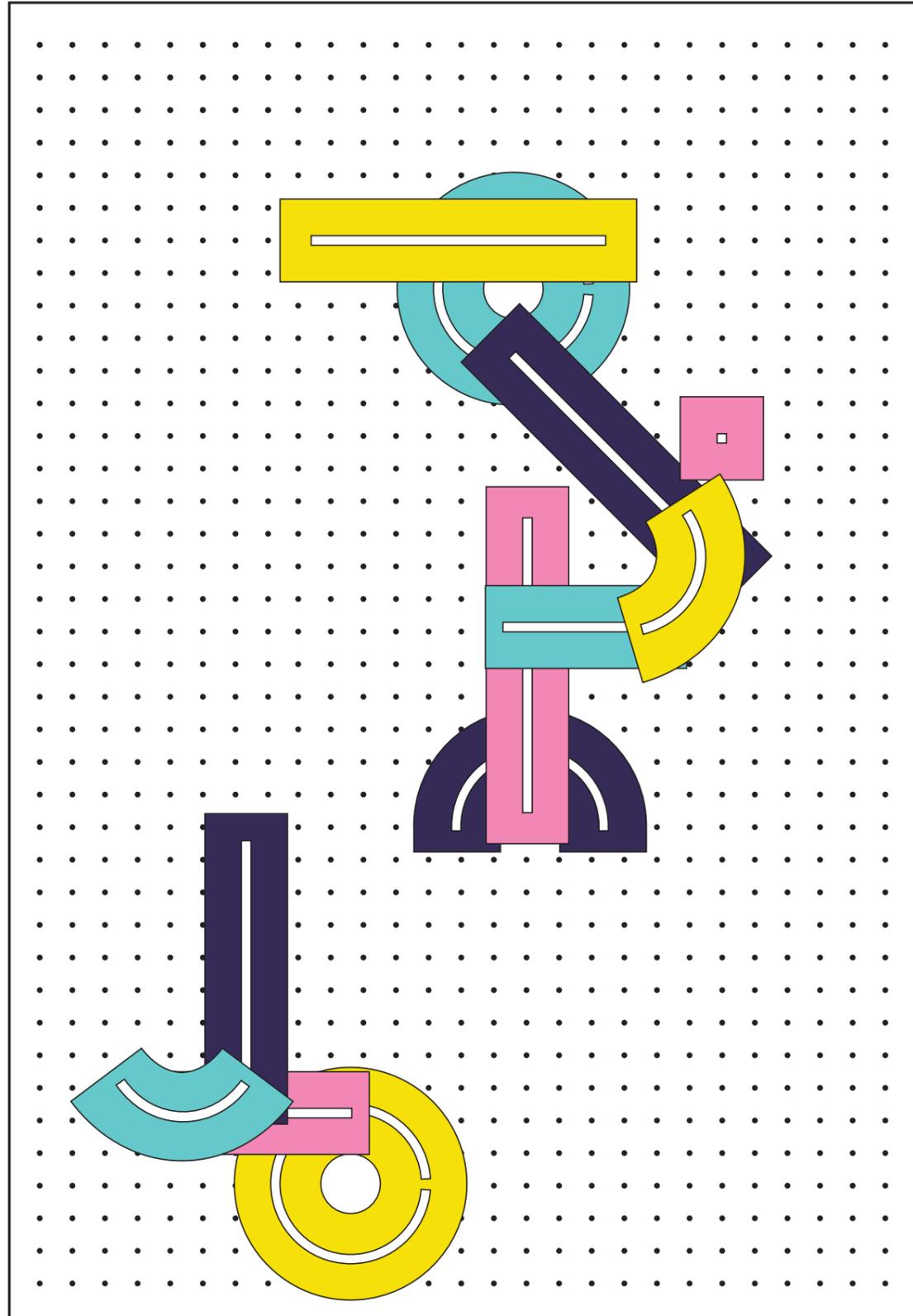
> Choix final : Grille n°2 qui s'harmonise davantage dans l'espace du quartier de la défense, qui a un visuel plus harmonieux, et qui produit des symboles lisibles



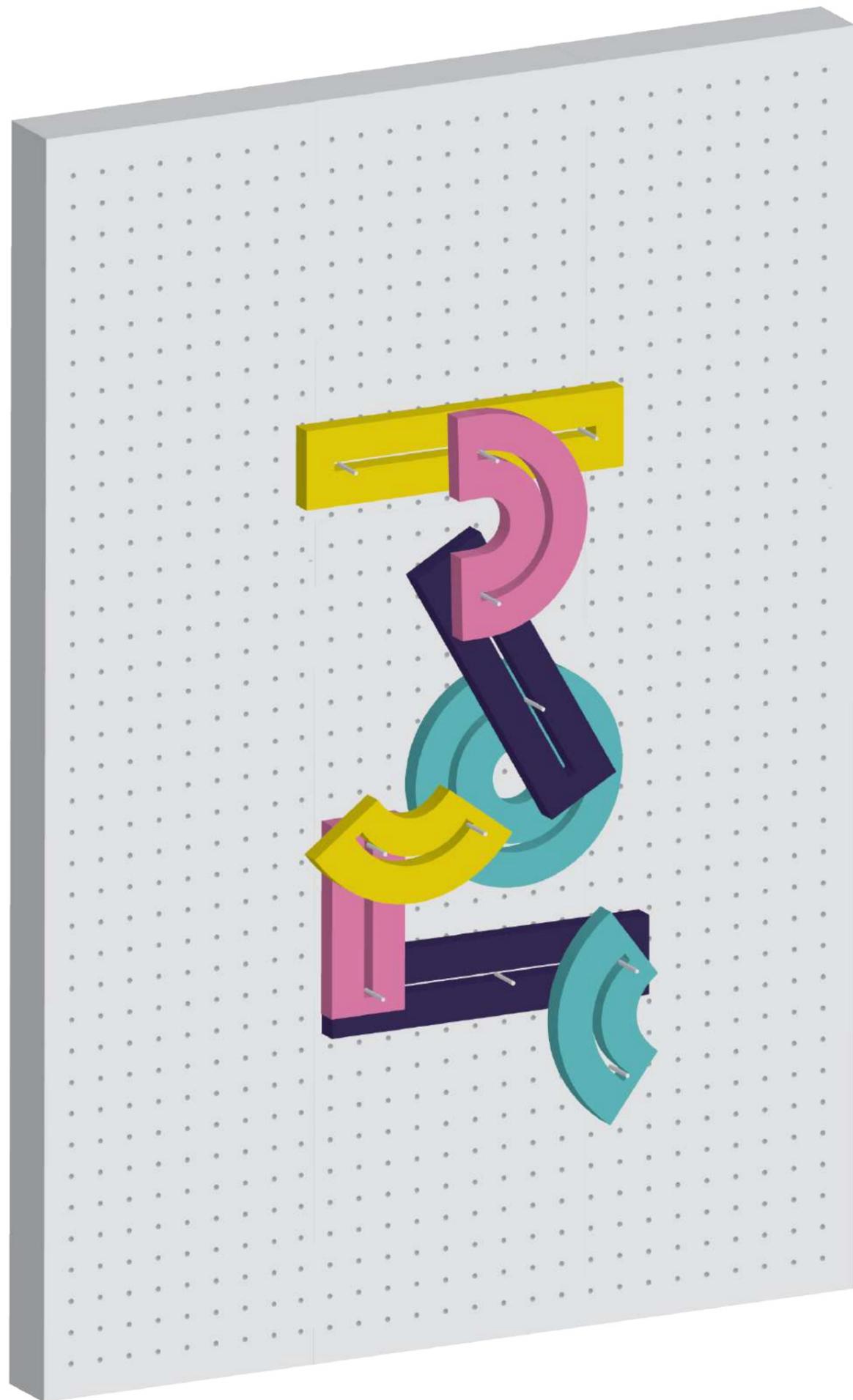


> Les dispositifs ludiques

Jeu créatif à modules



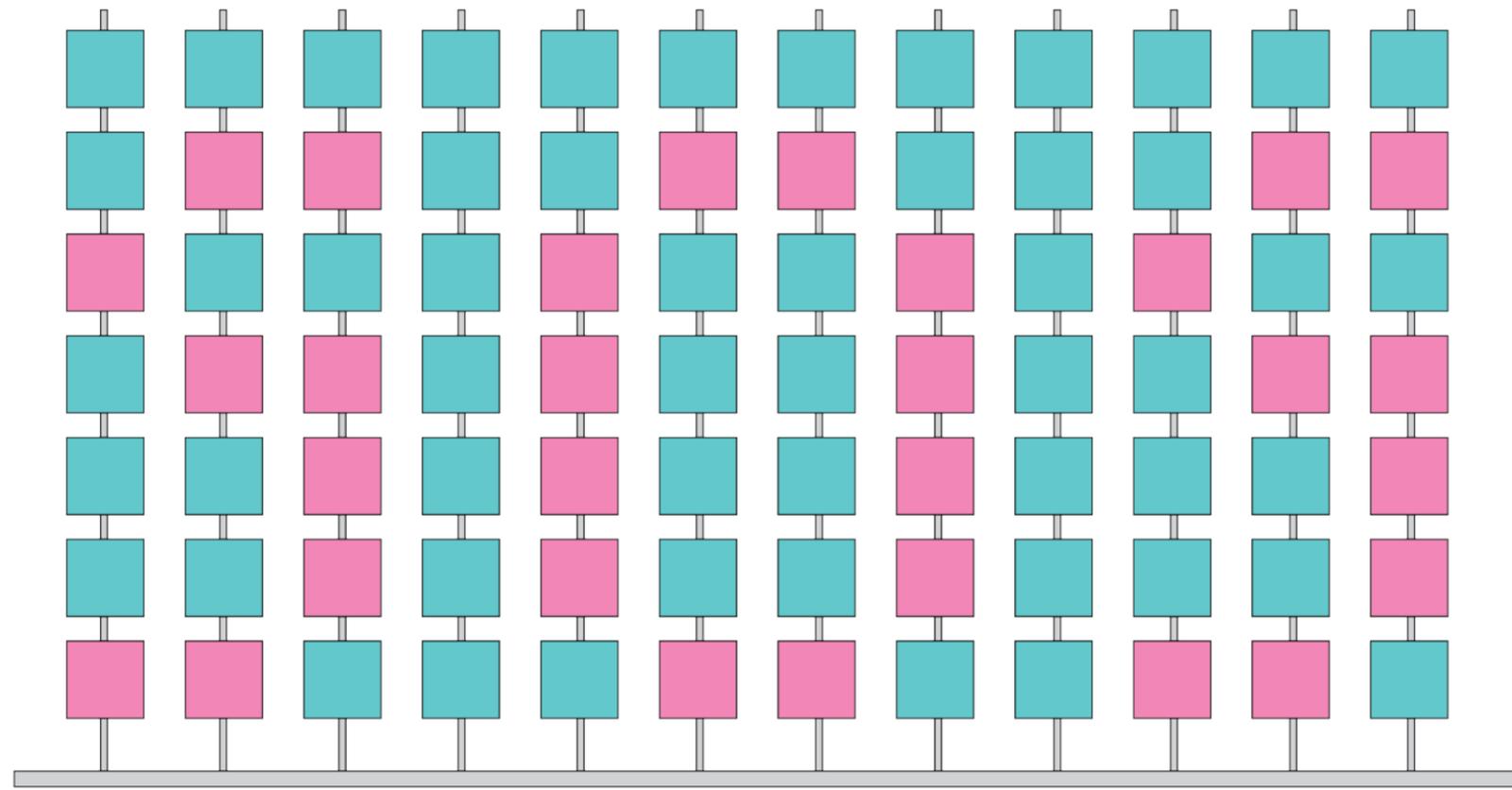
○ petits tubes à placer dans les trous pour positionner les modules sur le support



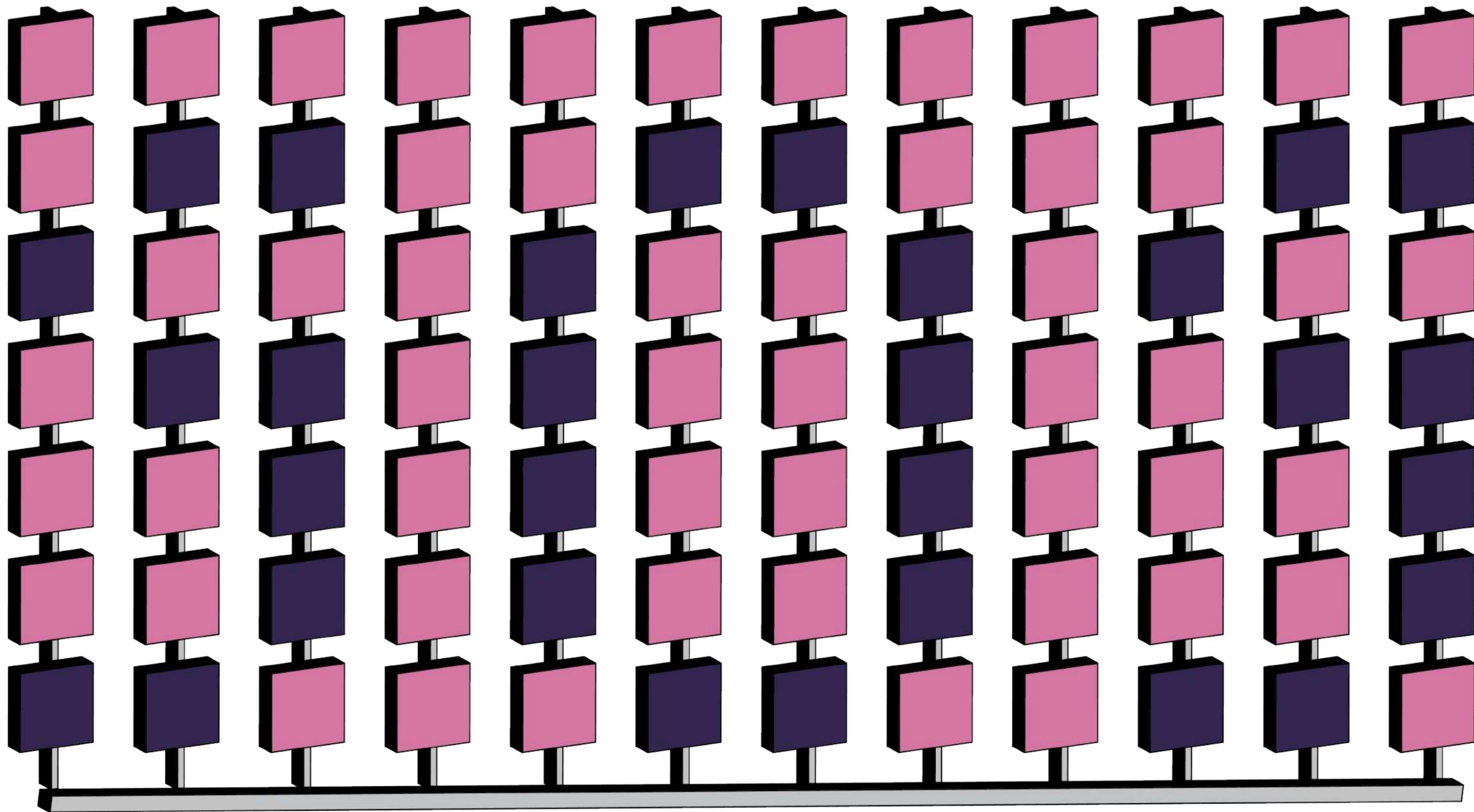
Début de conception avec des paravents, repeints en blanc, qui seront perforés

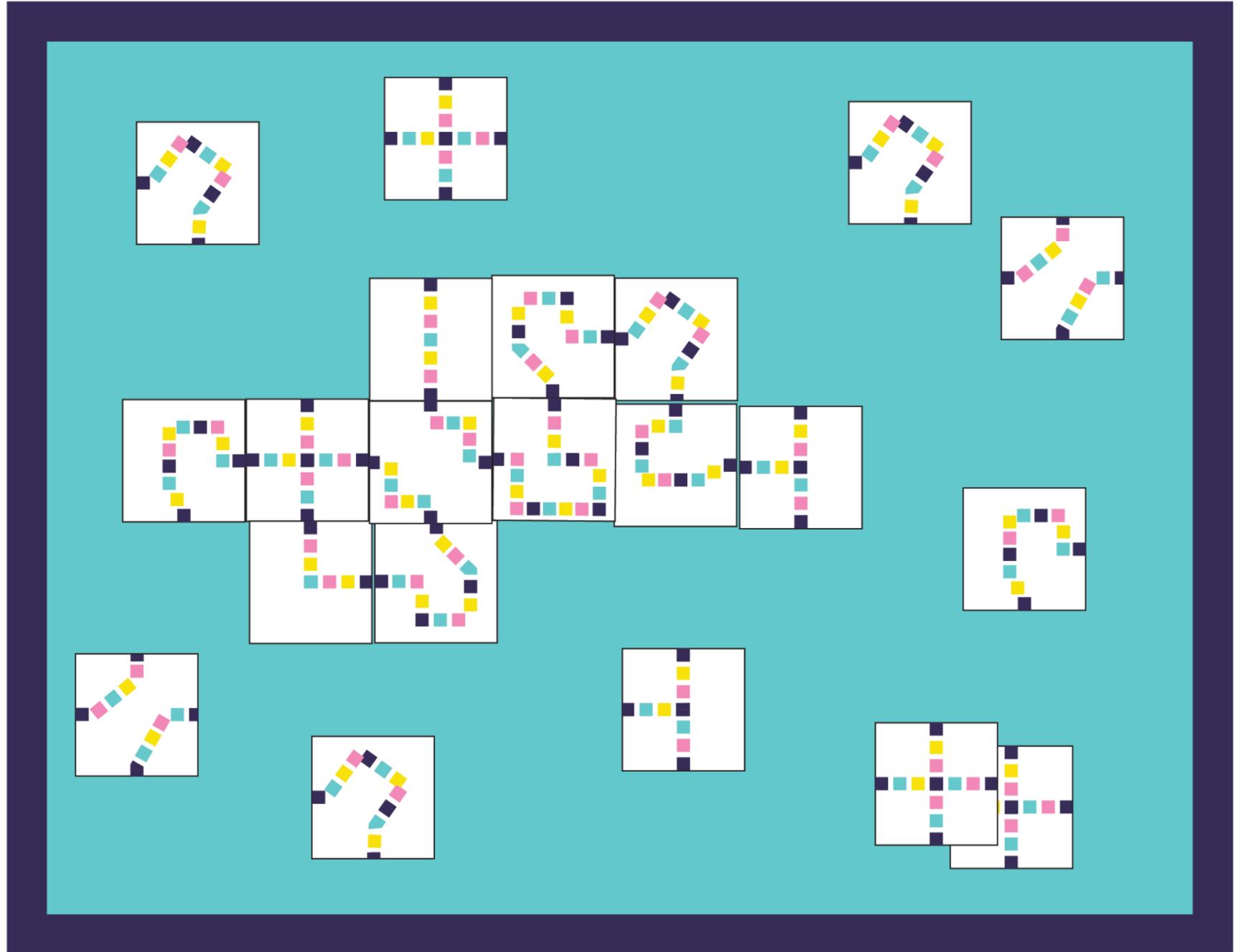
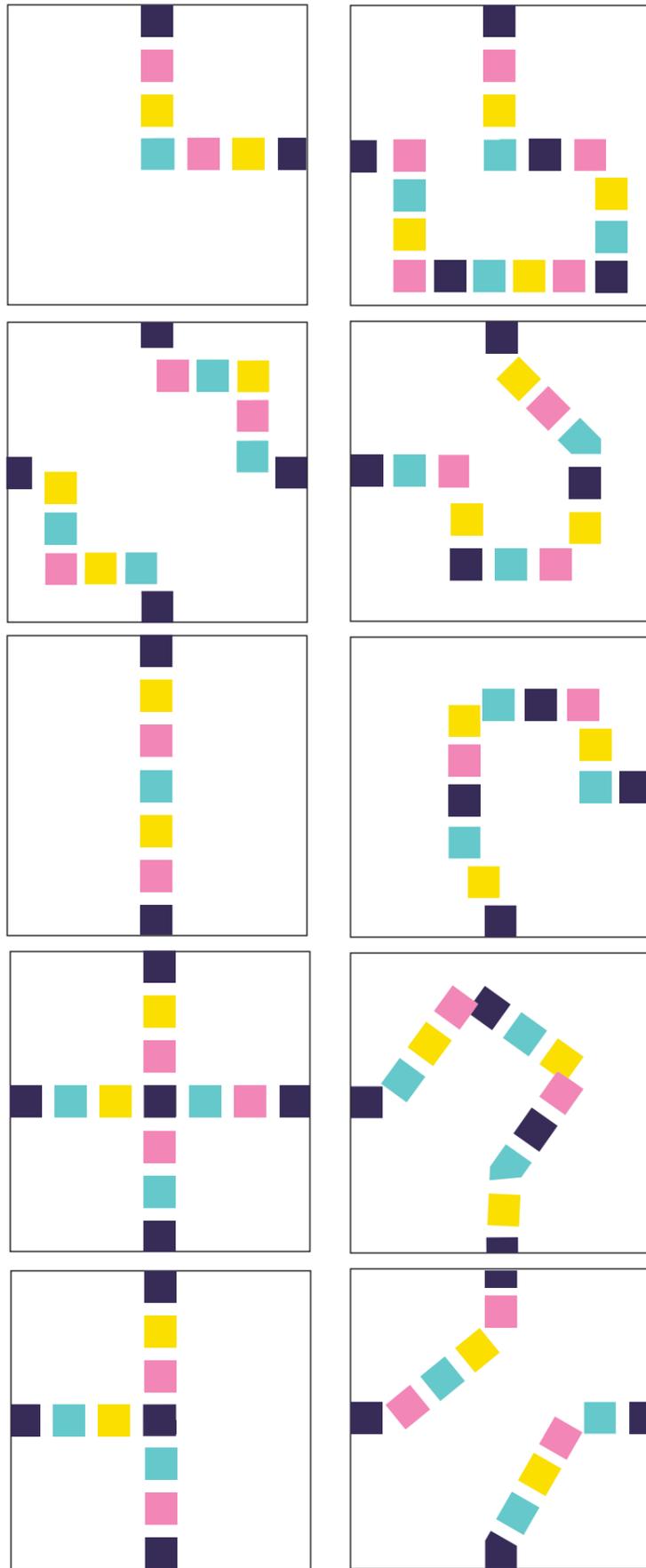


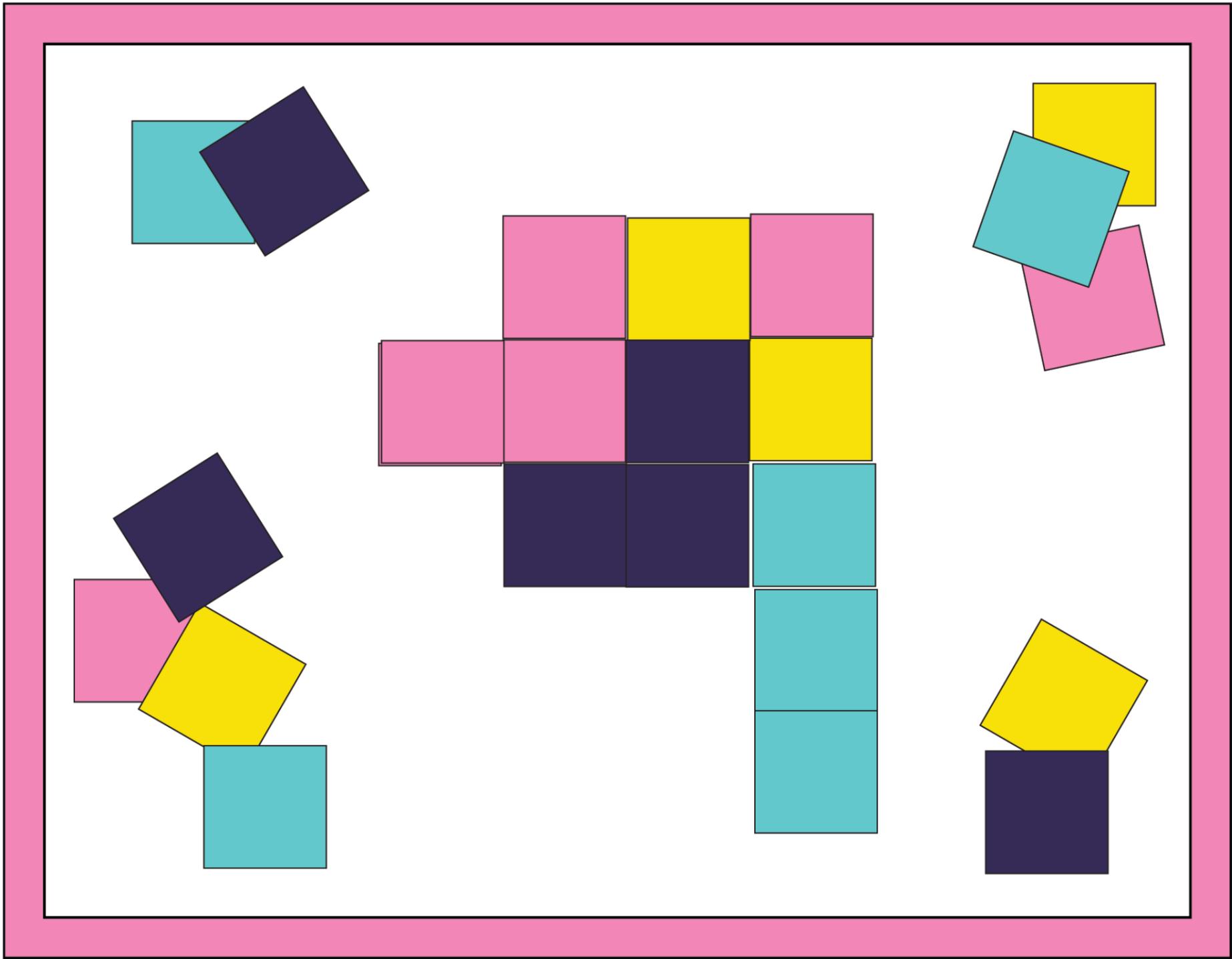
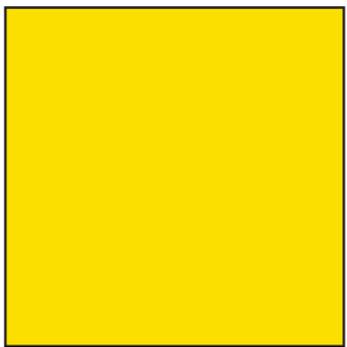
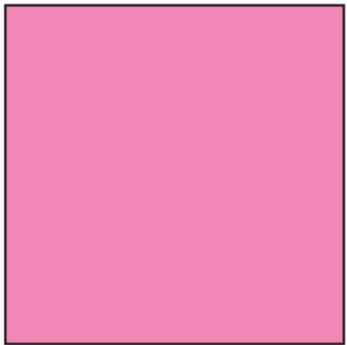
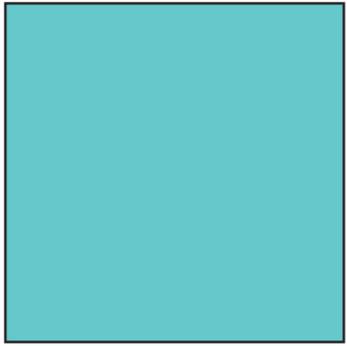
# Jeu créatif rotatif

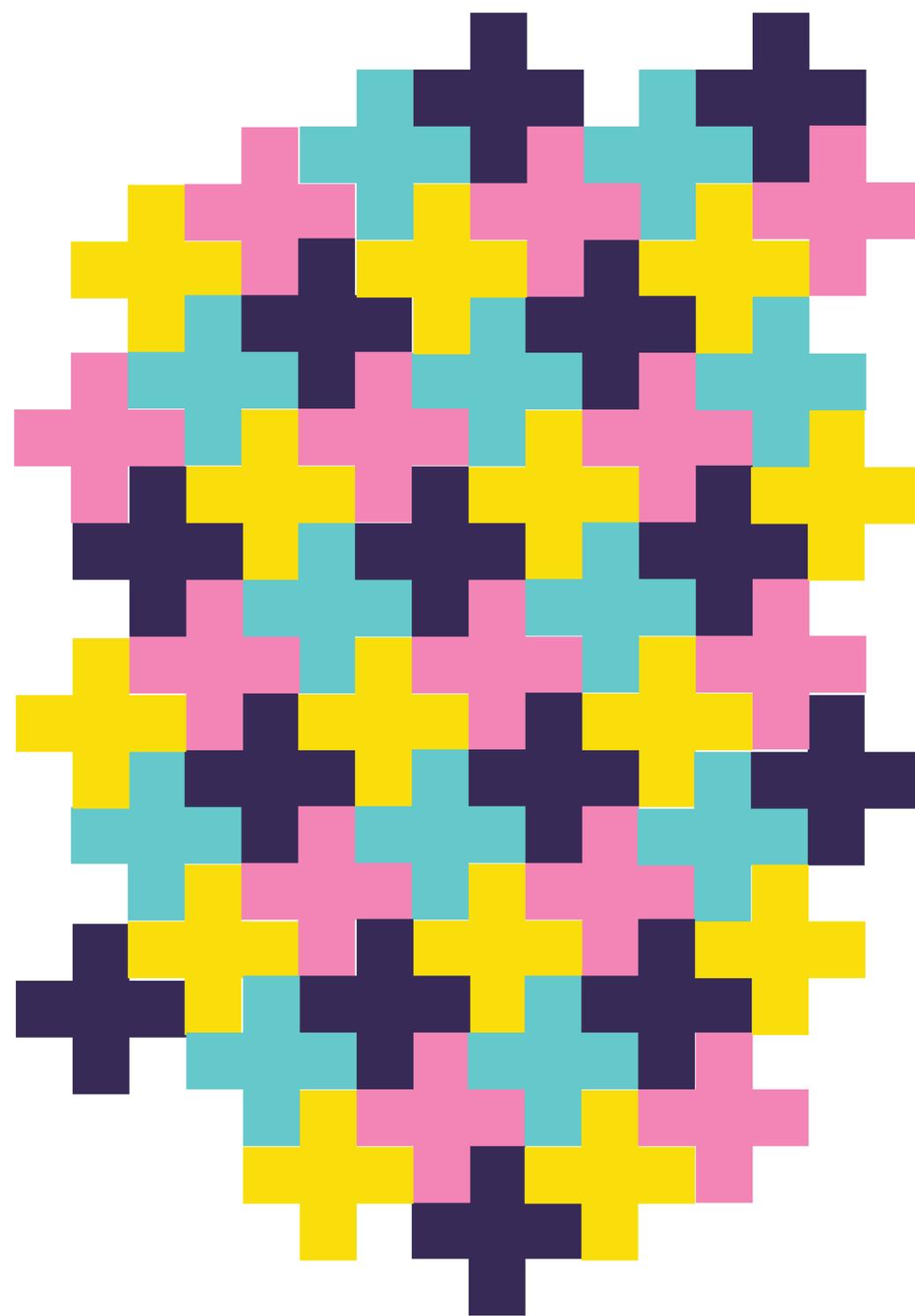
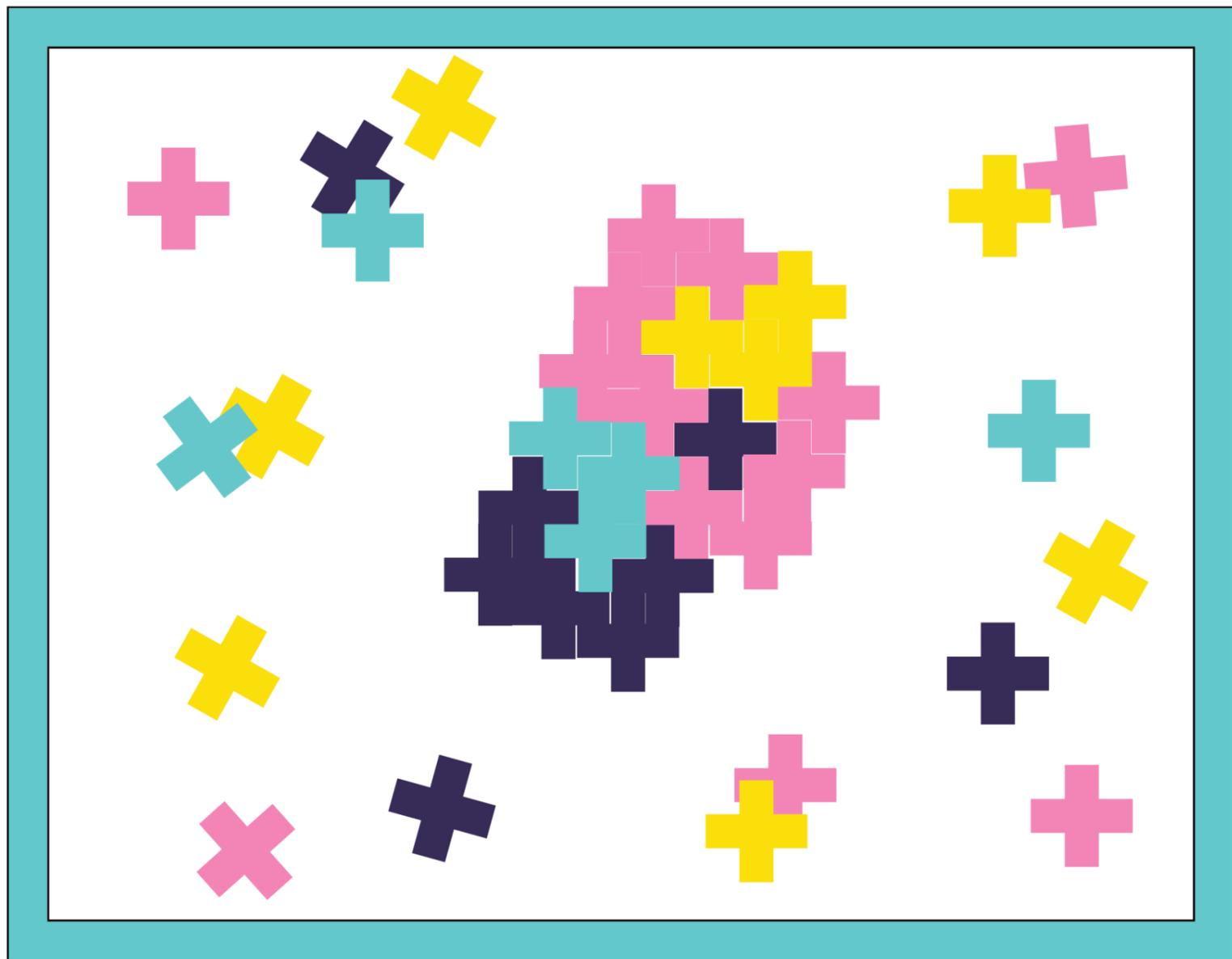


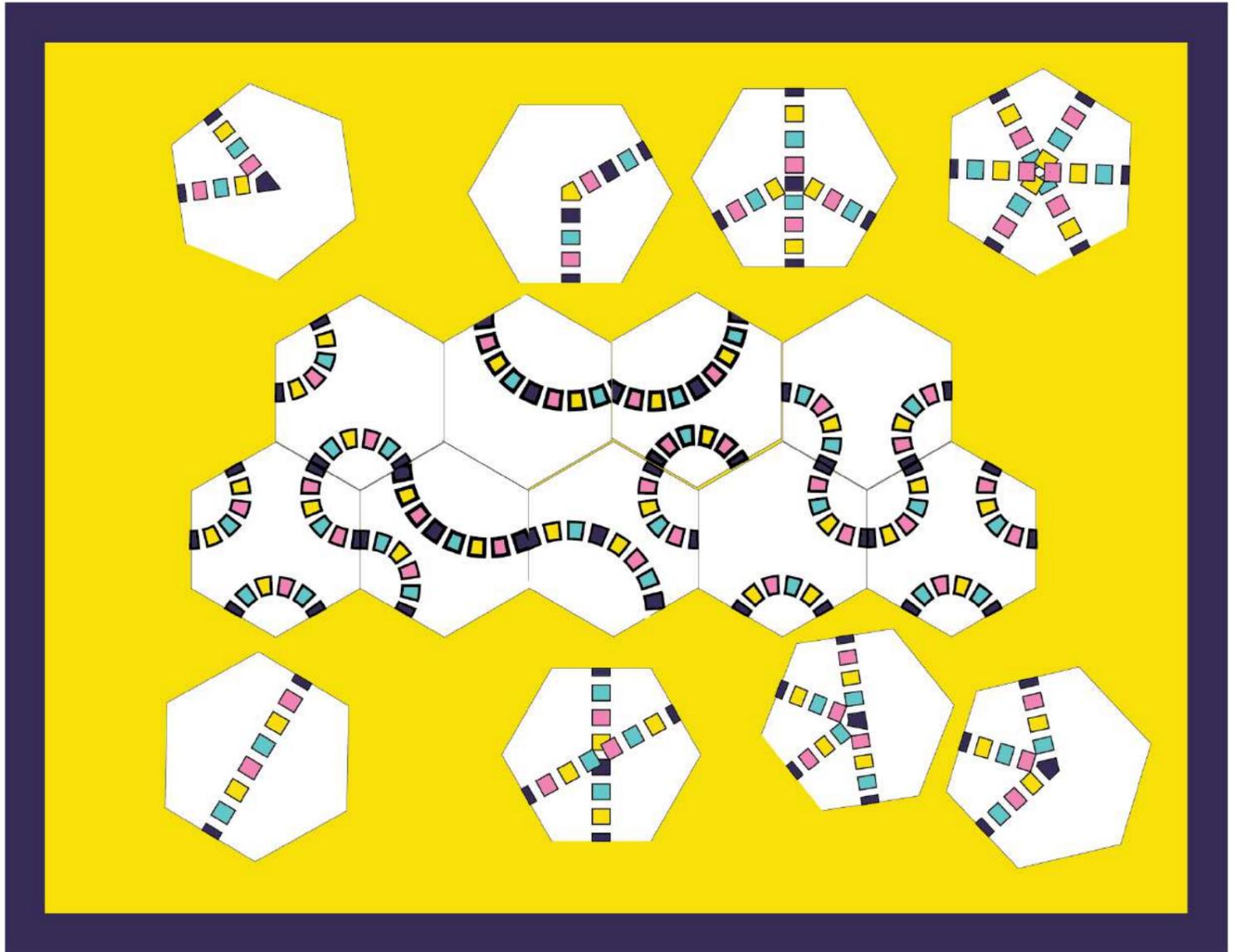
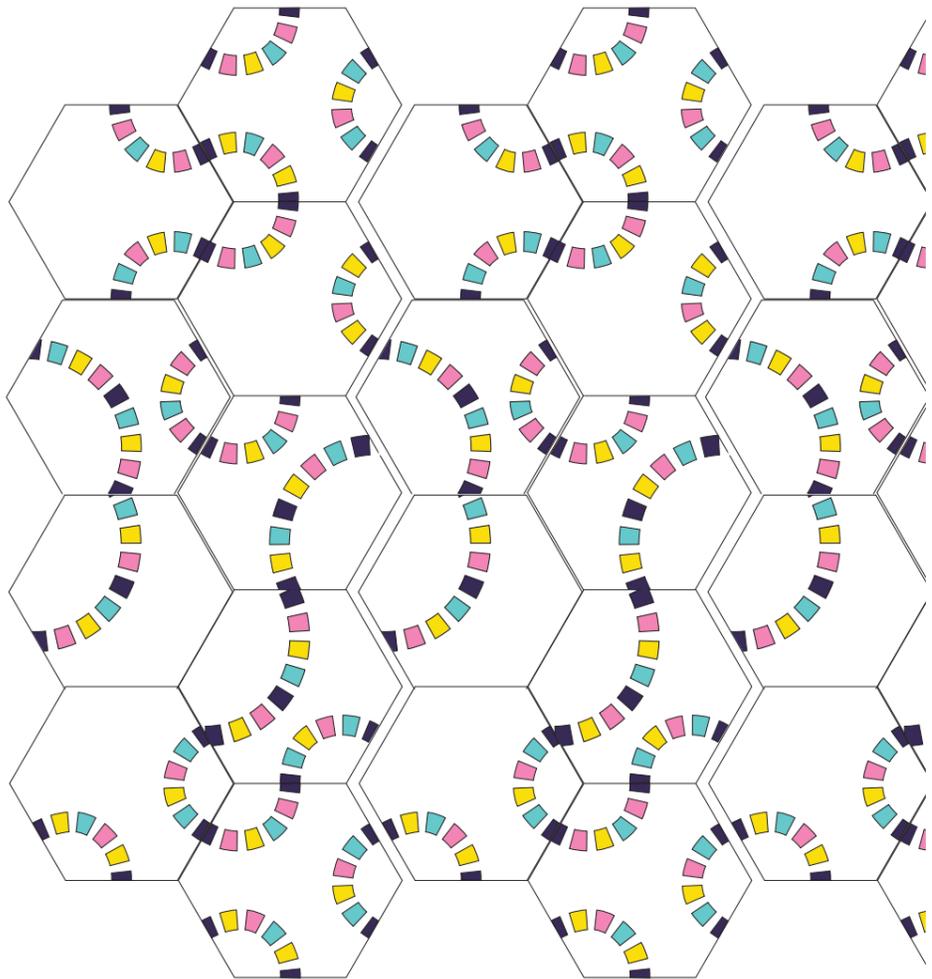
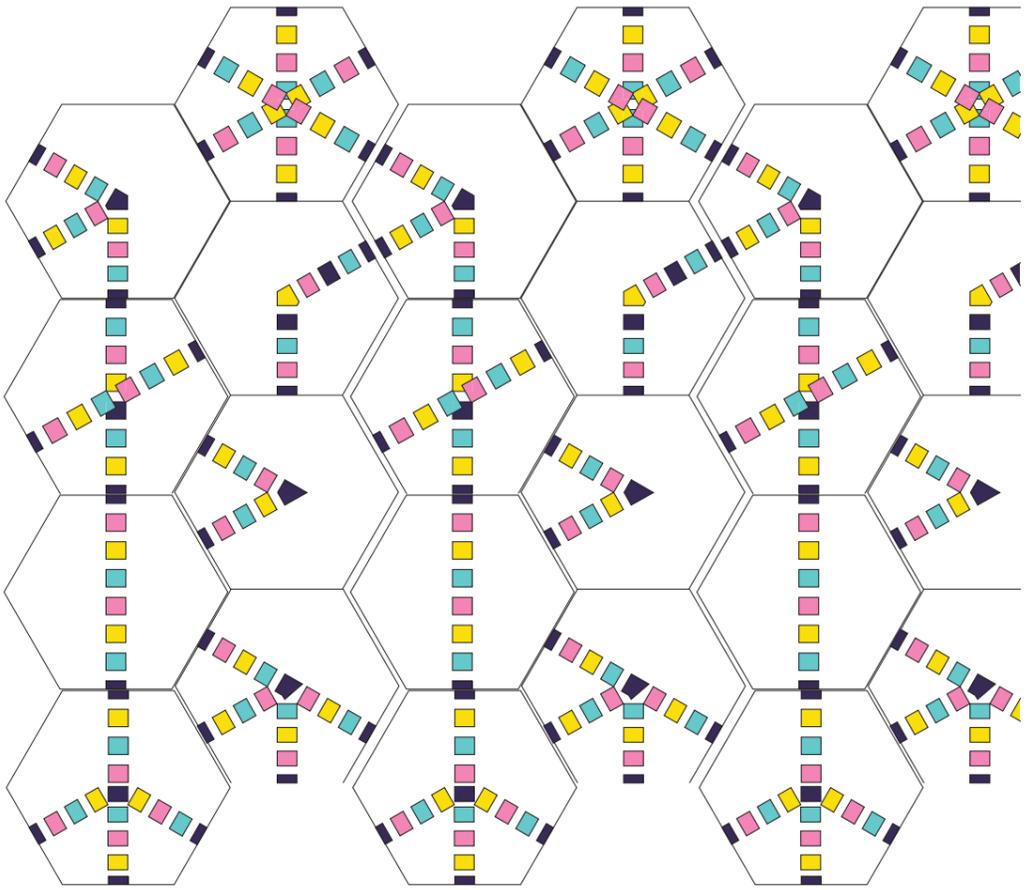


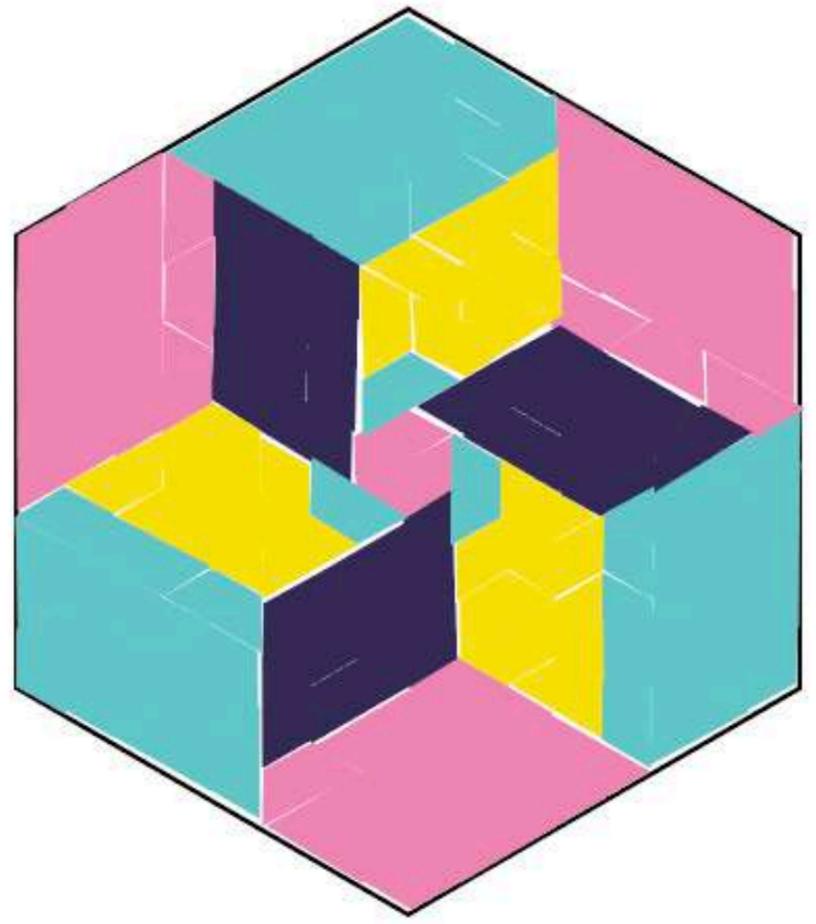
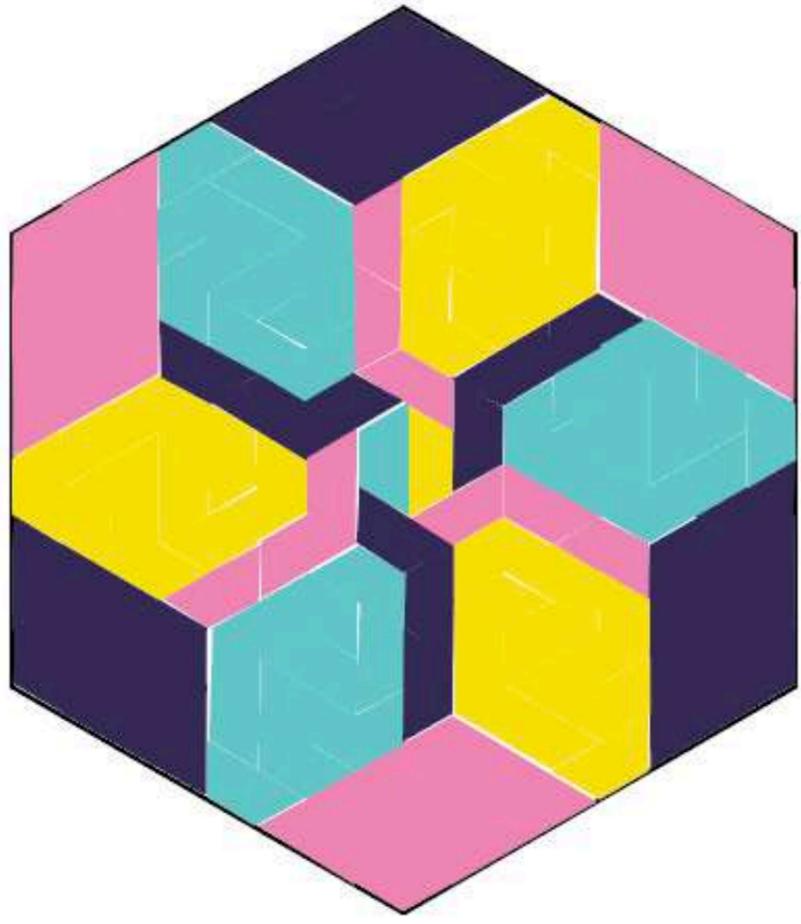
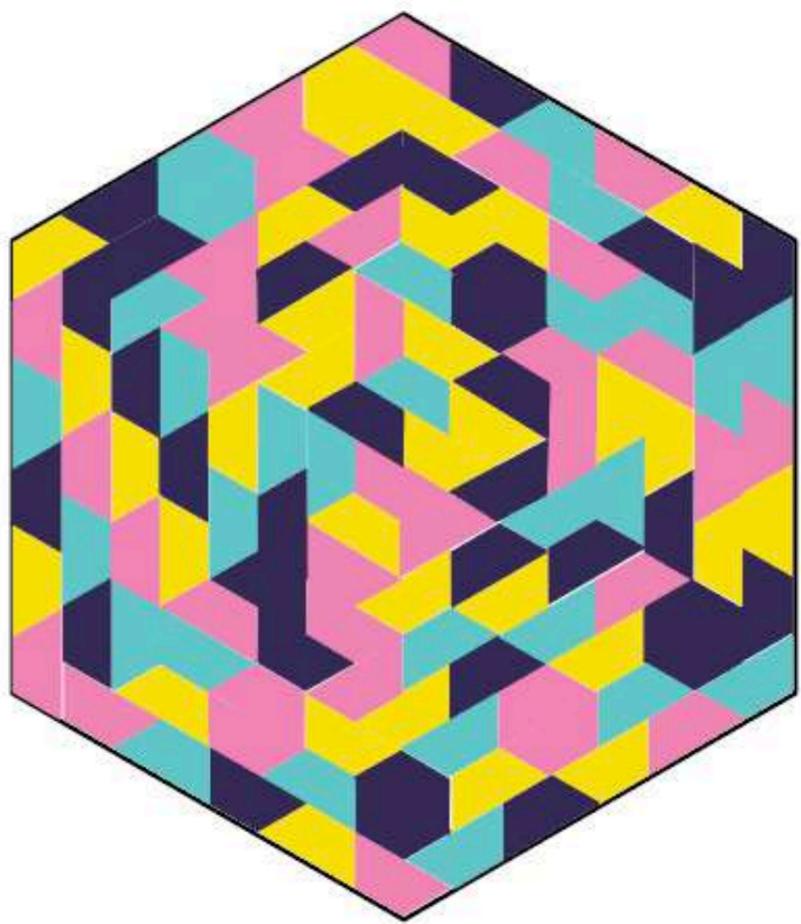




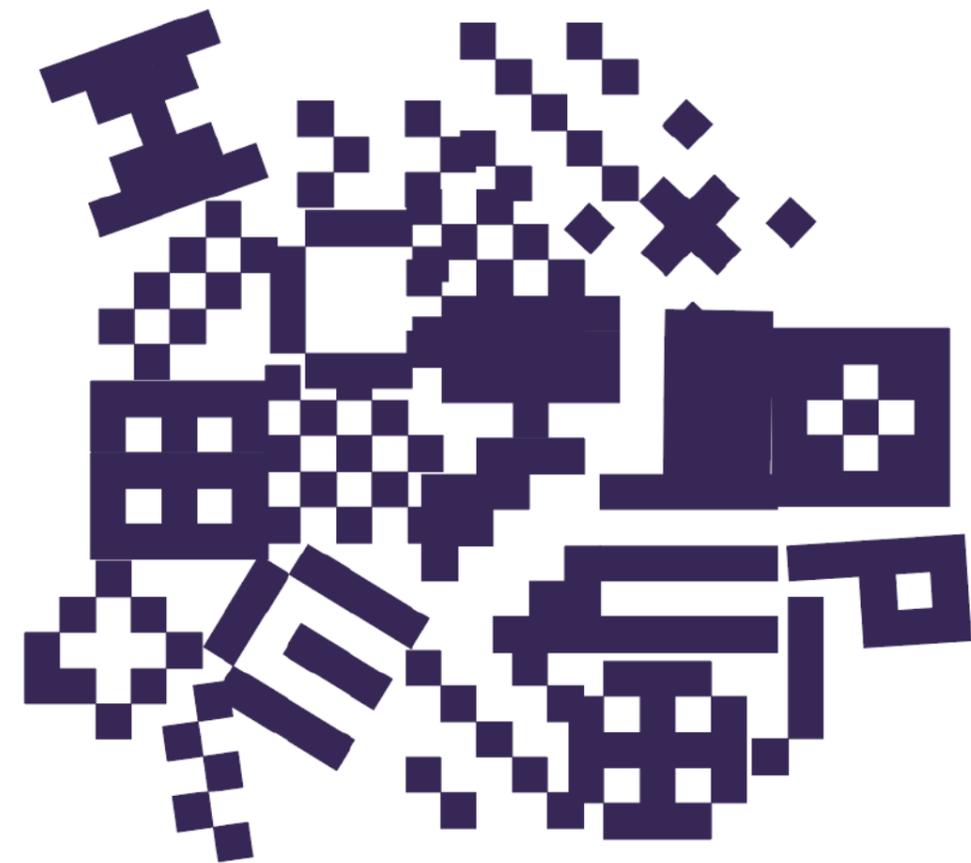
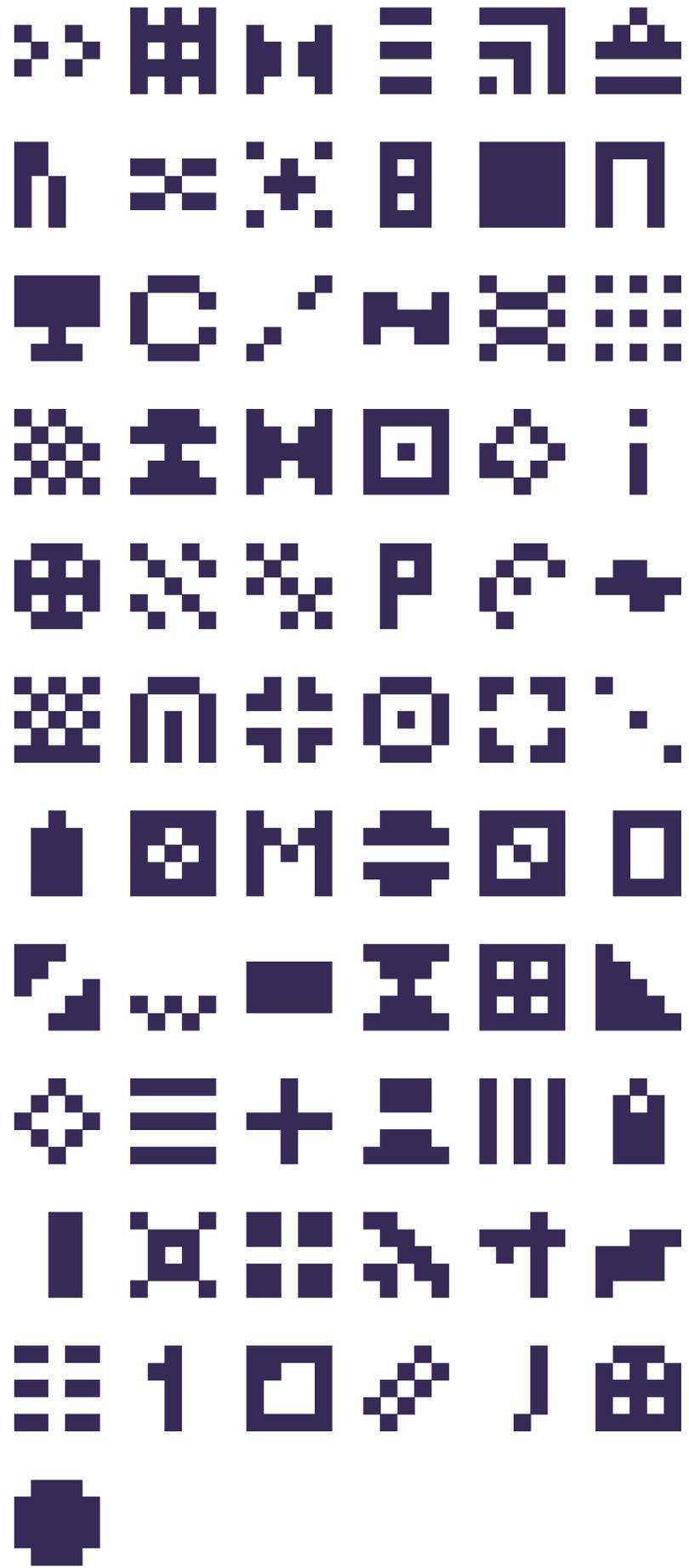




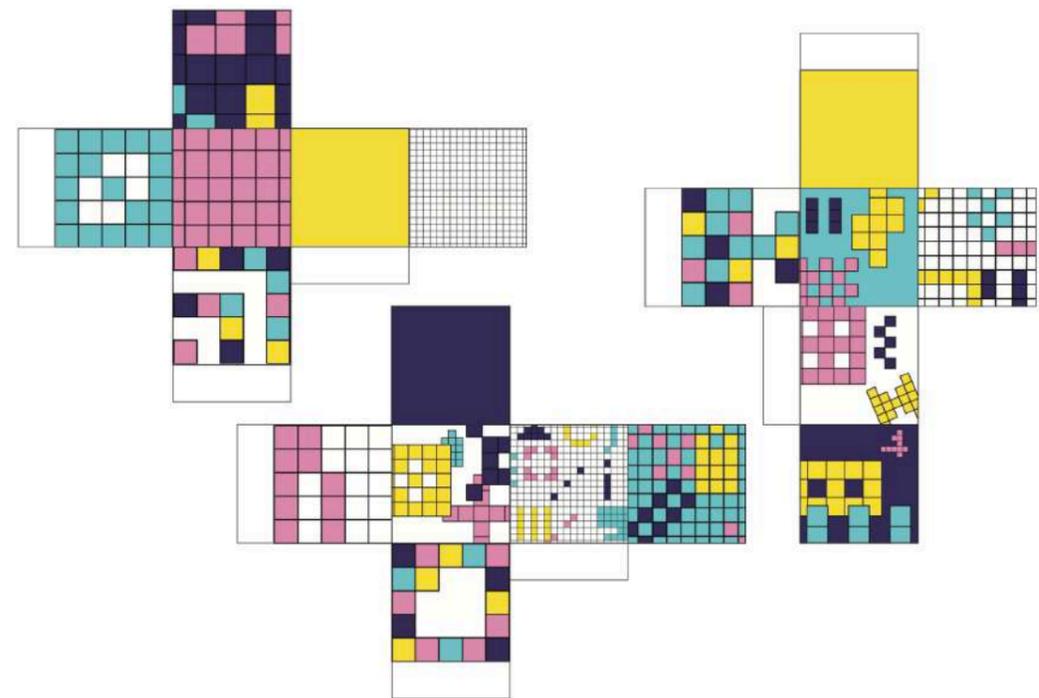
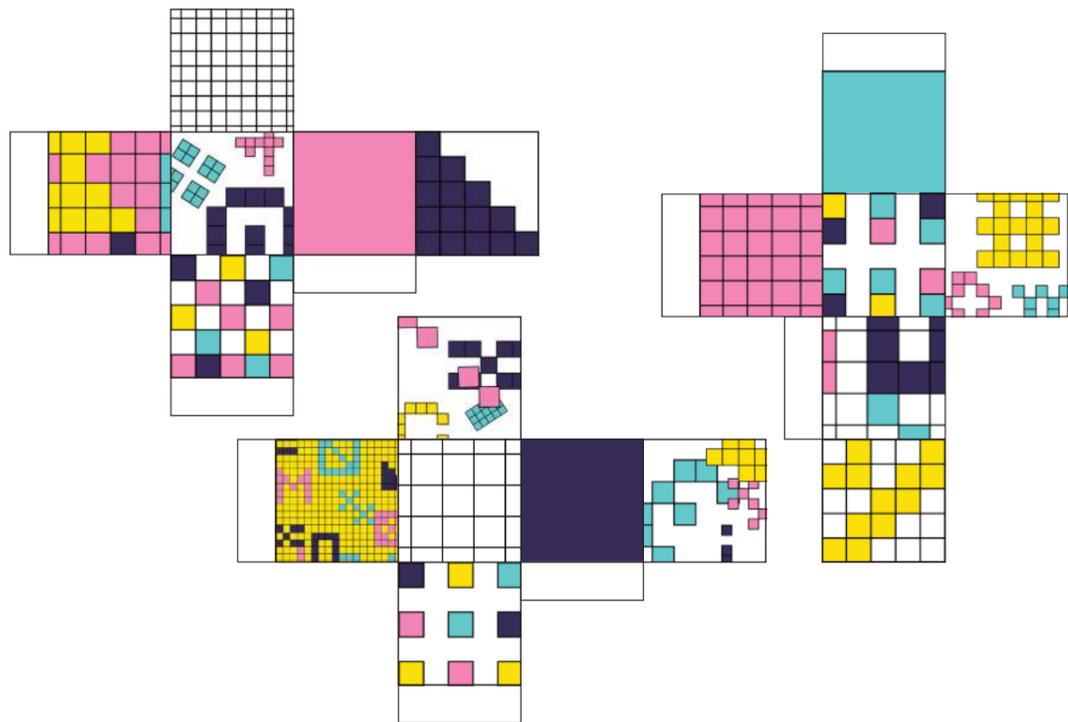
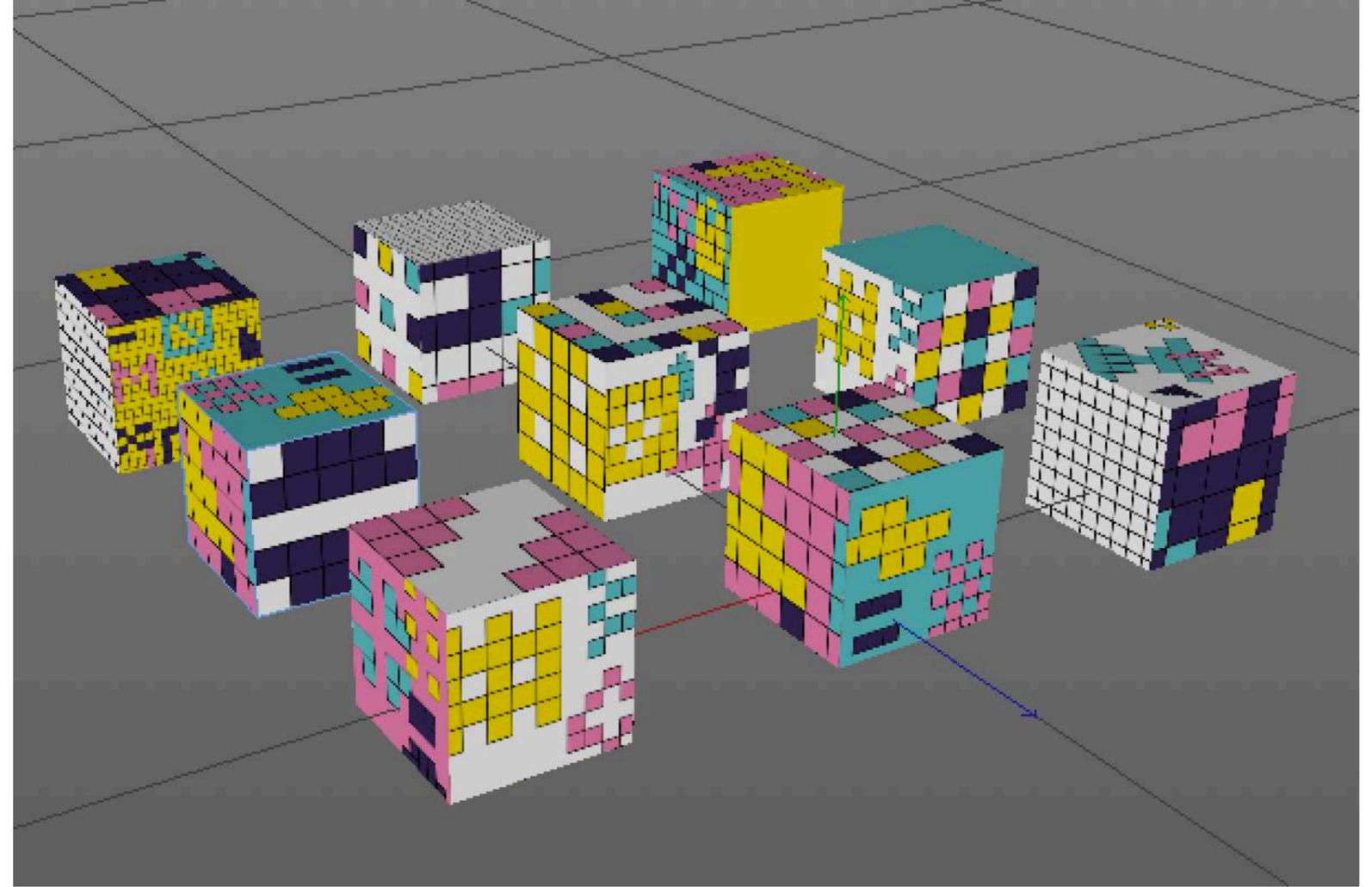
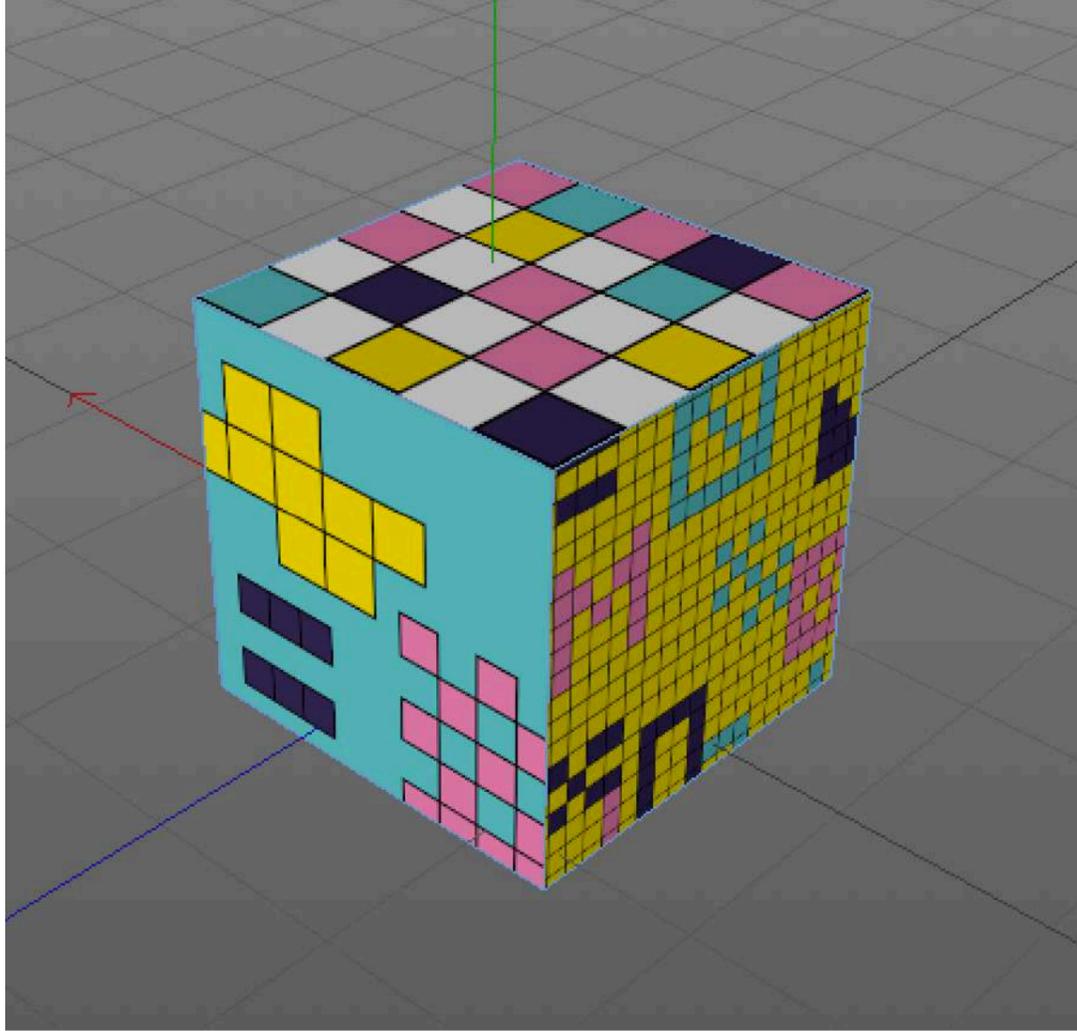




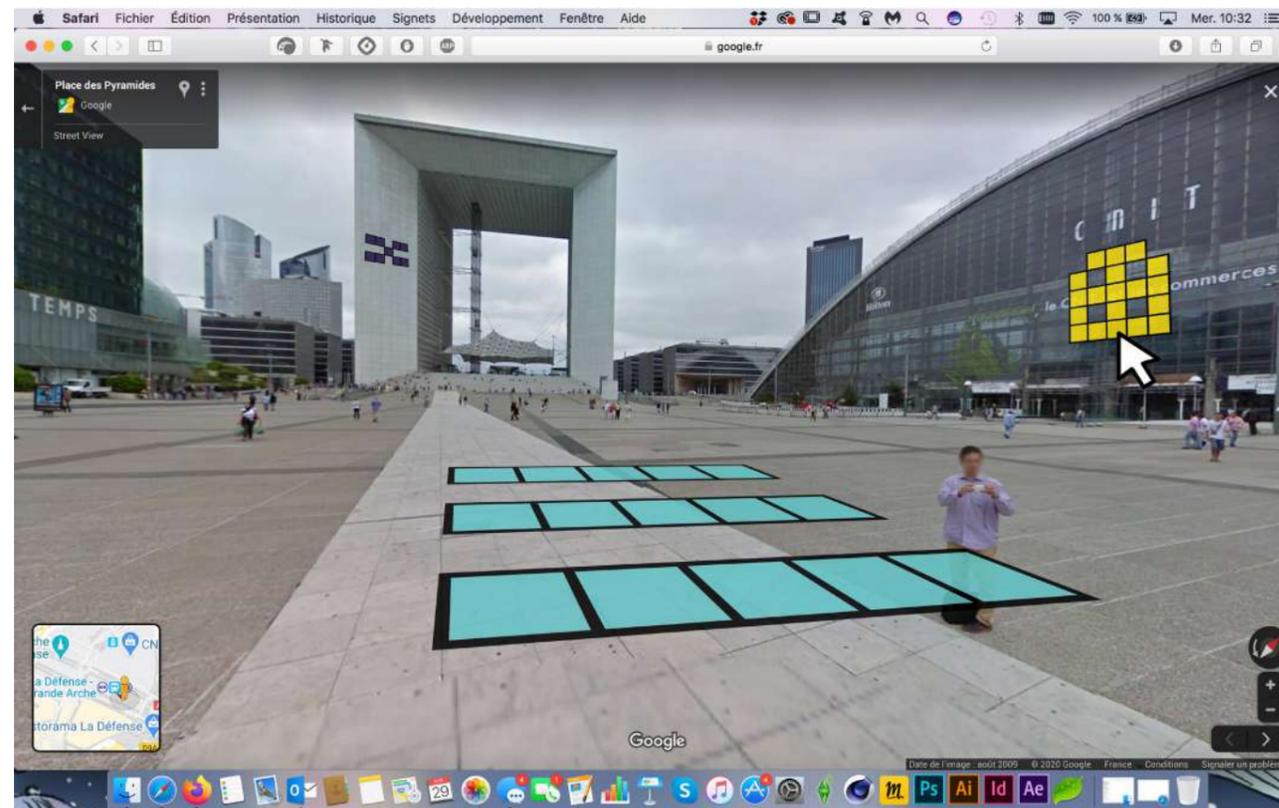
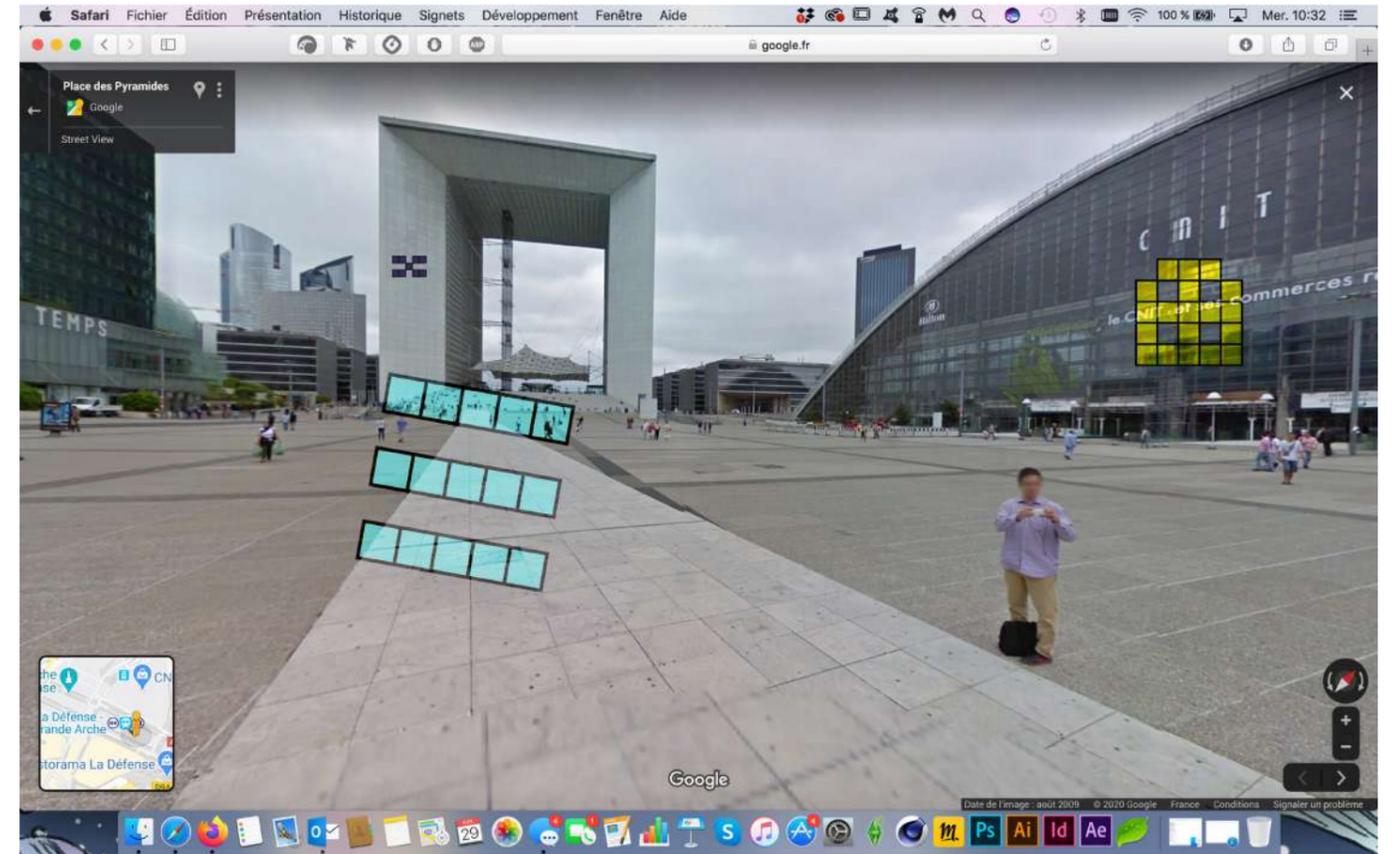
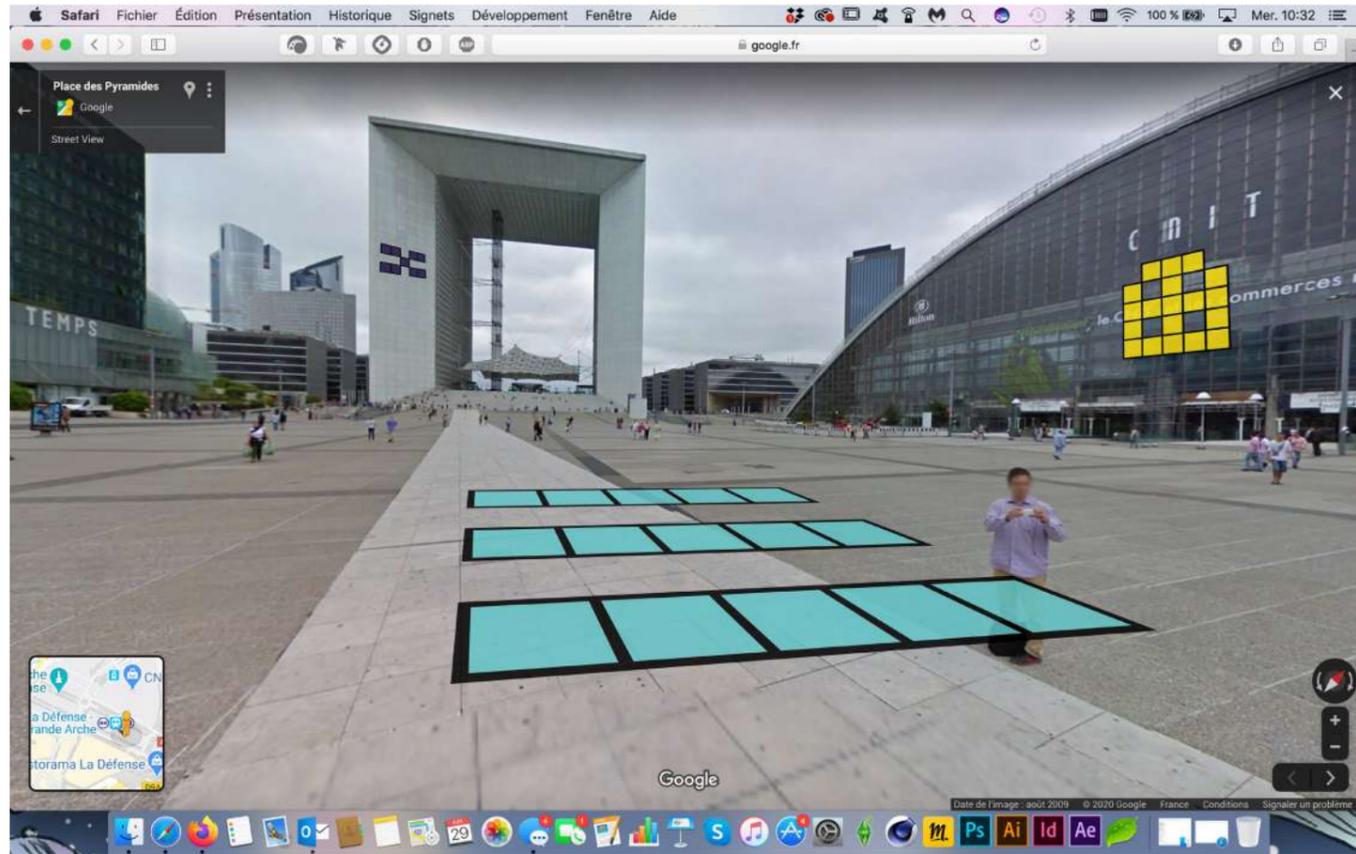
> Tampons

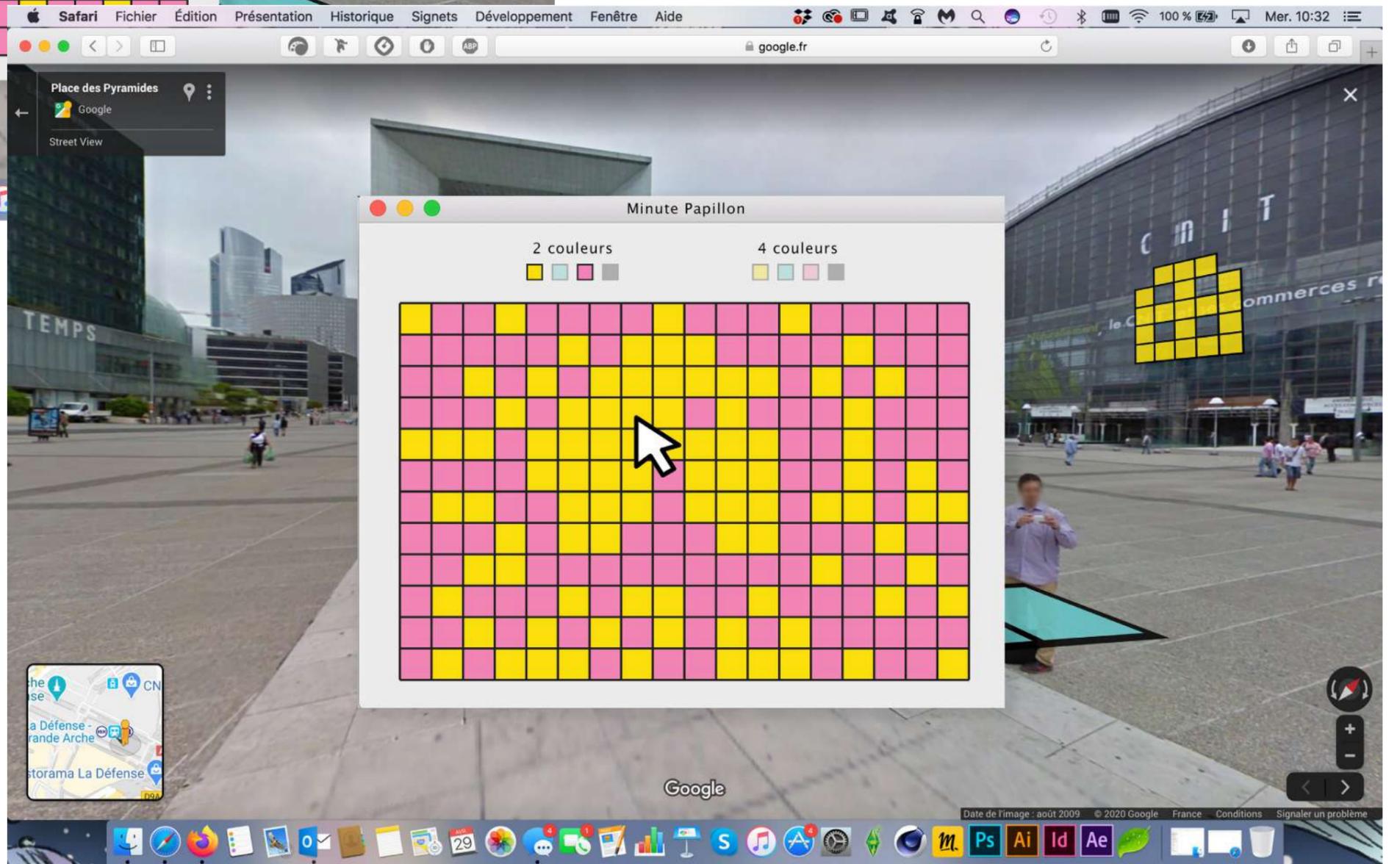
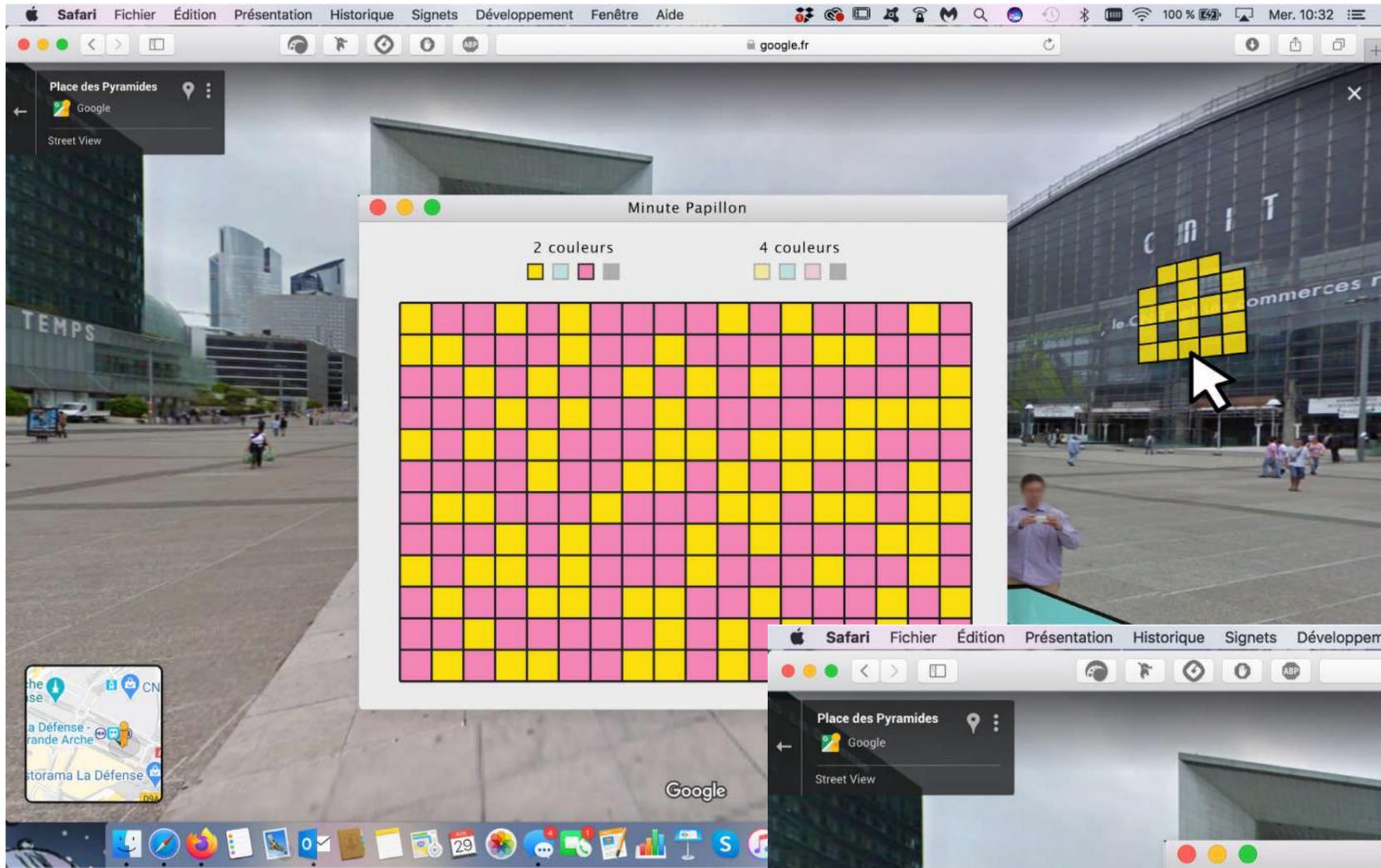


> Cubes

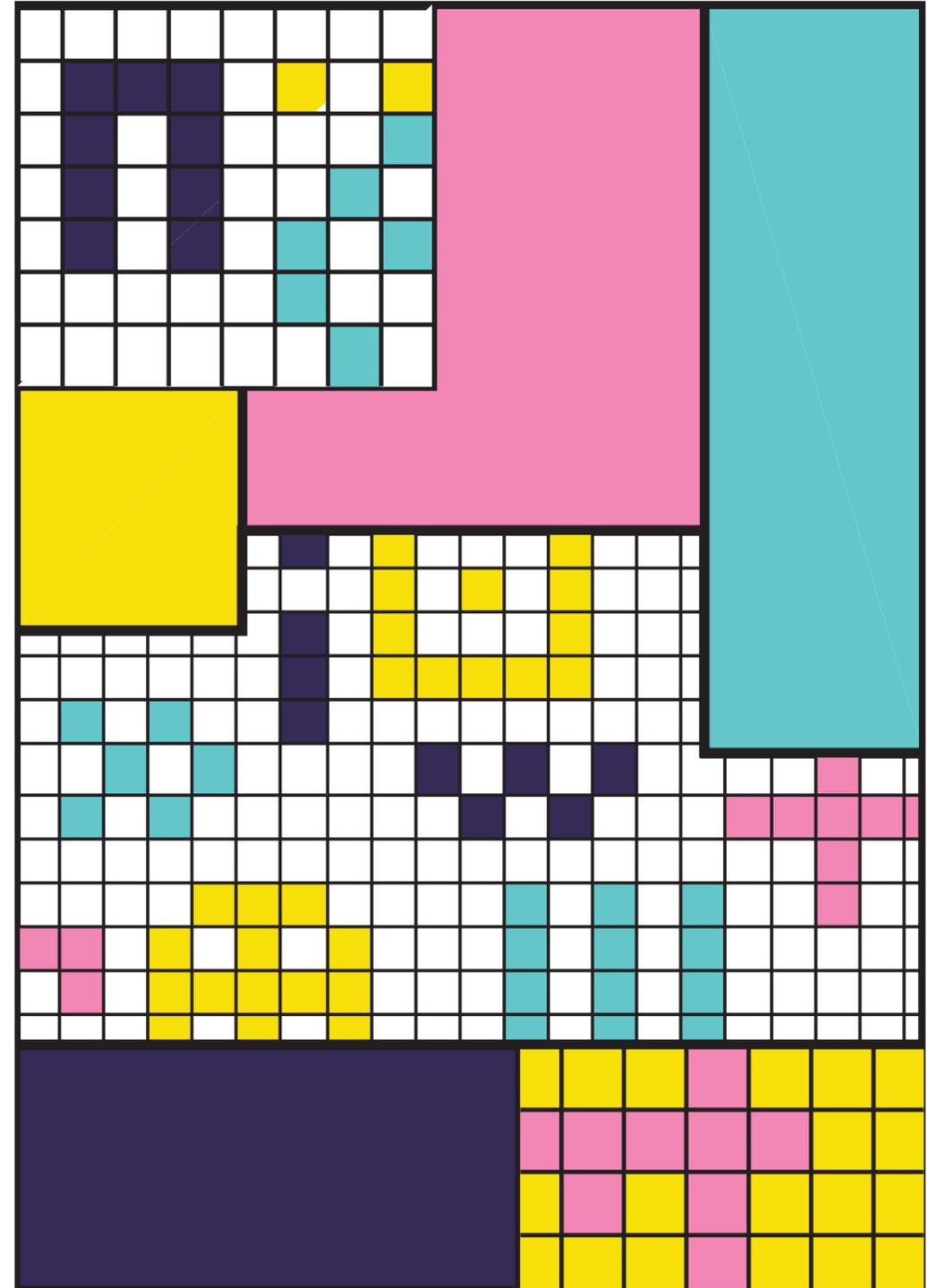
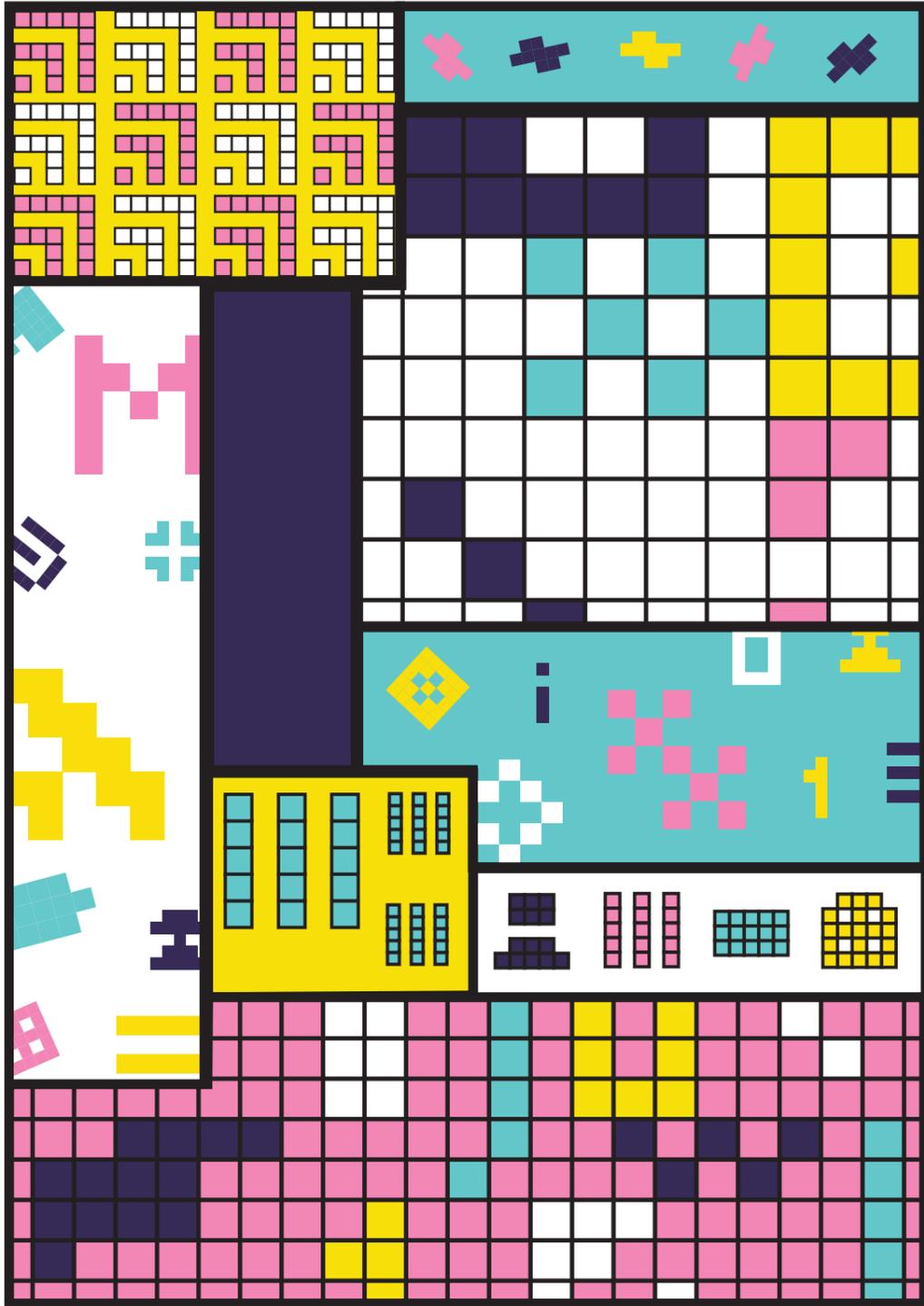


# > Recherche d'un dispositif ludique sur google maps



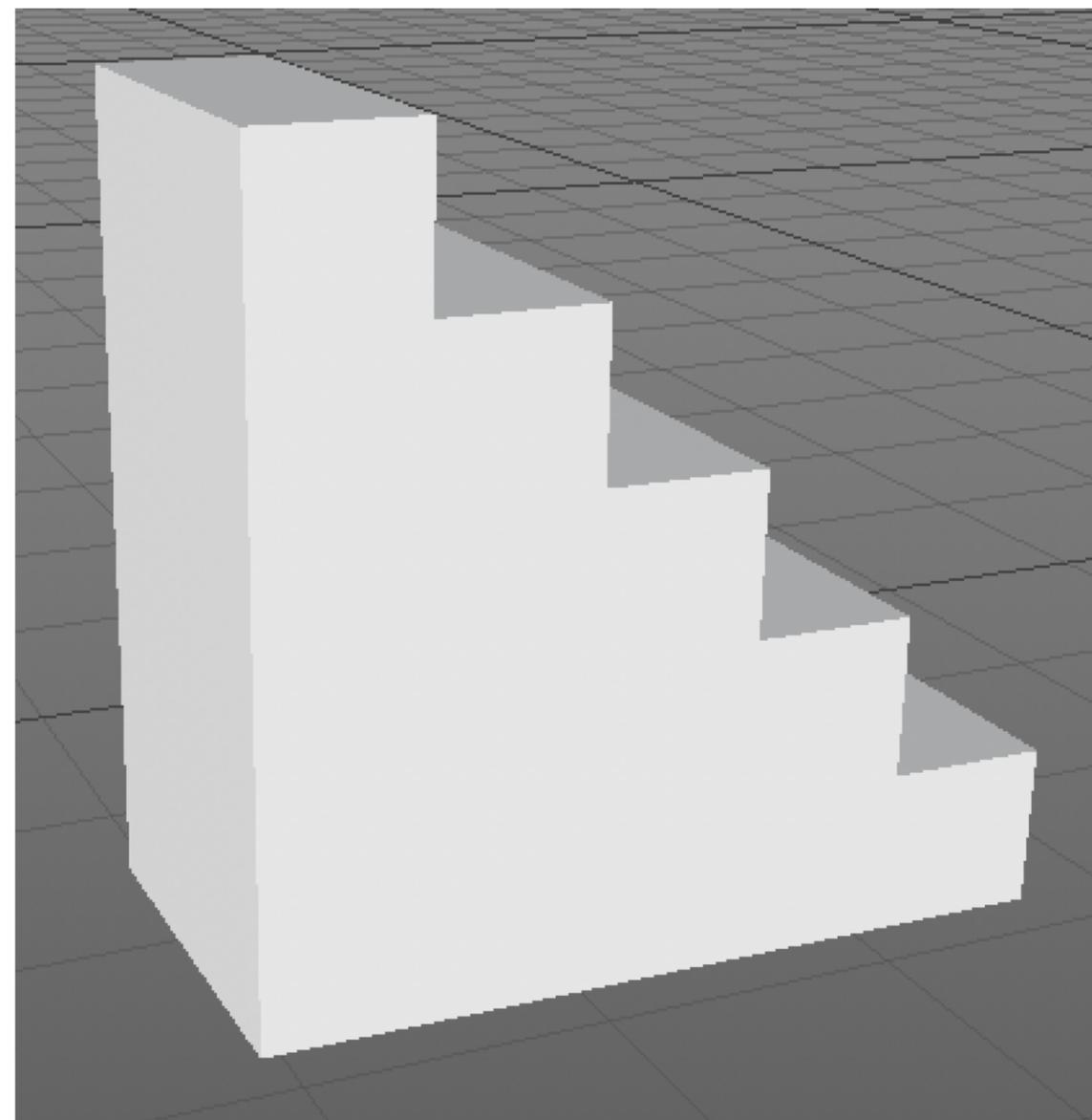
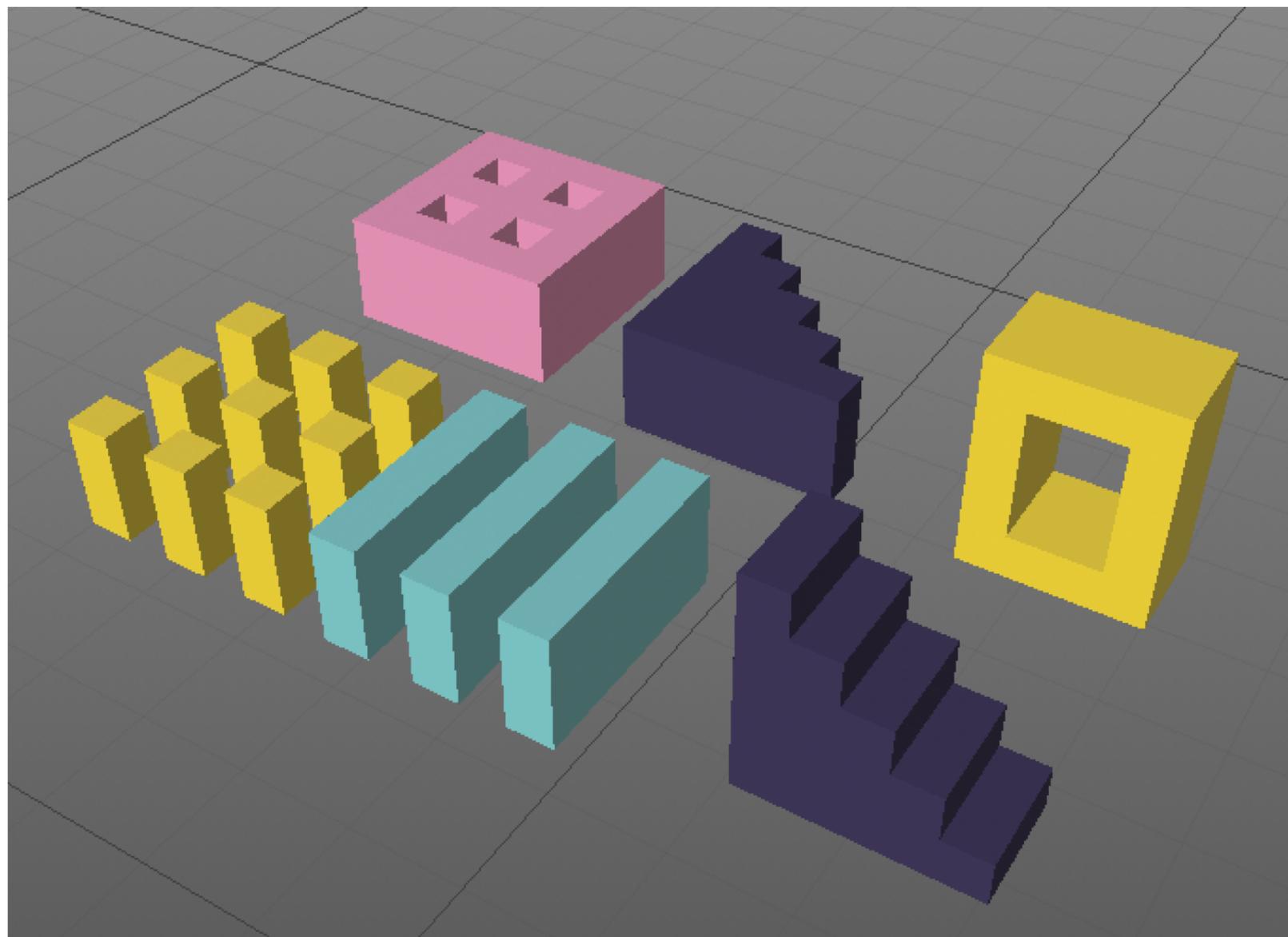


> Terrain de jeu : recherche de «sol»

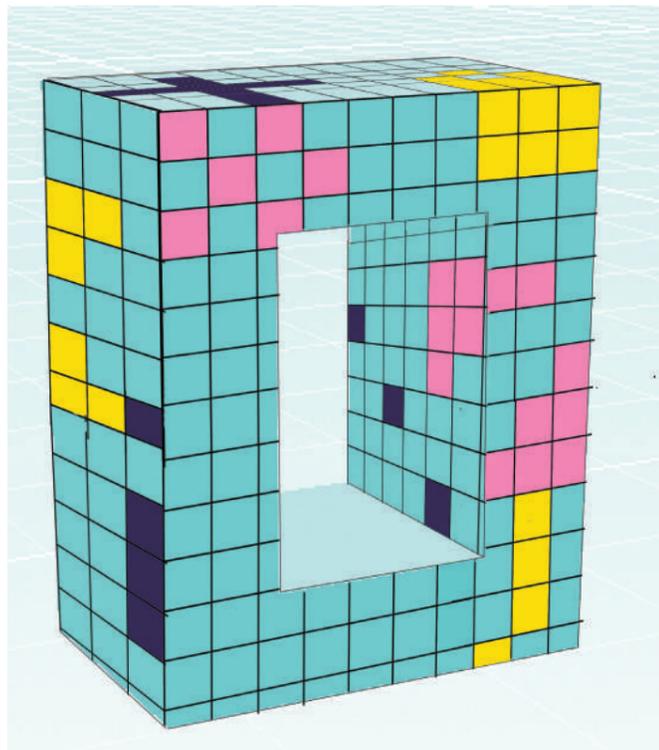
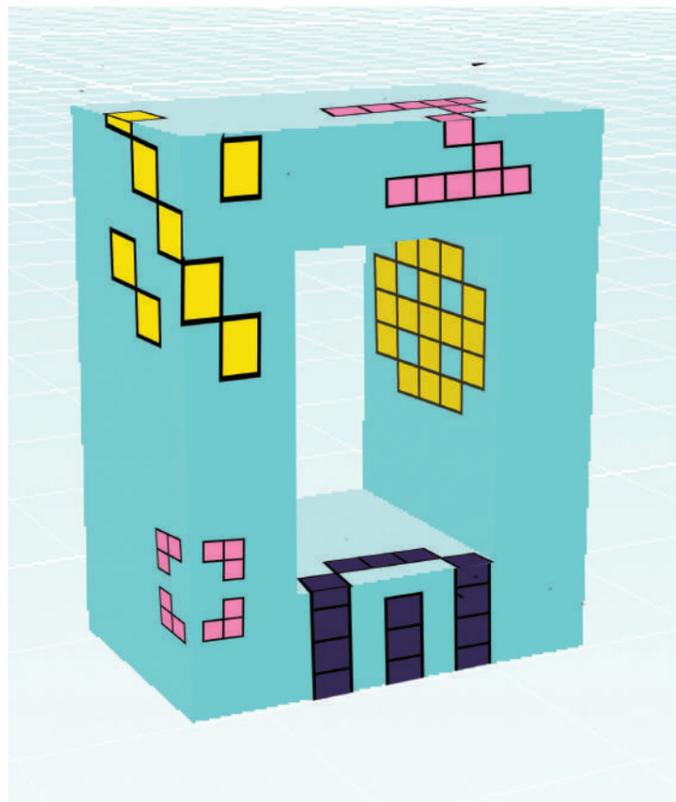
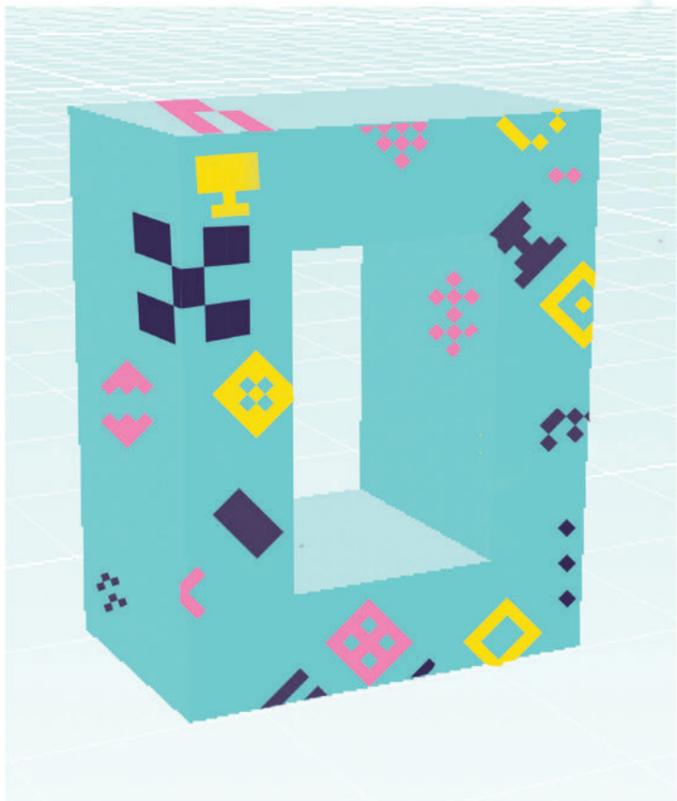
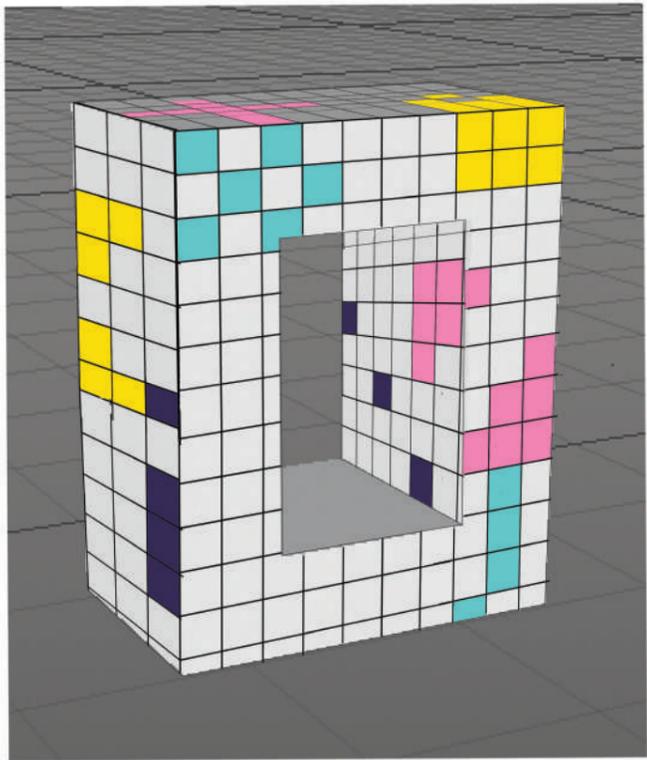
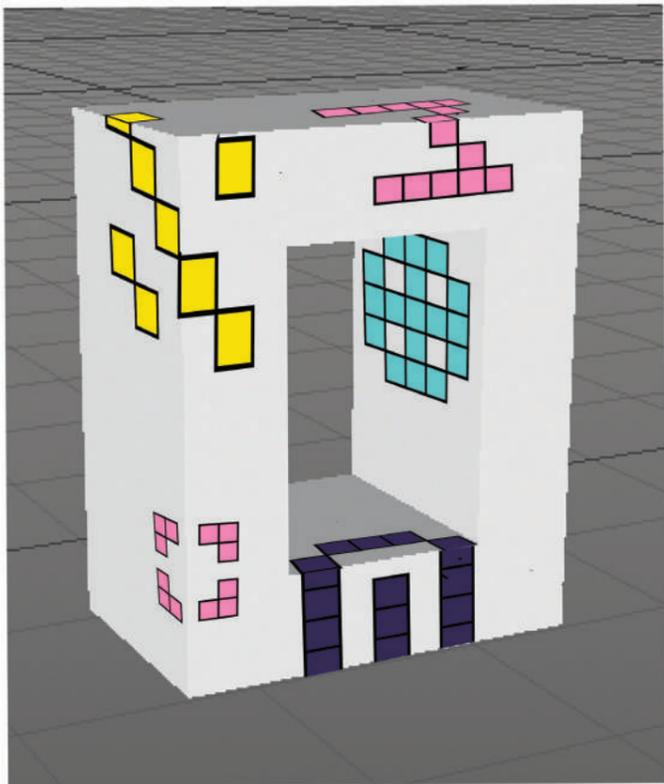
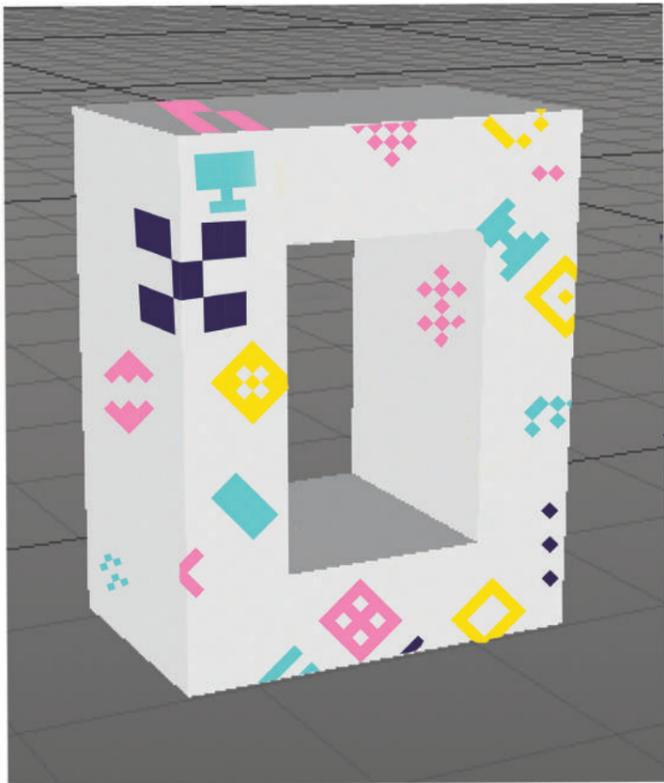


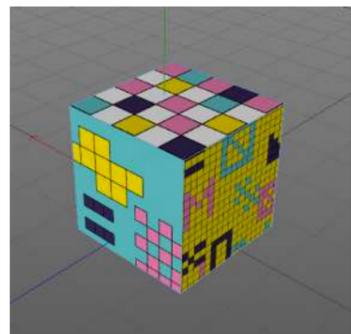
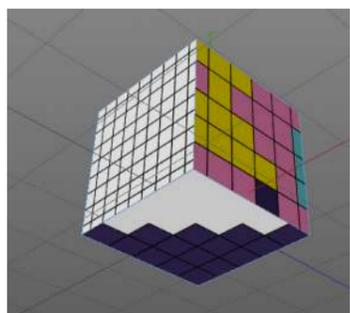
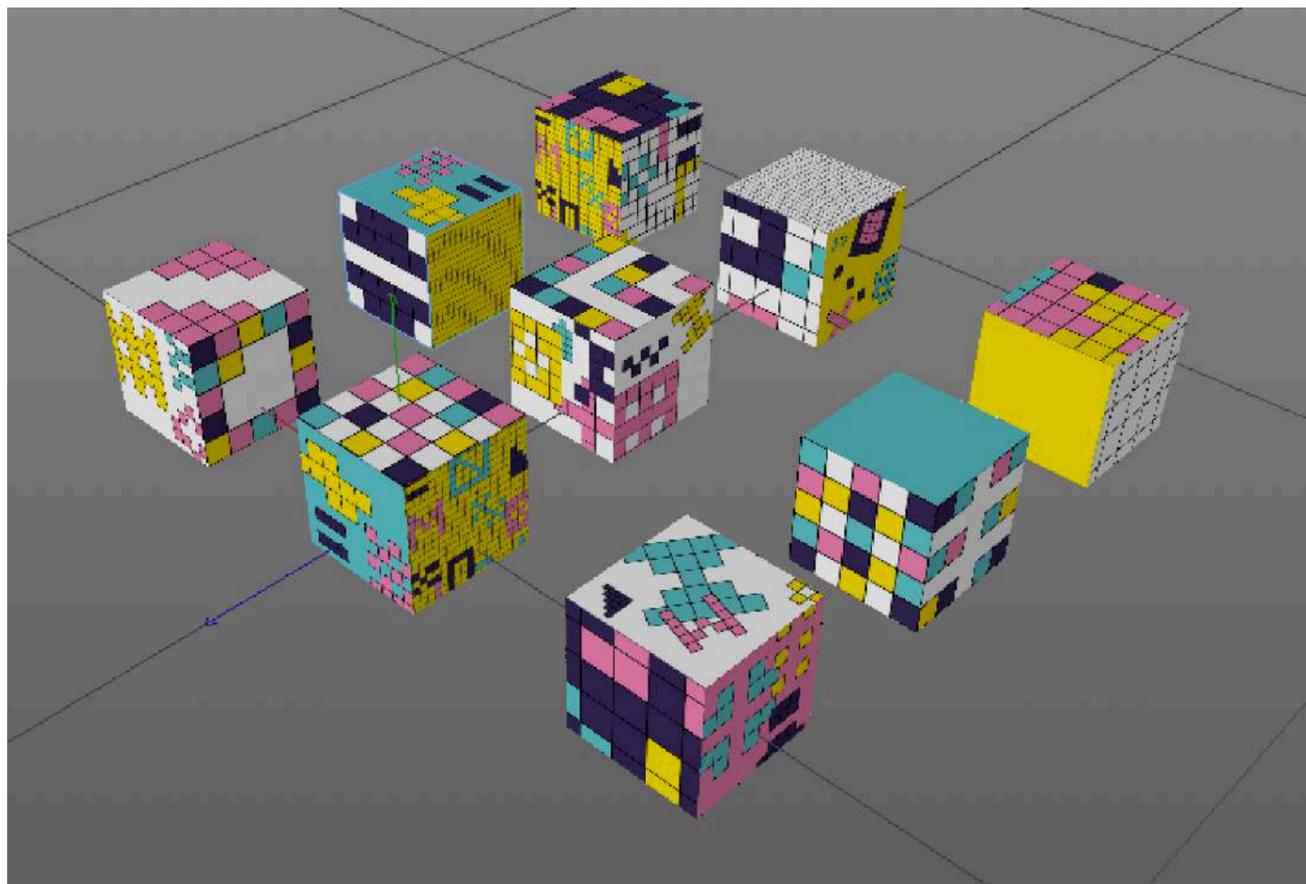
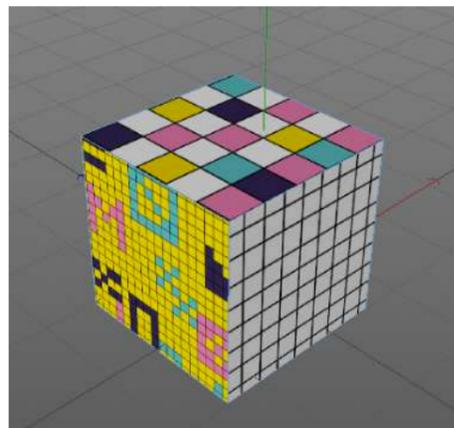
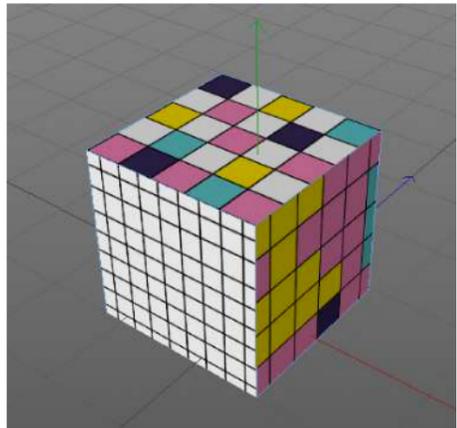
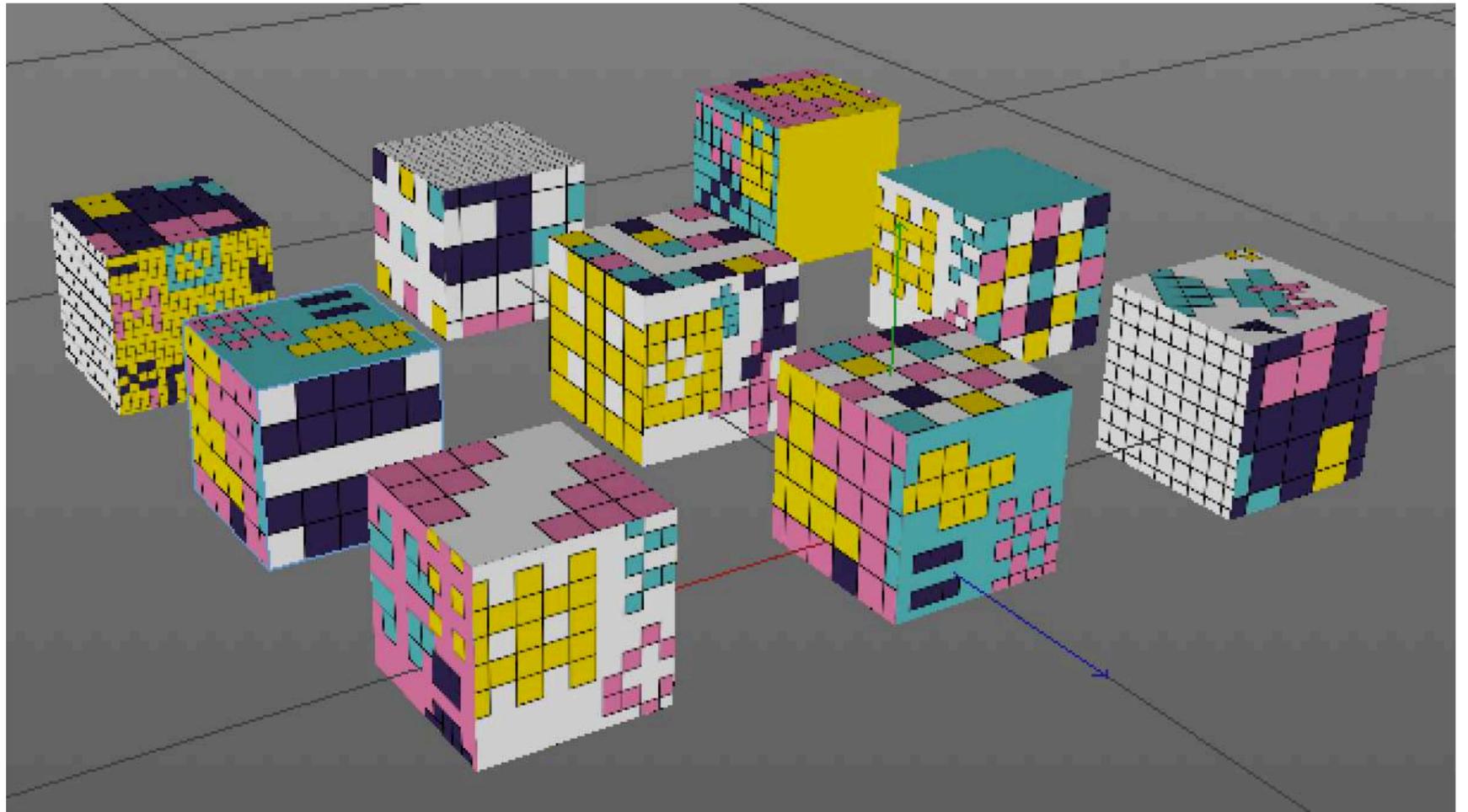
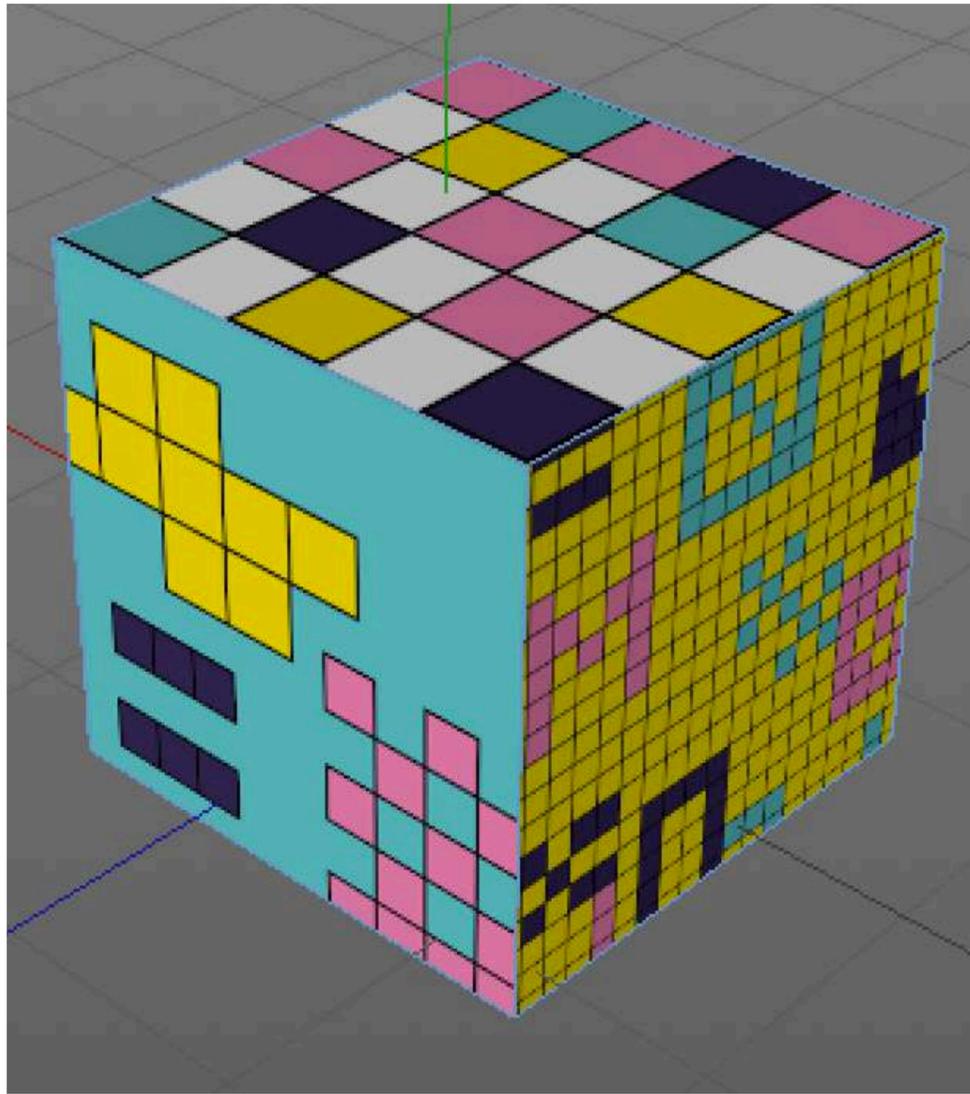


> Le mobilier urbain ludique



Différents tests de décoration du mobilier urbain







Le final

La stratégie



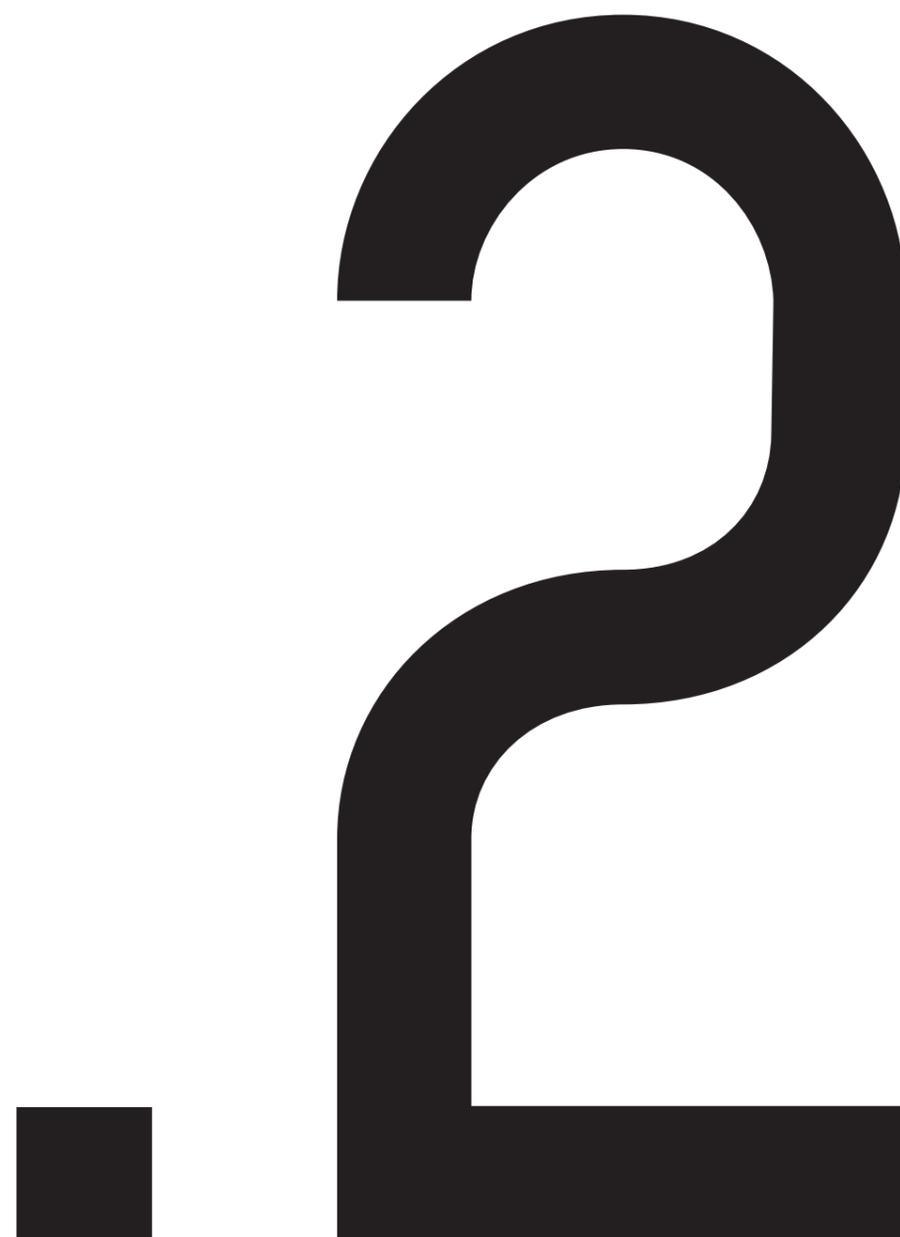
Pour faire entrer l'adulte dans le jeu il faut lui donner une impulsion. Pour cela, nous utiliseront différentes stratégies afin que l'adulte (et en particulier le travailleur), soit sous influence ludique.

Immerger : concevoir un univers immersif, et totalement inhabituel à l'environnement quotidien

Interpeller : utiliser et placer des couleurs particulières, des formes atypiques, des sons, des visuels intrigants...

Donner l'envie de participer : Organiser des concours, où celui qui aura créé le visuel (via l'application) ayant reçu le plus de vote, pourra voir son «oeuvre» exposée au milieu de l'installation

Etre imposant : construire une installation volumineuse afin que l'individu soit presque obligé de la traversée





# Minute Papillon

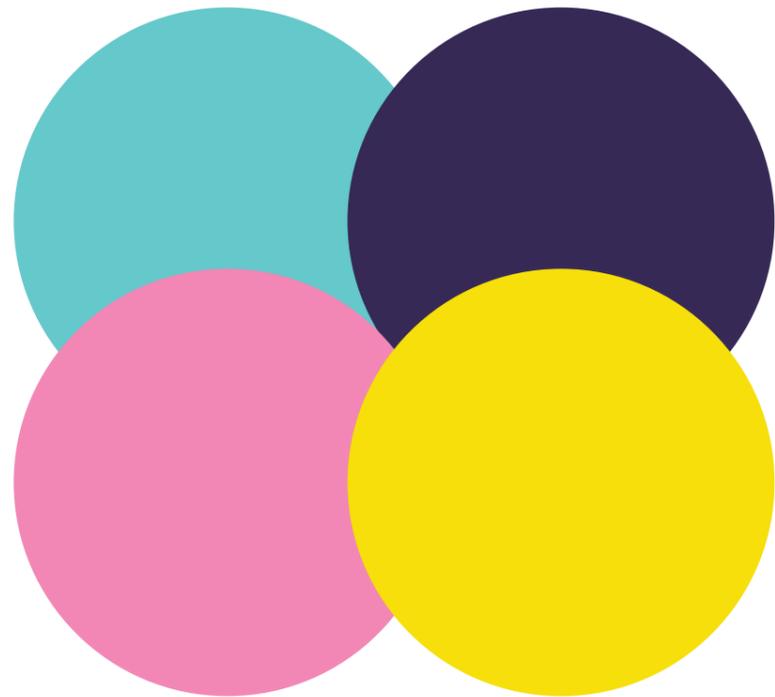
Idée de prendre son temps, de patienter, d'aller moins vite, de se poser.

Invitation à se laisser aller à un moment de pause, de détente, loin de la frénésie du travail

Interpellation qui permet de directement engager le public

Les papillons symbolisent les adultes, qui sortis de leurs cocon, se renouvèlent en un nouvel être plus libre, plus grand, enrichi de qualité

# Les couleurs



**#56bdbf**

**#291e45**

**#ec6da7**

**#f8da07**

Pourquoi ?

Ces 4 couleurs sont pour moi un parfait mélange entre le côté sérieux du monde du travail et le côté enfantin que je veux donner à mon projet. Il existe un certain équilibre entre l'aspect ludique, enfantin et le caractère sérieux dont dispose les adultes. Le cyan et le rose apporte cette fraîcheur que l'on peut souvent retrouver dans les objets destinés aux plus jeunes, tandis que le jaune et le bleu / noir amène la stabilité et la maturité de l'adulte.

L'utilisation de couleurs plutôt saturées sont voulues dans le but donner une dimension ludique et dynamique au projet, puis attirer l'œil du passager.

Par ailleurs, ces 4 couleurs s'opposent au lieu dans lequel le dispositif prendra place. En effet, le quartier de la défense repose d'avantage sur des couleurs ternes, grisâtres. Les vitres qui reflètent le gris du ciel, le béton gris abimé, le mobilier urbain... tous ces éléments reflètent des couleurs plutôt fades et tristes. En utilisant ma base colorimétrique qui est en total contraste avec le lieu, nous ramenont de la surprise, de la nouveauté et nous venons susciter la curiosité, nous venons éveiller le regard pour ramener une nouvelle dimension à l'environnement.



DIN PRO et ses différentes variantes

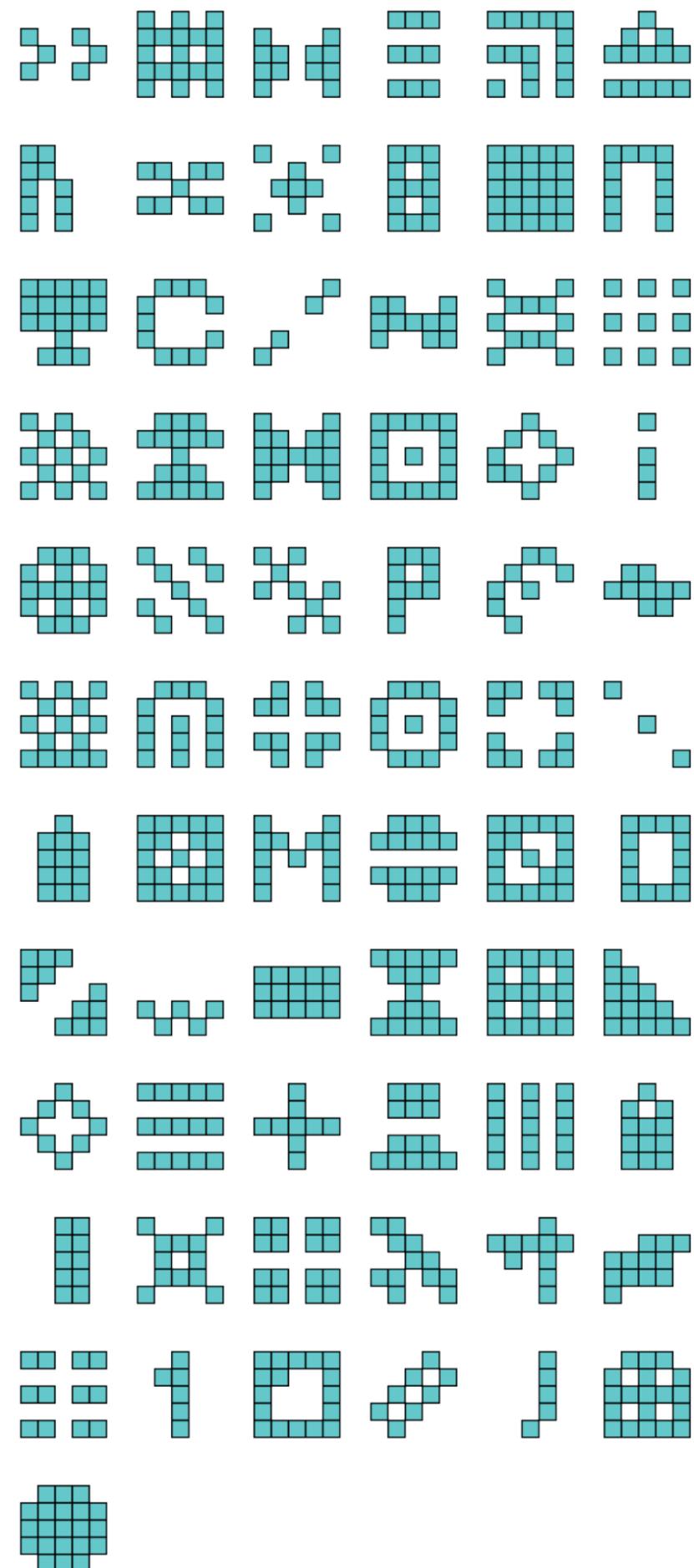
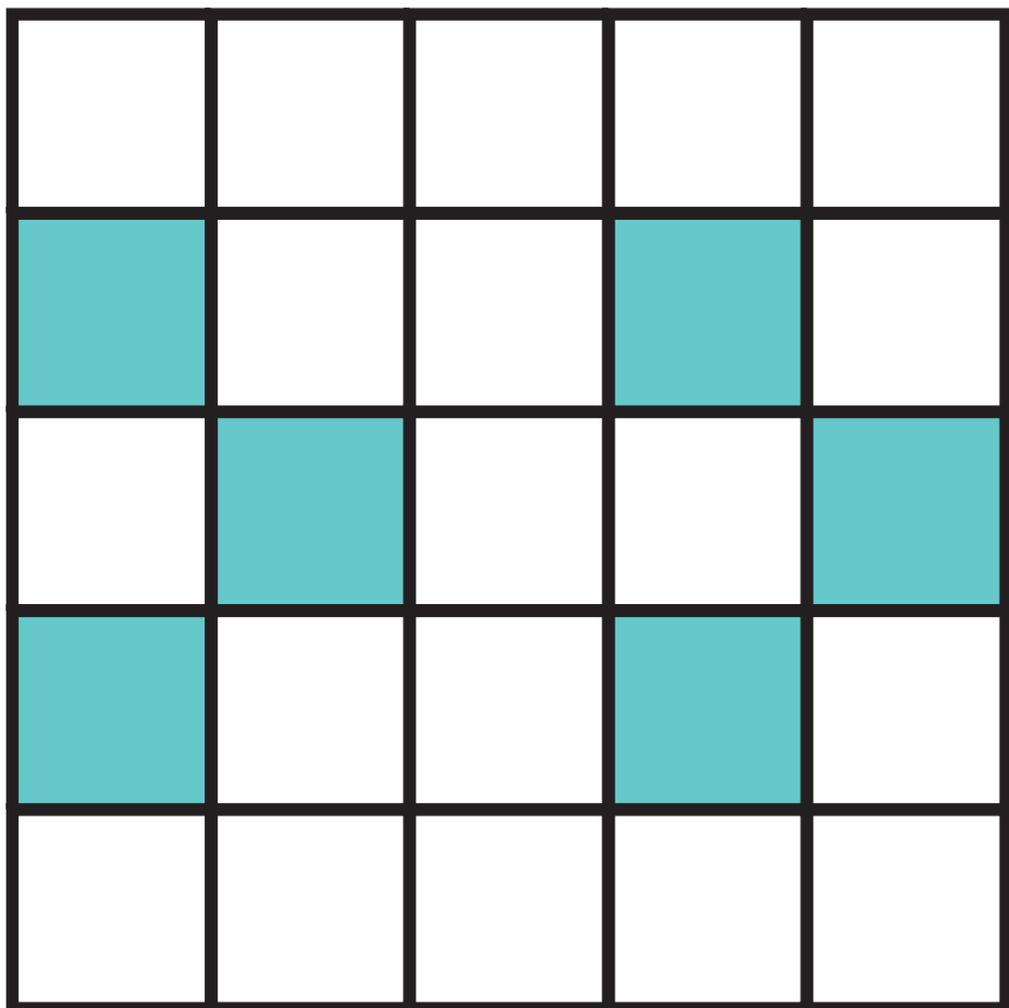
Regular

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
àâéèêîôûùœæç  
ÀÂÉÈÊÎÔÛÙŒÆÇ  
1234567890

Bold

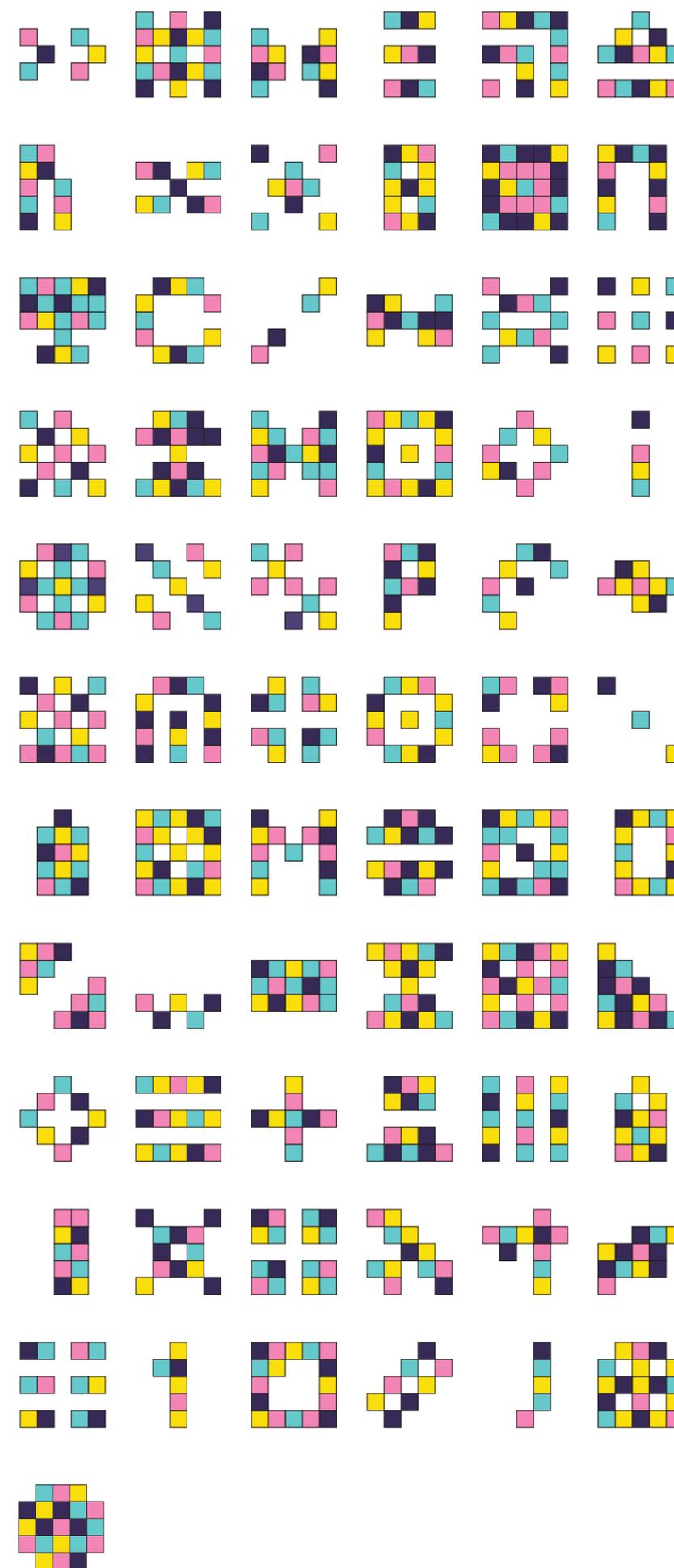
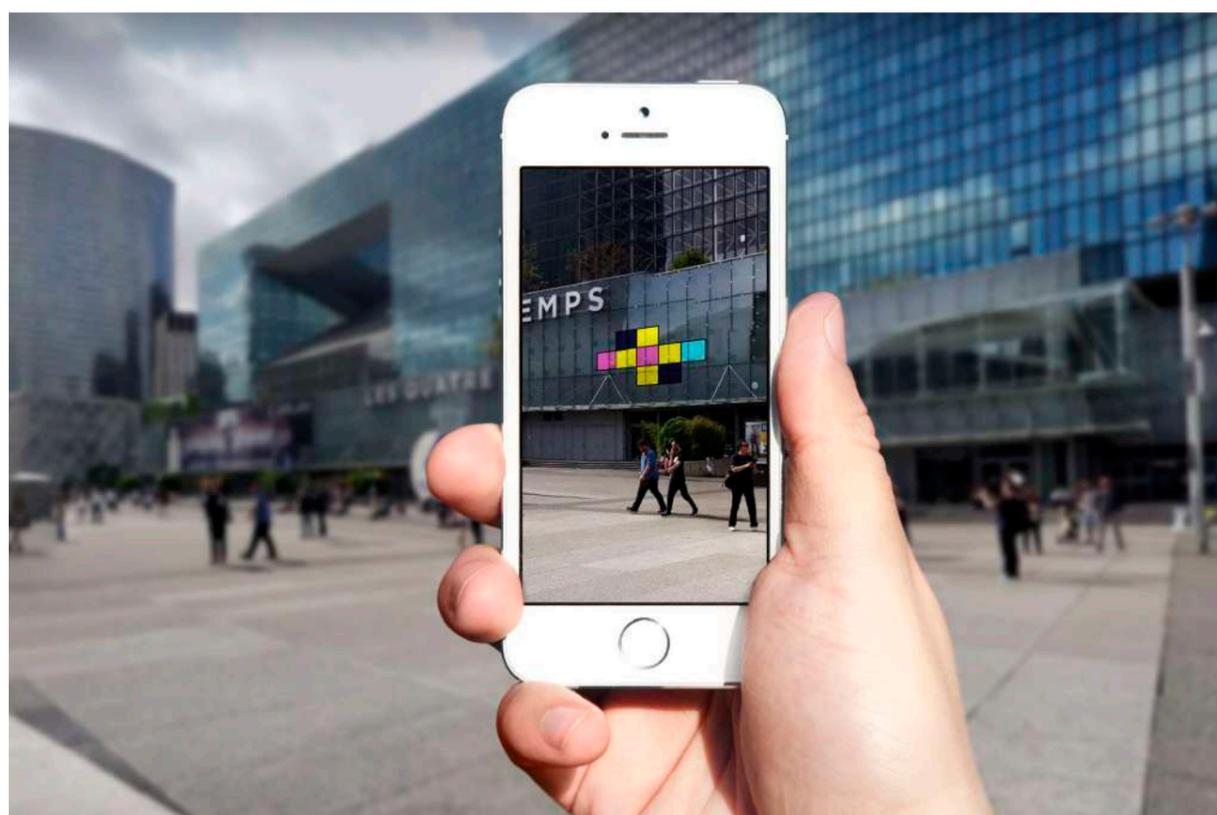
**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklm**  
**nopqrstuvwxyz**  
**àâéèêîôûùœæç**  
**ÀÂÉÈÊÎÔÛÙŒÆÇ**  
**1234567890**

# Les « cryptogrammes »

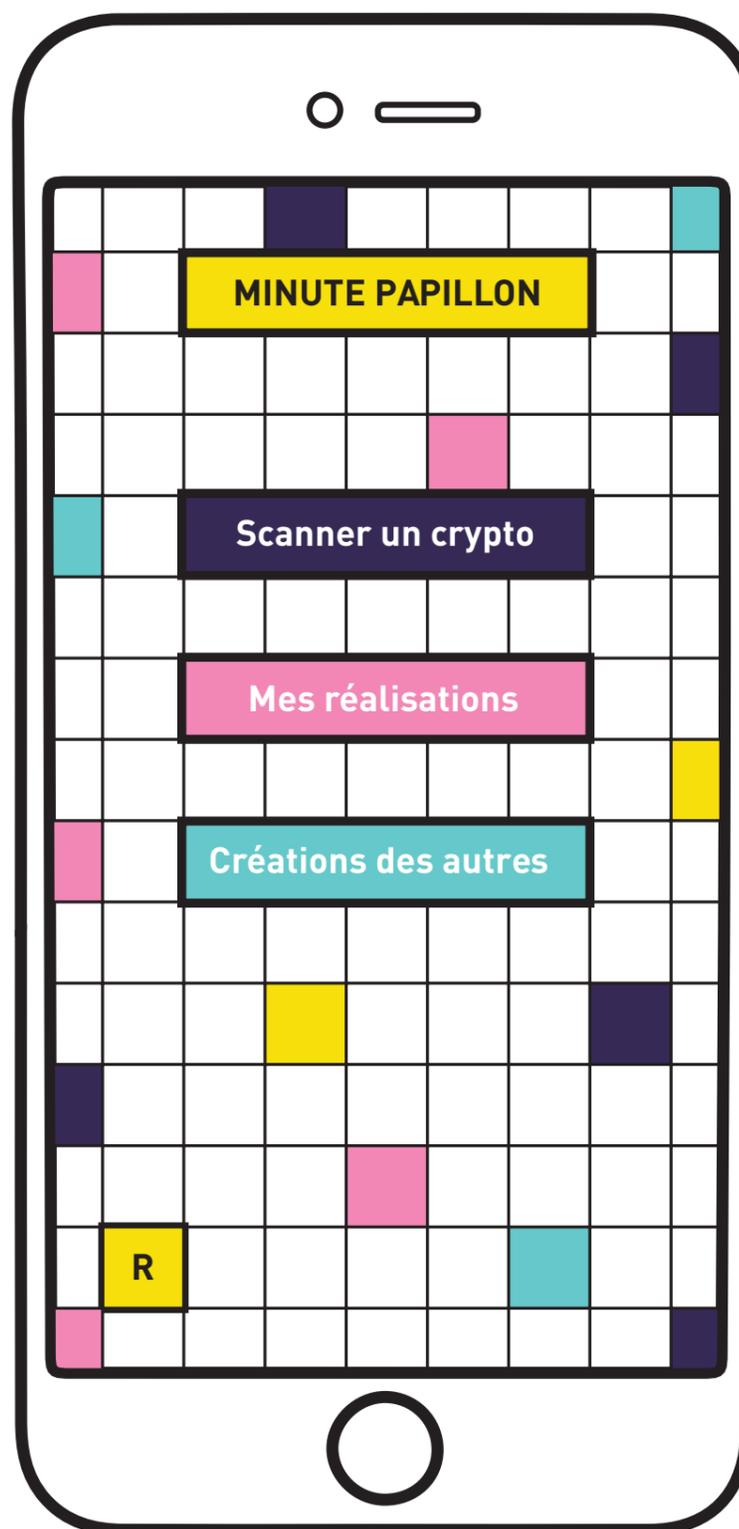
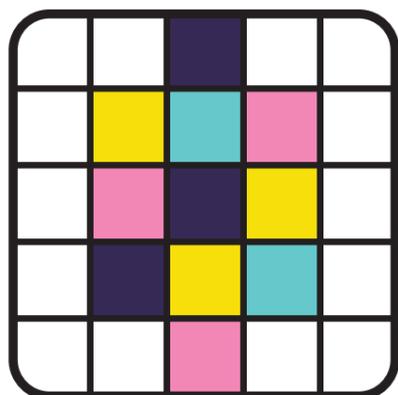


# Les « cryptogrammes »

Cryptogrammes qui permettent d'activer des jeux via l'application (majoritairement présents sur le mobilier cube, mais pouvant aussi se trouver cachés sur des murs, des façades, des fenêtres, le sol... dans l'ensemble du quartier de la défense

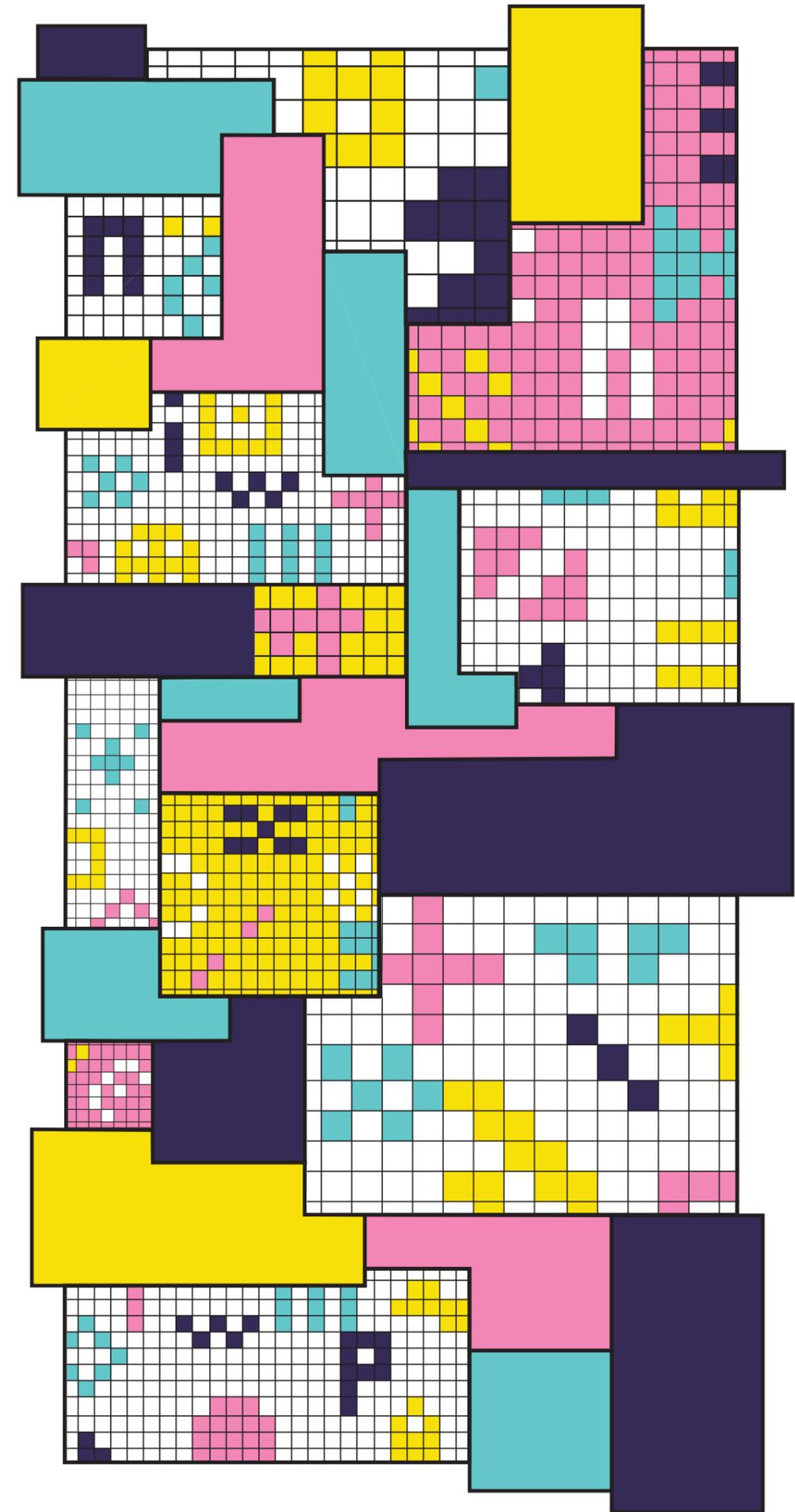


# L'application mobile

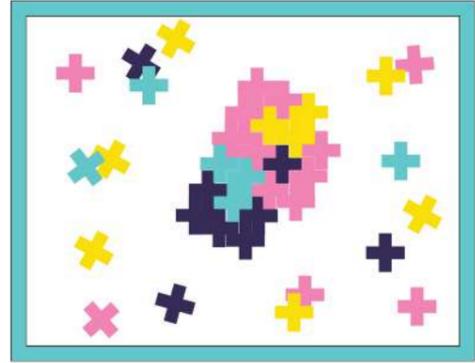
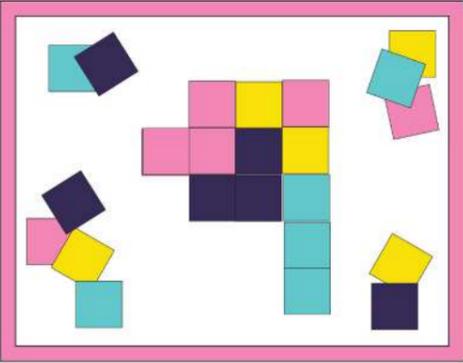
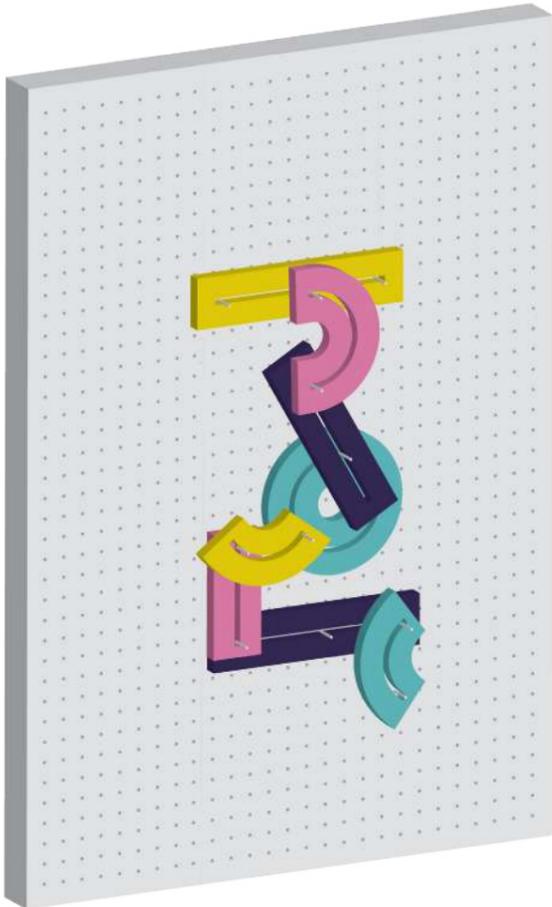
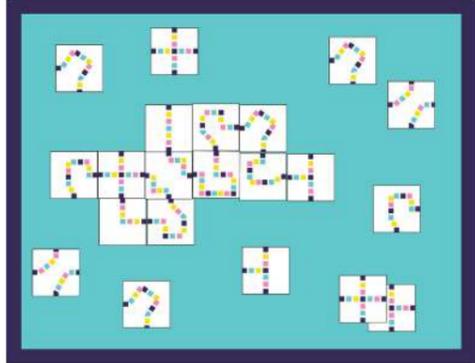
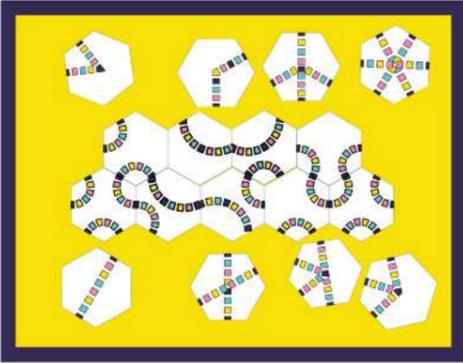
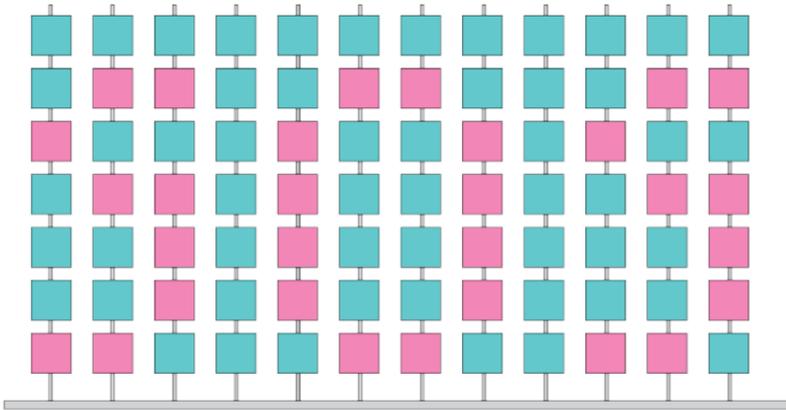


# Le terrain de jeu (sol)

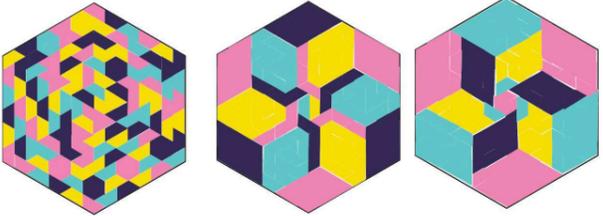
Décor scénographique semblable à un terrain de jeu  
Viendra accueillir tous les dispositifs et  
« mobiliers ludiques »



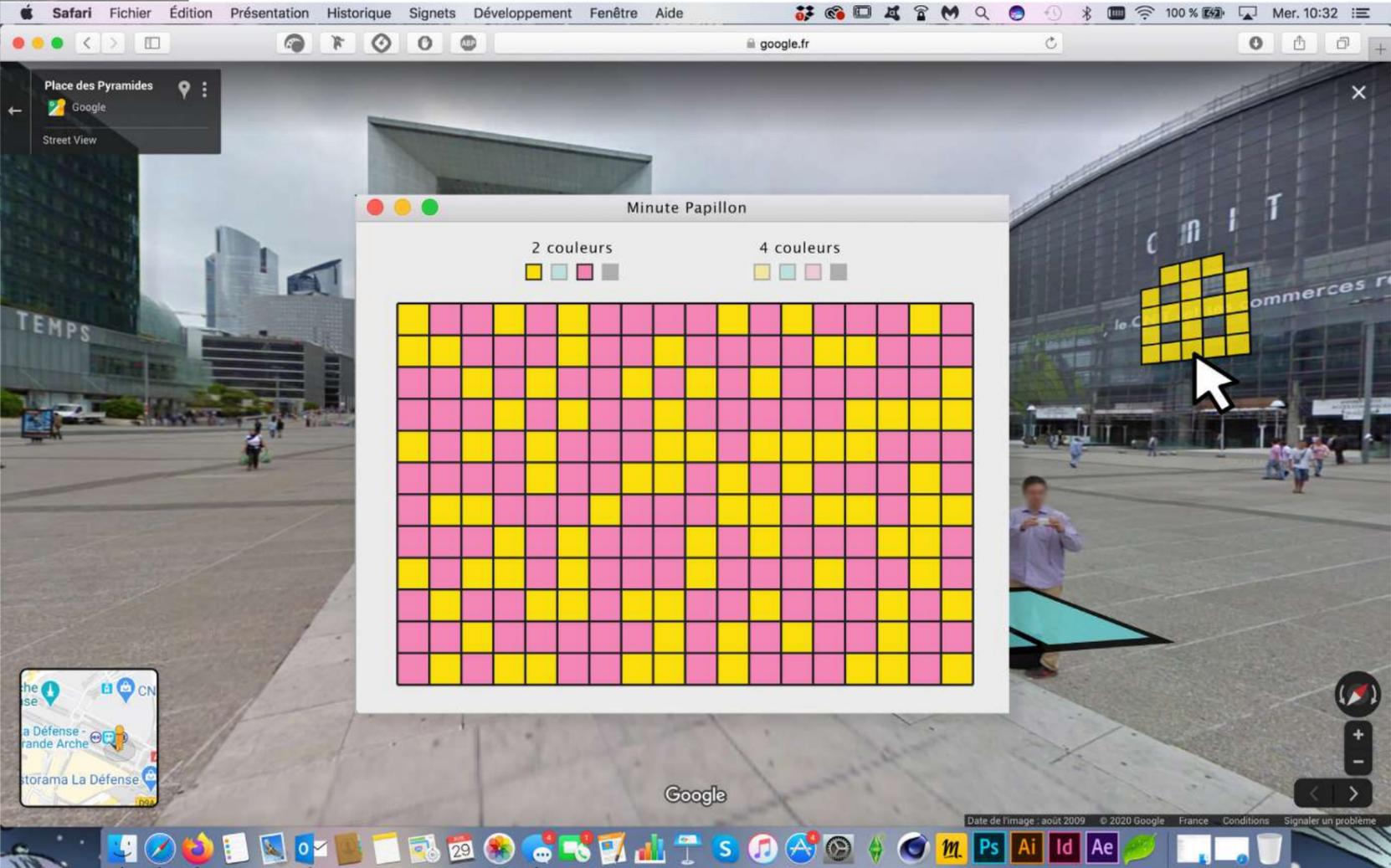
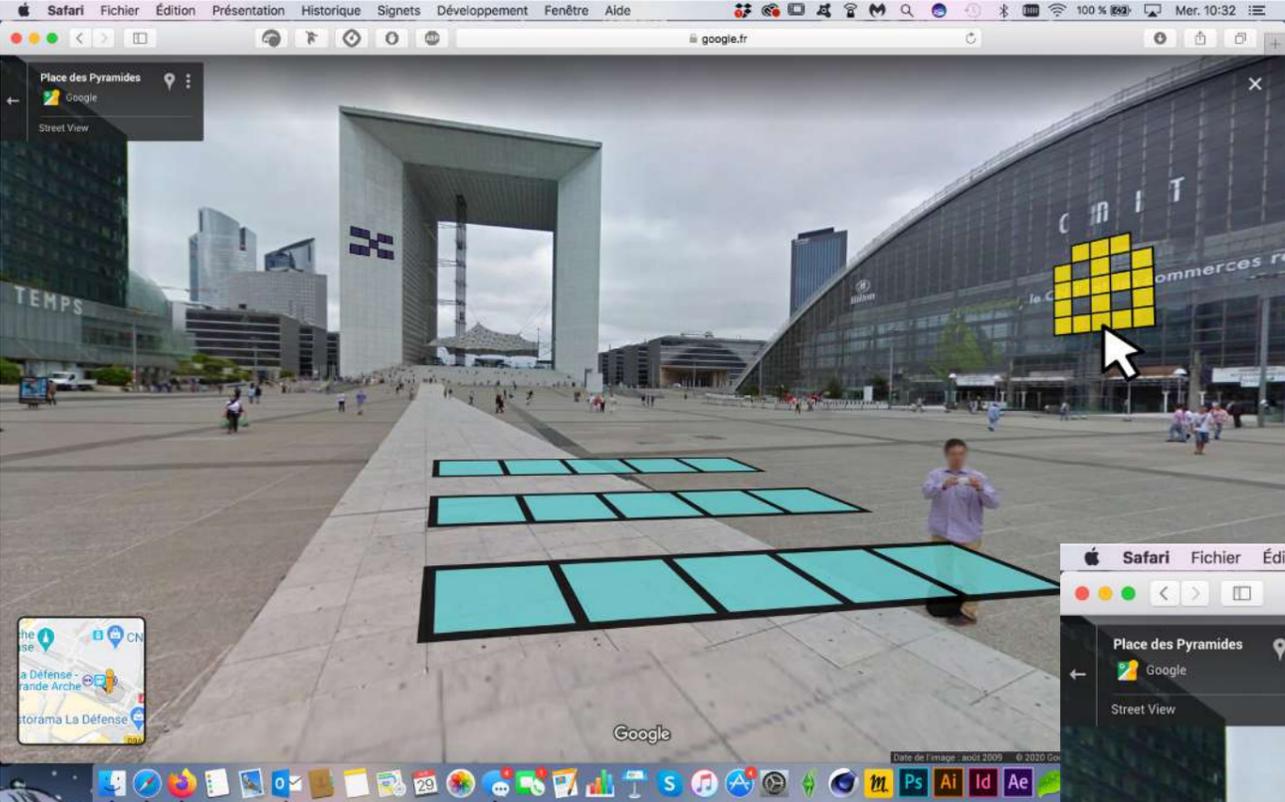
# les différents jeux

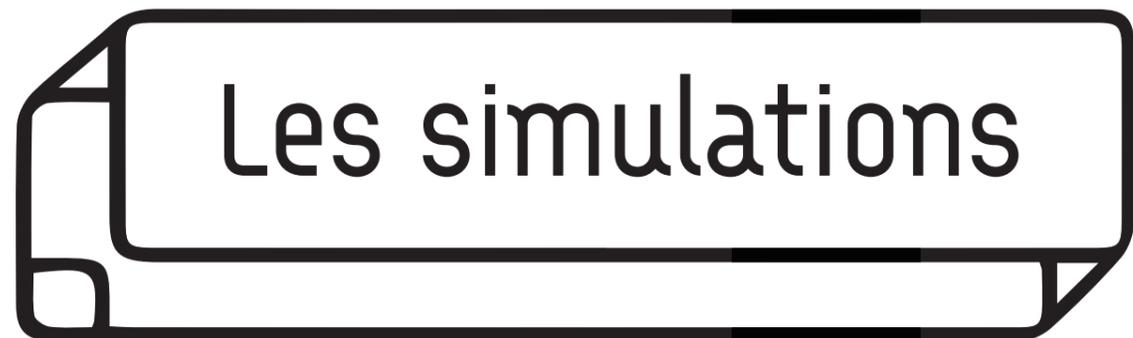


5



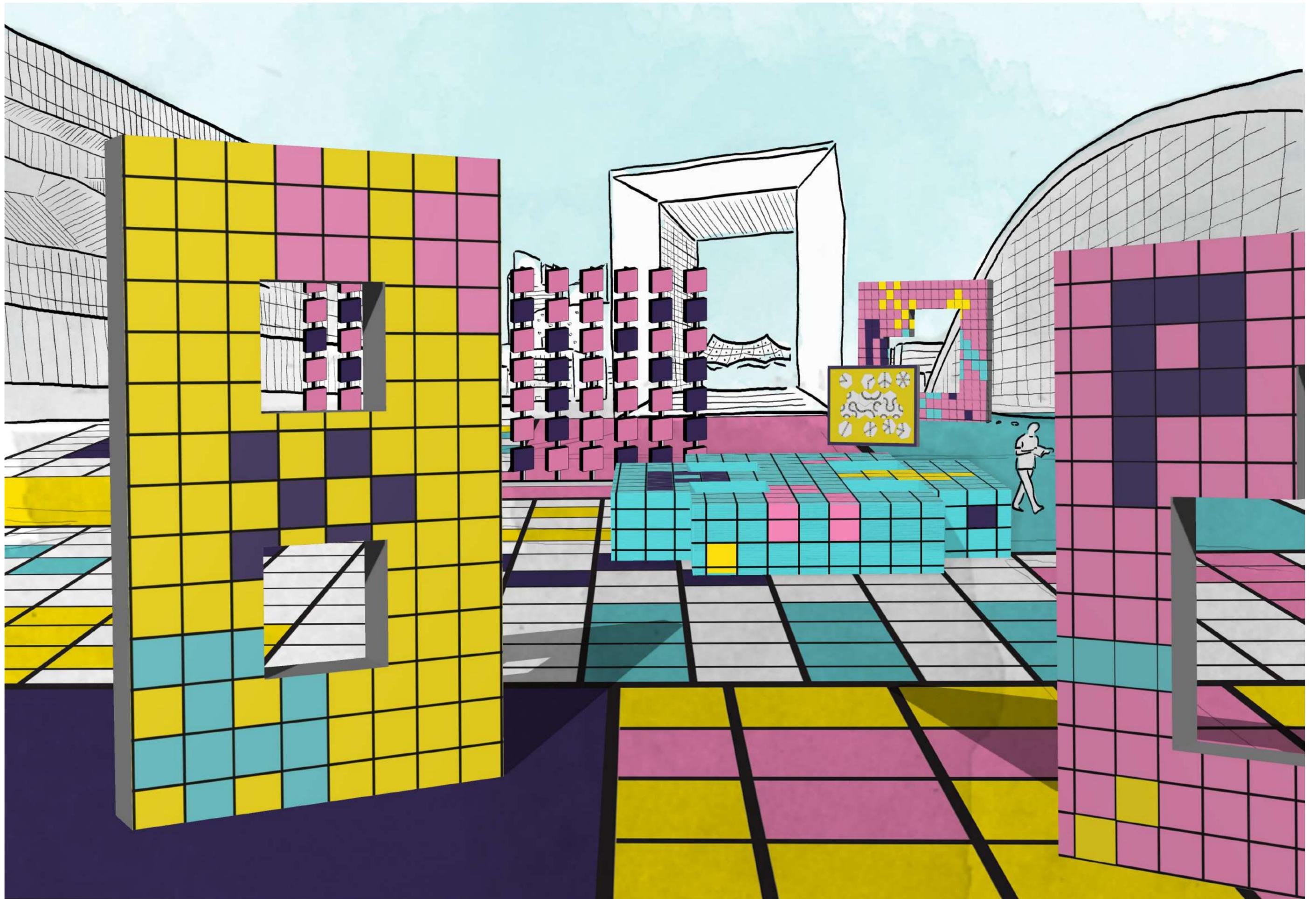
# jeu sur google maps



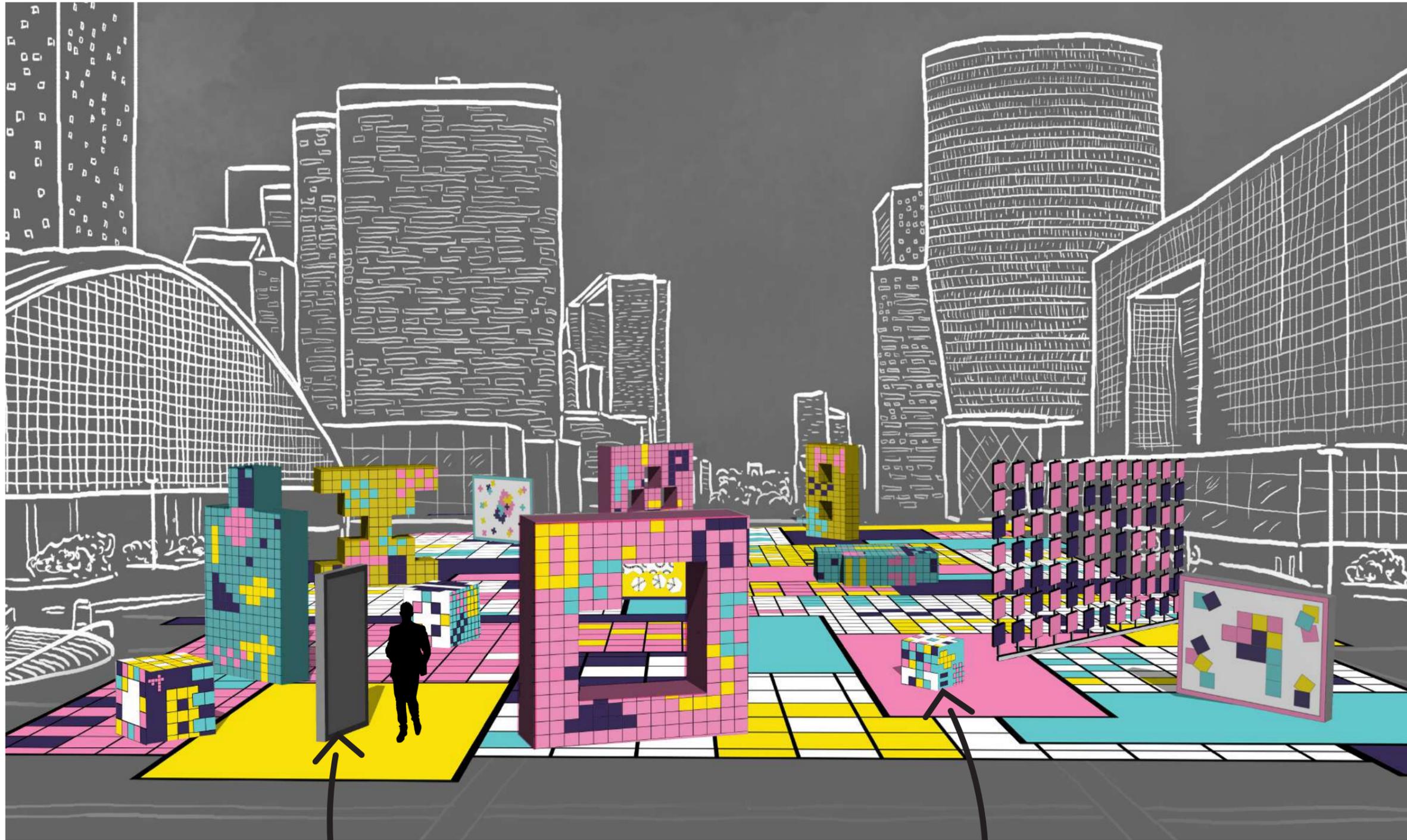


3.





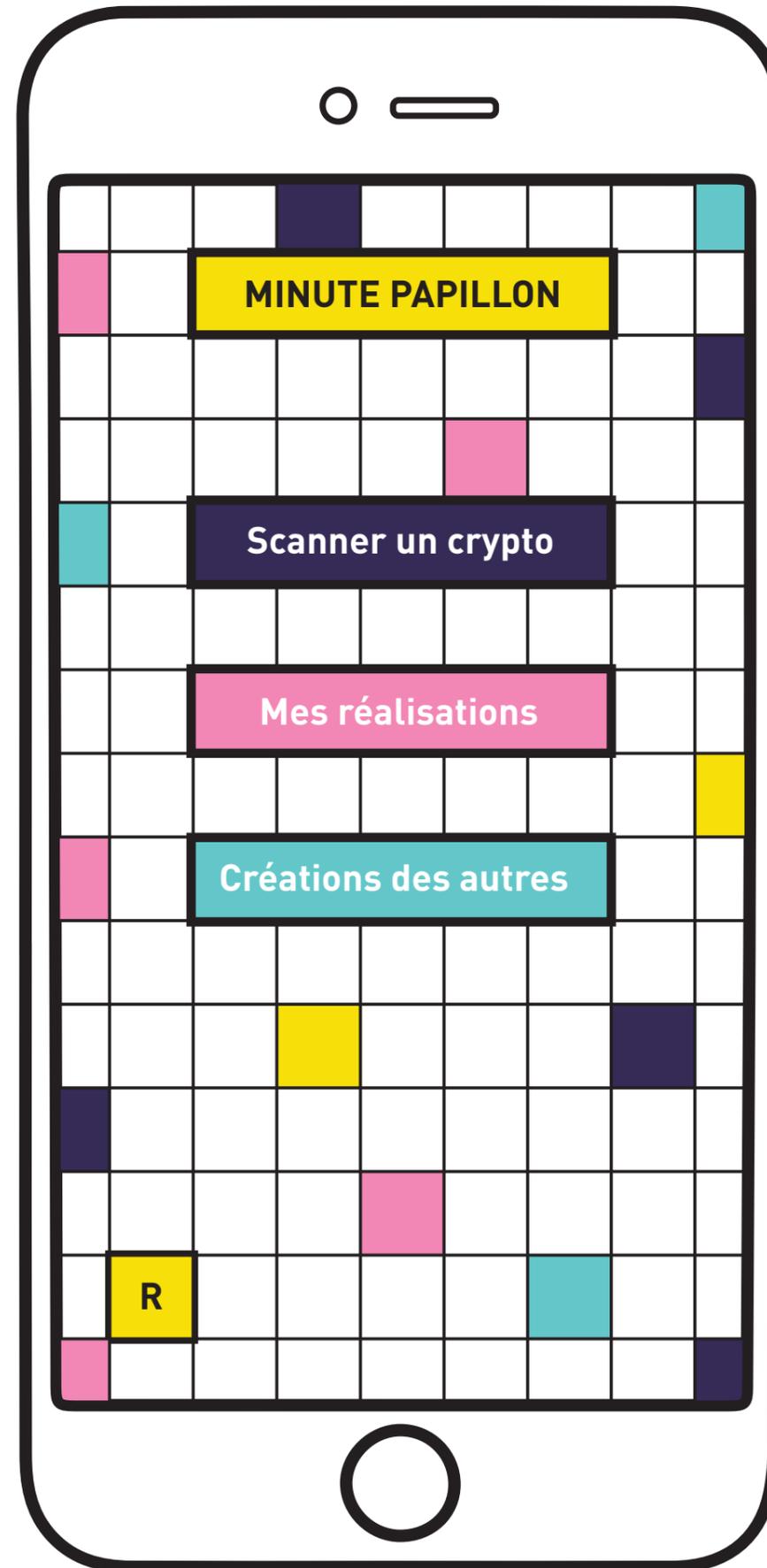
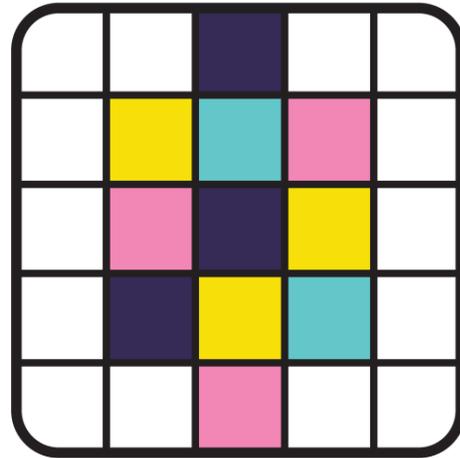


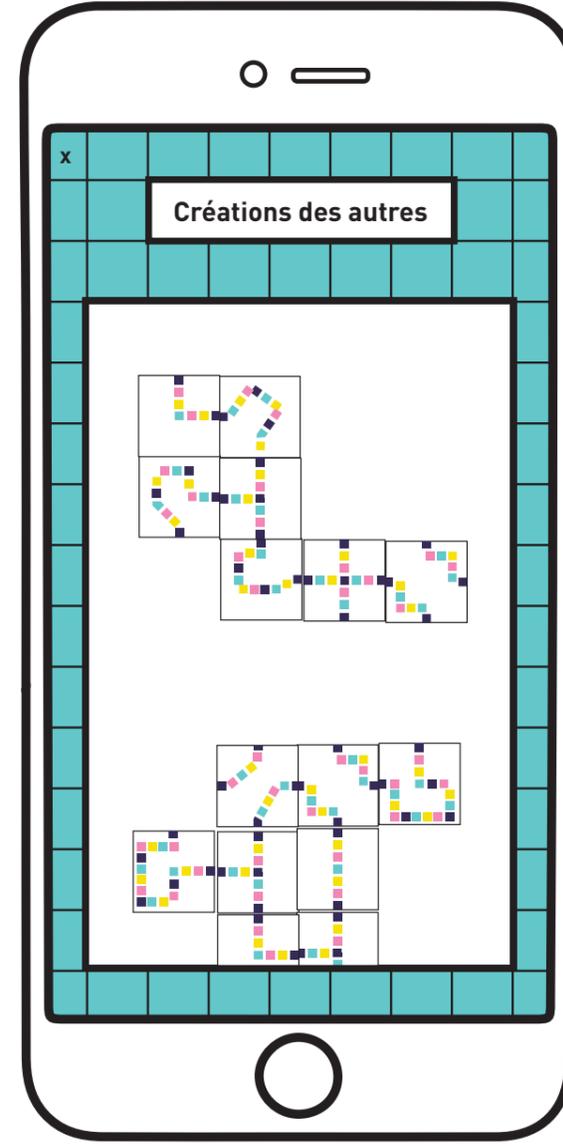
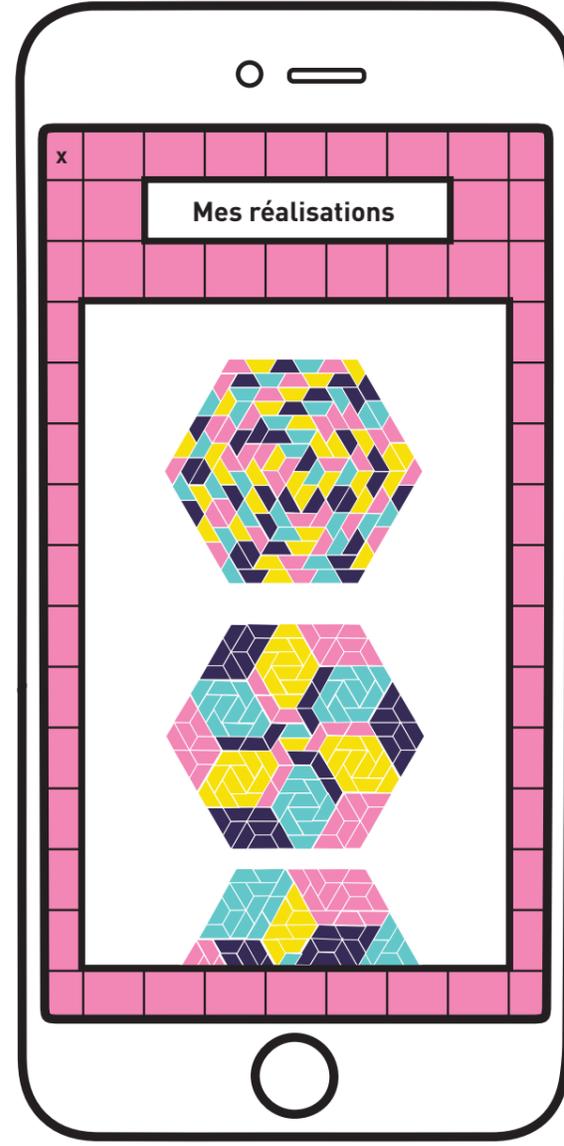
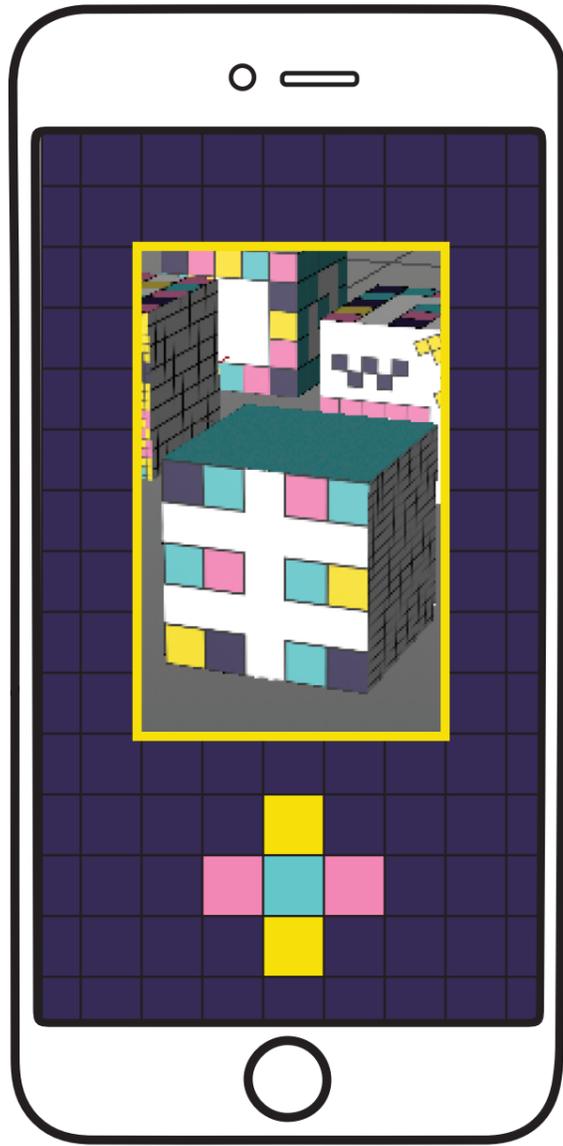


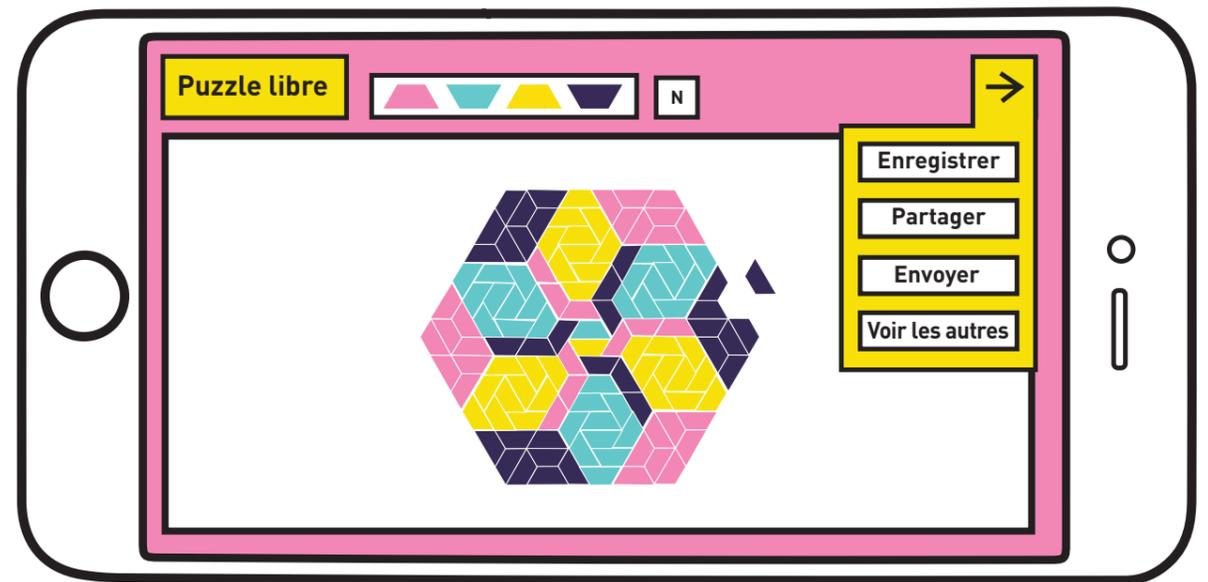
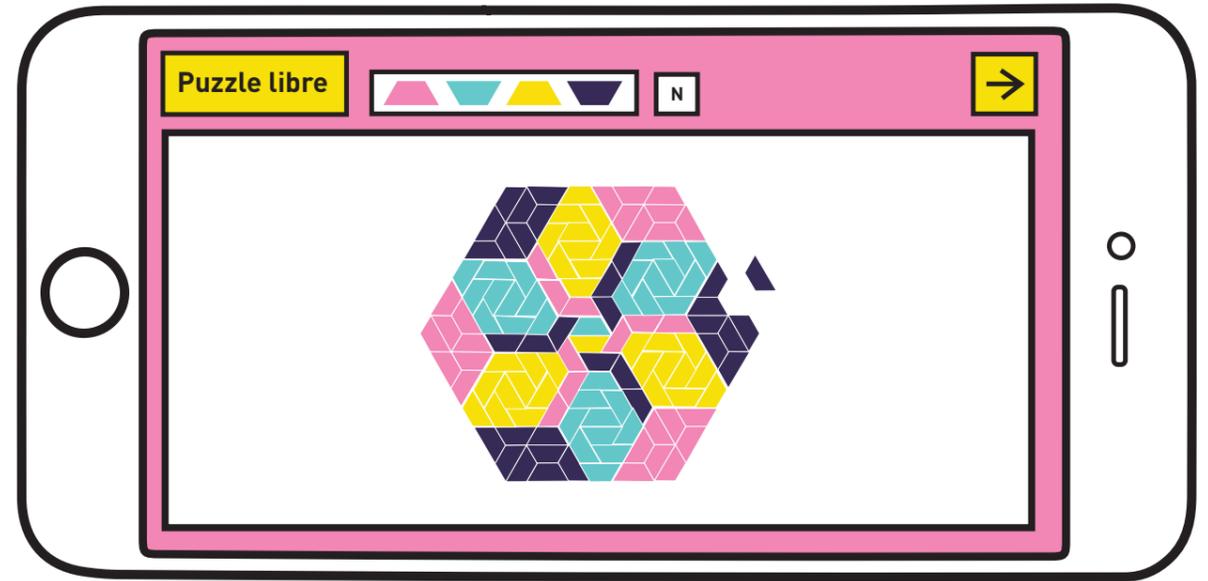
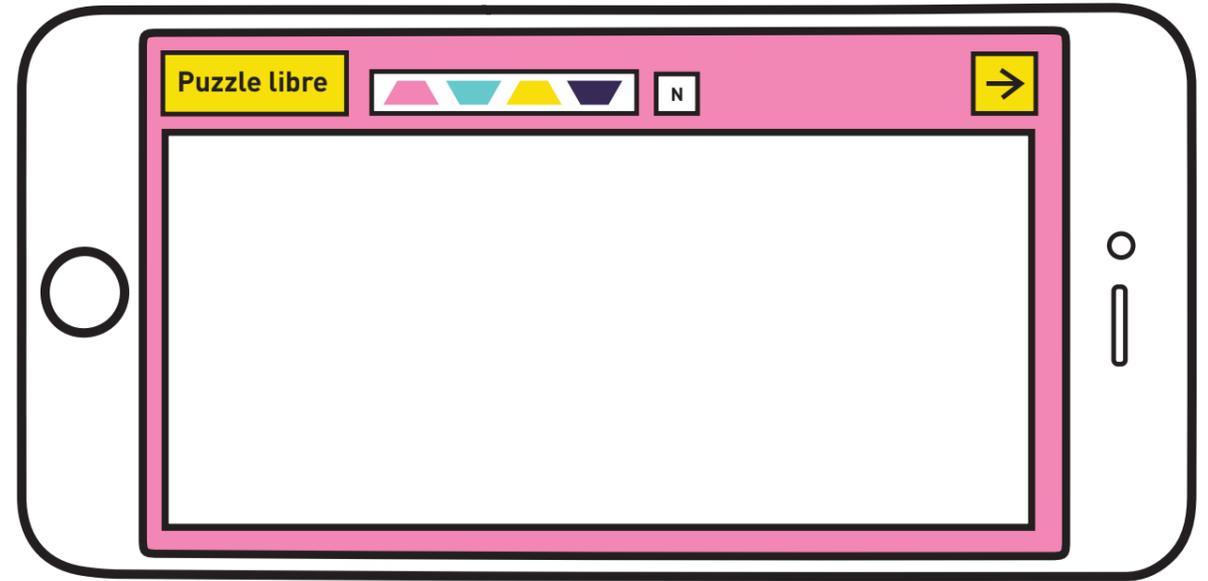
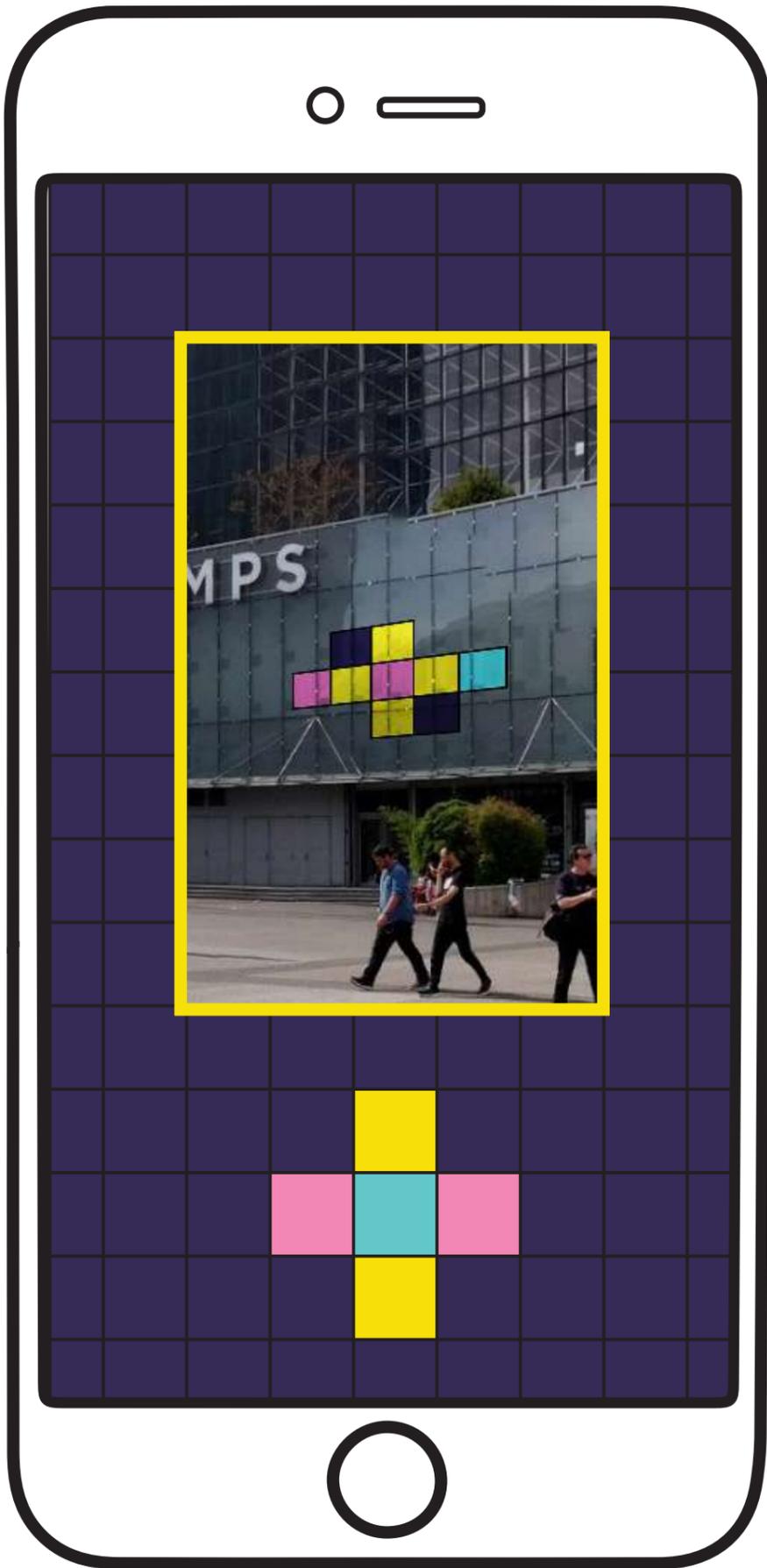
Ecran numérique qui permet d'accéder aux productions graphiques faites par les utilisateurs de l'application mobile et sur google maps grâce aux jeux proposés

Sur le mobilier en cube, les cryptogrammes numériques permettent de bénéficier à des jeux accessibles sur smartphone

> L'application mobile







## 2ème exemple de jeu sur mobile

