

Le consortium **IMAGINAL WORLD**, en partenariat avec des acteurs franciliens de l'innovation urbaine, souhaite promouvoir, à l'échelle du Grand Paris, un programme de construction de Terrains d'Aventure «connectés».

Grâce à des contenus intéressants et renouvelés, pour susciter l'intérêt des enfants habitués par ailleurs aux jeux vidéo, le déploiement du dispositif technologique INTERLUD dans un espace conçu pour le jeu peut être un puissant levier pour relever au moins cinq défis d'intérêt général :

1 - Contribuer au processus d'éducation et de socialisation par le jeu en proposant des activités attrayantes pour les enfants car fondées sur l'exploration, la découverte (faune, flore, ...), la résolution d'énigme, l'expérimentation, la coopération, la compétition et la solidarité, et d'une façon plus générale des jeux de rôle avec des règles à respecter.

2 - Renforcer les opportunités de complicité ou d'interaction avec leurs aînés (participation in situ ou à distance via le réseau internet), peu nombreuses sur les aires de jeux traditionnelles d'autant plus que les structures de jeux ne sont pas accessibles aux adultes.

3 - Favoriser les activités physiques (lutte contre l'obésité) et l'acquisition des réflexes d'autoprotection (prévention des accidents de la vie courante) en incitant les enfants à passer de l'écran (virtuel) au terrain de jeu (réel).

4 - Faciliter les associations ludiques qui pourront être décidées en ligne ou sur site en surmontant les freins habituels liés au manque de temps accordé par les accompagnants et aux caractéristiques individuelles (âge, langue, sexe, handicap éventuel) des enfants qui pourront être prises en compte par le système pour l'attribution des rôles et pour le degré de difficulté des épreuves.

5 - Disposer d'un outil pédagogique qui s'inscrit presque naturellement dans l'évolution récente des programmes de l'école élémentaire qui concède un peu d'espace et de temps au jeu libre des enfants, dans le prolongement de la réforme des rythmes scolaires.



Au regard de ses dimensions technologiques, au croisement du réel et du virtuel, de son potentiel d'innovation dans les pratiques récréatives des enfants, de son intérêt éducatif et social, INTERLUD est un projet de recherche et développement (R&D) susceptible de mobiliser des financements publics pour accélérer son développement et sa commercialisation aux niveaux régional, national et international.

