

Ateliers Médicis :
01.06 - 27.07

Lafayette Anticipations :
22.06 - 01.09

La Ryée Vert Lor

EBB

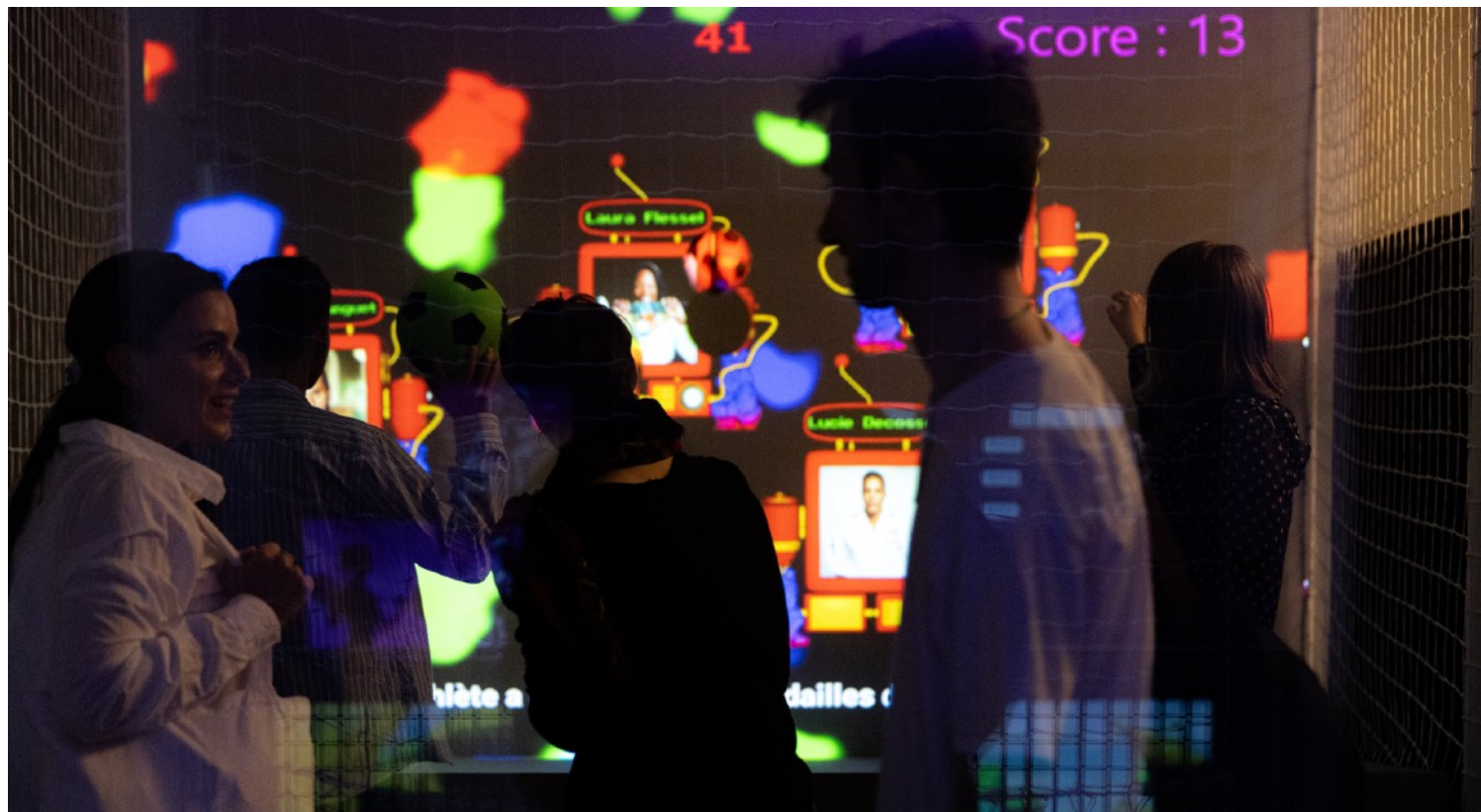


Parc de loisirs
produit par ebb.global

avec les filières professionnelles
du lycée Alfred Nobel de
Clichy-sous-Bois

DOSSIER DE PRESSE

Communiqué	3
Le projet	4
Les attractions du parc de loisirs	5
<i>L'énigme</i>	
<i>Les attractions à Lafayette Anticipations</i>	
<i>Les attractions aux Ateliers Médicis</i>	
Présentation des acteurs du projet	10
<i>ebb.global</i>	
<i>Lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois</i>	
<i>Lafayette Anticipations</i>	
<i>Ateliers Médicis</i>	
Visuels presse	14
Infos pratiques	18



LA RUÉE VERS L'OR

Parc de loisirs produit par ebb.global

Avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois

Lafayette Anticipations : 22 juin-1^{er} septembre 2024

Ateliers Médicis : 1^{er} juin-27 juillet 2024

À l'occasion des Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024, Lafayette Anticipations et les Ateliers Médicis s'associent à ebb.global pour produire un projet hors du commun avec 60 lycéen·nes de Clichy-sous-Bois. Leurs visions, sensations d'un monde dérégulé ou idéal, se déploient sous la forme d'un parc de loisirs.

Expérience immersive et interactive, *La Ruée vers l'Or* plonge au cœur des rêves et des préoccupations de cette jeunesse qui imagine - et crée - de nouvelles pratiques sportives, s'inspirant de parcours sportifs singuliers ou proposant de nouvelles règles du jeu.

Résultat d'un travail mené sur plusieurs années par ebb.global, les enseignants et les lycéen·nes, ce parc de loisirs expérimente et propose de nouvelles manières de produire ou de jouer.

Pour petit·es et grand·es !



Au sein d'un décor qui emprunte les codes de l'industrie du divertissement, se dessinent d'autres perspectives sur la société, ses codes et ses valeurs. *La Ruée vers l'Or* se réapproprie ces « machines à rêves » que sont les parcs de loisirs et invite à se laisser divertir par les grands mythes d'aujourd'hui.

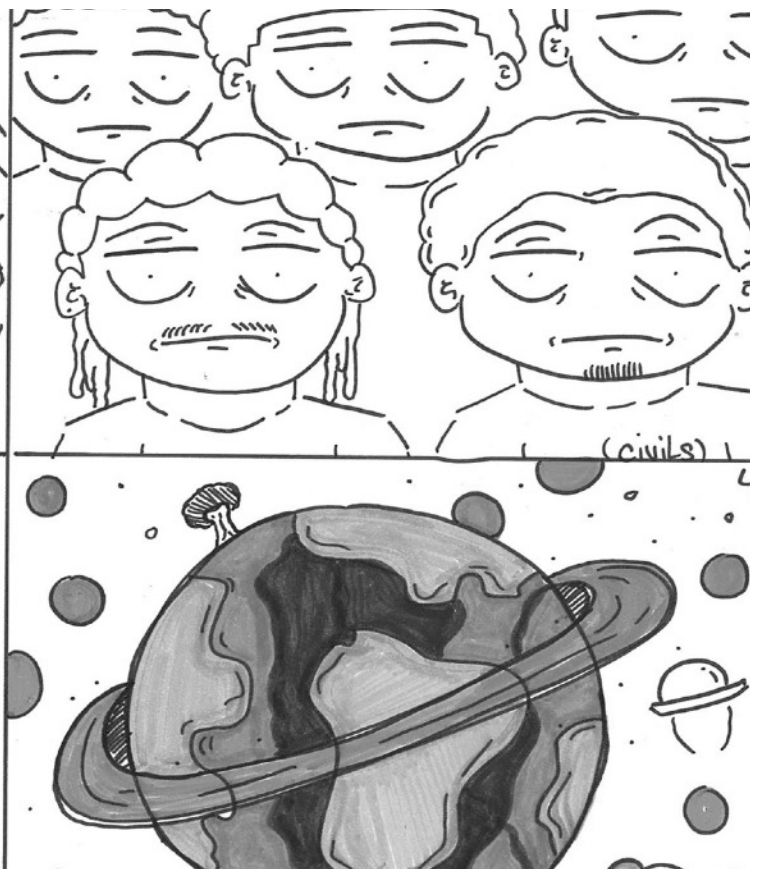
Avec 60 élèves du lycée Alfred Nobel en :

- > 1MELECC (Première Métiers de l'Électricité et de ses Environnements Connectés)
- > TMCV (Terminale Métiers du Commerce et de la Vente)
- > TAGORA (Terminale Assistance à la Gestion des ORganisations et de leurs Activités)

Commissariat : Neil Beloufa, Rebecca Lamarche-Vadel et Clément Postec

Retrouvez toute l'actualité du parc de loisirs sur l'Instagram *La Ruée vers l'Or*





LE PROJET

Le lycée, les Ateliers Médicis et le studio ebb.global

En 2018, à l'invitation des Ateliers Médicis, Neïl Beloufa et le studio ebb.global débutent une série de workshops en lien avec l'équipe enseignante l'équipe enseignante (Abel Vagba, Nathan Issaad, Olympe Routis et Mourad Kachibal) et la cheffe d'établissement du lycée polyvalent Alfred Nobel, Laurence Portier.

Au fil des sessions, plusieurs classes participent aux ateliers et l'envie naît de créer un modèle économique qui développe les savoir-faire des élèves et leur propose de nouveaux débouchés professionnels. Ils conçoivent des maquettes, notamment de stades de foot, qui leur donnent l'idée d'imaginer un vaste parc de loisirs destiné à un large public.

En 2023, Lafayette Anticipations s'allie à ebb.global et aux Ateliers Médicis pour accompagner les lycéen·nes issu·es des filières MCV (Métiers du Commerce et de la Vente), MELEC (Métiers de l'Électricité et de ses Environnements Connectés) et TAGORA (Terminale Assistance à la Gestion des ORganisations et de leurs Activités) dans la

conception et la réalisation d'un projet hors du commun : un parc de loisirs alliant sport et technologie, à l'échelle d'une expérience immersive sur deux sites.

L'Atelier en résidence à Lafayette Anticipations

Chaque année, Lafayette Anticipations invite un·e artiste en résidence à imaginer un projet dans lequel les élèves (classe de collège ou lycée) contribuent au processus de recherche, de création et de production d'une œuvre à venir. L'Atelier en résidence à Lafayette Anticipations est une occasion unique de déployer recherches et idées entre une classe et un·e artiste en résidence et de travailler collaborativement. Pour la saison 2023-2024, ebb.global est l'invité de l'Atelier en résidence de Lafayette Anticipations.



ÉDITION D'UN MANGA

À l'occasion de l'ouverture du premier parc de loisirs conçu par ebb.global et les lycéen·nes, Lafayette Anticipations et les Ateliers Médicis éditent un manga. Récit du parcours auquel invite *La Ruée vers l'Or*, il raconte l'histoire d'un hacker informatique qui a volé la flamme olympique imaginaire. Ce livre est produit dans le cadre d'un workshop réalisé avec les lycéen·nes et au cours duquel des illustrateur·ices, des scénaristes, des intelligences artificielles, ainsi qu'un graphiste sont convié·es à créer de manière collaborative et collective.



LES ATTRACTIONS

L'ÉNIGME

En 2024, une flamme a été dérobée lors de son tour de France, alors qu'elle était en route pour Clichy-sous-Bois. Le parc de loisirs *La Ruée vers l'Or* s'ouvre sur un journal télévisé qui partage cette actualité brûlante, avant d'être interrompu en direct par le Pirate informatique, un être mystérieux qui l'a subtilisée après avoir piraté les systèmes de surveillance des jeux et défie le public de retrouver la flamme. Chacun·e a désormais pour mission de partir à la recherche de la flamme et de retrouver sa trace, au gré des attractions de *La Ruée vers l'Or*, des indices récoltés, et des rencontres avec différents personnages. Cette expérience immersive et interactive invite à découvrir et à s'essayer à de nouvelles disciplines sportives, dans un paysage évoluant entre futur post-apocalyptique et références au monde contemporain.

L'ensemble des indices collectés permettra de trouver le mot de passe à transmettre au Pirate informatique pour qu'il accepte, enfin, de rendre la flamme, et d'exposer les raisons de son geste.



COMMENT JOUER ?

- 1/ Récupère ton QR code à l'accueil au RDC !
 - 2/ Scanne ton QR code aux bornes et réponds au quiz pour récolter des indices pour retrouver la flamme !
 - 3/ Note la première lettre de ce mot-indice sur ta feuille de jeu !
 - 4/ Tu as toutes les lettres ? RDV au 3e étage pour affronter le Pirate informatique !
- Il te suffit d'avoir 9 indices pour ce combat final.



LES ATTRACTIONS À LAFAYETTE ANTICIPATIONS

Du 22 juin au 1^{er} septembre 2024

PREMIER ÉTAGE

JT

Un journal télévisé accueille les joueur·euses. On y apprend qu'un Pirate informatique a volé la flamme alors que les jeux sont sur le point de commencer. L'événement semble compromis et la panique gagne peu à peu le reste du monde. Le mystérieux Pirate informatique interrompt le journal télévisé et fait connaître ses demandes. Il réclame que les épreuves de course se déroulent sur des tapis roulants pour éviter de nouvelles constructions et ainsi lutter contre la bétonisation excessive, aux effets sociaux et écologiques dévastateurs. Il demande la mise en place d'une nouvelle technologie dans les stades : les édifices devront devenir rotatifs pour assurer une répartition équitable du placement du public et ainsi transformer ces célébrations sportives en un vrai moment de partage. Quant aux médailles, elles pourront dorénavant récompenser l'exécution la plus lente possible d'une épreuve. Avec ses propositions qui interrogent les valeurs de la société contemporaine, comme la mise en compétition généralisée des individus, le Pirate informatique devient aussitôt la cible d'une enquête mondiale.

Space Time

Propriété du Pirate informatique, ce vaisseau intergalactique s'est écrasé sur Terre en 2098. La planète est alors plongée dans un chaos sans précédent à la suite de conflits dévastateurs qui ont aussi affecté les écosystèmes et la qualité de l'air. L'accident du vaisseau l'a propulsé dans le Paris du futur en 3098, devenue la capitale de Terra Nova. La ville ne ressemble plus à la capitale que l'on connaît. On y découvre les traces d'un millénaire de destructions, d'affrontements et de crises écologiques. Les joueur·euses peuvent prendre le contrôle du vaisseau abandonné et découvrir ainsi les faces cachées de la ville. Si le chaos s'est répandu, une lueur d'espoir émerge cependant à travers les jeux : plus qu'une compétition sportive, ils sont devenus un symbole universel de paix et de fraternité alors que les médaillé·es d'or ont désormais la mission cruciale de restaurer la nature.



SALLE DU VOYAGE SPACIO-TEMPOREL

Vaisseau Maboule

Jeu d'adresse, cette attraction permet de s'entraîner à conduire le vaisseau spatial du Pirate informatique en évitant différents obstacles : des planètes, des extraterrestres mais aussi des accessoires sportifs comme des ballons. Les joueur·euses doivent faire avancer l'engin positionné sur un crochet le long d'une tige en métal afin de parvenir à sa destination, sans toucher la tige. Ce parcours reprend le périple emprunté par le Pirate informatique dans son vaisseau avant qu'il ne soit aspiré par un trou noir et ne tombe dans notre espace-temps ; les joueur·euses gagnent lorsqu'ils·elles arrivent à la fin du parcours. Cet entraînement permet de se familiariser avec la recherche d'autres réalités, d'autres mondes et d'autres espaces-temps, dont le vaisseau spatial est l'un des symboles.

Le Tube

Imaginée comme un passage vers un autre monde, cette installation lumineuse et poétique donne l'impression d'être « enlevé·e ». À échelle humaine, doté de LED et d'effets sonores, le public peut faire l'expérience d'une sensation d'infini grâce aux miroirs positionnés au sol et au plafond, ainsi que celle d'un sentiment d'« ascension ». Passage symbolique, porte vers un au-delà, le Tube permet de se projeter dans un ailleurs.

Bibliothèque holographique

La Bibliothèque 3D est une boîte dans laquelle on insère des livres « connectés » qui sont projetés sur un écran en hologramme. Six livres sont à la disposition du public : ils constituent une mémoire et un inventaire des êtres humains, avec le défilement de personnages qui sont autant de portraits de l'époque et des individus qui la composent, et une archive des êtres qui forment le tout de notre humanité.

Delta 2

Tous les cent ans, les débris d'une météorite touchent la ville d'Ariyuma, que le Pirate informatique a visitée avec son vaisseau, et dont le champ de force se détériore progressivement. Pour y remédier, le docteur Granola a construit un robot automate capable de détruire ces débris et de remplacer le champ de force. Ce personnage de *La Ruée vers l'Or* raconte au public sa lutte contre des forces d'une puissance équivalente à deux fois celle de la bombe atomique, et la manière dont il résiste régulièrement aux assauts de la météorite. Ce robot automate qui habite lui aussi dans l'univers partage son point de vue et sa manière de résister à des forces bien plus puissantes que lui.



SALLE ANNÉE 3098

L'Œil omniscient et l'Arbre monde

L'Œil omniscient et l'Arbre monde attendent le public à sa sortie du vaisseau en 3098. L'Œil omniscient a un début, mais n'a pas de fin. Il existe depuis très longtemps, personne ne sait d'où il vient ni pourquoi il existe, mais il détient tout le savoir du monde. Un jour, l'Œil a croisé l'Arbre monde alors que ce dernier était sur le point de mourir. Il l'a sauvé et lui a demandé de devenir son représentant. L'Œil omniscient et l'Arbre monde partagent des histoires. Ce sont des figures de guides qui accueillent le public à l'entrée de la forêt labyrinthe.

Forêt (Baby Ninja Warrior suite)

La forêt labyrinthe est un paysage dans lequel on est invité·e à pénétrer. Ce site artificiel a été reconstitué après que des conflits dévastateurs ont détruit les écosystèmes. Il s'agit pour le public de retrouver son chemin à travers une forêt mécanique conçue comme un parc d'entraînement post-apocalyptique. On peut se prélasser dans cette forêt labyrinthe, courir entre les arbres, y trouver un peu de repos et tenter d'y restaurer son lien avec le monde végétal.



SECOND ÉTAGE

Golf Foot

Cette nouvelle discipline sportive inventée par le Pirate informatique allie les sports du golf et du football : il s'agit de se balader la balle au pied dans un paysage de monuments au cœur de la ville de Paris, de Notre-Dame à l'arc de Triomphe, et de gagner des points en marquant des buts au gré de cette promenade. Cette odysée sportive parmi les symboles les plus prestigieux et historiques de la capitale mélange une version contemporaine et futuriste de la ville. Le Pirate informatique, qui a scanné et reproduit les monuments de Paris, invite le public à en faire l'expérience à la manière du monstre emblématique de cinéma Godzilla dans la ville de Tokyo - en transformant la ville en un terrain de jeu et d'affrontement. Cette odysée sportive parmi les symboles historiques qui font le prestige de la capitale, transforme ces bâtiments en objets à la portée de tous, avec lesquels interagir.

Laser Quizz

Dans cette attraction qui reprend les codes du jeu d'arcades, les joueur·euses s'affrontent dans une série de quiz et de mini-jeux diffusés sur un écran en lançant une balle sur les bonnes réponses. Les questions qui apparaissent sont liées à la culture du sport et des jeux, aux différentes performances et aux sportif·ves qui ont marqué son histoire. Les joueur·euses peuvent grâce à ce quizz sonder leurs connaissances sur ces personnalités qui les ont nourris et des événements qui les ont marqués.



TROISIÈME ÉTAGE

Dribbling

Ces deux maquettes sont des projets de nouvelles expériences sportives proposées par le Pirate informatique. Dribbling est un baby-foot d'un nouveau genre. Équipé d'un dispositif motorisé, ce baby-foot, lui aussi en rotation, réinvente les règles du jeu en incitant à dribbler les autres joueur·euses en permanence. Le dribble est une technique qui permet d'éviter au maximum les attaques de l'adversaire.

Stade de la fortune

Pensée comme un dispositif démocratique qui empêcherait de placer et de classer les supporter·trice·s dans le stade en fonction de leurs moyens financiers, Stade de la fortune est un projet architectural de stade en rotation permanente, de manière à offrir une expérience similaire à chaque supporter·trice et de suivre le match sous toutes ses facettes.

Rodéo

Dernière attraction de *La Ruée vers l'Or*, le Rodéo reprend l'esthétique du photo-call, lieu dédié à la prise de portraits photo d'invité·e·s de marque ou de célébrités, que l'on retrouve notamment sur les tapis rouges. Entre le manège pour enfants et le jeu d'arcade, cette attraction invite à découvrir le rodéo urbain.

Les joueur·euses peuvent prendre place sur une moto animée et y regarder défiler des images de la ville de Clichy-sous-Bois. Née dans les quartiers populaires des États-Unis dans les années 2010, cette pratique consiste à effectuer des roues arrière (ou *wheeling*) sur une moto, un cross ou un quad. Cette attraction immersive permet au joueur·euse de découvrir les sensations physiques et visuelles du rodéo, une pratique que le Pirate informatique propose comme une possible nouvelle discipline sportive.

FINAL

Le Pirate informatique

Dans cette dernière salle, les joueur·euses rencontrent finalement le Pirate informatique, qui les attend à l'issue de leur aventure et des différentes épreuves qu'ils·elles ont traversées pour retrouver la flamme. C'est ici qu'on découvre l'épilogue de *La Ruée vers l'Or* et que le Pirate révèle qu'il a subtilisé la flamme et piraté les jeux pour sensibiliser le monde à la possibilité d'une autre société et d'autres valeurs. Le·la joueur·euse doit activer le Pirate informatique en donnant les indices qu'il·elle a découverts tout au long des attractions et qui lui permettent de trouver le mot de passe final. Lorsque le public délivre ce précieux sésame, le Pirate rend finalement la flamme, et un concert de célébration commence.



LES ATTRACTIONS AUX ATELIERS MÉDICIS

Du 1 juin au 27 juillet 2024

JT

Panique aux JO de 2024 ! Un pirate informatique a volé la Flamme Olympique et menace de ne pas la laisser s'allumer. Everybody, avant de te lancer dans *La Ruée vers l'Or*, écoute bien les indices du journal télévisé car seul ton instinct et l'Oeil omniscient te guideront ensuite. Le Pirate fait le buzz et tous les médias relayent le sujet. Mais qui est le Pirate ? Pourquoi a-t-il volé la flamme ? Comment a-t-il accédé à ces technologies de hacking de haut vol ? Scientifiques et services secrets du monde entier se lancent dans une grande enquête pour résoudre cette énigme. Everybody, retrouveras-tu la flamme ?

Oeil omniscient

L'Oeil omniscient a un début et pas de fin. Il existe depuis longtemps. Personne ne sait d'où il vient et pourquoi il existe mais il détient tout le savoir du monde.

L'Oeil omniscient et l'arbre monde sont des personnages centraux de *La Ruée vers l'Or*, qui attendent Everybody à sa sortie du vaisseau en 3098. Un jour, l'Oeil a croisé l'arbre monde, alors qu'il était sur le point de mourir. Il l'a sauvé et lui a demandé de devenir son représentant. L'Oeil et l'arbre monde partagent des histoires et sont des guides qui accueillent Everybody à l'entrée de la forêt holographique.

Grâce à un trou noir spatio-temporel, leur vaisseau a atterri à notre époque. Son voyage a causé des défaillances dans sa mémoire mais grâce à L'Oeil omniscient il parvient à se remémorer son passé oublié. Le Pirate est en fait né, ici, sur Terre, au 18e siècle. C'était un pirate, un vrai, et déjà à l'époque, il n'aimait pas la compétition et les rapports de force. Suite à un accident tragique dans les Mers du sud, il s'était vu offrir l'immortalité en échange d'actions positives pour la société. C'est pourquoi, aujourd'hui, il s'est donné pour mission de sauver la planète en interpellant notre société à l'occasion des Jeux Olympiques.



Baby Ninja Warrior

Diffusée chaque été, l'émission suit une centaine de candidat·es à travers un parcours d'obstacles divisé en quatre étapes. Conçu comme un parc d'entraînement pour « les petits frères », Baby Ninja Warrior propose une épreuve physique et de logique. Everybody, trouveras-tu ton chemin à travers cette forêt mécanique ?

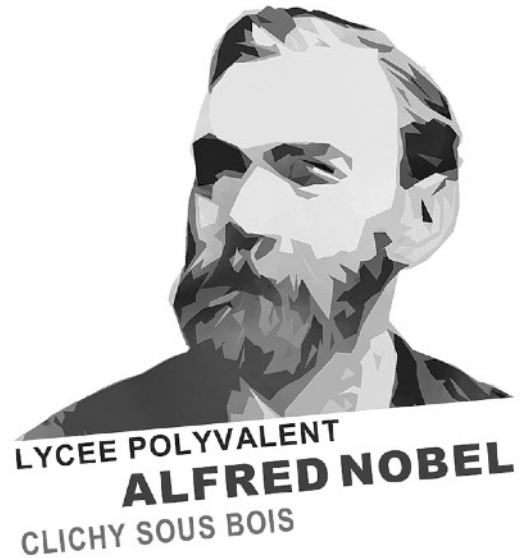
Vaisseau Pirate

Everybody se retrouve embarqué sur un vaisseau pirate et doit traverser la « darkzone ». Mais les turbulences sont nombreuses.

Le Pirate informatique

Le Pirate ne rendra la flamme que si de nouveaux sports et de nouvelles règles sont ajoutés au cahier des charges des Jeux Olympiques. Le pirate demande une épreuve de balle au prisonnier où l'on doit toucher les plus grands sportifs du 20e siècle, l'intégration du rodéo urbain, du Golf Foot et du Baby Ninja Warrior comme disciplines olympiques. Il souhaite désormais que les épreuves de courses se déroulent sur un tapis roulant pour éviter la construction de nouveaux stades et que les stades existants deviennent rotatifs pour que le placement du public soit plus équitable. Il demande aussi de repenser la notion de performance : pourquoi ne pas avoir une médaille quand on a fait une épreuve le plus lentement possible ?

EBB



EBB.GLOBAL

ebb.global est un studio créatif décentralisé qui explore de nouvelles approches narratives et l'intégration de nouvelles technologies appliquées aux domaines de la culture.

Le studio conçoit et produit des expériences, des stratégies et des outils numériques, mettant en avant l'interactivité, la blockchain, l'intelligence artificielle, les espaces immersifs et la gamification.

Piloté par une équipe multidisciplinaire d'artistes, commissaires, chercheur·euses et de développeur·euses, ebb.global contribue activement à la création de nouveaux modèles de distribution en adéquation avec les valeurs émergentes de notre société.



LE LYCÉE ALFRED NOBEL

Le lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, sous la direction du cheffe d'établissement Laurence Portier, accueille chaque année des lycéen·nes de filières professionnelles, générales, technologiques et des étudiants de BTS ainsi que d'autres publics (MLDS et GRETA). Placé au centre de la dynamique de la ville de Clichy-sous-Bois, il accueille environ 1300 élèves.

La culture de l'établissement est fortement ancrée par des enjeux éducatifs forts : les partenariats avec les entreprises, les universités et les grandes écoles supérieures permettent chaque année à des jeunes d'intégrer des formations ambitieuses. L'une des forces du lycée est la multiplicité des projets pédagogiques tel que *La Ruée vers l'Or*.





Vue du 9 rue du Plâtre © Jean Picon - Lafayette Anticipations

LAFAYETTE ANTICIPATIONS

Créée à l'initiative du groupe Galeries Lafayette, la Fondation est un lieu d'exposition et d'échanges consacré aux arts visuels et vivants. Située au cœur de Paris dans le Marais, Lafayette Anticipations invite à découvrir d'autres manières de voir, sentir et écouter le monde d'aujourd'hui pour mieux imaginer, grâce aux artistes, celui de demain.

Gratuite, la programmation est à découvrir seul-es, en groupe ou accompagné-es par des médiateur-ices, pour une visite vivante et accessible. Lafayette Anticipations propose également des rencontres, visites et ateliers pour petit-es et grand-es. Les festivals *Closer Music* et *Échelle Humaine* sont de grands rendez-vous annuels qui font découvrir les tendances les plus inspirantes de la musique et de la danse.



Ateliers Médicis © Natacha Gonzalez

ATELIERS MÉDICIS

Les Ateliers Médicis s'attachent à faire émerger des voix artistiques nouvelles, diverses, et à accompagner des artistes aux langages singuliers et contemporains.

Ils accueillent en résidence des artistes de toutes les disciplines et soutiennent la création d'œuvres pensées en lien avec les territoires. Ils favorisent ou organisent la rencontre entre les artistes et les habitants.

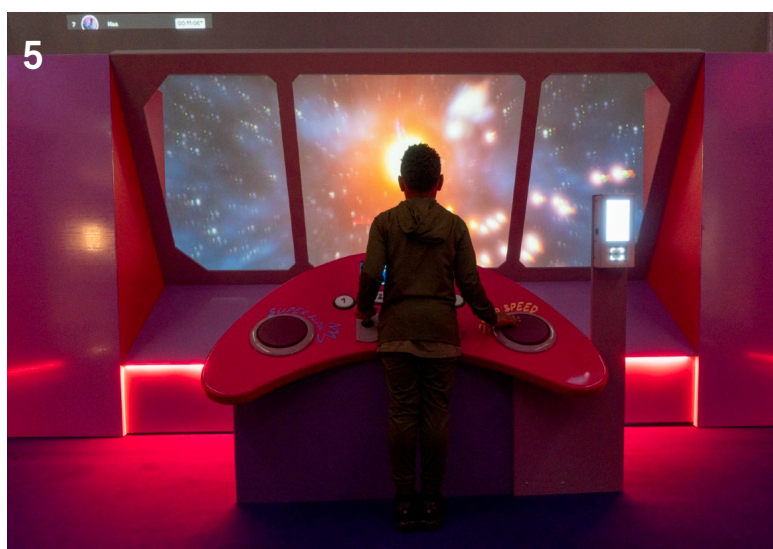
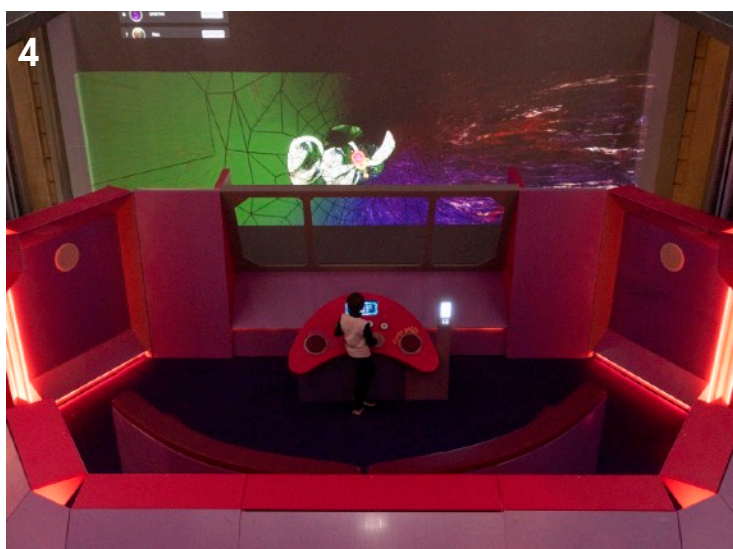
Situés à Clichy-sous-Bois et Montfermeil dans le département de la Seine-Saint-Denis, ils occupent un bâtiment de préfiguration. Un équipement de grande envergure et d'ambition nationale sera construit à l'horizon 2026, réaffirmant la place de la création artistique dans les banlieues.



VISUELS PRESSE

Les visuels presse sont libres de droit dans le cadre de la promotion du parc de loisirs.

Pour toute demande de visuels HD, vous pouvez contacter l'Agence Claudine Colin au +33 (0)1 42 72 60 01
Harry Ancely / harry@claudinecolin.com

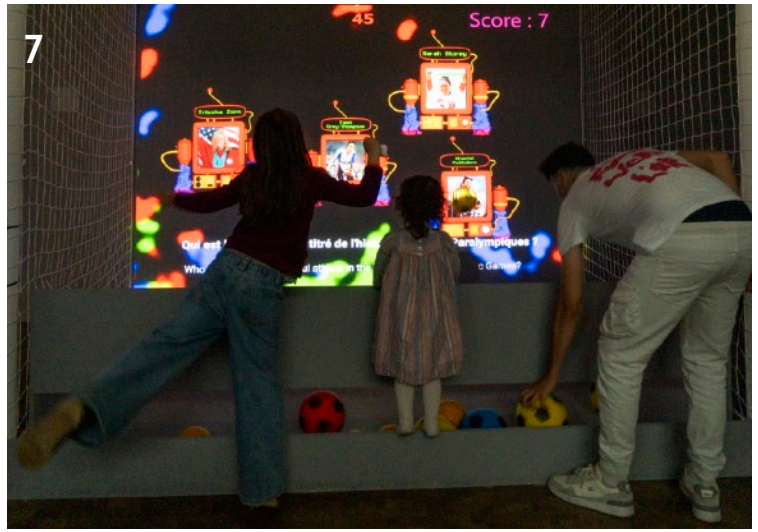
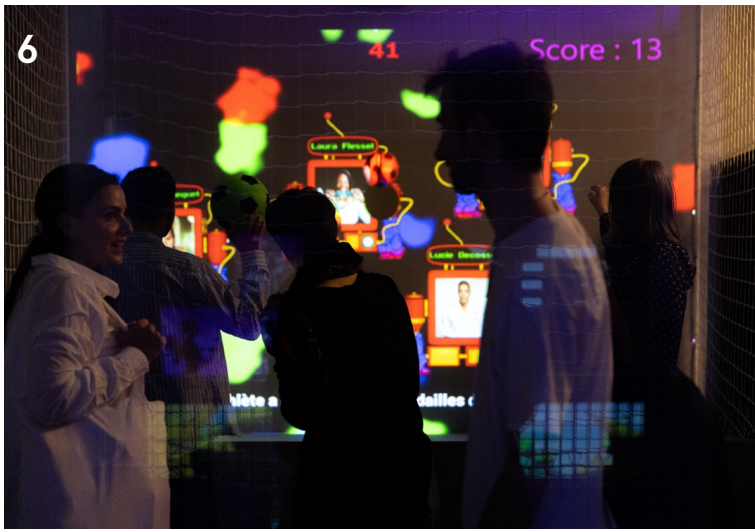


1. Graphisme ebb.global

2. *Golf Foot* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 - 01/09/2024). © Marc Damage, Lafayette Anticipations

3. *Golf Foot* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 - 01/09/2024). © Chloé Magdelaine, Lafayette Anticipations

4. 5. *Space Time* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 - 01/09/2024). © Marc Damage, Lafayette Anticipations



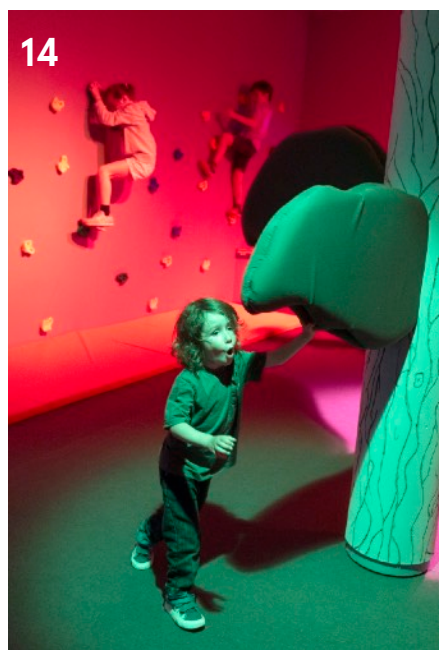
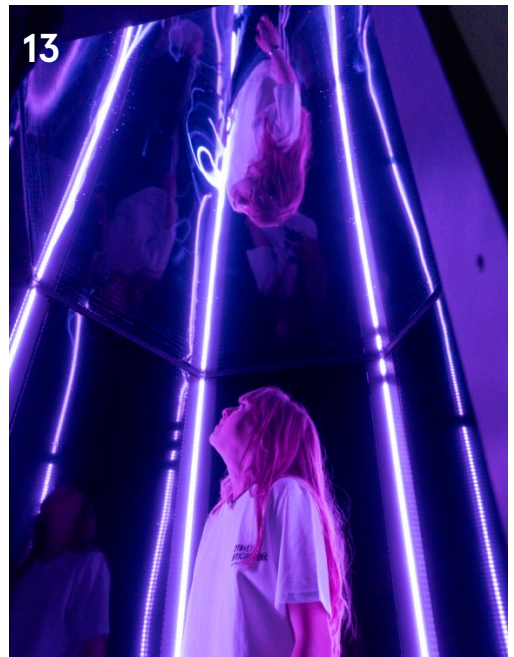
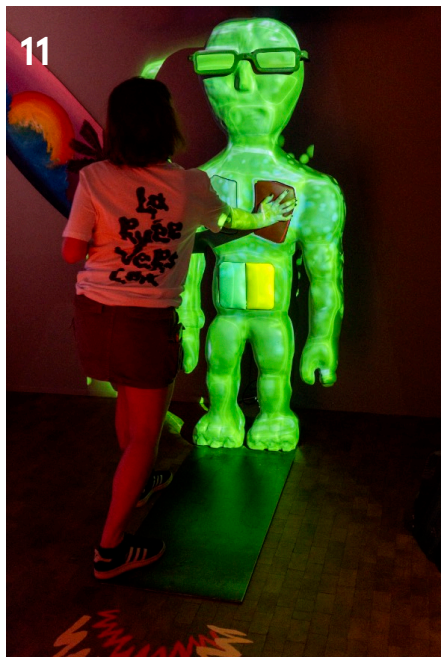
6. *Laser Quizz* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024). © Chloé Magdelaine, Lafayette Anticipations

7. *Laser Quizz* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024). © Marc Damage, Lafayette Anticipations

8. *Rodéo* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024). © Marc Damage, Lafayette Anticipations

9. *Vaisseau Maboûlé* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Antic

10. *Dribbling* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024). © Chloé Magdelaine, Lafayette Anticipations



11. *Le Pirate Informatique* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024).

© Marc Damage, Lafayette Anticipations

12. *Œil Omniscient* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024).

© Marc Damage, Lafayette Anticipations

13. *Le Tube* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles ; du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024). © Marc Damage, Lafayette Anticipations

14. 15. *Forêt (Baby Ninja Warrior suite)* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024). © Marc Damage, Lafayette Anticipations

16. *Stade de la fortune* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 – 01/09/2024).

© Marc Damage, Lafayette Anticipations

16



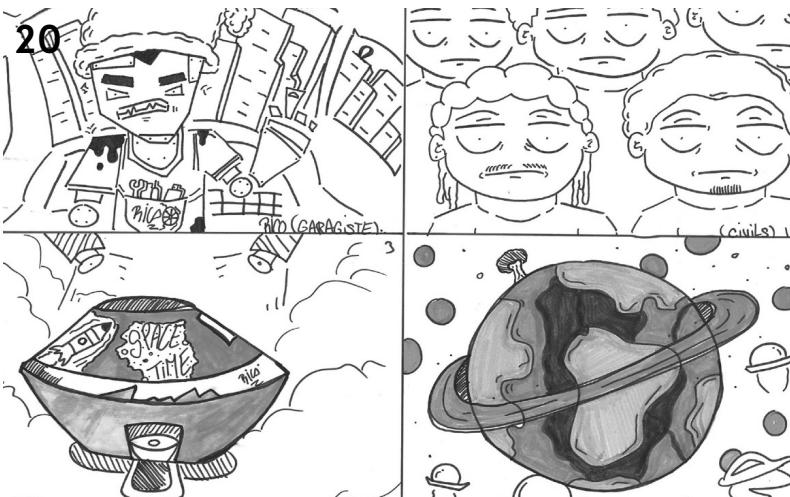
17



18



19



16. Catalogue-manga de *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Lafayette Anticipations (22/06 - 01/09/2024). © Léna Domergue, Lafayette Anticipations

17. 18. *Baby Ninja Warrior* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Ateliers Médicis (01/06 - 27/07/2024). © Paul Gronen

19. *Vaisseau Pirate* dans *La Ruée vers l'Or*. Parc de loisirs produit par ebb.global avec les filières professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois, Ateliers Médicis (01/06 - 27/07/2024). © Paul Gronen

20. Dessin réalisé par les lycéen·nes du Lycée Alfred-Nobel (Clichy-sous-Bois) © ebb.global

INFOS PRATIQUES

CONDITIONS D'ACCÈS - LAFAYETTE ANTICIPATIONS

L'accès au parc de loisirs est gratuit ! Cependant, pour activer les attractions du parcours et participer au jeu pour affronter le Pirate informatique, votre participation, à hauteur de 5€, est nécessaire !*

Exonération de contribution : demandeur-euses d'emploi, allocataires de minimas sociaux, personnes en situation de handicap et leur accompagnateur-riche, journalistes, groupes de centres de loisirs, habitant-e-s de Clichy-sous-Bois.

Tous les bénéfices de l'exposition seront versés à l'association La Ruée vers l'Or pour la continuité des programmes de formation avec le lycée Alfred Nobel et des bourses d'études pour les lycéen-nés participant-es.

CONDITIONS D'ACCÈS - ATELIERS

L'accès et la participation au parc de loisirs sont gratuits !

PARTENAIRES MÉDIA - LAFAYETTE ANTICIPATIONS

Libération
M le Magazine du Monde
So Foot Club
Le Bonbon
Paris Mômes
y'en a marre du square !
Okapi

PARTENAIRES - ATELIERS MÉDICIS

Le projet *La Ruée vers l'Or* aux Ateliers Médicis est mené grâce au soutien de la métropole du Grand Paris dans le cadre de La Métropolitaine. La Métropolitaine est une manifestation internationale d'art contemporain gratuite conduite en collaboration avec TRAM, réseau art contemporain Paris / Île-de-France du 4 mai au 15 septembre 2024.

Les Ateliers Médicis reçoivent le soutien du ministère de la Culture, de la région Île-de-France, du département de Seine-Saint-Denis, de la Ville de Paris, du territoire Grand Paris Grand Est, de la Ville de Clichy-sous-Bois et de la Ville de Montfermeil.

CONTACTS PRESSE - LAFAYETTE ANTICIPATIONS

Claudine Colin Communication

Harry Ancely

Tél. +33 (0)1 44 59 24 89

harry@claudinecolin.com

Lafayette Anticipations

Annabelle Floriant

Responsable du Pôle Communication

Tél. +33 (0)6 63 39 79 57

afloriant@lafayetteanticipations.com

Les dossiers de presse sont téléchargeables sur notre [site](#).

CONTACT COMMUNICATION - ATELIERS MÉDICIS

Cédric de Mondenard

Responsable de la communication

Tél. +33 (0)6 07 60 35 20

cedric.demondenard@ateliersmedicis.fr

Mamadou Diakite

Chargé de communication

Tél. +33 (0)1 58 31 11 00 / + 33 (0)6 88 05 79 64

mamadou.diakite@ateliersmedicis.fr

Retrouvez toute l'actualité du parc de loisirs sur l'Instagram *La Ruée vers l'Or*



Rencontres, performances, activités enfants, visites flash et cours de sport

Plus d'infos sur

<https://www.lafayetteanticipations.com/fr>

<https://www.ateliersmedicis.fr/>

LAFAYETTE ANTICIPATIONS

Accès

9 Rue du Plâtre - 75004 Paris
44 Rue Sainte-Croix-de-la-Bretonnerie
75004 Paris

Horaires d'ouverture

Tous les jours : 11h-19h
Nocturne le jeudi : 11h-21h
Fermé le mardi

ATELIERS MÉDICIS

Accès

4 Allée Françoise Nguyen
93390 Clichy-sous-Bois

Horaires d'ouverture

Mercredi et jeudi : 14h-20h
Vendredi et samedi : 16h-22h