

## FICHE D'ANIMATION



### DESCRIPTION

Le Télescope Harmonique est une expérience ludique et poétique pour partager avec le jeune public (à partir du collège) et le grand public, la démarche scientifique et technique mise en œuvre dans la quête des exoplanètes. Un groupe de joueurs vient visiter le poste de travail d'une astrophysicienne aveugle et d'un rockeur en recherche d'inspiration spatiale : L'installation, à la manière d'un jeu collaboratif, propose à un groupe de joueurs de résoudre une énigme scientifique à travers la composition d'un extrait musical, clé de la localisation d'une exoplanète où se produit un événement particulier.

Dans cette aventure, les joueurs sont accompagnés, comme dans un Escape Game, d'un.e **Game Master** : un maître du jeu attentif et bienveillant chargé de la tenue de la partie dans les meilleures conditions. De plus, ce rôle s'accompagne d'une mission de médiation scientifique.

#### A propos de nous

L'équipe du Studio Cubozoa est constituée d'un game designer, une médiatrice scientifique, et 3 artistes (scénographie, sonification et visualisation numérique).

**L'objectif de cette fiche est de détailler les besoins en animation pour vous aider à organiser la mise en œuvre du Télescope Harmonique.** Les missions du Game Master (GM) peuvent être réparties en 3 catégories : l'animation, la médiation et le fonctionnement.

## Animation

- Le GM accueille les joueurs. Le briefing en début de partie sert à introduire les joueurs à l'univers du jeu, comment on interagit avec le dispositif. Le GM présente le scénario aux joueurs à travers un texte d'une minute.
- Pendant la partie, le GM est attentif à la dynamique du groupe. Il veille à ce que les joueurs aient une expérience agréable en proposant de l'aide et/ou des explications au moment opportun ou en suggérant une organisation pour aider la collaboration.

## Médiation

- Le GM est disponible pour les joueurs en fin de partie pour répondre à leurs éventuelles questions. Pour cela il dispose d'environ 10 minutes de débrief.
- Connaissant le jeu et les tableaux, le GM peut répondre aux questions sur le jeu. Ses connaissances générales en astrophysique et la lecture du **document Médiation** lui permettent de répondre aux questions les plus fréquemment posées.
- En cas de question originale, le GM fait preuve d'humilité et peut orienter les joueurs vers des sources pour entreprendre leurs propres recherches.

## Fonctionnement

- Pour répondre aux contraintes sanitaires, les interfaces sont conçues pour être facilement désinfectées entre deux parties. Le GM est responsable de réaliser l'entretien des surfaces entre deux parties.
- Le GM s'assure du respect du protocole sanitaire dans la salle de jeu.
- Le GM allume les ordinateurs en entrant dans la salle le matin et les éteint le soir. La procédure est simple et est décrite en détail dans le **document Médiation**.

## Système de réservation

Afin d'accueillir les joueurs dans les meilleures conditions, il est recommandé de mettre en place un système de réservation de partie. Le public s'en sert pour connaître les disponibilités de jeu, et inscrire un nombre de joueur à une séance. Ce système peut être accessible en ligne ou bien à l'accueil de votre établissement. Il est déconseillé de confier la gestion des réservations au GM qui a déjà fort à faire. Par contre, le GM peut accéder au planning pour voir le nombre de joueurs ayant réservé à chaque séance.

**Si vous ne savez pas comment mettre en place un système de réservation, nous pouvons vous proposer des solutions.**

## Proposition d'emploi du temps

Une partie dure de 45min à 1h au total : 35 minutes de jeu minimum suivies d'un temps de médiation humaine. (Selon le temps disponible, le Game Master peut moduler la difficulté du jeu en proposant plus ou moins d'aide ; ou ajuster la durée de certains moments musicaux récréatifs).

Il est possible de réaliser le briefing et la médiation dans une salle annexe ; de cette façon la salle principale ne sert que pour le jeu afin d'intercaler plus de parties dans une même journée.

## Formation des Game Masters

Le studio Cubozoa propose de former vos équipes à l'animation du Télescope Harmonique. Une session de formation dure 4h et peut concerner entre 3 et 6 personnes. La formation se fait dans la salle de jeu avec le Télescope Harmonique prêt à fonctionner. La formation concerne les aspects décrits précédemment. Un écran, des tables et des chaises sont à prévoir.

**Si vous n'avez pas suffisamment de personnel pour animer le Télescope Harmonique durant la durée prévue, nous pouvons vous proposer des solutions.**