



NORMANDY SECRETS



[Appel à projet]

PORTEURS DU PROJET

1/2

LYCÉE PROFESSIONNEL MARCEL MEZEN

Représentée par Sylvain LARGY, Proviseur de l'établissement
et Cyril

Situé à Alençon, le Lycée Professionnel Marcel Mézen est une référence en Normandie pour la formation aux métiers techniques, industriels, de la logistique et du transport. Il accueille 361 élèves répartis en 21 classes et dispose d'un internat mixte. L'établissement propose un parcours de formation professionnalisant allant de la 3^e Prépa-Métiers au baccalauréat professionnel.

Dans cette logique de formation tournée vers l'emploi et les besoins concrets des entreprises, le lycée propose sept formations, comprenant une 3^e Prépa-Métiers, un CAP Opérateur Logistique et cinq baccalauréats professionnels dans les domaines de la maintenance automobile, de la maintenance des véhicules de transport routier, de la chaudronnerie industrielle, de la logistique et du conducteur transport routier de marchandises.

Parmi ces parcours, le baccalauréat professionnel Conducteur Transport Routier de Marchandises occupe une place stratégique. Il prépare aux métiers de conducteur routier, agent d'exploitation, responsable de quai, formateur de conducteurs et responsable technique chargé de la gestion d'un parc de véhicules. Le lycée forme ainsi des professionnels directement opérationnels, en réponse aux besoins du territoire normand.



[Appel à projet] **PORTEURS DU PROJET**

2/2

ORNAVIK

Parc archéologique de Normandie

Ornavik est un parc historique situé en Normandie, dédié à la reconstitution et à l'expérimentation archéologique. Sa vocation est de faire revivre la période viking et carolingienne en valorisant l'histoire et le patrimoine normand à travers des reconstitutions, des démonstrations artisanales et des actions éducatives.

Véritable parc médiéval entièrement reconstitué à partir de techniques et de matériaux ancestraux, Ornavik retrace la naissance de la Normandie, de l'an 911 (arrivée de Rollon le Viking) à l'an 1066 (conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant).

Aujourd'hui, Ornavik est reconnu comme un acteur majeur du tourisme culturel en Normandie et repose sur l'action de deux acteurs majeurs et complémentaires, qui assurent son fonctionnement, son développement et son rayonnement : la S.C.I.C. Viking Interpretation Center et l'association Les Vikings An 911 tous deux acteurs du projet.

S.C.I.C. Viking Interpretation Center

Représentée par Christian Sebire, Président du Conseil d'administration et Charlotte Lapiche, Directrice général

La S.C.I.C. Viking Interpretation Center assure le développement économique du parc Ornavik. Elle porte la stratégie globale du site, son exploitation, sa structuration, ses partenariats et son rayonnement territorial. À ce titre, elle garantit la pérennité économique du parc et accompagne son développement à long terme.

Association Les Vikings An 911

Représentée par Christian Sebire, Président de l'association

L'association Les Vikings An 911 fédère 134 bénévoles engagés autour de la construction, de l'animation et de la transmission des savoirs au sein du parc. Elle joue un rôle essentiel dans la vie quotidienne du site, la valorisation de l'histoire de la naissance de la Normandie ou encore la transmission des savoir-faire artisanaux et historiques.



[Appel à projet]
**PARTENAIRES
DU PROJET**
1/2



EM NORMANDIE BUSINESS SCHOOL

Représentée par Anne-Sophie Courtier, Directrice Générale

Implantée à Caen et présente sur plusieurs campus en France et à l'international, EM Normandie Business School est une école de management reconnue pour son expertise en entrepreneuriat, innovation et transformation des organisations. Elle forme chaque année des étudiants et professionnels aux enjeux économiques, managériaux et sociétaux, en lien étroit avec les acteurs du territoire normand.



MISSIONS LOCALES NORMANDIE

Représentées par Frédéric DELAMARE, Président de l'Association Régionale des Missions Locales de Normandie

Les Missions Locales de Normandie accompagnent les jeunes de 16 à 25 ans dans leurs parcours d'insertion professionnelle et sociale. Présentes sur l'ensemble du territoire régional, elles œuvrent au quotidien pour l'accès à l'emploi, à la formation et à l'autonomie, en lien avec les collectivités, les entreprises et les acteurs éducatifs.



RÉGION NORMANDIE

Représentée par Hervé Morin, président de Région

La Région Normandie est une collectivité territoriale engagée dans le développement économique, éducatif, culturel et patrimonial du territoire. Elle soutient des projets structurants favorisant l'attractivité régionale, la transmission des savoirs, l'innovation et la valorisation de l'identité normande.



[Appel à projet] **PARTENAIRES DU PROJET**

2/2

**E.Leclerc
SCANORMANDE**



SCA NORMANDE

Représentée par

Basée en Normandie, la SCA Normande est une coopérative d'approvisionnement au service des centres E.Leclerc de la région. Acteur économique majeur du territoire, elle participe au développement des filières locales, à la logistique régionale et à l'ancrage des enseignes dans leur environnement économique et social.

RÉSEAU DES CENTRES E.LECLERC EN NORMANDIE

Le réseau des centres E.Leclerc en Normandie regroupe des magasins indépendants implantés sur l'ensemble du territoire régional. Acteurs de proximité, ils jouent un rôle clé dans l'économie locale, l'emploi et le soutien aux initiatives culturelles, éducatives et patrimoniales normandes.

ARMÉE – CLASSES DÉFENSE

Représentée par Sylvain LARGY, Proviseur de l'établissement

Les classes Défense, portées par l'Armée en partenariat avec l'Éducation nationale, visent à transmettre aux jeunes les valeurs citoyennes, l'esprit de défense et la mémoire historique. En Normandie, elles s'inscrivent dans une démarche éducative et culturelle, favorisant la compréhension des enjeux historiques, civiques et territoriaux.



[Appel à projet]
**PRESTATAIRES
ARTISTIQUE
ET TECHNIQUE**



neodigital®

BASILE BOHARD STUDIO

Basile Bohard conçoit et met en scène des expériences immersives où l'art, la narration et la technologie se rencontrent pour créer des univers sensibles et porteurs de sens. Classé parmi les 50 créateurs immersifs les plus influents au monde par le classement de Blooloop, Basile Bohard se tient aux côtés de pionniers comme Michael Jung (Walt Disney) et Toshiyuki Inoko (TeamLab). Cette distinction confirme son statut de leader dans la création d'expériences culturelles immersives, en constant renouvellement pour susciter l'émerveillement et réflexion.

NEODIGITAL GROUP

Neodigital est un studio de création hybride basé en Normandie, à la croisée du design immersif, de la narration et de l'innovation technologique. Nous concevons des expériences immersives qui rendent le changement tangible et donnent envie de s'y engager. Nous cherchons à émouvoir, questionner et éveiller — pour inspirer le passage à l'action.

Depuis sa fondation en 2010, neodigital incarne un engagement profond : permettre à la société de se rassembler, de s'émerveiller, de s'interroger, de s'informer pour penser le monde de manière plus responsable. <



[Appel à projet] **CONTEXTE & INTENTION**

En 2027, la Normandie célébrera le millénaire de la naissance de Guillaume le Conquérant, figure fondatrice dont l'héritage continue de relier les peuples, les territoires et les cultures à travers l'Europe. Cet anniversaire ne sera pas seulement une commémoration, mais un élan collectif pour faire revivre une histoire qui a façonné notre identité et continue de résonner aujourd'hui, bien au-delà de nos frontières.

À travers cette dynamique, la Région Normandie a ouvert un appel à projets pluridisciplinaire et européen, invitant les acteurs de la culture, du patrimoine, du tourisme, de l'éducation et de la transmission à imaginer ensemble de nouvelles façons de raconter l'épopée normande.

Nous — le Lycée Professionnel Marcel Mézen, Ornavik, la S.C.I.C. Viking Interpretation Center et l'association Les Vikings An 911 — avons répondu à cet appel avec enthousiasme. Chacun de nos projets a été retenu pour sa qualité, soutenu par la Région Normandie et des partenaires privés. Pourtant, les moyens réunis ne permettaient pas de donner vie, individuellement, à toutes ces ambitions : une Puzzle Box immersive, des outils pédagogiques, une remorque pédagogique itinérante.

Plutôt que de renoncer, nous avons choisi de rassembler nos forces, nos savoir-faire et nos visions pour faire naître un projet commun, plus fort que la somme de ses parties. Un projet porté par une même envie : aller à la rencontre des territoires, transmettre l'histoire normande et viking autrement, par l'expérience, par l'émotion, par le geste et par le partage.

Ce projet est guidé par une conviction simple et profonde : c'est en comprenant d'où nous venons que nous pouvons mieux dessiner où nous voulons aller. En faisant résonner notre passé dans le présent, nous souhaitons offrir au plus grand nombre — jeunes, familles, scolaires, publics éloignés — une expérience vivante, itinérante et pédagogique, capable d'éveiller la curiosité, de nourrir l'imaginaire et de renforcer le lien entre les générations et les territoires.

Sylvain LARGY, Proviseur du lycée professionnel marcel Mezen

Cyril GENDOIS, Professeur au lycée professionnel marcel Mezen

Christian SEBIRE, Président de l'association Les Vikings An 911 et Président du Centre d'interprétation viking Ornavik

Charlotte LAPICHE Directrice générale du Centre d'interprétation viking Ornavik



[Appel à projet] OBJECTIFS

Ce projet vise à :

1. **Favoriser la transmission du patrimoine normand** en rendant accessible l'histoire des Vikings et la naissance de la Normandie auprès d'un large public, par une approche sensible, ludique et immersive.
2. **Offrir une expérience immersive innovante**, combinant narration interactive, mécanismes physiques, technologies immersives et pédagogie ludique, afin de renouveler les formes de médiation culturelle.
3. **Fédérer les forces vives du territoire normand autour du projet**, en impliquant dès la phase de conception et de développement dans une logique de co-construction et d'ancrage territorial :
 - des entreprises normandes (création, artisanat, numérique, scénographie),
 - des acteurs éducatifs et scolaires,
 - des utilisateurs et habitants du territoire,
 - des structures culturelles et muséales,
4. Renforcer la fierté et l'identité normandes, en valorisant les racines historiques du territoire et en sensibilisant les publics à leur héritage culturel commun.
5. **Déployer le dispositif sur l'ensemble du territoire normand**, grâce à une version mobile et modulaire, afin de toucher des publics variés dans des contextes multiples (établissements scolaires, sites patrimoniaux, événements culturels, espaces publics).
6. **Soutenir l'éducation et la transmission des savoirs**, en alignant les contenus pédagogiques du dispositif avec les programmes scolaires d'histoire, et en proposant un outil complémentaire aux approches pédagogiques traditionnelles. ucation en alignant les contenus pédagogiques du projet avec les programmes scolaires d'histoire.



[Appel à projet]
**LES PUBLICS
ET CONTEXTE
DE DIFFUSION**

Le projet s'adresse à différents publics et s'intègre dans plusieurs contextes d'usage, afin d'assurer une diffusion large et adaptée de la connaissance historique et patrimoniale :

- **Public scolaire**

Élèves des cycles 3 et 4 ainsi que lycéens, dans des contextes pédagogiques formels (temps scolaire, projets éducatifs, sorties pédagogiques), en lien avec les programmes d'histoire.

- **Médiateurs culturels et éducateurs**

Enseignants, animateurs et responsables de structures culturelles, dans le cadre d'ateliers pédagogiques, d'actions de médiation et de dispositifs éducatifs innovants.

- **Grand public et familles**

Visiteurs accueillis dans des contextes culturels et événementiels (musées, sites patrimoniaux, festivals), à la recherche d'une expérience ludique et immersive.

- **Touristes et passionnés d'histoire**

Voyageurs et amateurs de patrimoine, dans des contextes touristiques et de découverte territoriale (offices de tourisme, parcours de visite, sites historiques).

- **Acteurs institutionnels et collectivités**

Structures locales et régionales, dans le cadre de politiques de valorisation du patrimoine, de médiation culturelle et de projets territoriaux.



[Le projet]

L'expérience vient à vous :
une semi remorque
itinérante au cœur
des territoires.

Le projet repose sur la création d'un dispositif mobile de grande envergure, sous la forme **d'une semi-remorque immersive**, conçue pour aller à la rencontre des Normands au plus près de leurs lieux de vie et de fréquentation : *événements grand public, établissements scolaires, centres commerciaux, musées, entreprises et sites culturels.*

Pensé comme un véritable espace d'immersion, ce camion-exposition permet de toucher des publics variés — scolaires, familles, jeunes, actifs, publics éloignés de l'offre culturelle — en s'affranchissant des contraintes de mobilité. Il constitue ainsi un outil de médiation mobile, capable de faire vivre l'histoire normande et viking là où sont les publics, sur l'ensemble du territoire régional.

La logistique du roadshow (transport, installation et dépose) est assurée par les élèves du baccalauréat professionnel du Lycée Marcel Mézen, dans le cadre d'un projet pédagogique en conditions réelles, au plus proche des exigences du terrain. En parallèle, les étudiants de l'EM Normandie, via leur mini-entreprise, prennent en charge toute l'organisation de la tournée : planification des étapes, relation avec les sites d'accueil, coordination opérationnelle et suivi commercial. Ce fonctionnement fait du dispositif non seulement un outil culturel et immersif, mais aussi un véritable laboratoire pédagogique, professionnalisant et responsabilisant pour les étudiants.



**L'expérience
vient à vous :**
une semi
remorque
itinérante au
cœur des
territoires.



SEMI REMORQUE
CONCEPT ART by **neodigital** GROUP



[Le projet]

Immersion éducative : Une puzzle box pour vivre l'histoire viking de la Normandie.

À l'intérieur de la semi-remorque, les visiteurs sont invités à pénétrer dans une scénographie immersive articulée autour d'une Puzzle Box lumineuse, conçue comme un véritable objet narratif interactif. Les participants sont conviés à percer ses secrets, à décoder des symboles, à manipuler des mécanismes et à résoudre des énigmes en mobilisant leur sens de l'observation, de la logique et de la coopération.

Chaque session accueille un groupe de 8 à 10 joueurs, pour une durée de 30 à 40 minutes, sous la forme d'un escape game narratif. La Puzzle Box devient une porte d'entrée vers un pan de l'histoire normande et viking : personnages fondateurs, grandes dates, modes de vie, croyances, échanges, artisanat, navigation... L'expérience mêle manipulation physique, dispositifs lumineux, contenus sonores et visuels, pour une immersion à la fois ludique, sensorielle et pédagogique.

La médiation est assurée par les bénévoles et les services civiques du parc Ornavik, formés aux contenus historiques et au fonctionnement des dispositifs. Ils accompagnent les publics tout au long de l'expérience, facilitent la compréhension, favorisent l'échange et la transmission.

Les contenus sont validés scientifiquement par les experts du Centre d'Interprétation Viking (SCIC), garantissant la rigueur historique.



[Le projet]

Immersion éducative : Une puzzle box pour vivre l'histoire viking de la Normandie.

Plongés au cœur d'un mystère ancestral, les participants sont invités à percer les secrets que recèle la Puzzle Box. Transmise à travers les siècles par une lignée de gardiens normands, cette boîte renferme les clés d'un héritage oublié. À chaque compartiment débloqué, ils révéleront des fragments de l'histoire de la Normandie, des runes vikings aux alliances forgées par Guillaume le Conquérant. Leur mission : reconstituer le récit et restaurer les valeurs de la Normandie en relevant une série de défis intellectuels et sensoriels.

Public cible : Scolaires, médiateurs culturels, visiteurs grand public.

Objectif : Faire vivre aux participants une expérience ludique et immersive leur permettant de découvrir, par l'expérimentation, l'histoire et l'identité normande.

Concept : Une puzzle box est une boîte physique composée de plusieurs compartiments et mécanismes secrets qui doivent être débloqués progressivement grâce à des énigmes et des défis de logique. Adaptée à la thématique historique, cette puzzle box plongera les participants dans la découverte des valeurs et de l'histoire de la Normandie à travers des défis inspirés de faits historiques.

Design et esthétique : La boîte est spécialement conçue aux couleurs et avec les attributs de la Normandie, en faisant un objet unique et artistique. Son design s'inspire des motifs traditionnels normands et vikings, renforçant son aspect immersif et symbolique.



[Le projet]

Immersion éducative : Une puzzle box pour vivre l'histoire viking de la Normandie.

Mode de fonctionnement

- Les participants devront résoudre une série d'énigmes basées sur des faits historiques et des légendes normandes pour débloquer des compartiments cachés.
- Chaque étape fera appel à des mécanismes interactifs, combinant manipulation physique et réflexion logique.
- La boîte pourra intégrer des éléments numériques, mécaniques, sonores, visuels et lumineux pour enrichir l'expérience et renforcer l'immersion.
- Des QR codes et supports numériques pourront compléter l'expérience en apportant un contexte historique supplémentaire.
- La boîte mettra en lumière les valeurs de la Normandie, telles que le courage, la persévérance et l'ingéniosité.
- Les sessions durent en moyenne 30-40 minutes et s'adressent à des groupes de 8 à 10 personnes.

Accompagnement pédagogique

La puzzle box sera accompagnée d'un livret pédagogique, conçu pour offrir un support complet aux enseignants, médiateurs et animateurs. Ce livret comprendra :

- Un contexte historique détaillé : Présentation des Vikings, de leur arrivée en Normandie, du traité de Saint-Clair-sur-Epte en 911 et de la naissance du duché normand.
- Des fiches thématiques : Explications sur les grandes figures de l'époque (Rollon, Guillaume le Conquérant), la culture viking, l'organisation sociale et politique des Normands.
- Des activités pédagogiques : Exercices interactifs, quiz et pistes de réflexion pour approfondir les notions vues pendant l'expérience.
- Des pistes de prolongement : Suggestions d'activités complémentaires à mener en classe ou sur le site d'Ornavik.
- Un guide d'exploitation pédagogique : Conseils pour adapter l'expérience aux différents niveaux scolaires et intégrer la Puzzle Box aux programmes d'histoire.



PUZZLE BOX CONCEPT ART

Version de taille standard

Matériaux et finitions (bois, textures, assemblages)
Mécanismes d'énigmes et systèmes interactifs
Dispositifs lumineux, projections et ambiance sonore



PUZZLE BOX STANDARD
CONCEPT ART by **neodigital** GROUP



PUZZLE BOX CONCEPT ART

Mise en situation
dans un semi remorque



PUZZLE BOX STANDARD
CONCEPT ART by **neodigital** GROUP



PUZZLE BOX CONCEPT ART

Version XXL

Matériaux et finitions (bois, textures, assemblages)
Mécanismes d'énigmes et systèmes interactifs
Dispositifs lumineux, projections et ambiance sonore



PUZZLE BOX XXL
CONCEPT ART by **neodigital** GROUP



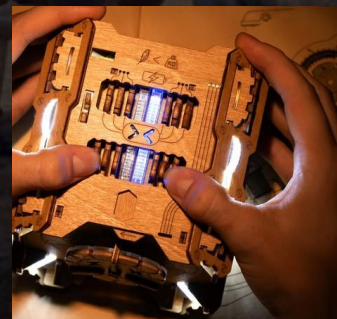
PUZZLE BOX CONCEPT ART

Mise en situation

PUZZLE BOX XXL
CONCEPT ART by **neodigital** GROUP


NORMANDY
SECRETS

[Appel à projet]
**INSPIRATIONS
PUZZLE BOX**





[Le projet]

Une conception collaborative et pédagogique au cœur du projet

Ce projet est né de la rencontre inédite entre le monde de l'éducation, du secteur privé, des institutions, de l'éducation populaire et de la culture. Il incarne une démarche profondément collective, territoriale et citoyenne, dans laquelle ces univers se réunissent pour concevoir un projet par et pour les habitants de notre territoire.

Les élèves du Lycée Professionnel Marcel Mézen et les étudiants de l'EM Normandie sont pleinement impliqués dans la co-conception, l'organisation, la production et le déploiement du dispositif, aux côtés des bénévoles, médiateurs, experts historiques et partenaires institutionnels. Cette collaboration intersectorielle fait du projet un véritable laboratoire pédagogique à échelle réelle, où l'apprentissage se fait par l'expérience, l'engagement et la responsabilité.

La conception créative, scénographique et technique du dispositif est confiée à Neodigital, en tant que prestataire technique et concepteur de l'expérience immersive, sous la direction artistique et conceptuelle de Basile Bohard. Neodigital accompagne l'ensemble des partenaires dans la traduction de cette ambition collective en un dispositif immersif cohérent, innovant et opérationnel, au service de la transmission de l'histoire normande.

À la croisée de la culture, de l'éducation, de l'innovation et du territoire, ce projet devient ainsi un outil commun de transmission, d'émancipation et de valorisation du patrimoine, construit avec les acteurs locaux, pour les publics locaux, dans une logique de partage et de rayonnement.



[Appel à projet]
**TABLEAU DE
RÉPARTITION
DES RÔLES**
1/2

Structure	Type de structure	Rôle dans le projet
Lycée Professionnel Marcel Mézen à Alençon	Établissement public d'enseignement avec la création d'une association dédiée au projet	Mobilisation des élèves et des enseignants dans la conception du projet Transport, logistique et maintenance du dispositif sur le territoire normand. Co financeur du projet
EM Normandie	École de management	Pilotage de la conception économique, organisationnelle et commerciale du projet par les étudiants. Participation des étudiants à : organisation des interventions, prospection, relation clients et partenaires, gestion commerciale, planification des tournées, expérience entrepreneuriale en conditions réelles.
Association Les Vikings An 911	Association loi 1901	Médiation auprès des publics via la mobilisation des bénévoles et/ou services civiques. Animations pédagogiques, démonstrations de savoir-faire, reconstitutions vivantes Co financeur du projet
S.C.I.C. Viking Interpretation Center	Société Coopérative d'Intérêt Collectif (SCIC)	Caution historique et scientifique grâce à son conseil scientifique composé d'archéologues et d'historiens français. Co financeur du projet



[Appel à projet] TABLEAU DE RÉPARTITION DES RÔLES 2/2

Structure	Type de structure	Rôle dans le projet
Missions locales normandie	Réseau normand de structures d'accompagnement à l'insertion sociale et professionnelle des jeunes, organisées sous forme d'associations régionales et locales	Mobilisation des élèves et des enseignants dans la conception du projet Médiation auprès des publics via la mobilisation des bénévoles et/ou services civiques.
Région Normandie	Collectivité territoriale	Co Financeur du projet
Neo digital	Entreprise / studio de création spécialisé dans la fabrication d'expérience immersive	Conception et études techniques scénographiques. Fabrication des éléments, production des contenus et intégration globale de l'expérience.
Basile Bohard Studio	Entreprise spécialisé dans la conception et la direction artistique d'expérience immersive originale	Conception éditoriale et artistique du dispositif Puzzle Box Conduite et animation d'ateliers de créativité mobilisant les différentes parties prenantes dans la co-construction de l'expérience. Suivi qualité de la production / Fabrication de l'expérience

Lycée professionnel Marcel Mezen

25 Rue Marcel Mezen,
61000 Alençon - France

Sylvain Largy

Proviseur de l'établissement

+33(0)6 30 86 20 75

sylvain.largy@ac-normandie.fr

**S.C.I.C. Viking Interpretation Center
et Association Les Vikings An 911**

568 D515 Domaine de Beauregard,
14200 Hérouville-Saint-Clair - France

Christian Sebire

Président

+33(0)6 40 12 61 83

christian.sebire@ornavik.fr