



L'expo BAVARDE

Bilan 2020 (étapes 2 et 3)

3 **Volontaires en service civique**, anciennement stagiaires dans le cadre du projet, ont travaillé pendant 8 mois (entre 2019 et 2020) sur le scénario du jeu et les énigmes.

2 **Anciennes participantes aux stages découverte métier** menés en 2019 ont été embauchées pour la poursuite du projet, une dans le cadre d'un Parcours Emploi Compétence et l'autre en poste d'Adulte Relais.

3 **Structures** se sont associées à Cultures du cœur en Val-de-Marne pour l'organisation d'ateliers pédagogiques de fabrication de l'escape game: la Ressourcerie du Spectacle (ateliers bois), Med Arcade : Recyclerie du Jeu Vidéo (ateliers électronique) et l'Atelier Anaël Engel (ateliers moulage, peinture, graphisme & finitions).

19 **Ateliers collectifs** (2 de conception et 17 de fabrication) ont réuni les 4 structures et ont été réalisés entre juin et octobre 2020. Ils ont réuni en moyenne, dans le respect des règles sanitaires, entre 4 et 5 participants chacun.

5 **Modules d'escape game** (billetterie, costumerie, régie, salle, scène) ont été construits pour faire découvrir aux futurs joueurs 6 métiers de l'univers du spectacle.

90% **Du jeu réalisé a été construit en matériaux recyclés** grâce à des partenariats avec des structures de l'économie circulaire.

10 **Personnes** en insertion, se sont mobilisés bénévolement sur la conception et la fabrication des modules de l'escape game.

70% De ces participants sont **habitants des quartiers politique de la ville** en Seine-Amont.

100% **Ont apprécié le fait d'être en contact avec des artistes et artisans** lors d'ateliers collectifs qui leur ont permis d'apprendre des techniques et savoirs faire divers et de retrouver du lien social.

Ils soutiennent le projet :

