

LUMINOPOULS

EXPOSITION

CITÉ DES LUMIÈRES

EN MODE
ESCAPE GAME

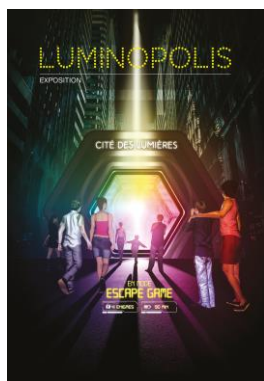
🔒 x ENIGMES ⚡ 90 MIN

FICHE DE
PRÉSENTATION



CAP
SCIENCES
Découvrons ensemble

LUMINOPOLIS



Saurez-vous percer les mystères de Luminopolis ?

Luminopolis est une cité savante qui a cristallisé en ses lieux toutes les connaissances sur la lumière. Organisée comme un véritable "Escape Game", les visiteurs pénètrent dans la cité mais ne peuvent en ressortir qu'en faisant preuve d'astuce et de suffisamment de curiosité pour comprendre ses mécanismes.

Qu'est-ce que la lumière ? Comment rythme-t-elle notre quotidien ? Comment la partageons-nous ? Seul ou de préférence en équipe, les participants ont un nombre précis d'énigmes à résoudre pour déverrouiller la porte de sortie de la cité des lumières. Mais ils ne disposent que d'une heure. Tic tac tic tac...le temps presse, le chronomètre s'affole ! Sauront-ils sortir à temps ? Rendez-vous dans Luminopolis!

☺ Tous publics scolaire et familial à partir de 6 ans / 15-25 ans

→ Objectifs :

- **Collaborer** pour résoudre des énigmes.
- **Appréhender** les multiples aspects de la lumière : scientifiques, techniques, sociologiques, esthétiques et artistiques.
- **Découvrir** le lien entre lumière et vivant.
- **Réfléchir** à l'importance de la lumière dans nos sociétés.
- **Lier** la culture scientifique et artistique autour de la thématique de la lumière.



→ Contenu

Jusqu'à 30 énigmes (modulable) / 4 thèmes

Qu'est-ce que la lumière ?

Qu'est-ce que la lumière me fait ?

Comment la lumière nous rassemble-t-elle ?

La lumière nous permet-elle d'être vivants ?

Règles du jeu :

Les visiteurs forment des équipes, choisissent leur parcours en fonction de leur niveau (3 niveaux de difficulté) et lancent le chronomètre... Ils disposent d'1 heure pour résoudre le nombre d'énigmes défini par leur choix de parcours en se déplaçant librement dans l'exposition.

Aucune indication n'est donnée aux visiteurs pour l'aider à résoudre les énigmes. Parfois il faudra faire preuve de logique, parfois de connaissance, parfois de déduction, d'association d'idées, d'essai-erreur. A eux de mettre en place leur propre démarche scientifique.

Les réponses aux énigmes sont des mots qui doivent être compilés dans le tableau de bord de l'équipe. Il leur permet de suivre leur progression et de garder un œil sur le temps !

Gameplay : jusqu'à 18 énigmes à résoudre en 1h avec 3 niveaux de difficultés

Capacité : 80-120 personnes simultanément / 700-1000 personnes par jour

Langues : Français / Anglais (autres langues disponibles – renseignez-vous)

→ Informations techniques

Surface : 250 / 400 m² (modulable) / **Surface de stockage des caisses** : 15 m² / **Durée minimale de location conseillée** : 3 mois

→ Responsable des expositions itinérantes

Valentine Baldacchino

v.baldacchino@cap-sciences.net

07 82 14 85 39