

Il sera une fois...

En partenariat avec le GREP Midi-Pyrénées

40 histoires pour questionner demain...

Robots, objets connectés, ADN modifié etc. Comment les technologies dessinent-elles le monde de demain ? Avec les énigmes du jeu *Il sera une fois*, venez débattre d'un futur où la fiction pourrait bien rencontrer la réalité...

Un jeu conçu dans le cadre de l'exposition #HumainDemain présentée au Quai des Savoirs en 2018, en partenariat avec le GREP Midi-Pyrénées.

Le jeu de conversation

Conçu pour 3 à 15 joueurs, le jeu *Il sera une fois...* s'adresse à tous les publics à partir de 14 ans.

Sur chacune des cartes de ce jeu d'énigmes se trouve une situation effrayante, drôle ou loufoque qui se déroule dans un futur possible. Un monde peuplé de compagnons virtuels, de chausse-pieds connectés, de robots miniatures ou d'intelligences artificielles envahissantes... Les joueurs sont invités à questionner, discuter et imaginer collectivement l'histoire et la technologie qui en sont à l'origine.

Au fil du jeu, vous découvrirez peut-être que certains de ces objets existent déjà !

Déroulement de la partie

À chaque tour, un joueur pioche une carte. Il est le maître du jeu sur ce tour. Lui seul peut lire l'intégralité de la carte et donc connaître l'histoire et l'objet à l'origine de la situation présentée au recto.

Il lit ensuite à voix haute la situation improbable.

Les autres joueurs doivent ensuite imaginer l'histoire et l'objet qui en sont à l'origine. Pour cela, ils posent des questions au maître du jeu. Ce dernier ne peut répondre que par oui ou par non.

S'il le souhaite, le maître du jeu peut donner quelques indices aux autres joueurs (type d'objet impliqué, domaine d'utilisation, etc.) ou encore prévenir les joueurs s'ils partent dans la mauvaise direction.

Le tour suivant, un autre joueur pioche une carte.

S'ils le souhaitent, une fois la carte résolue, les joueurs pourront aller plus loin et partager leurs points de vue autour de questions complémentaires.

Il sera une fois...

UNE SANTÉ SOUS CONTRÔLE



Les nano-robots permettent de prévenir les épidémies en détruisant les pathogènes rencontrés lorsqu'ils patrouillent à l'intérieur du corps. Pour les cibler et éviter d'éliminer les bactéries bénéfiques (à la digestion par exemple), les nano-robots doivent être programmés rigoureusement. De plus, chaque citoyen doit, dès qu'un nouveau germe infectieux est identifié par l'OMS, mettre à jour le logiciel qui paramètre ses robots sentinelles.

➔ Gélules de nano-robots

Ces gélules contiennent des machines, pas plus grandes qu'un globule rouge. Science-fiction ? Non. Les nano-robots seront capables de repérer, puis de détruire, tout agent pathogène (bactérie, virus, champignon) ainsi que les plus petits amas de jeunes cellules cancéreuses qui auraient échappé à la vigilance du système immunitaire. Une véritable armée miniature défendra bientôt votre corps.

Inspiré des travaux de divers labos (Mc Gill à Montréal, Polytechnique à Lausanne, etc)

En cours de développement



Seriez-vous prêt à avoir des nano-robots en permanence à l'intérieur du corps pour éviter de tomber malade ?

En 2100, l'Organisation mondiale de la Santé invite tous les citoyens à télécharger la nouvelle mise à jour disponible sur Internet et s'excuse pour les problèmes digestifs provoqués par la dernière version.

Un jeu de conversation
qui questionne le futur
à partir de 14 ans

Contact

Antoine Vaillant
Programmeur – coordinateur action
territoriale
05 36 25 21 95
antoine.vaillant@toulouse-metropole.fr

Leïla Laporte
Chargée de programmation action territoriale
leila.laporte@toulouse-metropole.fr

Modalités d'itinérance

Mise à disposition gratuite du jeu de conversation pour les partenaires de la métropole toulousaine
Sensibilisation possible en amont par les médiateurs du Quai des Savoirs auprès des professionnels pour une animation en autonomie par des animateurs, des médiathécaires, des ludothécaires etc.

Modalités de jeu

À partir de 14 ans

3 à 15 joueurs dont un maître de jeu tournant ; peut également se jouer en petits groupes

Durée : 10 à 60 minutes

Attention ce jeu contient des fictions pouvant heurter la sensibilité des publics non avertis !

Éléments techniques

Coffret de jeu comprenant 40 cartes énigmes + règles du jeu

Contractualisation juridique

À définir selon la nécessité ou non du projet : contrat d'action culturelle territoriale possible

Charte de communication

Tous les supports papiers et numériques doivent inclure la mention : *en partenariat avec le Quai des Savoirs – Toulouse Métropole* et le GREP Midi-Pyrénées ainsi que les logos **Quai des Savoirs**, **Toulouse Métropole**, **Au cœur de votre quotidien** et **GREP Midi-Pyrénées**

