

**Rapport
d'activité**

20

25

SOMMAIRE

ASSOCIATION	3
ÉDITO	4
NOS ACTIVITÉS	6
TEMPS FORTS 2025	8
SCIENCES EN JEUX - LE BILAN	10
ITINÉRANCE	13
ANIMATION	19
RÉSEAUX	23
COORDINATION	24
BILAN FINANCIER	26

DIRECTEUR DE PUBLICATION • Roland Salessé
DIRECTRICE DE RÉDACTION • Elise Duc-Fortier
COORDINATRICE DE RÉDACTION & GRAPHISME • My-An Tran
COMITÉ DE RÉDACTION • Elise Duc-Fortier, Manon Peschoux, Noé Bastard, My-An Tran
CRÉDITS PHOTO • Freepik, Flaticon
IMPRESSION • Papier 130 g recyclé. Printoclock.com - 229, RTE de Seysses, 31100 Toulouse - Ne pas jeter sur la voie publique



ASSOCIATION

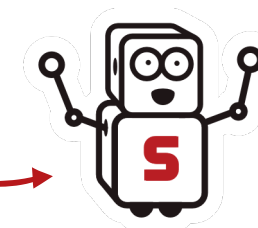
18 ans

de partage des sciences

Création de l'association le 5 avril 2007

5 salarié·es

Et 1 mascotte,
Scubo!



Elise Duc-Fortier
Directrice



Manon Peschoux
Responsable de
l'ingénierie
culturelle



My-An Tran
Chargée
d'animation et de
communication



Noé Bastard
Chargé de diffusion
et d'animation



Pauline Saquet
Apprentie
assistante
de projets

Arrivée 2026

Marion Lavenir

10 membres fondateurs

PARIS
SACLAY
Communauté d'Agglomération

cnrs

cea

IP PARIS

CentraleSupélec

INRAE

som

UVSQ
UNIVERSITÉ PARIS-SACLAY

université
PARIS-SACLAY

Inria

4 missions

Développer des espaces de rencontre et de débat sur la recherche et l'innovation en relation avec des enjeux de société

Mettre à disposition des ressources de médiation scientifique

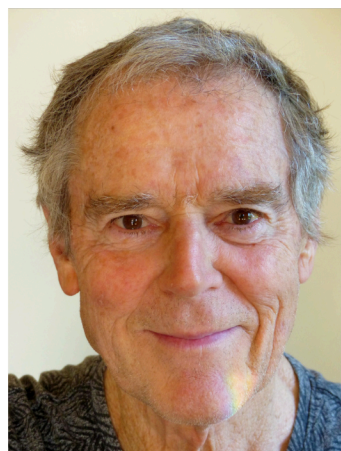
Favoriser l'accès à la science et aux techniques pour le grand public et notamment les jeunes par une démarche expérimentale

Contribuer à la promotion des travaux de recherche et d'innovation réalisés sur le territoire Paris-Saclay





LE MOT DU PRÉSIDENT



Roland Salesse
Président de S[cube]

L'année 2025 représente un tournant dans l'histoire de S[cube]. En effet, après avoir fondé et présidé notre association depuis dix-huit ans, Jean-Claude Roynette a souhaité se démettre de ses fonctions tout en restant membre du bureau de S[cube] et j'ai été élu nouveau président lors de l'assemblée générale de mai 2025.

J'ai accompagné Jean-Claude depuis l'origine de S[cube], dès avant sa création en 2007. Je me rappelle que nous étions quelques chercheurs ou jeunes retraités, bénévoles, et que nous avons mis en place de quoi justifier notre slogan « partageons les sciences », avec des expositions, des tables-rondes et des animations diverses en direction de publics variés. Nous étions déjà soutenus fortement par ce qui s'appelait encore la Communauté d'Agglomération du plateau de Saclay (devenue la Communauté d'Agglomération Paris-Saclay en 2016), et par nos membres fondateurs, nos interlocuteurs scientifiques de premier rang. Avec les années 2010, nous avons pu recruter une solide équipe de professionnels de la médiation scientifique, équipe

jeune et dynamique. Elle est composée aujourd'hui de cinq membres dont une alternante en contrat d'apprentissage depuis septembre 2025 (issue de l'Université Versailles-St-Quentin, un de nos membres fondateurs). Cet effectif nous permet tout juste de répondre à la demande car, après 18 ans de fonctionnement, S[cube] commence à être connu *urbi et orbi*, de Paris-Saclay à la France entière.

En 2025, notre équipe a su achever avec succès un contrat triennal avec la région Ile-de-France, sur le thème « Sciences en jeux » (2022-2024). Après « Maths en jeux » en 2024, nous avons inauguré « NeuroDéclics », fruit d'un travail de plusieurs mois. Notre expertise dans les jeux scientifiques nous permet de proposer des formations, notamment pour les chercheurs qui voudraient créer un jeu à partir de leurs recherches.

L'équipe a inventé le concept « Eurèkartes », un format de conférence scientifique courte associée à des jeux de société. Débutée en 2025 avec cinq sessions au Deck, le bar à jeux d'Orsay, cette animation connaît un succès constant et est maintenant proposée dans d'autres lieux.

L'autre invention de l'équipe « Questions pour un.e doctorant.e » a été très bien reçue depuis 2024 au Paris-Saclay Summit. Cela consiste en une rencontre de lycéen.nes avec des doctorant.es, à la suite de quoi les lycéen.nes présentent les recherches au public.

Comme les années précédentes, S[cube] a organisé localement les manifestations de deux grands événements scientifiques nationaux : la Semaine du Cerveau en mars sur le territoire de Paris-Saclay et la Fête de la Science en octobre, dont nous sommes co-coordonateur pour l'Essonne.

En 2024, l'Etablissement Public d'Aménagement Paris-Saclay (EPAPS) avait lancé un appel à projets pour valoriser deux sites du territoire, le Point F et le château de Corbe-

ville, susceptible de devenir un centre d'attraction du futur quartier Est de Paris-Saclay, au centre d'un parc de près de 100 ha. Notre projet, préfiguration d'un futur Centre de culture scientifique Paris-Saclay, représentatif d'un territoire qui ambitionne d'héberger 20 % de la recherche française, a retenu l'intérêt du comité de sélection ; l'EPAPS n'a cependant pas donné suite.

Le grand mérite de notre équipe est d'avoir décroché successivement deux conventions triennales « La science pour tous » de la région Ile-de-France. J'ai déjà parlé de « Sciences en jeux » sur la période 2022-2024. Nous bénéficions maintenant d'une aide conséquente pour les années 2026-2028 sur le thème de l'eau, qui sera décliné en trois volets : eau et agriculture, urbanisme et adaptation au changement climatique et réseaux d'eau.

Malgré ces succès, il faut bien se rendre à la dure réalité : terminer l'année 2025 avec un déficit de 14 504 € nous alerte sur une certaine fragilité de notre structure.

Il nous faut donc une stratégie de développement pour S[cube]. Nous nous appuyons sur notre renommée, sur une équipe performante et un bureau impliqué, nous décrochons des contrats indispensables à notre fonctionnement mais nous devons franchir un pas important pour que la culture scientifique soit visible et partagée au niveau du grand public. Nous procédons pas-à-pas : d'une part, le Conseil d'Administration, composé essentiellement de nos membres fondateurs, réuni le 1er décembre 2025 a entériné l'augmentation de leurs cotisations (2500 € pour l'année 2026, ainsi qu'une indexation sur l'indice de l'INSEE pour les années suivantes). D'autre part, nous nous organisons pour rechercher des mécènes et des sponsors. L'année 2025 a vu un renforcement du bureau de l'association, dont une des tâches sera de démarcher des soutiens privés afin d'assurer la pérennité et le développement de nos activités. Nous sommes en train de recruter également, comme membres d'honneur, des scientifiques de renom susceptibles de favoriser nos demandes auprès des financeurs privés. L'ensemble de ces démarches devrait nous permettre de fêter nos 20 ans avec optimisme en 2027.

« Nous devons franchir un pas important pour que la culture scientifique soit visible et partagée au niveau du grand public. »

À propos de Roland Salesse

Roland Salesse a dirigé le laboratoire de Neurobiologie de l'olfaction à l'INRAE de Jouy-en-Josas, en s'intéressant non seulement aux études moléculaires et cellulaires sur l'olfaction, mais aussi à ses dimensions sociétales (bien mises en évidence avec le Covid-19), au croisement des sciences, des arts, de la médecine et de l'industrie.

Roland Salesse se consacre au partage de la culture scientifique, en donnant des cours, des conférences, des interventions médiatiques et en écrivant des livres pour le grand public. Il est président de S[cube] depuis mai 2025, après avoir participé à son animation depuis la fondation en 2007. Il préside également Nez en Herbe, une association pour l'éveil olfactif des petits enfants... et même des grands, dans un monde dominé par la vision et l'audition.

NOS ACTIVITÉS

Notre engagement se déploie à travers quatre champs d'actions de la culture scientifique : **animation, coordination, création de dispositifs de médiation et sensibilisation.**

CHAMPS D' ACTIONS



Création

Formats

Expositions, ateliers, jeux, événements sur mesure

Thèmes

Esprit critique, alimentation durable, évolution, neurosciences...



Création de jeux pour l'exposition *NeuroDéclics*

► Voir p. 10-11, 16-18, 20



Animation

Formats

Ateliers, événementiel, rencontres professionnelles

Diffusion

Dispositifs de médiation itinérants, expositions



Animation de l'exposition *Intelligences Artificielles*

► Voir p. 19-22



Transmission

Types

Création de jeux, médiation scientifique, montage de projets, conception de dispositifs adaptés

Bénéficiaires

Enseignant-es, scientifiques, médiathécaires...



Journée d'étude *Sciences en jeux* destinée au public professionnel

► Voir p. 11-12



Coordination

Événements nationaux

Fête de la Science en Essonne, Semaine du Cerveau Paris-Saclay

Rôle

Adéquation avec les événements nationaux, communication...



Fête de la science à l'Université Paris-Saclay

► Voir p. 24-25

TEMPS FORTS 2025

ÉVÉNEMENTS

Festivals, salons, journées événementielles... S[cube] déploie ses actions à destination d'un public tantôt engagé, tantôt curieux, tant sur des temps professionnels que familiaux.

- Février Première édition d'Eurêkartes
- Février La Recherche en Baskets pendant le Paris-Saclay Summit
- Mars Semaine du Cerveau
- Mai Start Up for Kids
- Octobre Fête de la science



Première édition d'Eurêkartes

Ce nouveau format alliant mini-conférence et jeux de société a été conçu pour aller à la rencontre d'un public adulte, en proposant un temps d'échange dans un lieu convivial.



La Recherche en Baskets

Pendant deux jours, le Paris-Saclay Summit donne accès à l'excellence scientifique et technologique grâce à une programmation de plus de soixante conférences et rencontres-débats. A cette occasion, S[cube] réunit lycéennes et doctorantes.

► Voir pages 19-22 - Animations

JEUNE PUBLIC

Des actions S[cube] spécialement destinées au jeune public se tiennent durant les temps scolaires, périscolaires et extrascolaires. La science s'exporte à tout moment, dans tous les quartiers, et notamment les Quartiers Politique de la Ville (QPV).

- Mai Temps de pause méridiens : des bulles géantes dans les écoles
- Juin Les Ulis en Vert / Journée des Enfants
- Juillet Ulissciences : les océans s'invitent dans le parc
- Novembre CitéJeunes : ateliers autour du numérique
- Décembre Cité Éducative : création de jeux en école primaire et animations en lycée



CitéJeunes

Structure municipale proche du cœur de ville des Ulis, CitéJeunes a accueilli S[cube] à de multiples reprises pour proposer des ateliers. Impression 3D, réalité virtuelle et ciné-débat ont été au programme des petites vacances de l'année 2025.

► Voir pages 21-22 - Animations aux Ulis

PUBLIC PROFESSIONNEL

S[cube] transmet également son expertise à travers des ateliers de formation.

- Avril MicroScienceGameJam au TURFU Festival avec Obscigame
- Novembre Journée professionnelle Sciences en Jeux



Journée d'études Sciences en jeux Table-ronde, ateliers, stands : cette journée organisée par S[cube] et l'Université Paris-Saclay rassemble les professionnels intéressés par l'usage du jeu à des visées de médiation scientifique.

► Voir pages 10-12 - Sciences en jeux

SCIENCES EN JEUX

LE BILAN 18 588 bénéficiaires

sciences
jeux

Dispositif soutenu par



Qu'est-ce que Sciences en jeux ?

Avec *Sciences en jeux*, S[cube] a développé et déployé des actions fondées sur la **création et l'usage de supports ludiques**. Ce programme s'adresse à tous les publics, et notamment ceux **éloignés des sciences**.

Lauréat de l'Appel à Manifestation d'Intérêt « La science pour tous - Projets pluriannuels 2022-2024 » de la région Île-de-France, *Sciences en jeux* s'articule autour des champs d'action de S[cube] : création, diffusion et animation de ressources, formation et évaluation des pratiques.

Trois ans après la création du programme *Sciences en jeux*, ce bilan présente les actions menées par S[cube].

CRÉATION & ANIMATION

5
ressources
créées

Expositions, animations, outils : des ressources variées

Les ressources *Sciences en jeux* s'adressent à la fois aux structures accueillant ces dispositifs, aux professionnels souhaitant mobiliser le jeu comme outil de médiation des savoirs, ainsi qu'aux médiateurs de S[cube] dans leurs actions d'animation et de diffusion.



Maths et jeux

Une ressource itinérante composée de 9 jeux de société abordant 9 notions mathématiques pour favoriser une approche ludique des mathématiques.

Site internet Sciences en jeux

Une plateforme en ligne valorisant les ressources autour de la médiation par le jeu.

Sciences en jeux - Le Deck

Un outil pour accompagner l'analyse et la création de jeu de société pour la médiation des savoirs.

La Malle à Jeux Scientifique

Une collection de jeux de société sélectionnés pour accompagner la médiation scientifique.

NeuroDéclics

Une exposition ludique sur les neuromythes, visant à déconstruire les idées reçues sur le fonctionnement du cerveau et de l'apprentissage.

Une ressource, plusieurs usages

Une ressource S[cube] - ici *Maths et jeux* - se décline en plusieurs formats animations.



Itinérance en milieu scolaire

La ressource itinérante est installée au sein d'un établissement scolaire, et animée auprès des élèves.



Atelier de création de jeu

Des élèves jouent, créent leur propre version d'un jeu issu de *Maths et jeux*, et le présentent à leurs parents, accompagnés par les médiateur-ices de S[cube].



Animation pour les professionnel·les

La ressource peut être également sollicitée pour des animations en entreprise, comme cette journée portes ouvertes.

24 diffusions **48** animations **5** événements

► Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site : sciences-en-jeux.partageonslessciences.com

SENSIBILISATION

Former des professionnel·les à la médiation des savoirs par le jeu

Les actions de formation ont constitué un axe structurant du programme *Sciences en jeux*, à travers des formations à la création et à l'usage de jeux en médiation scientifique. Elles ont également pris la forme de temps professionnels (journées dédiées, webinaires, ateliers), et d'interventions auprès de partenaires institutionnels, ainsi que dans le cadre du réseau Obscigame.

24 temps professionnels **549** professionnels formés **4** ateliers de formation créés

Ateliers de formation Sciences en Jeux créés par S[cube]

- **Jeux pour la médiation du savoir** Atelier découverte de 2h pour découvrir les essentiels.
- **Créer un jeu pour la médiation scientifique** Une journée combinant théorie et mise en pratique.
- **Créer un escape game** Une ou deux journées pour s'initier à ce format.
- **Animer un jeu scientifique** Une journée pour apprendre à intégrer des jeux dans des ateliers.

Obscigame

Créé en 2024 avec le soutien du Ministère de la Culture, l'**Observatoire national du Jeu de Culture Scientifique** - Obscigame - rassemble les acteurs investis dans la valorisation du jeu comme outil de médiation scientifique. Fort de son expertise développée grâce à ses expositions itinérantes et animations ludiques, S[cube] compte parmi les membres fondateurs de l'Observatoire National du Jeu de Culture Scientifique aux côtés du Dôme, Instant Science et Ikigai - Games for Citizens.



En 2025, Obscigame a favorisé les rencontres en présentiel et a proposé un ensemble d'ateliers à l'occasion d'événements professionnels : au TURFU Festival, au congrès de l'Amcsti et lors de la journée d'étude *Sciences en Jeux*.



MicroScienceGameJam

Obscigame et le groupe « Jeu de Culture Scientifique » de l'Amcsti ont animé une MicroScienceGameJam : pendant trois heures, 32 médiateur-ices, scientifiques, étudiant-es et game designer-euses ont imaginé un jeu de médiation scientifique sur le thème «



Congrès de l'AMCSTI

Pour interroger les apports du jeu dans les métiers et les pratiques de la médiation scientifique, Obscigame et l'Arbre des Connaissances ont proposé un atelier visant à explorer l'influence des émotions sur la médiation intitulé « Apprentissage par le jeu : jouer avec les sentiments ? ».



Focus - Journée d'études *Sciences en Jeux*

La journée d'études « Sciences en Jeux », organisée par S[cube], l'Université Paris-Saclay et Obscigame, constitue un temps fort du programme. Accueillie au Lumen, elle a rassemblé des acteur-ices de la recherche, de la médiation scientifique et du jeu autour des usages ludiques dans la médiation.

Conçue comme un espace d'échanges et d'expérimentation, cette journée a favorisé le **partage d'expériences**, la **découverte de dispositifs** et la **rencontre entre professionnels**. Elle a notamment offert aux participant-es l'opportunité de tester et de concevoir des formats de médiation par le jeu.

Ce partenariat avec l'Université Paris-Saclay renforce l'ancrage du programme dans l'écosystème scientifique tout en contribuant à développer des passerelles entre recherche et médiation.

Et la suite ?



L'intérêt et l'enthousiasme suscités par les actions développées dans le cadre de *Sciences en Jeux* témoignent du succès du programme. Le jeu est un outil mobilisateur, qui engage les publics tant dans des contextes d'apprentissage, que de loisir ou professionnels.

Forte de cette expérience, S[cube] poursuit ses actions liées au jeu.

Les prochaines ressources prendront la forme de jeux, Eurêkarts continue de se développer en s'ouvrant à d'autres territoires, les formations se poursuivent et une seconde édition de la journée d'études *Sciences en Jeux* est en préparation.

ITINÉRANCE

Ne disposant pas de lieux d'accueil pour le public, S[cube] s'est spécialisé dans la création d'outils de médiation scientifique itinérants. Aperçu des diffusions des dispositifs en 2025.

DIFFUSION 2025

11

dispositifs
itinérants

26

locations

40

semaines
de diffusion

5 573
bénéficiaires

► Envie d'avoir un impact concret sur l'accès aux sciences ? Rejoignez-nous en tant qu'adhérent ou mécène.

L'exposition
LA PLUS DIFFUSÉE
de l'année 2025



8 diffusions 1442 bénéficiaires



Focus : le mécénat au service de la médiation scientifique

Grâce au soutien du mécénat Safran, le dispositif itinérant *Maths et jeux* a fait escale dans 7 collèges. 1 462 collégien-nes ont bénéficié d'une expérience ludique autour des mathématiques.

Ce soutien a permis de proposer aux établissements scolaires :

- Une mise à disposition gratuite pour une semaine
- La formation des équipes pédagogiques à l'animation de *Maths et jeux*
- L'installation et le transport du dispositif

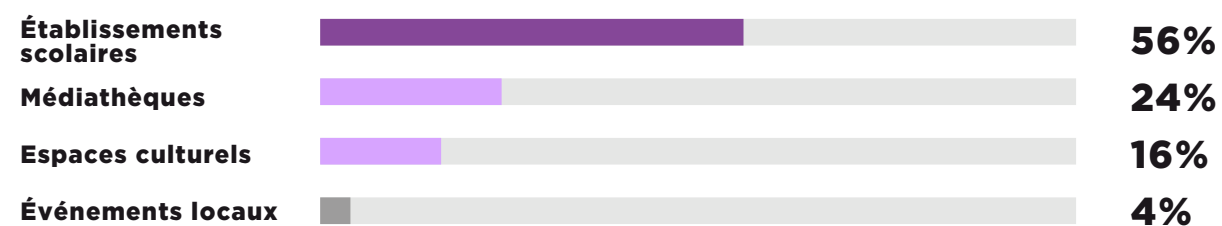
Une manière d'allier engagement d'entreprise et accès à la culture scientifique pour toutes et tous.

LIEUX DE DIFFUSION

Les établissements scolaires avant tout

En 2025, cette activité repose principalement sur les **établissements scolaires**, qui concentrent plus de la moitié des sorties et des bénéficiaires (56 %), confirmant leur rôle central dans le déploiement des actions. Les **médiathèques** accueillent une part importante de bénéficiaires (24 %), la contribution des espaces culturels est plus modérée (16 %).

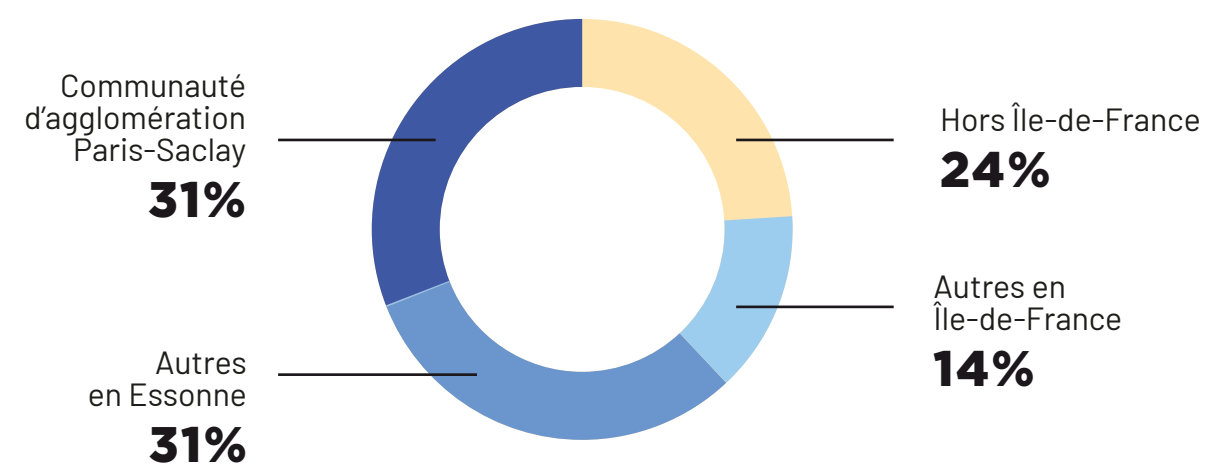
Les événements locaux offrent une visibilité ponctuelle et constituent un axe de développement potentiel.



Répartition des bénéficiaires de ressources itinérantes S[cube] par type de structure

Des diffusions à portée majoritairement locale

L'analyse de la répartition géographique met en évidence un ancrage résolument local. L'**Essonne** concentre à elle seule **62 % des bénéficiaires**. Dans le même temps, la **part significative d'interventions hors Île-de-France** (24 %) souligne la capacité de la structure à rayonner au-delà de son territoire d'implantation. Cette double dynamique - **ancrage local fort et ouverture extérieure** - constitue un levier structurant pour le développement des activités.



Répartition des bénéficiaires de ressources itinérantes par territoire



Espace culturel

Dans le cadre de sa programmation, la Micro-Folie des Ulis a intégré *La Vie dans l'Univers* dans sa séquence « Petits bidules et grands machins ». Cinq classes de primaire et de collège de la ville ont été accueillies ainsi que le grand public le reste de la semaine.

► Voir pages 21-22 - Actions d'animations dans la ville des Ulis



Établissement scolaire

Salle de cours, salle polyvalente, CDI : l'exposition est au plus près des classes. Les enseignants peuvent être formés à l'animation par S[cube], comme dans le cas des diffusions de *Maths et jeux* en 2025.



Médiathèque

À l'occasion de la Fête de la science 2025, la médiathèque de Massy a accueilli l'exposition *Intelligences Artificielles*, accompagnée d'une sélection de supports de documentation complémentaires.

En bref

L'itinérance des ressources S[cube] est fortement **ancrée localement**, principalement portée par les établissements scolaires, suivis par les médiathèques qui jouent un rôle clé de relais auprès de publics diversifiés. Ces résultats soulignent l'importance de soutenir les politiques d'**accès à la culture** et les **dispositifs d'aide aux établissements**, afin de consolider cet ancrage et d'élargir la diffusion des actions à l'ensemble des territoires.

RESSOURCES ITINÉRANTES

Chaque année, S[cube] s'attelle à la création d'une nouvelle ressource itinérante. Partager les sciences devient ainsi possible dans tous types de lieux : établissements scolaires, médiathèques, entreprises, festival...

Jeux libres Dès 8 ans

maths
et jeux

Maths et jeux
Découvrez le plaisir des mathématiques avec 9 jeux de société et 9 notions mathématiques. Les jeux, faciles d'accès, sont jouables en une vingtaine de minutes et illustrent chacun un principe mathématique : probabilité, cryptologie, géométrie... La diversité des jeux rend le dispositif accessible à tous les profils de visiteurs.

Exposition manipulative



La Vie dans l'Univers
Comment a émergé la Vie sur Terre ? Existe-t-il d'autres formes de Vie dans l'Univers et comment les trouver ? Jeux, réalité virtuelle et films sont proposés pour tenter de répondre à ces questions que se posent petits et grands.

Dès 8 ans

Enquête interactive Dès 8 ans

Enquête interactive

S[lab] - Mission MIAM
A mi-chemin entre le jeu de rôle et l'escape-game, les participant-es doivent résoudre des enquêtes sur l'alimentation durable.

Thèmes : régimes alimentaires, agriculture durable, usages des terres, acteurs de la chaîne agroalimentaire, biodiversité et gaspillage.



Exposition manipulative



CERVO-MIX
L'expo qui réveille vos neurones !

Exposition manipulative Dès 8 ans

#lol

Cervo-Mix
Quel est ce chef d'orchestre de notre corps, régissant nos pensées, nos souvenirs et notre perception ? Que sait-on de notre cerveau ?

Exposition manipulative



NeuroDéclics
Aujourd'hui, le cerveau fascine et il semble devenu la clé pour expliquer beaucoup de nos comportements. Cet intérêt grandissant s'accompagne aussi d'un autre phénomène : la diffusion d'idées fausses sur le fonctionnement du cerveau, de simplifications ou de contre-vérités : des neuromythes. Cette exposition vise à éveiller la curiosité, à faire découvrir le fonctionnement cérébral et à différencier ce qui est fondé scientifiquement de ce qui ne l'est pas concernant l'apprentissage.

Exposition manipulative Dès 8 ans



Réservez une de nos expositions

Contactez S[cube] par mail à l'adresse contact@partageonslessciences.com, ou appelez-nous au **01 86 04 02 13**



Plus d'infos sur les expos
Flashez le QR code ou consultez notre site internet

Exposition manipulative



Intelligences Artificielles
Simple programme informatique ou personnalité de nature numérique ? Découvrez ces Intelligences Artificielles. Quels sont les risques éthiques ? Comment y répondre ?

Dès 8 ans

Exposition manipulative



Chroniques de l'Évolution
Qu'elles soient végétales, animales, fongiques, bactériennes, etc., les quelque 10 millions d'espèces qui vivent autour de nous sont aussi « évoluées » que l'espèce humaine.

Dès 8 ans

Enquête interactive



S[lab] - Voyage en terres émergées
Les participant-es doivent résoudre des enquêtes dans un espace scénographié sur l'usage des sols. Thèmes : biodiversité et vie des sols, conflits d'usages, agriculture, urbanisation, santé, écosystèmes, etc.

Dès 8 ans

Exposition manipulative



Caps sur les Ondes
Douze objets et expériences permettent de comprendre des phénomènes quotidiens comme le fonctionnement d'une guitare ou d'une flûte, les risques sismiques ou les ondes électromagnétiques.

Dès 8 ans

Enquête interactive Dès 10 ans



Critic'Office
Découvrez en équipe comment ajuster votre confiance vis-à-vis d'une information. Mettez à l'épreuve votre pensée critique afin de détecter les fausses informations qui se présentent à vous. Même si les enquêtes s'appuient sur des informations scientifiques, il n'est pas nécessaire d'être scientifique pour proposer ce jeu à vos publics !

Exposition photo manipulative



Sur les traces de la panthère des neiges
Découvrez l'un des derniers grands félins de montagne de notre planète et de son biotope, mais aussi le combat que mènent des passionnés pour connaître et sauvegarder l'ensemble de l'écosystème lié à la panthère des neiges. Exposition conçue par OSI-Panthera.

Exposition photo manipulative Dès 8 ans

NEURODÉCLICS

Neuro
Déclics

NeuroDéclics est une exposition ludique qui vise à démêler le vrai du faux sur le cerveau et l'apprentissage. En s'appuyant sur les découvertes scientifiques actuelles, elle déconstruit les neuromythes : des idées reçues tenaces sur le fonctionnement cérébral.

2025 : Élaboration de *NeuroDéclics*

L'exposition *NeuroDéclics* s'articule autour de 8 notions liées aux neuromythes : le fonctionnement du cerveau, les mémoires, les méthodes d'apprentissage, la consolidation des informations, la plasticité cérébrale, l'attention et la place de l'erreur dans les apprentissages. *NeuroDéclics* comporte 7 jeux, 1 dispositif, 2 vidéos et 16 panneaux explicatifs. 2025 a été marquée par des échanges réguliers avec le **comité scientifique**, permettant de déterminer et valider les contenus. En parallèle, l'équipe a **conçu, adapté et produit les jeux et dispositifs** en s'appuyant sur l'expertise développée par S[cube] dans le cadre du programme *Sciences en jeux*, afin de transmettre au mieux les notions scientifiques. Des tests en présence de publics ont été menés tout au long de l'année, depuis les prototypes jusqu'aux premières animations en établissements scolaires, afin d'adapter les contenus et affiner les modalités d'animation de la ressource.



La marraine

Armelle Rancillac, neurobiologiste Inserm au Collège de France, experte des mécanismes du sommeil et coordinatrice nationale de la Semaine du Cerveau.



2026 : Inauguration

À l'occasion de la Semaine du Cerveau 2026, S[cube] a inauguré *NeuroDéclics* au centre de recherche NeuroSpin (CEA). Cette journée a été marquée par la conférence de la marraine de l'exposition, Armelle Rancillac, consacrée au sommeil, un enjeu fondamental pour les mécanismes d'apprentissage. À cette occasion, l'exposition a été présentée pour la première fois à 90 lycéen·nes. La journée s'est prolongée par une visite dédiée aux partenaires de S[cube] (centres culturels, médiathécaires et enseignant·es) afin de leur faire découvrir *NeuroDéclics* et ses modalités de diffusion.

Ils soutiennent ce projet



ANIMATION

S[cube] conçoit et anime des ateliers scientifiques.

Objectif : encourager la curiosité, favoriser l'interaction et offrir à toutes et tous une expérience ludique et participative autour des sciences.

BILAN 2025

3 842
bénéficiaires

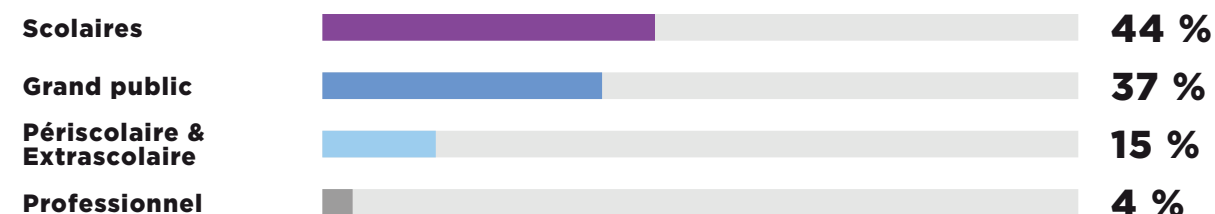
Le public scolaire, une priorité

La fréquentation des animations de médiation scientifique est composée principalement du **public scolaire**. Dans une année marquée par le gel de la part collective du Pass Culture, les publics scolaires ont bénéficié d'événements gratuits hors établissements. Les élèves restent la catégorie de publics la plus touchée par nos animations.

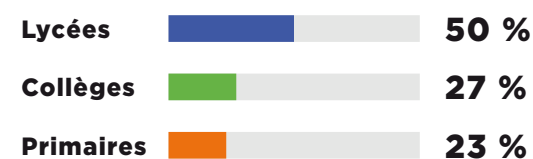
Le **grand public** constitue une grande part des bénéficiaires, traduisant une ouverture des dispositifs au-delà du cadre scolaire, notamment dans le cadre **événementiel** comme la Fête de la science ou Ullissciences.

Les publics **périscolaires et extrascolaires** représentent une part plus modeste des bénéficiaires. Les actions se déploient toutefois dans des lieux d'intervention variés (temps de pause méridienne en école élémentaire, centres de loisirs, structures culturelles), généralement auprès de groupes de taille réduite.

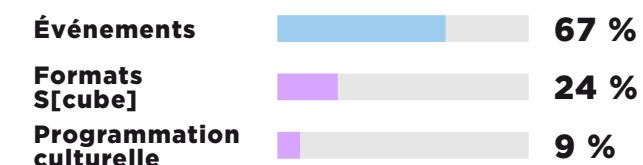
Le public **professionnel** offre un axe de développement ciblé : journée portes ouvertes ou animations en entreprises.



Répartition des publics bénéficiaires des animations S[cube] en 2025



Répartition du public scolaire bénéficiaire des animations en 2025



Répartition du grand public bénéficiaire des animations S[cube] en 2025

DEUX NOUVELLES ACTIONS

En 2025, S[cube] a développé deux nouvelles actions de médiation scientifique afin de toucher de nouveaux publics.



Questions pour un-e Doctorant-e

Ce format d'échange entre quatre doctorant·es et une classe de lycée est co-construit par S[cube] et la Diagonale Paris-Saclay. Alternant brise-glace, interviews et speed meeting, il permet aux élèves de découvrir le quotidien des jeunes chercheur·euses sur un temps d'une heure et demie. Initialement développé sous le nom *La Recherche en baskets* à l'occasion du Paris-Saclay Summit, il a vocation à être déployé dans d'autres contextes à l'échelle de la région Île-de-France : Fête de la Science, école d'été, journée portes ouvertes, journées thématiques.

Soutien financier



12
sessions
en 2025

400
élèves

24
doctorant·es



Eurèkartes

Eurèkartes, c'est la soirée où la science se prête au jeu. Le principe ? Investir un lieu de convivialité pour parler de sciences en accueillant un·e scientifique. La soirée débute avec un temps de présentation suivi d'un temps d'échange avec le public, et se termine par une session de jeux de société sélectionnés pour leur lien avec l'intervention. L'objectif d'Eurèkartes est de créer un rendez-vous ponctuel autour des sciences et fidéliser les habitant·es du territoire, en proposant à chaque fois une nouvelle thématique. C'est l'occasion pour le public de venir échanger avec un·e scientifique dans un cadre décontracté.

Soutien financier



5
sessions
en 2025

5
chercheurs
chercheuses

137
bénéficiaires

Eurèkartes est un événement qui rencontre un beau succès auprès du public, en suscitant de nombreuses questions et des échanges passionnants avec les intervenant·es scientifiques.

En 2025, 5 sessions ont été organisées au bar à jeux Le Deck à Orsay. Cet événement a vocation à être déployé dans d'autres lieux analogues en Région Île-de-France.

LES ULIS

Aux Ulis, ville partenaire de S[cube], l'équipe déploie un large éventail d'actions pour rapprocher les sciences des jeunes, de la maternelle au lycée, ainsi que les citoyen·ne·s.

11
actions

1 196
bénéficiaires

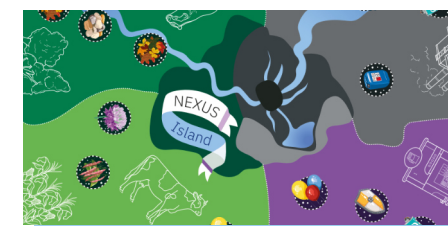
31%
des bénéficiaires des animations
S[cube] sont Ulissien·nes

Temps de pause méridiens

Les ateliers scientifiques sur le temps de pause méridien ont bénéficiés à 230 élèves d'écoles élémentaires des Ulis. Au printemps, les élèves ont exploré en extérieur les bulles de savon (composition, géométrie, expérimentations), tandis qu'à l'automne, ils ont découvert le monde des fourmis (organisation, communication, cycle de vie).

Journée des Enfants

À l'occasion de la Journée des Enfants, la Ville des Ulis, labellisée "Ville amie des enfants" par l'UNICEF, a invité S[cube] pour initier les enfants à la fabrication de bulles géantes.



Les Ulis en Vert

À l'occasion du festival écologique et solidaire de la ville des Ulis, S[cube] a animé l'atelier *Nexus Island* pour 120 élèves du lycée de l'Essouriau. Les participant·es ont exploré une île fictive pour comprendre comment les écosystèmes, les microorganismes et les activités humaines s'influencent mutuellement face à un changement environnemental.



Qu'est-ce que Ulissciences ?

Depuis 2022, pendant le mois de juillet, Ulissciences propose une semaine d'animation aux enfants de centres de loisirs, ainsi qu'au grand public en fin de journée. Cette action dans le Parc Urbain des Ulis s'inscrit au programme du Village de l'Été de la ville, permettant aux habitant·es de profiter des vacances à deux pas de chez eux.



Ulissciences 2025 : les océans s'invitent au parc

La quatrième édition d'Ulissciences s'est tenue du 8 au 11 juillet au Parc Urbain des Ulis. S[cube] a invité des publics - dont des enfants de centres de loisirs - à plonger dans la thématique des océans et de leur préservation. Chasse au trésor, réflexion et parcours d'obstacles... L'équipe a imaginé une aventure immersive en trois étapes pour sensibiliser à la vie marine et à la pollution plastique : Mission Plancton.

Les actions suivantes s'inscrivent dans le cadre du label d'excellence Cités éducatives, dont bénéficie la ville des Ulis. Ce dispositif national soutient la coopération entre acteurs éducatifs dans les quartiers prioritaires afin de renforcer la réussite des jeunes et l'égalité des chances.



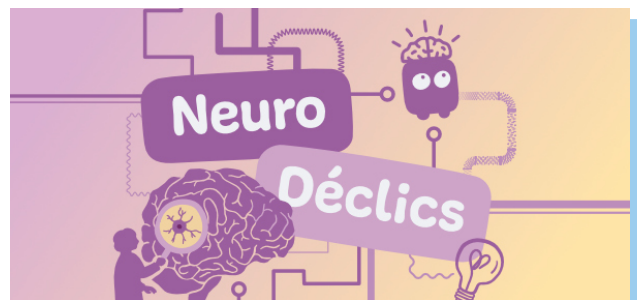
Exploration spatiale & numérique
Initiation aux outils numériques sur le thème des exoplanètes, à travers l'impression 3D (sélection et paramétrage de fichiers) et la réalité virtuelle, avec des contenus dédiés à l'habitabilité des planètes hors de notre système solaire.



Ciné-débat Les participant·es ont visionné un épisode de série consacré à la réalité virtuelle et aux jeux vidéos, avant d'échanger sur les thèmes abordés, les points de vue et les émotions de chacun. Une manière d'aborder les enjeux du numérique de façon critique.



Atelier « Créez vos jeux mathématiques »
Deux classes de CM2 de l'école de la Dimancherie ont bénéficié d'un atelier constitué de trois séances : découverte d'un jeu issu de *Maths et jeux*, fabrication d'une adaptation du jeu et présentation à leurs familles lors d'un moment intergénérationnel.



Animations ludiques NeuroDéclics au lycée de l'Essouriau
Par le biais de deux jeux issus de l'exposition *NeuroDéclics*, trois classes du lycée de l'Essouriau s'initient aux neuromythes.

Nos actions dans la ville des Ulis sont soutenues par ces partenaires



RÉSEAUX



Engagé dans la promotion de la culture scientifique, S[cube] s'investit activement au sein de réseaux et contribue à l'élaboration d'événements majeurs au sein de la culture scientifique.



S[cube] est membre du conseil d'administration de l'AMCSTI, le réseau professionnel de la **Culture Scientifique, Technique et Industrielle** (CSTI). Ce réseau réunit plus de 250 membres de la CSTI et affirme la nécessité d'une action culturelle et éducative forte dans le domaine des sciences et techniques. Depuis 2021, la directrice de S[cube], Elise Duc-Fortier, est trésorière de l'AMCSTI.

S[cube] est partenaire associatif du **DIM C-Brains**, réseau de laboratoires soutenu par la Région Île-de-France, dédié à la recherche sur le cerveau. Le soutien associatif se matérialise par la diffusion des connaissances scientifiques auprès du grand public, et leurs implications dans la vie des patient·es.



L'**Observatoire National du Jeu Scientifique** - Obscigame - a pour objectif de réunir les acteurs qui **utilisent les jeux à des fins de médiation scientifique**. Le projet, soutenu par le Ministère de la Culture, est porté par Le Dôme, Instant Science, Ikigai - Game for citizens et S[cube].

S[cube] est membre de **Sciences Essonne**, réseau d'acteurs de la culture scientifique et technique en Île-de-France. Ce réseau a pour but de mutualiser les idées, actions et ressources de ses membres afin de contribuer à rapprocher science, technologie et société sur le territoire essonnien.



Un de nos formats d'animation vous intéresse ?

Festival, rencontre professionnelle, animations vers le grand et jeune public, ateliers thématiques... Si un de nos formats présentés dans ce rapport d'activité vous inspire, contactez S[cube] pour une offre d'animation sur-mesure, adaptée à votre public et vos besoins.

COORDINATION



S[cube] assure la coordination d'événements nationaux comme la Fête de la Science et la Semaine du Cerveau.

En tant que coordinateur, S[cube] accompagne les communes et structures locales dans la mise en œuvre de leurs projets, en proposant des ressources, en mobilisant des intervenants spécialisés et en veillant à la cohérence scientifique et aux valeurs des événements coordonnés. S[cube] également un rôle de relais, en facilitant les mises en relation et en assurant la visibilité des actions menées.

FÊTE DE LA SCIENCE

fête de la Science

Initiée par Hubert Curien en 1991 et organisée par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, la Fête de la science propose à tous les publics sans discrimination, des milliers d'événements originaux et participatifs, en France comme à l'international.



La première édition de Questions pour un-e Doctorant-e

À l'occasion du Village des Sciences de l'Université Paris-Saclay, S[cube] a accueilli 4 classes de lycée soit 120 élèves pour des rencontres avec des doctorant-es de disciplines scientifiques variées.

Fête de la science : l'occasion de tester de nouveaux dispositifs S[cube]

Chaque année, S[cube] propose au public du Village des Sciences de l'Université Paris-Saclay de participer aux premiers tests publics de ses ressources en cours de développement. En 2025, des extraits de l'exposition ludique *NeuroDéclics* ont été présentés à 400 personnes. Les réactions du public ont permis d'affiner l'exposition avant son inauguration.

SEMAINE DU CERVEAU



Organisée chaque année en mars, la Semaine du Cerveau est une manifestation internationale visant à sensibiliser le grand public à la recherche en neurosciences. Coordinée en France par la Société des Neurosciences et sur le territoire Paris-Saclay par S[cube], l'édition 2025 s'est tenue du 10 au 16 mars.

5 communes

8 manifestations

733 Participant-es



Sciences participatives

Au centre Danone Research & Innovation, la pause du déjeuner a satisfait les estomacs et la curiosité. Joël Doré, microbiologiste, a présenté le projet *Le French Gut* dont il est le coordinateur scientifique.



Eurêkartes - Spécial Semaine du Cerveau

Marion Rivalan, neuroscientifique à NeuroPSI, a donné une mini-conférence sur les mécaniques de prise de décision, suivie d'une sélection de jeux de société en lien avec la thématique.

MÉDIATHÈQUES PARIS-SACLAY



S[cube] pilote le **Groupe Sciences** des médiathèques de la Communauté d'Agglomération Paris-Saclay. Le Groupe Sciences a pour vocation la diffusion de la culture scientifique dans les médiathèques à travers une programmation commune.

32 médiathèques

17 médiathèques de l'intercommunalité Paris-Saclay

15 médiathèques municipales

S'appuyant sur une dynamique mise en place depuis de nombreuses années, le Groupe Sciences travaille tout au long de l'année afin de proposer aux usagers des médiathèques des actions de médiation scientifique. La saison 2025-2026 pose les jalons d'une programmation s'articulant autour d'événements phares comme la Fête de la Science, le Paris-Saclay Summit ou encore les Journées Européennes de l'Archéologie.

BILAN FINANCIER



Le résultat de l'exercice 2025 est de - 14 504 € (contre 17 544 € en 2024).

PRODUITS

Les **produits** 2025 s'élèvent à 182 888 € contre 190 145 € en 2024 soit une baisse de 3,8 %. L'exercice se caractérise par la **progression des ressources** issues des **prestations de services, locations d'outils et des cotisations** (+4,2 %). Toutefois, l'**absence de mécénat** et une **subvention de projet sous-dotée** par rapport à la demande initiale ont nécessité un recours ponctuel aux fonds propres pour compenser le financement incomplet de projets.

Subventions	112 557 €	62 % ↓
Prestations de services	29 750 €	16 % ↗
Cotisation des membres fondateurs	20 000 €	11 % →
Location	16 720 €	9 % ↓
Adhésion	2 310 €	1 % ↓
Résultat financier	1 354 €	1 % ↓

Répartition des produits 2025 et évolution absolue en € par rapport à 2024

CHARGES

Les charges 2025 s'élèvent à 197 392 €, en hausse de 14,4 % par rapport à 2024. Cette évolution s'explique par la **reprise des dépenses courantes** après une année 2024 marquée par une équipe réduite, ainsi que par la **hausse des charges de personnel** (arrivée d'une apprentie), les charges sociales restant stables.

Charges de personnel	163 003 €	83 % ↗
Achats	31 373 €	16 % ↗
Amortissements	3 004 €	1 % ↓




Répartition des dépenses 2025 et évolution absolue en € par rapport à 2024

COMPTE DE RESULTAT





		31/12/2025	31/12/2024
		12 mois	12 mois
PRODUITS D'EXPLOITATION	Cotisations		
	Vente de biens et services		
	Ventes de biens		
	dont ventes de dons en nature		
	Ventes de prestations de service	68 780	65 995
	dont parrainages	1 500	
	Produits de tiers financeurs		
	Concours publics et subventions	112 557	113 830
	Versements des fondateurs ou consommations de la dotation consommable		
	Ressources liées à la générosité du public		
	Dons manuels		8 500
	Mécénats		
Legs, donations et assurances-vie			
Contributions financières			
Reprises sur amortissements, dépréciations, provisions			
Utilisations des fonds dédiés			
Autres produits	195	5	
	Total des produits d'exploitation	181 532	188 330
CHARGES D'EXPLOITATION	Achats de marchandises		
	Variation de stocks		
	Achats de matières et autres approvisionnements		
	Variation de stocks		
	Autres achats et charges externes	31 373	18 095
	Aides financières		
	Impôts, taxes et versements assimilés	1 499	3 019
	Salaires	130 255	115 090
	Cotisations sociales	31 249	30 247
	Dotations aux amortissements et dépréciations	3 004	6 132
	Dotations aux provisions		
	Reports en fonds dédiés		
Valeurs comptables des immobilisations incorporelles et corporelles cédées			
Autres charges			
	Total des charges d'exploitation	197 380	172 600
	RESULTAT D'EXPLOITATION	-15 848	15 730
PRODUITS FINANCIERS	De participation		
	Autres intérêts et produits assimilés	1 354	1 815
	D'autres valeurs mobilières et créances d'actif immobilisé		
	Reprises sur dépréciations et provisions		
	Différences positives de change		
	Produits nets sur cessions de v.m.p. et d'instruments de trésorerie		
Produits des immobilisations financières cédées			
	Total des produits financiers	1 354	1 815
CHARGES FINANCIÈRES	Dotations aux amortissements, aux dépréciations et aux provisions		
	Intérêts et charges assimilés		
	Différences négatives de change		
	Valeurs comptables des immobilisations financières cédées		
	Charges nettes sur cessions de v.m.p. et d'instruments de trésorerie		
	Total des charges financières		
	RESULTAT FINANCIER	1 354	1 815
	RESULTAT COURANT avant impôts	-14 494	17 544
	Produits exceptionnels	3	
	Charges exceptionnelles	13	
	RESULTAT EXCEPTIONNEL	-10	
	Participation des salariés aux résultats		
	Impôts sur les bénéfices		
	TOTAL DES PRODUITS	182 888	190 145
	TOTAL DES CHARGES	197 392	172 600
	EXCEDENT ou DEFICIT	-14 504	17 544
CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES EN NATURE			
	Dons en nature	36 000	36 000
	Prestations en nature	22 000	22 000
	Bénévolat		
	TOTAL	58 000	58 000
CHARGES DES CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES EN NATURE			
	Secours en nature		
	Mise à disposition gratuite de biens	22 000	22 000
	Prestations		
	Personnel bénévole	36 000	36 000
	TOTAL	58 000	58 000



Nous contacter

-  contact@partageonslessciences.com
-  01 86 04 02 13
-  PartageonsLesSciences.com

Nous suivre

-  [S\[cube\] - partageonslessciences.com](https://www.linkedin.com/company/s-cube-partageons-less-sciences)
-  [@s-cube.bsky.social](https://bsky.app/profile/@s-cube.bsky.social)
-  [S\(CUBE\)](https://www.facebook.com/S(CUBE))
-  [@scube_sciences](https://www.instagram.com/scube_sciences)