

Projet amerNums :

Un jeu-rando grandeur nature en Vercors

Horizon 2026



Dans le Même Bateau

350 chemin de Serre Cocu

38680 St André en Royans 0611877238

Coordonnées GPS : 45°05'37.1"N 5°22'10.4"E

Tel 0476360585 / 0611877238

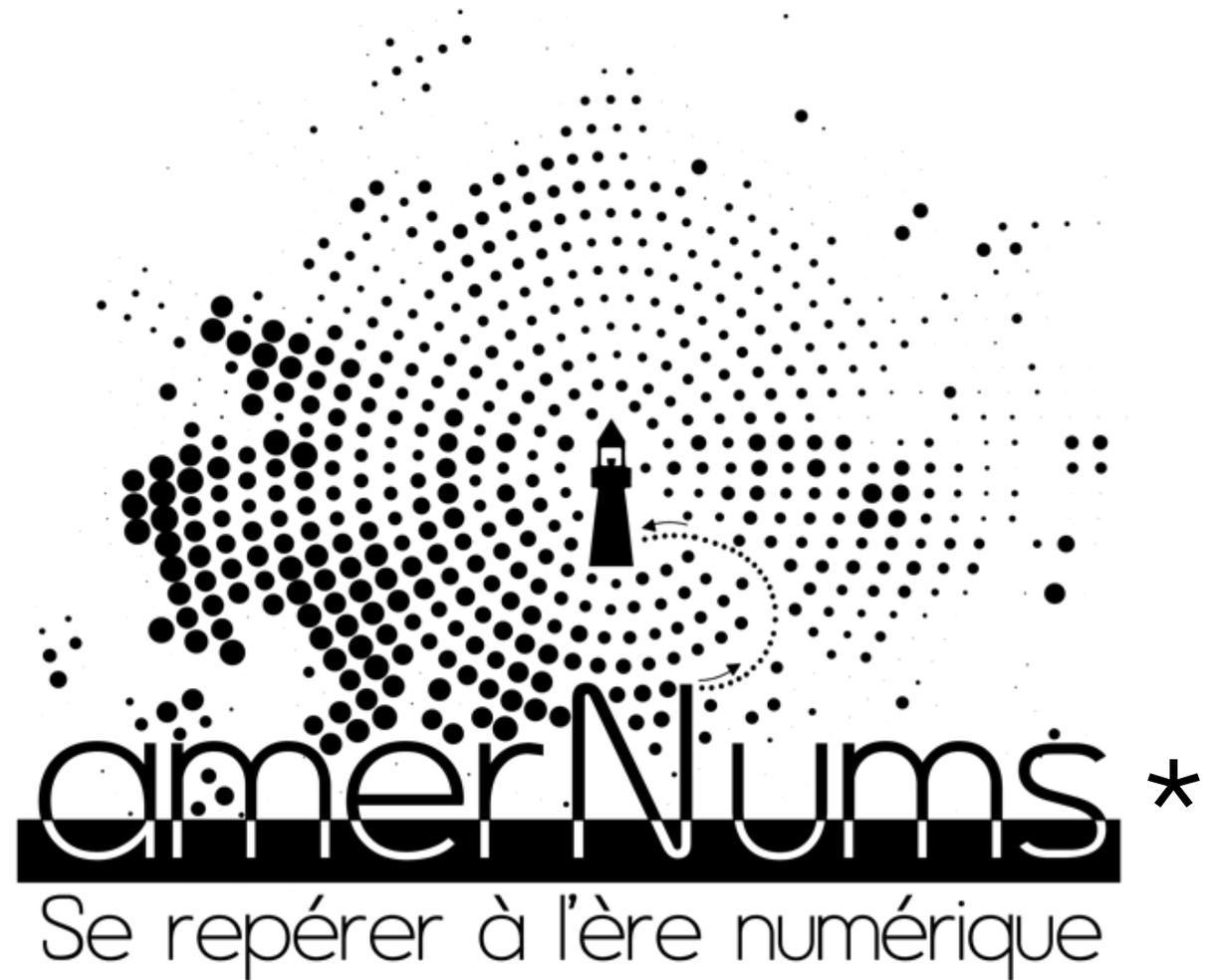
www.danslemembateau.com



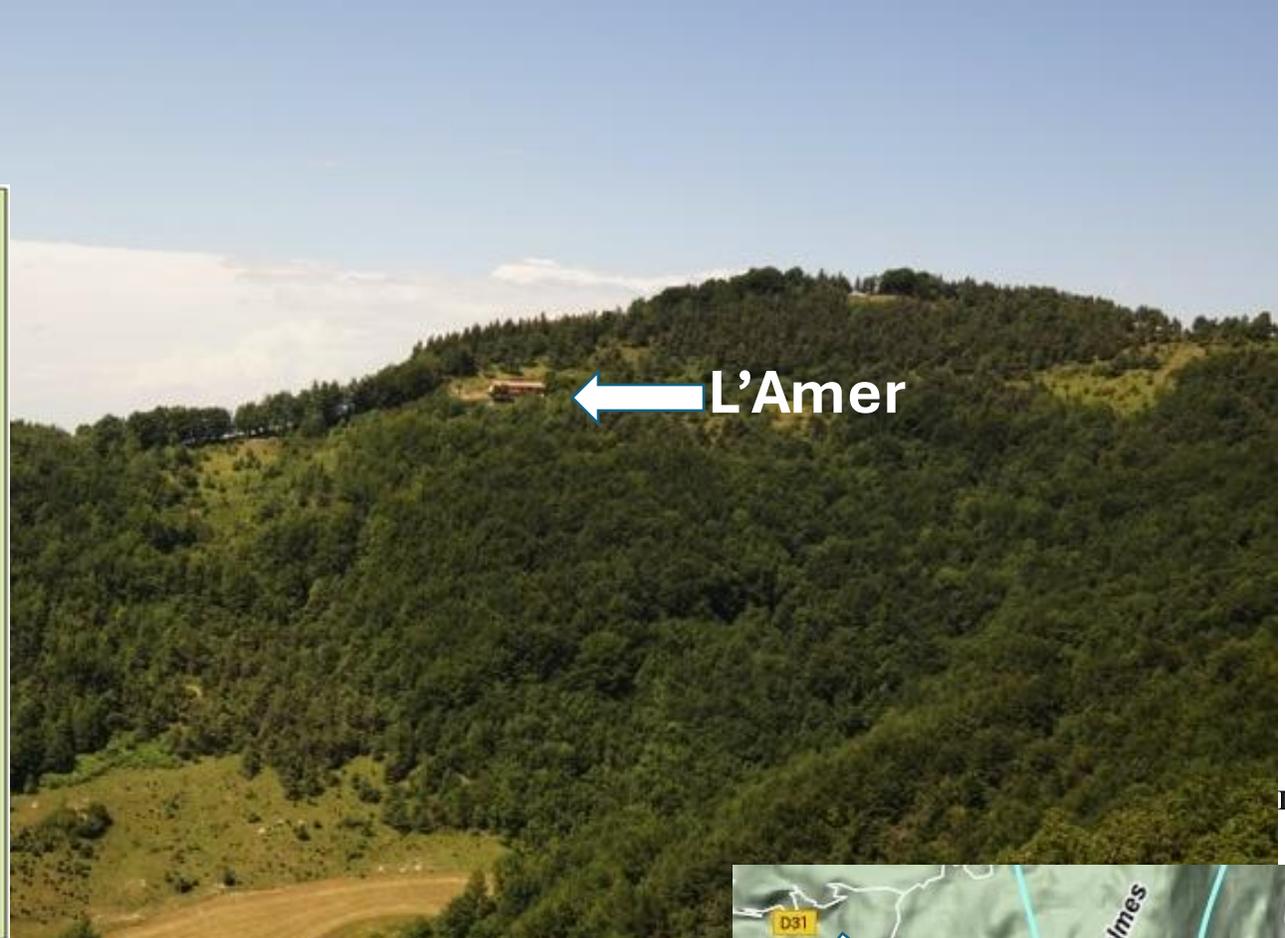
Présentation

février 2025

** Parce qu'un **amer** est un point de repère permettant de trouver sa route, et parce que nous ne manquons pas d'amers à identifier pour affronter les défis posés par notre société numérique => un **amerNum** est une balise pour « **se repérer à l'ère numérique** ».*



Un site pour un projet



Une association



L'association Dans le Même Bateau ouvre des espace-temps d'expérimentation et de transformation...

... reliés par l'idée de questionner nos modes
d'organisation et la juste utilisation des ressources

Dans le Même Bateau favorise les prises de conscience aux niveaux technique, politique et écologique sur la société en mouvement ; elle impulse le développement des pouvoirs d'agir individuels et collectifs. Elle favorise les rencontres inspirantes.



6 angles d'action

Observation

Réflexion

Création

Institution- nalisation

Transmission

Médiation

- ✓ **Observation** - activités reliées à la nature/ au vivant humain et non-humain
- ✓ **Réflexion** - activités d'accueil, travaux en séminaires, conférences, etc.
- ✓ **Création** - activités de résidence et de fabrique liées à la littérature, aux arts et cultures
- ✓ **Médiation** – vers tous les publics sans distinction de genre, de provenance, de ressources
- ✓ **Transmission** - activités pédagogiques, de formation, d'accompagnement
- ✓ **Institutionnalisation** – écosystème partenarial ouvert et relais de l'intérêt général



Des chantiers et un événement phare : les amerNums

DLMB
Programmation
Activités



DLMB
Administration
Gouvernance

Jeu des amerNums

DLMB
Conversations
Formations

DLMB
Site
Aménagements

DLMB
Editions



Des vitrines



www.danslemembateau.com



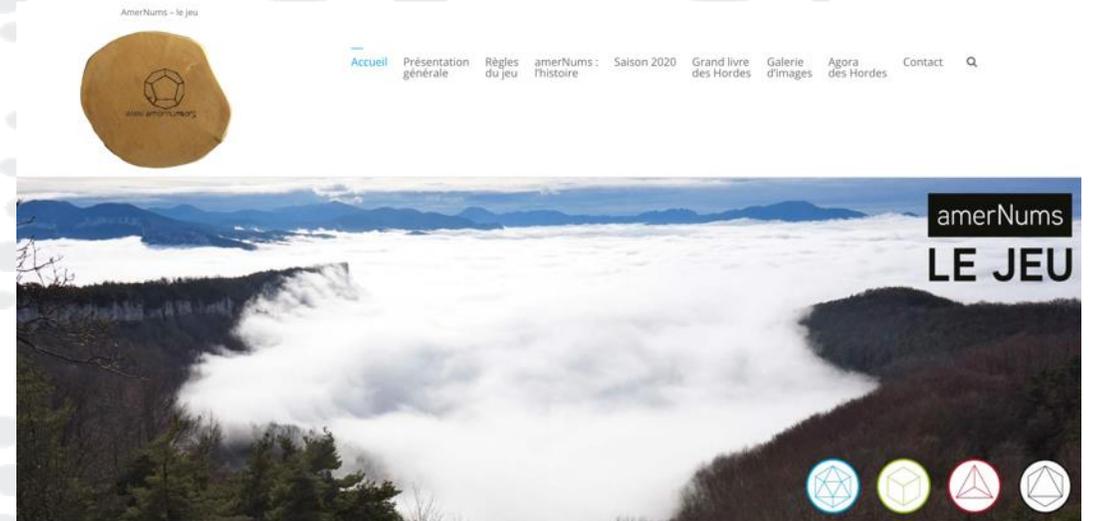
Accueil L'association Le projet FablabORIGÈNE Les activités Le jeu des AmerNums Contact



« Donner sens, forme et chance aux alternatives »

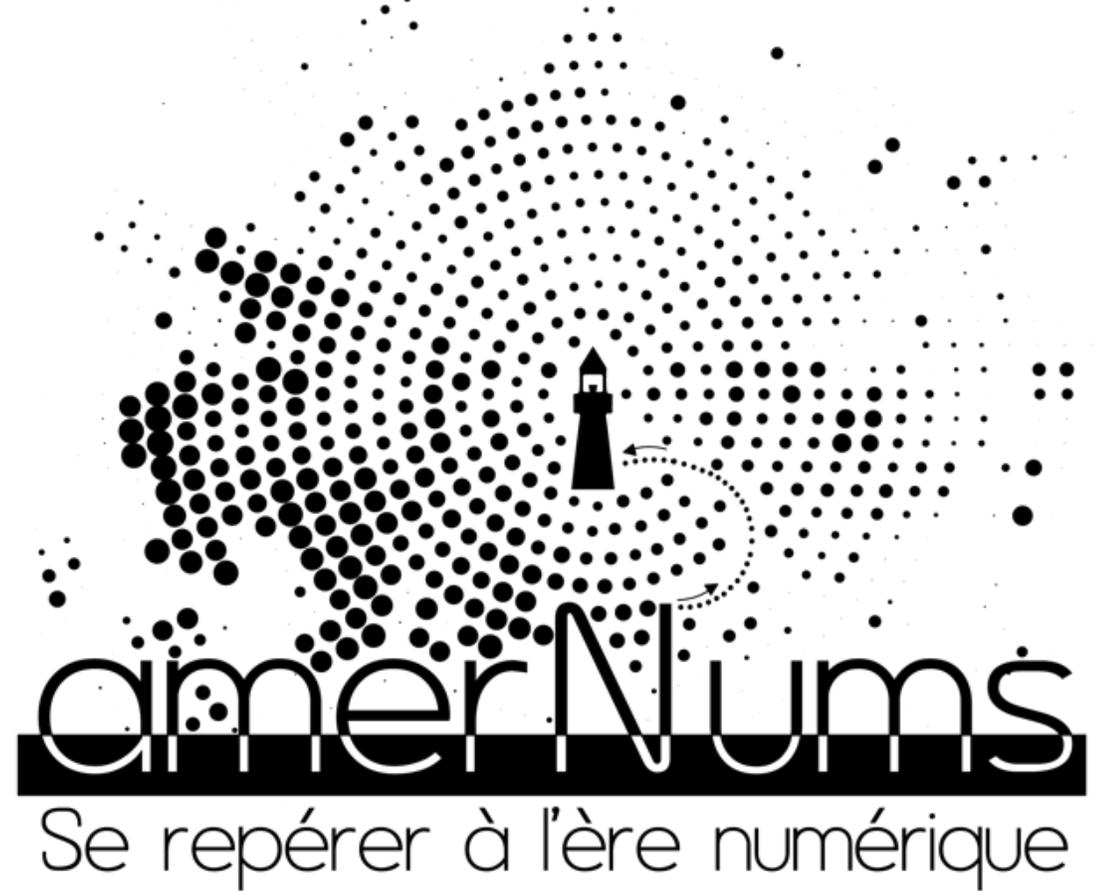


www.amernums.org



Une manifestation
Une ambition

Un jeu de rôles
grandeur nature



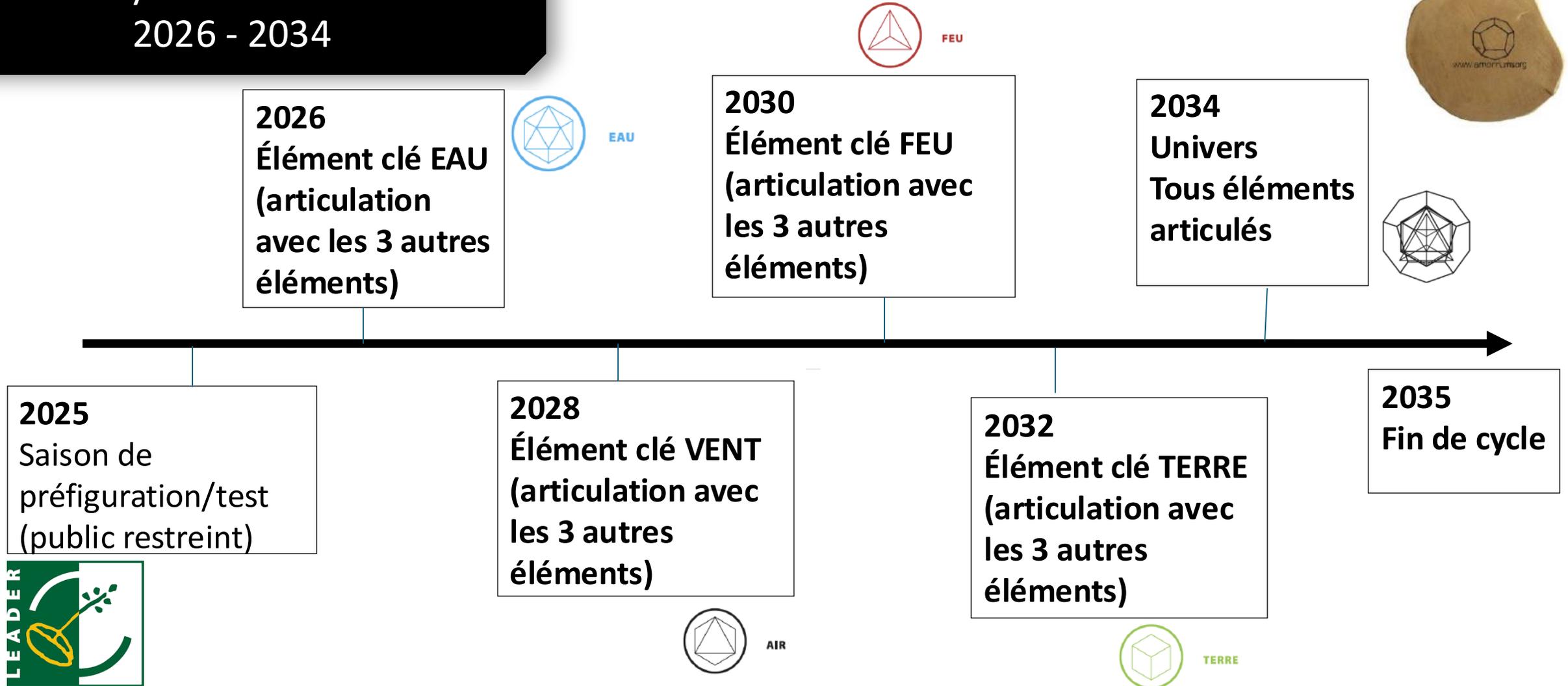
culture, écologie, technologies, tourisme



- **# ruralité.** Contribuer à animer le monde rural dans une rencontre avec toutes les forces vives qui l'animent ;
- **# art et écologie.** Transcender notre rapport à l'urgence écologique par la création, le ludique et l'artistique ;
- **# technologies.** Fabriquer des œuvres et un jeu dans un recours ajusté aux basses et hautes technologies ;
- **# imaginaires.** Elaborer un récit écologique, respecter les rythmes et veiller aux équilibres des espaces naturels et sensibles investis ;
- **# droits culturels.** Mobiliser tous les publics et toutes les intelligences pour accompagner notre capacité à faire société.



Un cycle de 5 Saisons 2026 - 2034



Le récit support traverse les éléments. Il se focalise d'abord sur l'eau, puis l'air, puis le feu et enfin la terre, et monte ainsi en puissance. Un élément dominant n'induit pas que les autres n'apparaissent pas ; il les articule.



Une structure et une
équipe

Un jeu de rôles
grandeur nature
et un parcours
d'oeuvres

Un Récit
fantastique

Un Jeu

Un
Parcours



- > Des groupes de 5 à 6 personnes, avec 4 départs simultanés par session de jeu.
- > 3 sessions de jeu par journée (avec des aménagements possibles)
- > 3000 personnes attendues sur une saison estivale entre juin et septembre.



Plateforme de l'Amer

Installation d'entrée univers des amerNums
LIEN

Installation 3
(lieu libre)
composition d'éléments



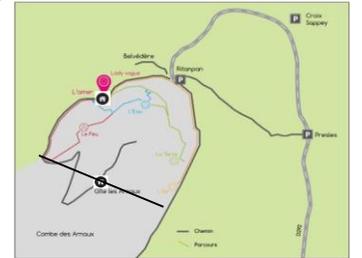
Installation 4
(lieu libre)
composition d'éléments

Installation 2
(lieu libre)
composition d'éléments

Installation de sortie
ELEMENT CLE 1
Convergence des 3 groupes

Plateforme de l'Amer

- : Cairn, révélateur de parcours
- : Œuvre plastico-numérique



Une impulsion



**Saison de préfiguration
2025 :
solidifier les fondations!**





Etape 1
**Workshop de
CONCEPTION
TECHNIQUE (et
artistique) du
parcours**

Etape 3
**Atelier de
conception
SCENOGRAPHIQUE
et
CARTOGRAPHIQUE**

Etape 2
**Atelier(s) de
CONCEPTION
du JEU des
amerNums**

Etape 4
**Atelier collectif de
FABRIQUE du
RECIT**

Etape 5
**Atelier de Design
de l'EXPERIENCE
des PUBLICS**

Etape 6
**Saison 2025
(préfiguration)**

Etape 7
...

Les 5 objectifs de la préfiguration :

- > **Une coordination professionnelle** pour l'association + gouvernance associative + modèle économique amerNums et DLMB.
- > **Un écosystème partenarial** impliqué à toutes les phases + appui sur les dynamiques de développement du territoire.
- > **Un récit des amerNums** élaboré, attractif pour tous les publics, qui relie les différents aspects du projet (du jeu au parcours).
- > **Des chemins et des sentiers** de la combe aménagés + accord avec l'ensemble des usagers du site et dans le respect de ses équilibres
- > **Un atelier et des outils de la FORGE de l'Amer** adaptés à la fabrique collective (le jeu de rôle et le jeu de plateau, les dispositifs techniques sonores, la signalétique).

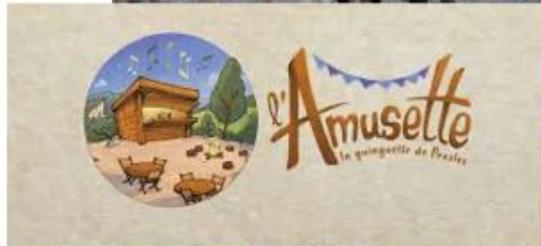


Une conversation engagée



Un territoire dynamique à mobiliser

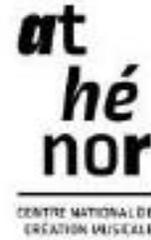
PRESLES



Etc.



Un écosystème partenarial à construire...



Etc.

