



Agitez vos neurones !

C03 E05 R18 U22 015

# CERVORAMA

250m<sup>2</sup>

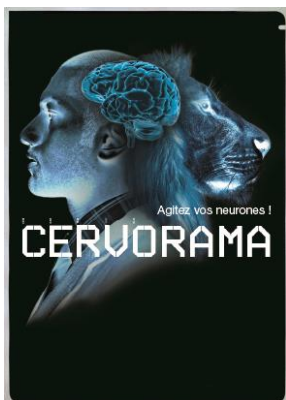
FICHE DE  
PRÉSENTATION



CAP  
SCIENCES  
Découvrons ensemble

# CERVORAMA – 250 m<sup>2</sup>

AGITEZ VOS NEURONES



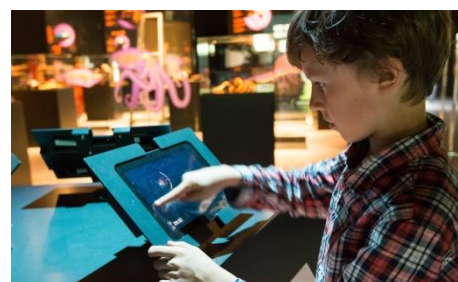
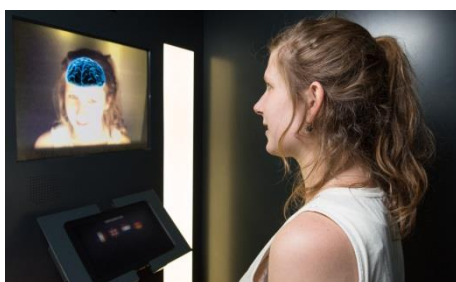
**Mon cerveau est-il unique ? Les animaux sont-ils intelligents ? A quoi ressemble un neurone ?**

Comme un immense terrain d'expérimentations et de découvertes, l'exposition invite le visiteur à découvrir cet organe aux capacités d'adaptation remarquables. Il va explorer les différents animaux et analyser leurs capacités, tromper son propre cerveau avec des illusions étonnantes, visualiser son cerveau en 3D grâce au Cervomaton, décrypter l'intelligence artificielle, tester ses fonctions cognitives dans le Cognitilab, et, finalement, découvrir que son cerveau est unique !

 Tout public scolaire et familial à partir de 6 ans

## → Objectifs

- **Identifier** les différentes fonctions cognitives et les tester.
- **Appréhender** la classification du règne animal par l'observation des différences et ressemblances anatomiques des cerveaux.
- **Découvrir** l'anatomie du cerveau humain, son évolution et son rôle dans le fonctionnement du corps.
- **Connaître** ses sens et comprendre le rôle du cerveau dans les perceptions.



## → Contenu

### 6 modules thématiques :

**Cervolution** : une carte interactive représentant l'arbre phylogénétique des cerveaux.

**1000 cerveaux, 1000 mondes** : quatre univers réunissant chacun un ensemble d'animaux pour découvrir le lien entre organisation neuronale et perception de l'environnement.

**Tromper le cerveau** : confronter son cerveau à des jeux d'illusions et déstabiliser ses perceptions !

**Un monde plastique** : découvrir la plasticité cérébrale et les avancées scientifiques actuelles sur cette propriété incroyable du cerveau.

**Cervomaton** : observer l'anatomie et la physiologie de son cerveau en 3D grâce au Cervomaton.

**Le Cognitilab** : un labo immersif pour tester ses fonctions cognitives de manière ludique.


### 2 ateliers :

**Pas si bête !** : un jeu de rôle où il faut choisir les bons animaux en fonction de leurs capacités cognitives pour réussir tous les défis.

**Cervoshow** : un show filmé mené par un magicien pour découvrir comment la magie joue sur le détournement d'attention et les capacités de traitement de l'information de notre cerveau.

## → Informations techniques

**Surface** : 250 m<sup>2</sup> / **Langue** : Français –Anglais / **Surface de stockage des caisses** : 35 m<sup>2</sup> / **A fournir sur place** : 1 élévateur électrique + 4 personnes / **Valeur d'assurance** : 109 140 € / **Durée minimale de location conseillée** : 1 mois

 Responsable des expositions itinérantes  
Valentine Baldacchino  
v.baldacchino@cap-sciences.net  
07 82 14 85 39

 CAP  
SCIENCES  
Découvrons ensemble