



MILLE  
TROIS  
CENTS

La pédagogie par le design

---

# QUI SOMMES-NOUS ?

Mille trois cents est un collectif de designers défendant le design comme outil social et culturel. De la création à la production en passant par la sensibilisation, la pédagogie est au cœur de ses actions.

## NOTRE DÉMARCHE

Mille trois cents conçoit le design comme un vecteur de transformation sociale et culturelle, sa pratique est attachée au "Design Social". Les productions du collectif lient utilité sociale, coopération et ancrage contextuel.

Pour l'équipe Mille trois cents, le design est un outil réunissant technique, esthétique et société. Il est une démarche qui initie des solutions aux problématiques de tous les jours, liées à nos modes de vie et aux comportements qui en résultent.

Dans la création de ses projets, Mille trois cents utilise cette capacité pour donner à voir des recherches, des réflexions, afin d'initier découvertes et discussions.

À travers cette démarche, le design s'impose comme un outil pédagogique, de médiation et d'échanges.

## NOS OBJECTIFS

- Défendre le design comme outil social et culturel, par la production de projets collaboratifs et pédagogiques.
- Promouvoir la création artistique dans le champs du design, au travers d'un espace d'échange pour la création collaborative.



Louise Garnier  
Designer Bordeaux



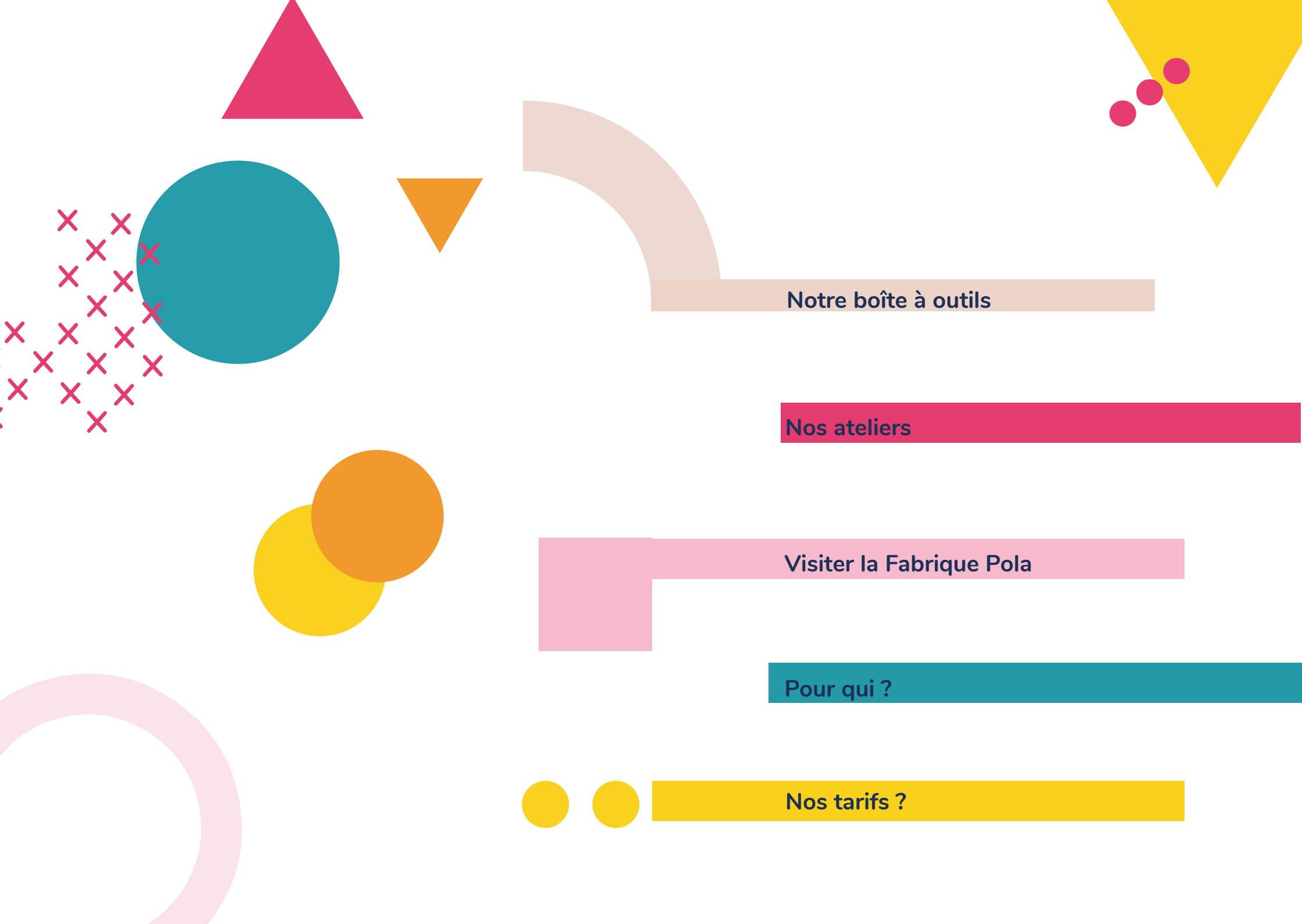
Thi Mounier  
Administratrice Bordeaux



Chloé Bauchet  
Designer Bordeaux



Christian Vannier  
Designer Bordeaux



Notre boîte à outils

Nos ateliers

Visiter la Fabrique Pola

Pour qui ?

Nos tarifs ?



adidas



Focus , outil de médiation

## Notre boîte à outils

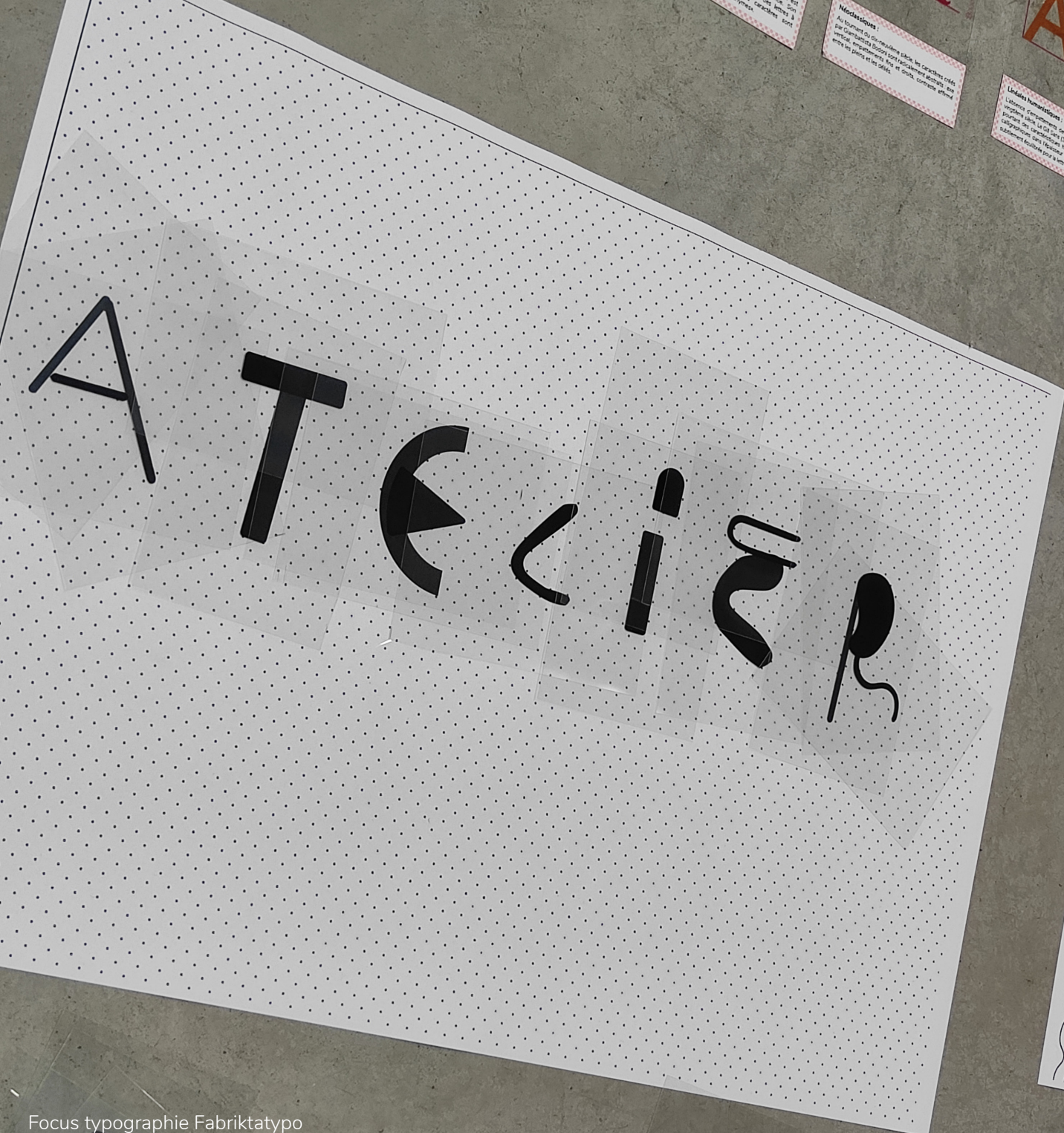
FOCUS - design tool est un outil de médiation développé par le Collectif Mille Trois Cents. Il permet de découvrir le design, d'échanger autour de sa démarche et de ses objets emblématiques de manière ludique.

Quel est cet objet, que peut-on en dire et quelle est son implication dans notre quotidien ? En quoi est-il une innovation sociale, technique ou technologique ?

Inspiré des jeux de cartes traditionnels tels que le «jeu des 7 familles» ou «Dixit», FOCUS permet de verbaliser autour du design et d'amorcer la sensibilisation par le jeu.

FOCUS s'augmente de familles de cartes plus spécifiques, dédiées à des thématiques particulières, telles que les couleurs ou les typographies. Elles permettent de réaliser un focus sur ces questions lors d'ateliers thématiques, et d'amorcer les ateliers par un temps de sensibilisation ludique et participative.





**Nécessaires**  
Au moment où nous venons de faire les caractères créés par Garamond & Baskerville, nous avons également écrits les lettres minuscules, nous venons de faire les lettres minuscules, nous venons de faire les lettres minuscules, nous venons de faire les lettres minuscules.

**Liens Géométriques**  
L'écriture géométrique est une écriture qui se base sur des formes géométriques simples. Elle est caractérisée par des lettres minuscules qui sont très régulières et qui ont des proportions très précises.

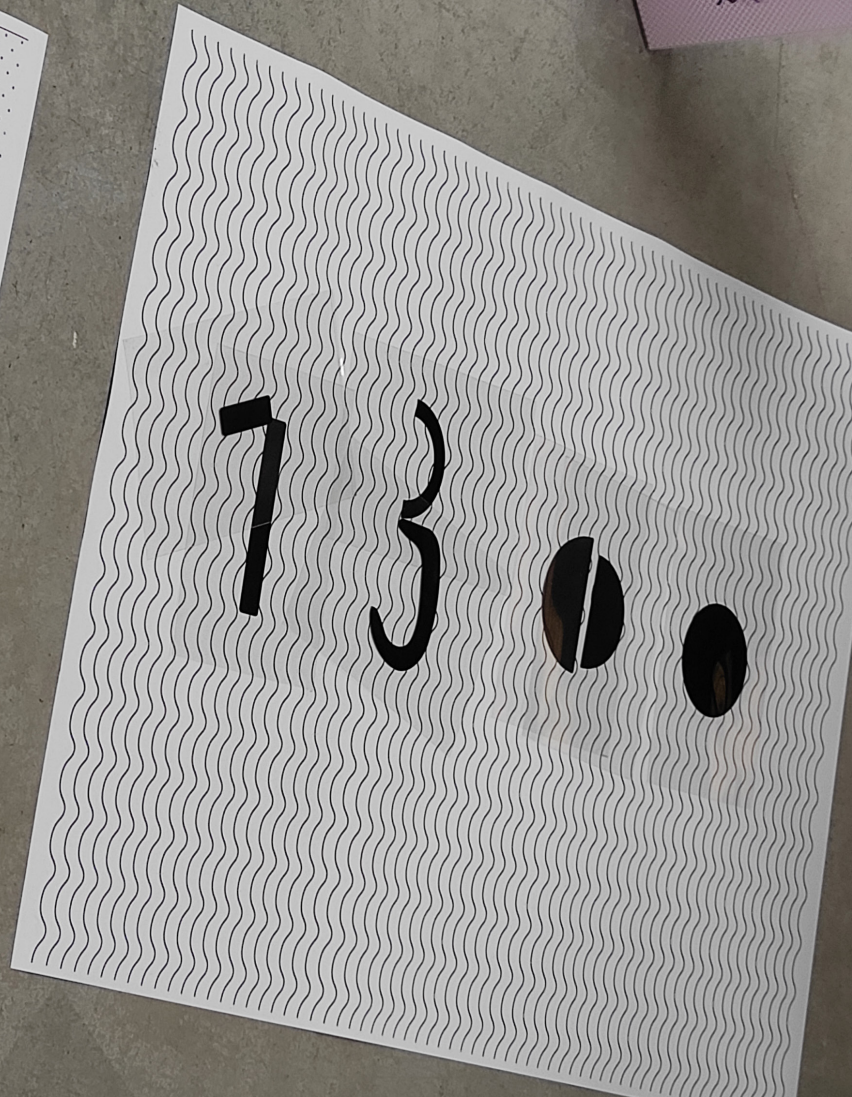
**Liens Géométriques**  
L'écriture géométrique est une écriture qui se base sur des formes géométriques simples. Elle est caractérisée par des lettres minuscules qui sont très régulières et qui ont des proportions très précises.

**Transparences**  
Les lettres minuscules sont très régulières et ont des proportions très précises. Elles sont caractérisées par des lettres minuscules qui sont très régulières et qui ont des proportions très précises.

Aa

Aa

Aa





## Nos ateliers

Nos ateliers ludiques et créatifs amènent le public à expérimenter le métier de designer. Observation, analyse, recherche technique et création, le but est d'apprendre tout en s'amusant !

Nous construisons nos ateliers comme un espace d'échange et d'expérimentations. Par le "Faire", les participants découvrent et apprennent par eux-même. L'objectif n'est pas uniquement dans la réalisation finale mais dans le parcours qui y mène. Au travers d'une pédagogie active, ils comprennent les principes et mécanismes menant à la création finale. Parcours, méthode, chemin sont les guides de l'évolution autonome au sein de nos laboratoires d'expérimentations.

L'approche proposée développe la sensibilité, la créativité et l'esprit critique de chacun. Elle construit le regard et permet d'acquérir un vocabulaire et des références spécifiques aux différents champs du design.

### Dérouler :

Les ateliers abordent chacun la création et le design à travers différentes thématiques, du graphisme au numérique.

### Découvrir:

Ce premier temps permet de se mettre dans la peau d'un designer ! C'est un temps d'échange, de verbalisation autour d'une question centrale: "Qu'est-ce que le design ?". Il s'agit d'une sensibilisation animée de manière ludique qui permet la découverte d'icônes du design.

### Expérimenter:

C'est en expérimentant différents matériaux, différentes formes que les hypothèses vont émerger. À travers le dessin, la manipulation et l'expérience, les participants apprennent à communiquer autrement que par les mots.

### Créer:

Nos designers en herbe pourront laisser libre cours à leur imagination pour aboutir à une création, en fonction de leurs explorations et de la thématique de l'atelier.



## Ateliers design & objet

### RESET(TE) : jeu de cuisine collaborative

Reset(te) est avant tout une expérience culinaire collective, un jeu qui place la coopération au cœur de l'action. À travers la réalisation d'une recette, il explore notre manière de faire ensemble, en interrogeant les dynamiques d'un écosystème social.

Le jeu se compose de cartes et d'outils conçus pour n'avoir de sens qu'à plusieurs. Chaque geste, chaque choix, nécessite l'implication du groupe : coordination, entraide, écoute. Pour progresser, les joueurs doivent s'organiser, répartir les tâches, et conjuguer leurs efforts. La réussite de la recette devient alors l'aboutissement d'une construction commune.

À chacun sa carte action : mais comment les assembler ? Qui fait quoi ? Certains outils demandent de l'endurance, d'autres de la précision, ou encore une bonne dose de créativité... C'est à travers ces différences que le collectif prend forme, que l'intelligence du groupe se révèle.

L'esthétique low-tech des objets reflète ce même esprit collaboratif : détourner, hacker, transformer des ustensiles du quotidien avec des techniques simples et partagées, pour créer de nouveaux usages à plusieurs mains.

L'atelier Reset(te) peut être enrichi par une articulation avec l'atelier Starter (cf. page suivante), pour prolonger cette réflexion sur l'agir commun et la création en groupe.





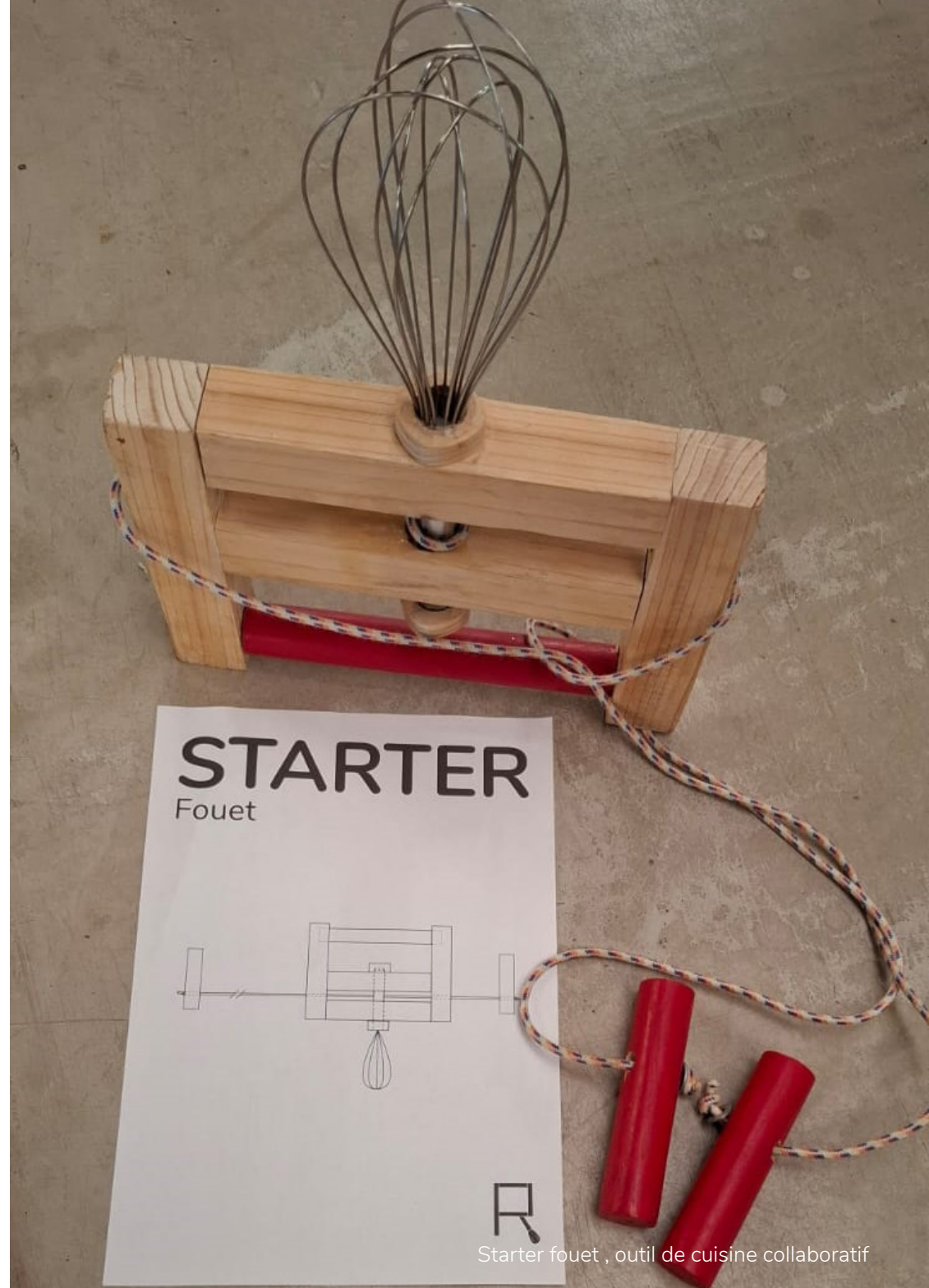
## Ateliers design & objet

### STARTER : Outil de cuisine collaborative

Après avoir expérimenté le jeu Reset(te), les apprenti-es designers passeront à l'étape de fabrication collective en créant STARTER, l'un des outils du jeu de cuisine collaboratif Reset(te).

À partir d'un plan technique, les participant-es devront coopérer et échanger pour assembler, percer, poncer et peindre leur nouvel outil. Chaque geste sera une occasion d'apprendre ensemble, de partager des savoir-faire et de renforcer l'esprit collaboratif du projet.

Cet atelier ludique et immersif permettra à chacun-e de devenir acteur-riche du processus de création, en mêlant jeu, design et travail d'équipe pour donner vie à un objet pensé et fabriqué collectivement. Afin de tester leur nouvel outil, les participant-es pourront s'affronter à un jeu de rapidité pour monter les blancs en neige, ajoutant une dimension ludique et dynamique à l'expérience.



Starter fouet , outil de cuisine collaboratif



## Ateliers design & objet

### Outils collaboratifs

Après avoir expérimenté le jeu de cuisine collaborative Reset(te), les apprenti-es designers passeront à l'étape de fabrication collective en concevant un outil collaboratif, dédié à la cuisine ou au service.

À travers le dessin et la modélisation 3D, ils-elles exploreront toutes les étapes de création, depuis les premières esquisses jusqu'à la phase de prototypage. Accompagné-es tout au long du processus, les participant-es pourront échanger, tester et affiner leur conception pour donner vie à un objet fonctionnel et innovant.

Un temps de restitution collectif permettra ensuite de présenter les différents outils réalisés, offrant à chacun-e l'opportunité de partager son expérience, d'expliquer ses choix de design et de découvrir les créations des autres.

Cet atelier ludique et immersif encourage la coopération, l'expérimentation et la créativité, transformant chaque participant-e en acteur-ricerice du processus de conception.



Exemple d'un atelier création d'objets de «Déambulation culinaire» mené avec une classe de terminal bac cuisine & service, sur 80h d'atelier dans le cadre d'une résidence d'artiste.



## Ateliers design & objet

### Papier, feuille, lumière !

La lumière est un élément central dans la création, soulevant à la fois des questions techniques et esthétiques. À partir des différentes déformations possibles du papier, les chercheur-euses-designers manipuleront ce matériau pour inventer de nouvelles formes jouant avec la lumière et ses reflets.

Au fil de l'atelier, les participant-es découvriront les principes du circuit électronique et l'utilisation de matériaux conducteurs. Grâce à divers éléments électroniques basiques (LED, piles, fils conducteurs) et des matériaux comme l'encre conductrice, les fils métalliques ou le scotch conducteur, ils-elles concevront un objet lumineux interactif sur papier.

Ces expérimentations permettront à chacun-e de créer un objet lumineux, dont la forme et la fonction répondront aux différents usages choisis. Ce projet s'inscrit également dans une réflexion autour des lampes emblématiques de l'histoire du design, offrant une approche à la fois créative et technique du design d'objet.

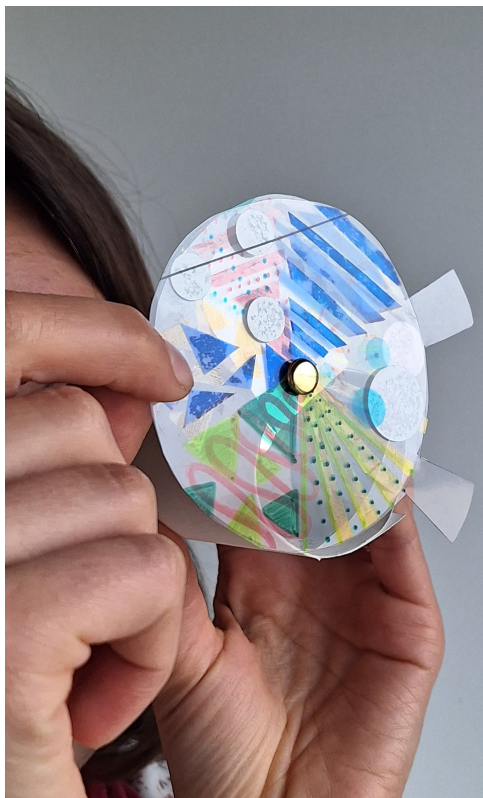


## Ateliers design & graphisme

### Kaléidoscope

Nos apprenti-e-s designer-euse-s fabriquent elleux-mêmes un kaléidoscope. Iels explorent les jeux de réflexions, les brillances et les couleurs afin de créer des motifs psychédélics fascinants. Cet outil est une véritable invitation à la création infinie de combinaisons de motifs symétriques.

Lors de l'atelier, les participant-e-s commenceront par imaginer et dessiner leurs propres motifs sur un cercle transparent. Cette étape leur permettra de jouer avec les formes et les couleurs pour maximiser l'effet visuel. Une fois leur design finalisé, iels assembleront les différentes parties de leur kaléidoscope et découvriront ainsi les fascinants jeux d'optique qu'ils ont créés.



# Ateliers design & graphisme

## Mini Théâtre

À partir d'une histoire imaginée par les participant-e-s, en lien avec un thème, les apprenti-e-s designer-euse-s devront concevoir les éléments graphiques permettant de raconter l'histoire, d'inventer différents scénarios et de transformer le récit en un véritable jeu visuel.

L'atelier aboutira à la création d'une narration graphique où les images remplaceront le texte du livre et offriront une nouvelle manière de conter l'histoire, à la fois immersive et ludique.

Les apprenti-e-s designer-euse-s réaliseront un mini-théâtre / diorama inspiré du principe du cadavre exquis. Ils piocheront un accessoire, une action, un lieu ou un décor, puis illustreront ces éléments sur des transparents à l'aide du dessin.

Ce processus encouragera l'expérimentation graphique, le jeu des compositions et l'exploration de nouvelles formes de narration visuelle.



Exemple d'un atelier «Livre-objet» mené avec une classe de 6ème, sur 20 heures d'interventions, co-construit avec l'enseignant de français et d'histoire et d'arts plastiques.

## Ateliers design & graphisme

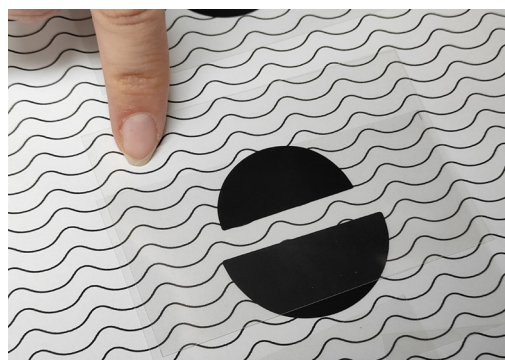
### La Fabrikatypo

Les apprenti-e-s designer-euse-s seront invité-e-s à explorer le processus de création d'une typographie en jouant avec les formes pour reconstruire des lettres.

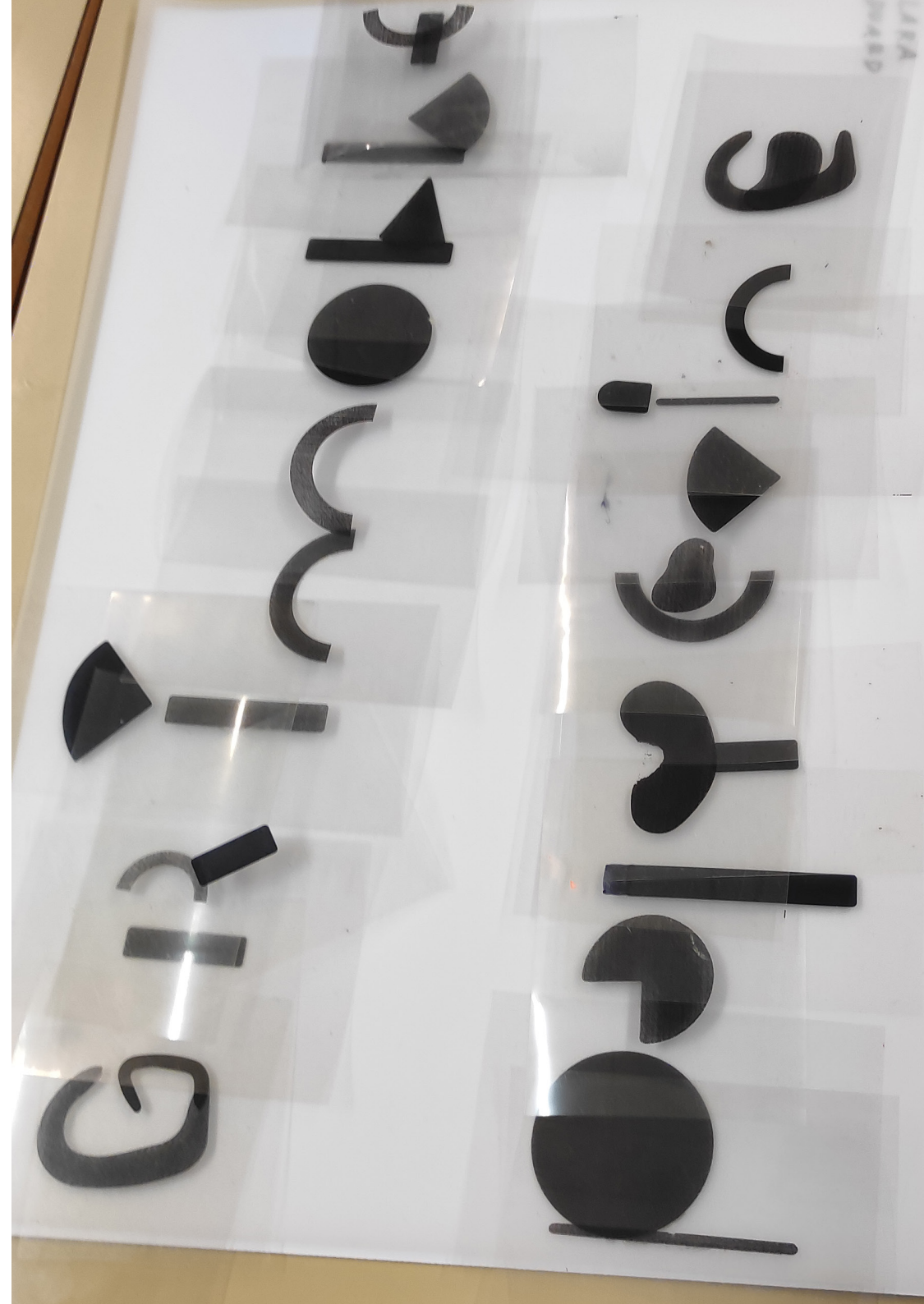
L'atelier débutera par une phase de recherche où les participant-e-s expérimenteront différentes grilles et outils de dessin. Iels pourront ainsi concevoir leurs propres lettres et symboles, donnant naissance à une typographie originale avec ses spécificités et son identité visuelle propre.

Une fois les caractères graphiques finalisés, la typographie prendra vie à travers une composition et une impression sur un visuel conçu collectivement. En complément, iels auront la possibilité de transformer leur création en typographie numérique, utilisable sur ordinateur, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives d'application.

Cet atelier est une invitation à jouer avec les formes et les rythmes graphiques, tout en découvrant les subtilités du design typographique.



Exemple d'un atelier «Fabrikatypo» mené avec une classe de 3ème, sur 4 heures d'interventions, imaginé sur un projet global de l'établissement autour du design.



## Ateliers design & graphisme

### Tampograf

Les apprenti-e-s graphistes seront invité-e-s à fabriquer elleux-mêmes leur propre tampon encreur, afin de créer un objet imprimé sur papier à partir de leur motif personnalisé.

L'atelier débutera par une phase de conception où chaque participant-e imaginera et dessinera un motif, une forme, une lettre ou toute autre inspiration graphique. Une fois le visuel défini, celui-ci sera découpé dans une matière en mousse eva, puis soigneusement collé sur un support en bois. Cette étape permettra à chacun-e de créer un tampon unique, prêt à être utilisé et emporté chez soi.

Les tampons ainsi réalisés pourront être échangés ou prêtés, encourageant une dynamique collaborative où les apprenti-e-s graphistes composeront et imprimeront des motifs originaux sur papier. Ce jeu d'expérimentation leur permettra d'explorer les multiples possibilités offertes par l'empreinte graphique et la reproduction d'images.

Un atelier ludique qui stimule la créativité et initie aux bases de l'impression artisanale !



# Ateliers design & graphisme

Haut en couleur

Les apprentis-designers pourront lors de cet atelier expérimenter autour des couleurs, comprendre les mélanges et les différents systèmes colorimétriques (CMJN et RVB) ainsi que leur utilisation sur différents supports (numériques ou papier).

Ils découvriront une part de la création graphique en **construisant un visuel avec les couleurs primaires**. Chacun obtiendra alors une image étonnante et énigmatique dont le message caché ne se révèle que grâce à des filtres colorés, réalisés sous forme de lunettes.



## Ateliers Design & Graphisme LEGOType

À partir de petites pièces de LEGO et de tampons, les participant-es exploreront une technique d'impression ludique et créative. En expérimentant avec ces outils, chacun-e pourra concevoir et imprimer sa propre affiche, en développant une typographie et un graphisme uniques.

Cet atelier est une immersion dans les principes de l'imprimerie traditionnelle, permettant aux participant-es de manipuler les formes, les couleurs et les textures pour donner vie à leurs créations. À travers cette approche, ils-elles découvriront les bases du design graphique et les possibilités offertes par l'impression artisanale.

Une expérience enrichissante qui allie expérimentation, créativité et découverte des techniques graphiques, tout en offrant une première approche du monde de l'impression.



# Ateliers Design & Graphisme

## Qui-est-ce ? géant

Les participants.es aux ateliers du Qui-est-ce géant réalisent un portrait qui sera ajouté au jeu final. Ce projet permet d'associer son individualité à un **projet collectif**. Le jeu final est composé des portraits de tous les artistes du jour.

Le but du jeu est de te montrer rusé en posant des questions qui se répondent uniquement par oui ou non pour découvrir le personnage mystère de ton adversaire. Mais peut-il y avoir quelque chose de plus complexe à définir que l'identité ? Peut-elle se résumer à une simple accumulation de caractéristiques physiques objectives ? Quelle personnalité peut on imaginer derrière tel ou tel portrait ?

Qui es-tu ?  
Viens réaliser un portrait pour augmenter le Qui est-ce géant.



## Ateliers Design & Graphisme

### Traits portraits

L'atelier sera une véritable aventure collective où chaque participant·e apportera sa créativité à la conception d'un jeu "Qui est-ce ?" unique et personnalisé. Chacun·e réalisera trois exemplaires de son portrait à l'aide de gommettes transparentes et de règles normographe, garantissant une harmonie graphique entre toutes les créations.

Ensemble, les participant·es décideront du nom du jeu et des éléments graphiques à intégrer sur la boîte, afin qu'elle reflète l'esprit du groupe et son imagination. Le processus sera entièrement collaboratif, encourageant l'échange d'idées et la prise de décisions commune.

De plus, le groupe fabriquera six supports en bois qui permettront de maintenir les cartes, apportant une touche artisanale et personnalisée à l'ensemble du jeu. Cet atelier sera une occasion idéale de partager, expérimenter et co-créer un objet ludique qui portera la signature de toutes les personnes qui y auront contribué.





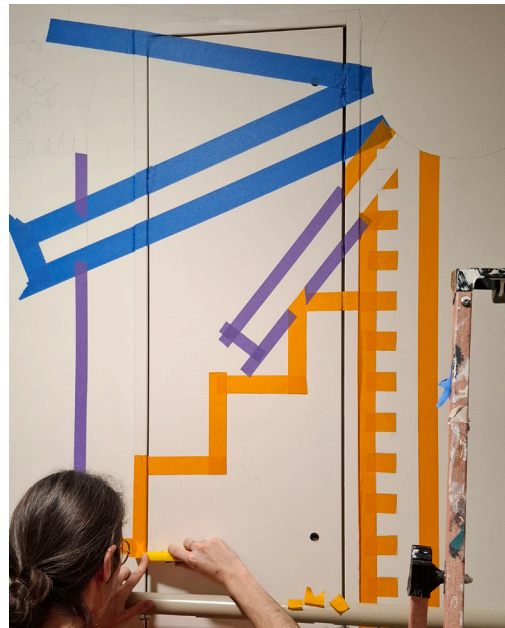
## Ateliers Design & Graphisme

### Fresque collectif

Envie de co-créer une fresque collective porteuse de sens et de couleurs ? Nous proposons une série d'ateliers collaboratifs, encadré-es par des designer-euses, pour imaginer ensemble une œuvre murale unique et inspirante.

Du choix des couleurs aux intentions formelles, chaque participant-e est invité-e à contribuer au processus créatif. Ensemble, nous concevons et réalisons une fresque qui reflète l'identité du lieu dans lequel elle s'inscrit, tout en valorisant les personnes qui le font vivre au quotidien.

Un moment de création partagée, d'échange et d'expression, pour laisser une trace collective et poétique dans l'espace commun.



Projet : L'être reçu en co création l'Ehpad Henru Dunant de Bordeaux



# Ateliers Design & Graphisme

Fesque collectif



Projet : Héraldique en co création avec le CDEF d'Eysines.

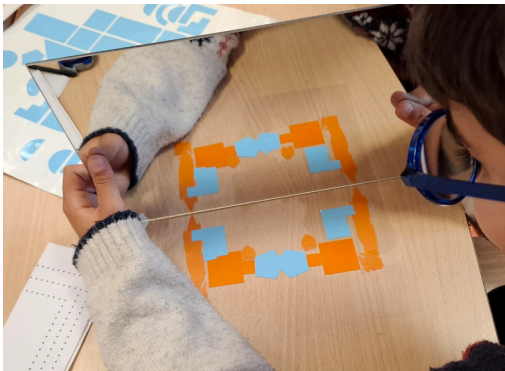


# Ateliers Design & Graphisme

## Design en cours

De la maternelle au master, nous proposons des ateliers créatifs et collaboratifs, destinés à une classe ou à l'ensemble d'un établissement. Ensemble, les participant-es imaginent et conçoivent une fresque murale ou un parcours au sol, adapté à leur environnement et à leurs idées.

Pour favoriser une dynamique de groupe et une meilleure organisation, nos interventions prennent la forme de résidences artistiques, sur une ou deux semaines, en immersion au sein de l'établissement.



Projet : Design en cours en cocréation avec les écoles maternelle et élémentaire Anatole France à Bordeaux



Continuez à déplacer votre  
téléphone d'un côté à l'autre



# Ateliers Design & Numérique

## Portrait augmenté

La réalité augmentée est un terrain de jeu fascinant, où les frontières de l'art s'effacent pour laisser place à un champ infini de création.

Les apprenti-e-s designer-euse-s auront l'opportunité de réaliser des portraits augmentés, en expérimentant le collage sur des transparents disposés sur plusieurs plans. Cette approche leur permettra de jouer avec la superposition des formes, des couleurs et des textures afin de donner naissance à des compositions visuelles riches et immersives.

Une fois les collages finalisés, iels les scanneront pour concevoir un filtre numérique interactif, détectable grâce au visage. Cette transformation digitale leur offrira une nouvelle manière d'animer leurs créations et d'explorer les possibilités offertes par la réalité augmentée.

L'atelier se conclura par une mise en ligne collective, offrant aux participant-e-s une première initiation à l'univers numérique et aux interactions en réalité augmentée.

Ce parcours créatif mêle expérimentation plastique et technologie, ouvrant des perspectives innovantes pour la narration graphique et l'expression artistique.



## Ateliers Design & Numérique

### D'clic, jeu augmenté

D'clic invite les participants à découvrir la technologie de la réalité augmentée tout en développant leur compréhension des enjeux du numérique. À travers un jeu interactif, ils devront résoudre des énigmes à l'aide d'une tablette, ces énigmes prenant vie sur l'écran grâce à la réalité augmentée.

Face à l'évolution rapide du numérique dans notre société, il est essentiel de sensibiliser à ses usages et à ses impacts. D'clic répond à cette nécessité de manière ludique et immersive, en offrant aux participants une première approche de la création numérique à travers des ateliers dédiés.

Lors de ces ateliers, les participants auront l'opportunité de concevoir une nouvelle énigme pour le jeu D'clic. En explorant les possibilités offertes par la réalité augmentée, ils pourront scanner la quatrième de couverture d'un livre ou un marque-page et voir apparaître un résumé graphique en superposition au texte. Ce résumé interactif contiendra un élément clé de l'énigme, offrant ainsi une expérience innovante alliant lecture et technologie.

Cet atelier constitue une expérience enrichissante, favorisant la créativité, l'apprentissage et la réflexion sur le numérique. Il encourage chacun à expérimenter, concevoir et comprendre les outils digitaux qui façonnent notre quotidien.



## Ateliers Design & Numérique

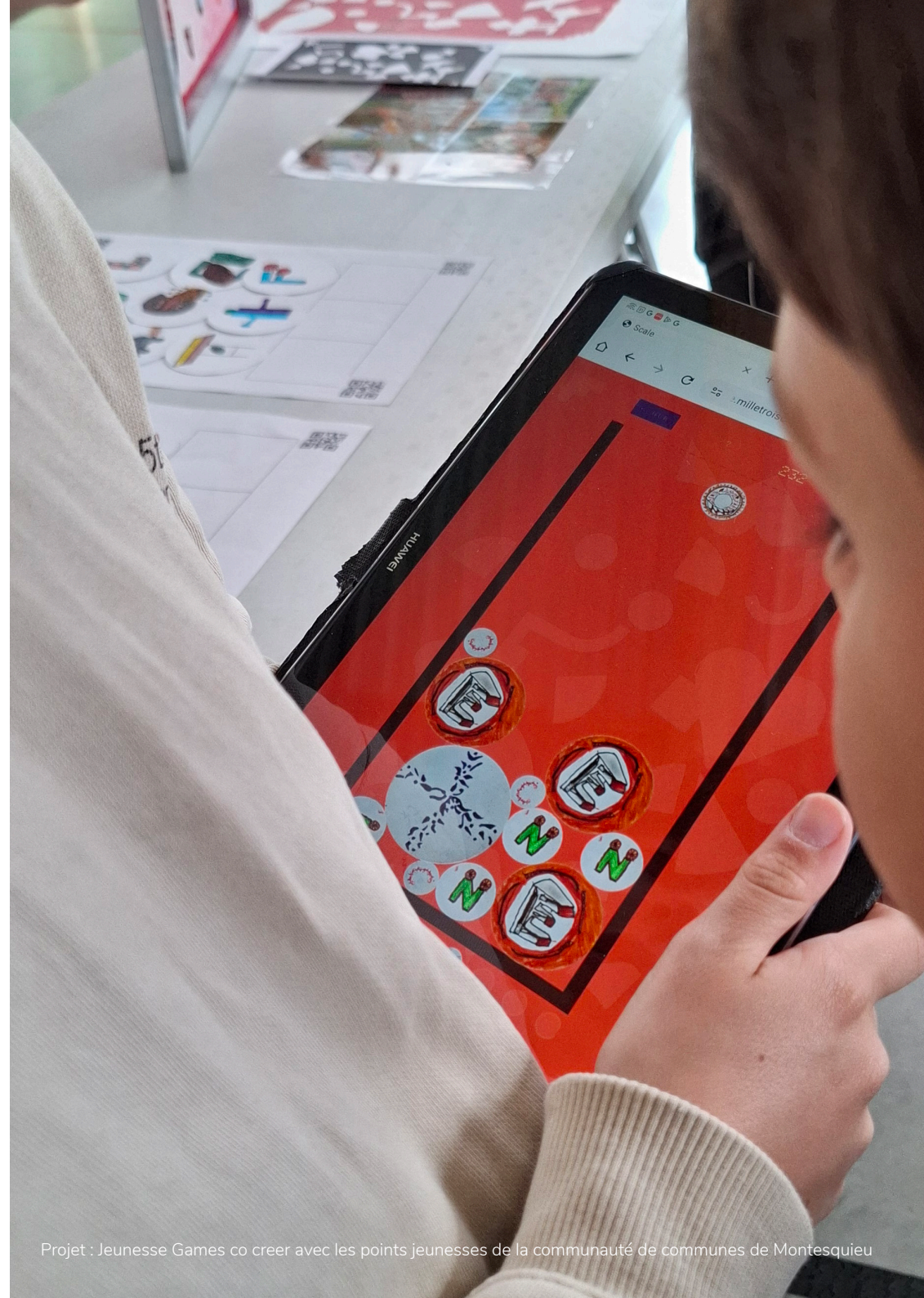
### Scale gaming : jeu video collaboratif

Scale Gaming transforme les joueur-euses en créateur-rices actif-ves du numérique. Bien plus qu'un simple jeu, il invite les participant-es à prendre en main la conception d'un jeu vidéo collaboratif et à façonner son univers graphique. À travers un processus collectif et créatif, chacun-e contribue en dessinant les visuels qui donneront vie au jeu, inspiré du célèbre "jeu de la pastèque".

Loin d'être de simples consommateur-rices de contenus numériques, les participant-es explorent les outils de conception et découvrent le pouvoir du jeu en tant qu'espace d'expression et d'innovation. Chaque choix graphique, chaque échange entre créateur-rices enrichit l'expérience et donne naissance à une œuvre commune.

Le jeu final, conçu grâce à cette intelligence collective, sera ensuite accessible gratuitement sur navigateur, permettant à chacun-e de voir son travail prendre vie et de partager cette expérience immersive avec le monde.

Une opportunité unique de passer du statut de joueur-euse à celui de concepteur-riche, et de se réapproprier les outils numériques pour en faire un véritable terrain d'expérimentation et de création.





## Totem augmenté : Jeunesse Gaming

Dans le cadre du Contrat Territorial d'Éducation Artistique et Culturelle (CoTEAC) de la Communauté de Communes de Montesquieu, les points jeunes de Saucats, Saint-Selve et Saint Médard-d'Eyrans ont participé à une aventure créative autour de la conception et de la fabrication d'un totem de jeu ludique, collaboratif, nomade et interactif.

Durant une semaine, les jeunes ont co construit un jeu immersif destiné à être exploré lors d'événements et de manifestations locales, dans lequel les participants doivent résoudre des énigmes, trouver des indices cachés et utiliser des outils immersifs comme la réalité augmentée.

Ils ont pu expérimenter tous nos outils numériques : Scale Gaming, Portrait augmenté et le jeu de la loupe.





**Lampe Lucellino**  
**Ingo Maurer**  
Ampoule à incandescence et phares d'une  
je suis une pièce unique, réalisée  
à l'ancienne à l'ampoule à incandescence,  
parfait entre technique et poésie

Emboîter

Aa

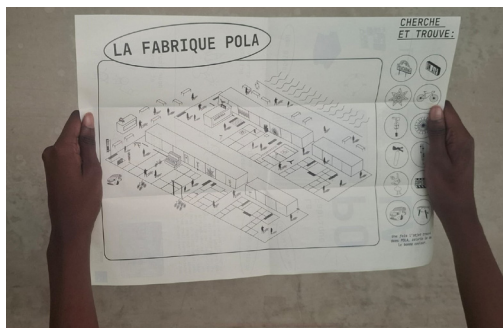
**Transitionnelles :**  
Elles ont un axe plus vertical et empiètements plus acérés  
que les lettres humanistes. Au fil du dix-huitième  
siècle, les caractères de John Baskerville choquèrent par  
leurs formes nettes et leur contraste marqué.

## Visiter la Fabrique Pola

Depuis 2019, le collectif Mille Trois Cents anime la Fabrique Pola, un lieu vibrant de créativité et de découvertes. Pour éveiller la curiosité des plus jeunes (à partir de 3 ans), nous proposons des visites ludiques et interactives, conçues comme une véritable aventure à travers l'espace.

Grâce à un jeu de recherche & trouve à l'échelle du bâtiment, nos petits apprentis designers explorent la Fabrique Pola avec un regard aiguisé. Ils doivent observer, repérer et identifier les éléments graphiques et architecturaux qui composent cet espace unique. Chaque recoin devient une piste à suivre, chaque détail une énigme à résoudre !

Une manière ludique et immersive de découvrir ce lieu, tout en stimulant l'imagination et l'œil artistique des jeunes participants. Cette visite peut servir de préambule à un atelier créatif, permettant aux enfants de prolonger leur expérience en mettant en pratique leur sens de l'observation et leur créativité.



## POUR QUI ?

Par le jeu, l'expérimentation et la création, le collectif Mille Trois Cent imagine, pour le jeune public et / ou le public adulte, différents ateliers permettant d'aborder les différentes thématiques liées au design.

Les ateliers s'adressent à toutes les structures accueillant du public : écoles maternelles, écoles primaires et établissements secondaires (général et professionnels), MJC, centres sociaux, bibliothèques et médiathèques, musées, accueils de loisirs... Nous intervenons sur le temps scolaire, périscolaire et de loisirs. Nous intervenons également dans l'espace public, entreprises, collectivités, associations.

Les objectifs des ateliers peuvent être adaptés au cas par cas avec les équipes enseignantes / accueillantes.

Les thématiques proposées peuvent être déclinées sur des interventions courtes, comme sur des temps de construction de projet plus longs, en adaptant les contenus. Pour répondre au mieux à la singularité des demandes, chaque atelier fait l'objet d'une proposition sur mesure, adaptée au public concerné et aux attentes de chaque partenaire.

La médiation autour du design met en avant la transversalité entre différentes disciplines (technologies, mathématiques, géométrie, histoire, sciences, arts plastiques, informatique...).

Ces ateliers permettent des apprentissages multiples :

- Sensibiliser aux métiers de la création et développer la créativité,
- Comprendre et observer les objets qui nous entourent,
- Découvrir les matériaux et les techniques associés,
- Aborder les formes, les couleurs,
- Appréhender l'espace et sa construction,
- Sensibiliser aux pratiques du numérique.
- Favoriser le travail de groupe, l'échange, la prise de parole et l'autonomie de chacun.



## Nos tarifs

Nous pensons nos ateliers en collaboration avec les structures accueillantes.  
Nous serons ravis de discuter avec vous de vos envies ou besoins particuliers.

Contactez-nous pour un devis détaillé.

**Nos tarifs :**  
**70€ de l'heure / animateur**

Temps de préparation, matériel  
et déplacement non inclus,  
réalisé sur devis

Tarifs 2025



## Comment nous contacter?

Notre démarche vous intéresse?  
Vous souhaitez monter un projet?  
Parlons-en!

Chloé Bauchet & Louise Garnier  
06 46 84 30 25 | 06 88 91 99 84

[contact@milletroiscents.com](mailto:contact@milletroiscents.com)  
[www.milletroiscents.com](http://www.milletroiscents.com)

