

# ANTICIPÉDIA

**Le dispositif  
collaboratif  
qui éclaire  
vos futurs**



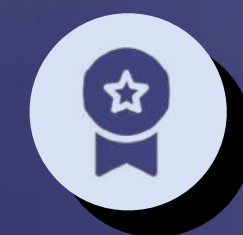
# ANTICIPÉDIA

## INVENTONS LE FUTUR

Anticipédia est un dispositif d'animation original, basé sur des **cartes**, un **kit d'animation**, des **ateliers** de **design-fiction** et un outil de diffusion.



Optez pour un embarquement immédiat avec l'offre **Starter**



Ou programmez une destination personnalisée en **Classe affaires**

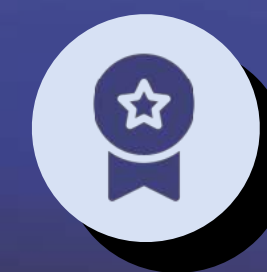


## OFFRE STARTER

### **La solution économique, cartes en mains, prête à déployer**

Destiné aux facilitateurs, animateurs, enseignants et à tous ceux qui veulent favoriser l'invention de futurs désirables.

- ▶ Vous recevez un jeu de 88 cartes (30 scénarios, 30 innovations, 14 défis et 14 technologies).
- ▶ Vous avez accès à une dizaine de règles d'animation. Elles vous permettent d'animer un atelier, un événement ou des groupes d'élèves ou d'étudiants.
- ▶ Vous rejoignez l'écosystème des utilisateurs d'Anticipédia et découvrez leurs créations.



## CLASSE AFFAIRES

### **La solution grand confort, ajustée à votre thématique et à vos objectifs**

Conçue pour les entreprises qui veulent embarquer leurs collaborateurs, clients ou partenaires dans la création du futur de leur secteur d'activité.

- ▶ Nous concevons des cartes et des kits d'animation spécifiques à chaque entreprise.
- ▶ Nous préparons vos facilitateurs à l'animation des ateliers de design-fiction.
- ▶ Nous créons, en option, des publications (livres, vidéos...) et des expositions qui valorisent les participants et les productions réalisées lors des ateliers.



# OFFRE STARTER

# ANTICIPÉDIA

## 1

### UNE MÉTHODE

## 2

### DES OUTILS

## 3

### DES ATELIERS

## 4

### DES PRODUCTIONS

DES **DÉFIS**, DES **TECHNOLOGIES** & DES **INNOVATIONS** PROPULSENT LES IMAGINAIRES



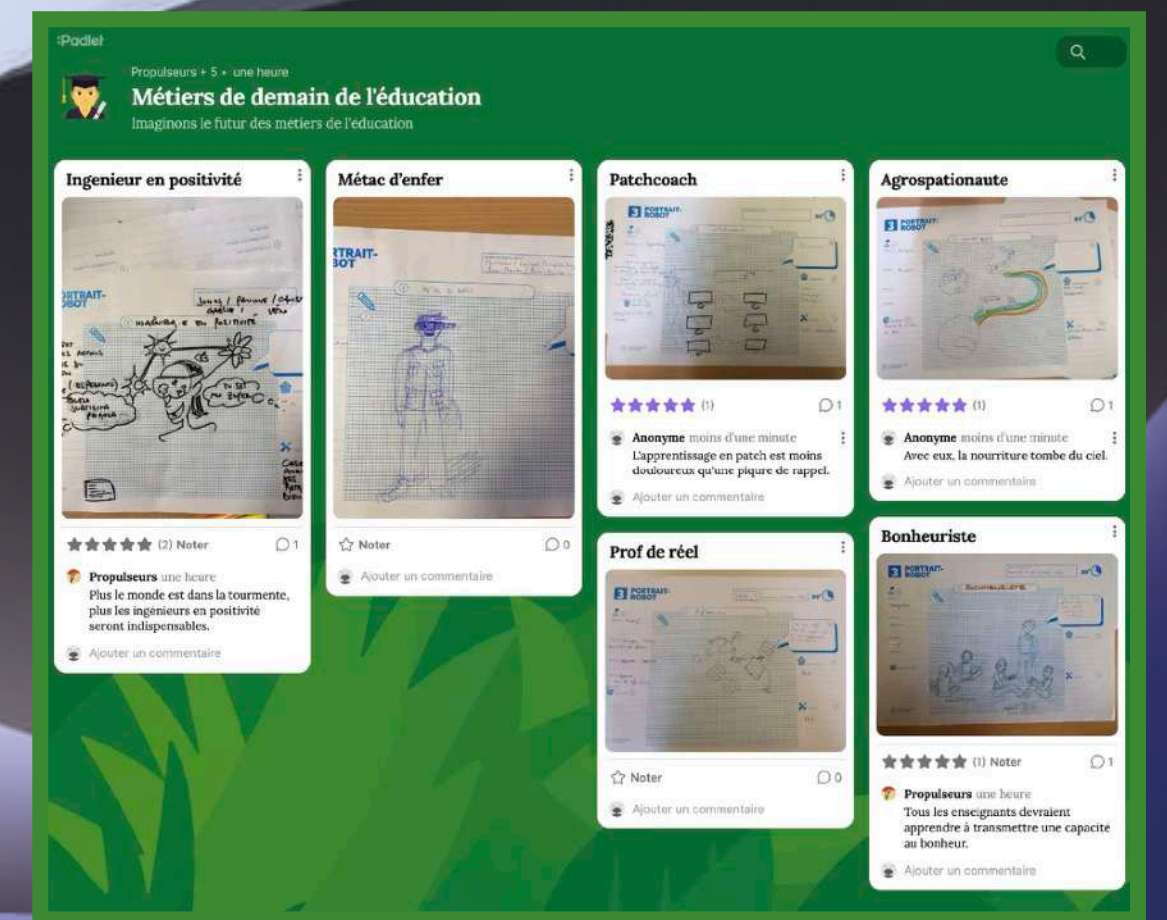
VOUS RECEVEZ LES **CARTES** & ACCÉDEZ AUX RÈGLES D'ANIMATION



VOUS ANIMEZ VOS **ATELIERS**



VOS IDÉES SONT **PARTAGÉES** AVEC TOUS LES ANTICIPÉDIENS



 **Les Propulseurs**

# ANTICIPÉDIA



CLASSE  
AFFAIRES

# ANTICIPÉDIA

1

UNE  
MÉTHODE

DES **DÉFIS**, DES  
**TECHNOLOGIES** &  
DES **INNOVATIONS**  
PROPULSENT  
LES IMAGINAIRES



2

DES  
OUTILS

NOUS CRÉONS  
DES **CARTES**  
& UN **KIT**  
D'ANIMATION  
PERSONNALISÉS



3

DES  
ATELIERS



NOUS  
COACHONS  
VOS **FACILITATEURS**



VOUS DÉPLOYEZ  
DES **ATELIERS**



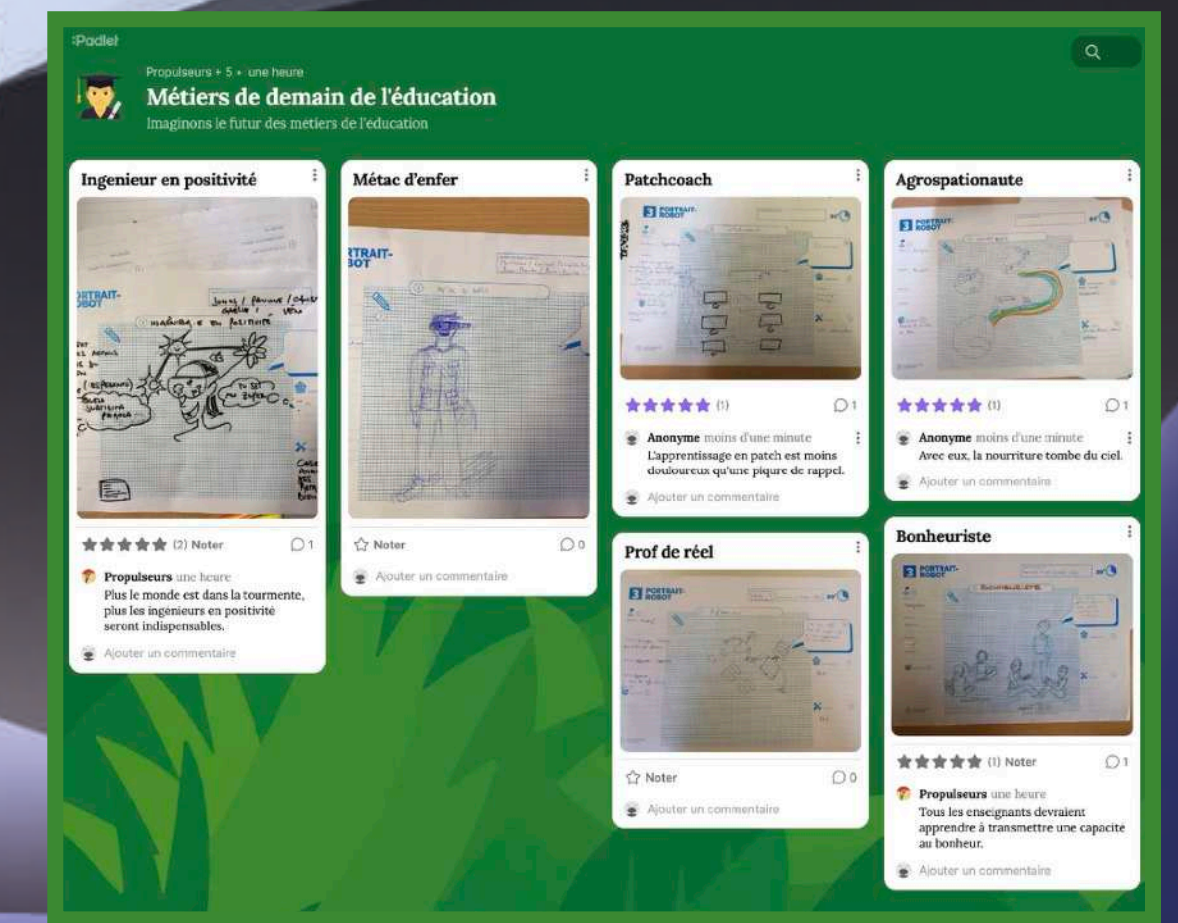
4

DES  
PRODUCTIONS

LES  
PRODUCTIONS,  
SONT **PARTAGÉES**  
EN ACCÈS PRIVÉ



**EN OPTION**  
NOUS VALORISONS  
LES PRODUCTIONS  
EN CRÉANT DES  
**PUBLICATIONS**,  
DES VIDÉOS, DES  
AFFICHES, UNE  
EXPOSITION



Les  
**Propulseurs**

ANTICIPÉDIA

# LA MÉTHODE

Combinant design-fiction et prospective, la méthode s'appuie sur deux principes :

- 1. “LE FUTUR DES ORGANISATIONS RÉSULTERA D'INTERACTIONS ENTRE DÉFIS À RELEVER, TECHNOLOGIES & INNOVATIONS”**



## DÉFIS

Réchauffement climatique, vieillissement de la population, limitation des ressources, inégalités sociales, conflits, désinformation, biodiversité...



## TECHNOLOGIES

Intelligence artificielle, génétique, informatique quantique, robotique, biotech, nanotech, neurotechnologie, mobilité, énergie...



## INNOVATIONS

Économie circulaire, inclusion, travail flexible, agriculture urbaine, gouvernance participative, consommation éco-responsable, enseignement hybride...

# LA MÉTHODE

**2.** “LES MOTS SONT  
LES BRIQUES  
DE LA PENSÉE ;  
IL FAUT **CRÉER DE  
NOUVEAUX MOTS**  
POUR PENSER  
LE FUTUR”

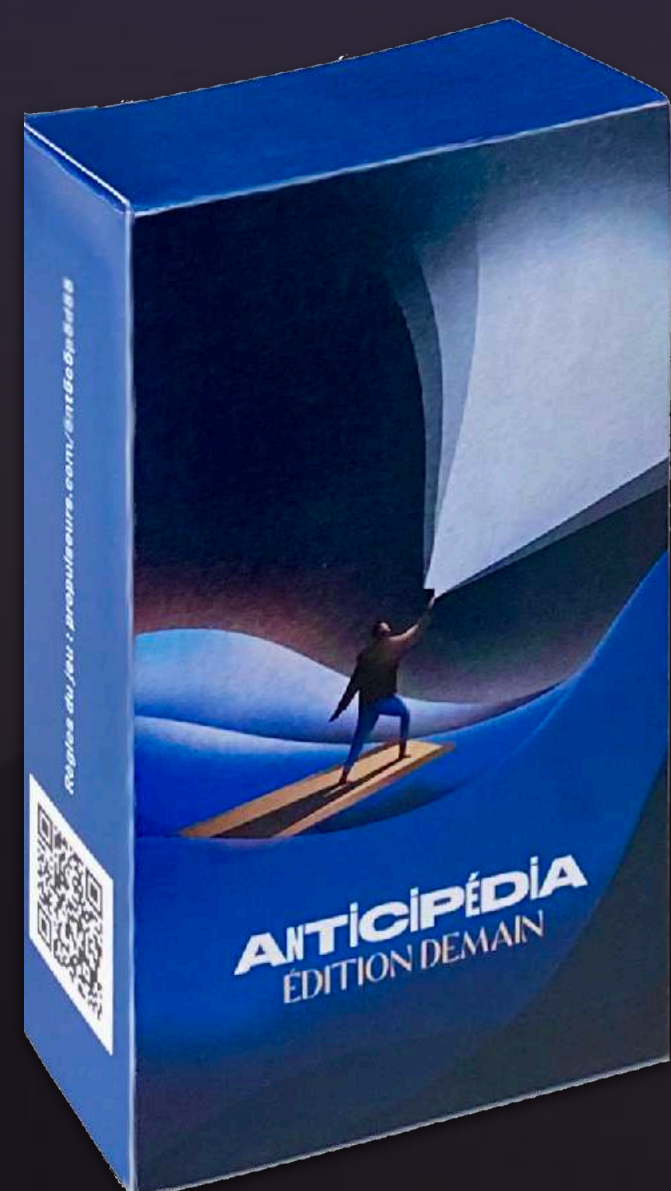
On invente de nouveaux récits  
en jouant avec les mots.



# LES CARTES

“ON TIRE LES CARTES  
DU FUTUR  
DU **TRAVAIL**,  
DE **LA VILLE**,  
DE **LA SANTÉ**,  
DE **L'ÉDUCATION**,  
DE **L'ALIMENTATION...**”

L'offre « **Starter** » est multi-thématique. En « **Classe affaires** » de nouvelles cartes sont créées pour constituer un jeu original.





# LES CARTES

“PROPULSEZ  
**ANTICIPÉDIA**”

**Vous êtes facilitateur,  
animateur ou enseignant ?**

Commandez les cartes : édition  
« Demain » ou édition « Futur du  
travail ». Vous aurez accès aux  
règles d'animation et à l'espace  
digital de partage des productions.

**COMMANDER**



 **Les  
Propulseurs**

[editionspropulseurs.fr/la-boutique](https://editionspropulseurs.fr/la-boutique)

**ANTICIPÉDIA**

# LES OUTILS

## “DE MULTIPLES POSSIBILITÉS D'ANIMATION”

Chaque jeu donne accès à une dizaine de choix d'animation.

### ENCERCLEMENT

Rentrer dans les cercles pour ne plus tourner en rond

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟡 Niveau 2

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Un tapis de jeu constitué de 30 cercles obtenus par l'assemblage de 5 feuilles, format A4, comportant chacune 6 cercles (voir modèle). On peut aussi choisir de dessiner les cercles, de ~5-10 cm de diamètre, sur une nappe en papier.

**1. TIRER LES CARTES INNOVATION ⌚ 10 MIN**

Tirez 3 cartes « Innovation », 3 cartes « Tech », 3 cartes « Scénario » et 3 cartes « Défi ».

Lisez à haute voix les cartes tirées.

Demandez aux joueurs de choisir, de façon collégiale et selon le ressenti du groupe, une carte de chaque catégorie.

**2. ENCERCLER LES IDÉES ⌚ 20 MIN**

Poser les 4 cartes retenues dans chaque catégorie, face visible sur la table.

### GOMMÉTRIE

Un mélange de cartes pour « gommer » des idées bariolées et imaginer des métiers de demain

⌚ 55-70 minutes | 👤 4 à 30 participants | 🟡 Niveau 2

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Des post-it
- Des gommettes (5 par participant)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu clair)

**1. CRÉER UNE USINE À IDÉES ⌚ 20 MIN**

Tirez une carte de chaque catégorie, soit quatre cartes.

Lisez à haute voix la première carte.

Lancez un compteur de 5 minutes pendant lesquelles chaque participant invente des produits, services, concepts futuristes inspirés par chaque carte. Tout est possible et même l'impossible.

**Exemple :**

Vous avez tiré la carte Tech : « intelligence artificielle ». Proposez une IA qui détecte de façon préventive les personnes susceptibles d'être victimes de violences conjugales. Ou proposez des stages pour réapprendre à vivre sans intelligence artificielle.

**À LA UNE**

Créer un magazine futuriste

⌚ 40-60 minutes | 👤 3 à 7 participants | 🟡 Niveau 3

Rédigez le texte d'un article ou d'un reportage qui raconte un événement vécu par un professionnel exerçant un des métiers imaginés dans un exercice précédent (niveau 2).

Vous allez travailler en binôme. L'un est journaliste, l'autre est le professionnel interrogé.

Commencez par poser des questions sur l'activité professionnelle.

Exemples de questions :

- Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?
- Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

Passez ensuite à l'événement qui vaut la présence du professionnel dans le média.

Pour enrichir votre article, inversez les rôles. Le journaliste devient le professionnel.

**3. CACHER ⌚ 30 MIN**

Publiez vos meilleures productions sur l'espace partagé d'Anticipédia et découvrez d'autres futurs inspirants.

**4. PARTAGER ⌚ 5 MIN**

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

**À L'AFFICHE**

On recrute jobers du futur

⌚ 50 minutes | 👤 3 à 4 participants | 🟡 Niveau 3

**1. DÉFINITION DU MÉTIER ⌚ 15 MIN**

Vous avez imaginé des métiers de demain (niveau 2), décrivez maintenant l'entreprise qui recrute et la nature du poste à pourvoir en répondant aux questions suivantes :

- Qui recrute ? Type d'organisation, engagements sociétaux de l'entreprise
- Pour quel poste ? Compétences requises

**2. VENDRE LE MÉTIER ⌚ 15 MIN**

Rédigez une accroche et/ou un short vidéo de 30 secondes pour attirer les candidats.

**3. RÉALISER ⌚ 20 MIN**

► Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous ici.

**+ PLUS OU – MOINS**

Un débat avec des hauts et des bas

⌚ 30-40 minutes | 👤 4 à 6 participants | 🟡 Niveau 1

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Les cartes « scénario » (orange)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des gommettes
- Des post-it

**1. CHOISIR UN SCÉNARIO ET UNE INNOVATION ⌚ 10 MIN**

Distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Tirez trois cartes « Scénario » et trois cartes « Innovation ».

Lisez et votez pour le scénario et l'innovation qui incitent le plus au débat.

**FUTURAMA**

Décollage pour le futur propulsé par un scénario

⌚ 20-30 minutes | 👤 3 à 6 participants | 🟡 Niveau 1

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Les cartes scénarios (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

**1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN.**

Tirez quatre cartes « Scénario » (ou plus) et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Lisez les scénarios et demandez aux participants de voter en posant leurs gommettes.

### ROBERT EXQUIS

Un exercice pour inventer un monde vivant qui s'inspire du cadavre exquis

⌚ 50-60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟡 Niveau 2

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Trois gommettes, boutons, carambars, Lego ou trèfles à quatre feuilles, par joueur.
- Une feuille de papier et un crayon pour chacun
- Les cartes « scénario » (orange)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Défi » (bleu ciel)

**1. CHOISIR LE BON SCÉNARIO ⌚ 15 MIN**

Tirez et lisez à haute voix une carte « Défi ».

Cette carte va orienter les discussions pour le choix du scénario.

Tirez ensuite quatre cartes « Scénario ». Lisez les cartes.

Demandez aux participants de choisir le scénario qui correspond le mieux au défi.

Tirez une carte « Tech » et choisissez la technologie qui peut relever le défi.

**2. CRÉER UN RÉCIT DÉCOUPÉ ⌚ 15 MIN**

À partir des cartes retenues, les participants doivent construire un récit cohérent.

Chacun prend une feuille de papier et invente une histoire pour le 1<sup>er</sup> juillet 2050. Robert. ».

(Il est possible de choisir une autre phrase d'introduction.)

Le joueur écrit quelques lignes et passe à son voisin en laissant question en lien avec le récit qui est masqué.

**Exemple :**

Depuis des années, la construction 3D permet de fabriquer...

### TROMBONE À TOUT

On part d'un objet ridiculement simple pour produire des idées «trombones» pour le futur

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟡 Niveau 2

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Des trombones et divers objets du quotidien non numériques.
- Les cartes « Défi » (bleu ciel)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des post-it

**1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN**

Tirez quatre cartes « Scénario » et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Les participants choisissent le scénario qu'ils préfèrent en posant des gommettes dessus. On peut poser zéro ou quatre gommettes sur un scénario. Quand les choix sont faits, chaque joueur justifie son choix.

La carte scénario qui cumule le plus de gommettes, ou qui a provoqué le plus de discussions, est retenue pour la suite de l'exercice.

**2. COMMENTER LE SCÉNARIO ⌚ 15 MIN**

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton (chapeau, bonbon, trèfle à quatre feuilles) de couleur.

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton de couleur (ou chapeau, bonbon, papier mentionnant le nom de la couleur). Cette couleur détermine la manière dont le joueur va interpréter le scénario.

**Blanc.** Vous êtes pragmatique, cartésien et avez une vision objective des choses (enfin, vous le croyez !). Vos arguments s'appuient sur des faits et données incontestables (vous le croyez aussi). Vous pensez qu'il y a une solution à chaque problème.

**Vision du futur en blanc.** Demain est le prolongement d'aujourd'hui.

**Vert.** Vous militez jour et nuit pour la défense de la planète. Vous considérez que ce qui est bien pour elle, c'est bien pour tout. Vous croyez que, si on le veut vraiment, on peut déplacer des montagnes.

**Vision du futur en vert.** Elle est conditionnée par l'état de santé de la planète.

**Noir.** Vous êtes l'avocat du diable. Vous voyez toujours le défaut caché, la zone d'ombre, la catastrophe qui se profile... Pour vous, rien n'est jamais bien.

**Vision du futur en noir.** Noir, c'est noir.

**Bleu.** Le ciel est toujours bleu. Même lors des pires tempêtes, vous distinguez un rayon de soleil. Vous voyez toujours le positif et le verre à moitié plein.

**Vision du futur en bleu.** Vous avez confiance en l'homme, son intelligence et son génie.

### DE TOUTES LES COULEURS

Une exploration du futur à travers des lunettes de différentes couleurs, inspiré des 6 chapeaux de Bono

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟡 Niveau 2

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Les cartes « Défi » (bleu ciel)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Au choix : jetons, chapeaux ou bonbons de couleur (blanc, noir, vert et bleu)
- Des gommettes
- Des fiches en papier

**1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN**

Tirez quatre cartes « Scénario » et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Les participants choisissent le scénario qu'ils préfèrent en posant des gommettes dessus. On peut poser zéro ou quatre gommettes sur un scénario. Quand les choix sont faits, chaque joueur justifie son choix.

La carte scénario qui cumule le plus de gommettes, ou qui a provoqué le plus de discussions, est retenue pour la suite de l'exercice.

**2. COMMENTER LE SCÉNARIO ⌚ 15 MIN**

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton (chapeau, bonbon, trèfle à quatre feuilles) de couleur.

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton de couleur (ou chapeau, bonbon, papier mentionnant le nom de la couleur). Cette couleur détermine la manière dont le joueur va interpréter le scénario.

**Blanc.** Vous êtes pragmatique, cartésien et avez une vision objective des choses (enfin, vous le croyez !). Vos arguments s'appuient sur des faits et données incontestables (vous le croyez aussi). Vous pensez qu'il y a une solution à chaque problème.

**Vision du futur en blanc.** Demain est le prolongement d'aujourd'hui.

**Vert.** Vous militez jour et nuit pour la défense de la planète. Vous considérez que ce qui est bien pour elle, c'est bien pour tout. Vous croyez que, si on le veut vraiment, on peut déplacer des montagnes.

**Vision du futur en vert.** Elle est conditionnée par l'état de santé de la planète.

**Noir.** Vous êtes l'avocat du diable. Vous voyez toujours le défaut caché, la zone d'ombre, la catastrophe qui se profile... Pour vous, rien n'est jamais bien.

**Vision du futur en noir.** Noir, c'est noir.

**Bleu.** Le ciel est toujours bleu. Même lors des pires tempêtes, vous distinguez un rayon de soleil. Vous voyez toujours le positif et le verre à moitié plein.

**Vision du futur en bleu.** Vous avez confiance en l'homme, son intelligence et son génie.

### SUPERPOUVOIRS

Des pouvoirs magiques pour transformer le monde

⌚ 25-35 minutes | 👤 3 à 6 participants | 🟡 Niveau 1

**RÈGLE**

**MATÉRIEL**

- Les cartes scénarios (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc

**1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN**

Distribuez quatre gommettes à chaque joueur.

Tirez quatre cartes « Scénario ».

Lisez et votez pour la carte qui provoque le plus de réactions positives ou négatives. Chaque joueur pose une ou plusieurs gommettes sur les cartes innovation.

Un tour de table permet à chacun de justifier son choix.

**2. CHOISIR UN SUPERPOUVOIR ⌚ 5 MIN**

Chaque participant s'octroie un superpouvoir qui va améliorer l'innovation choisie.

On peut, par exemple :

- accélérer ou ralentir le temps
- transformer une matière en une autre et changer la forme des objets
- lire et transformer les pensées
- communiquer avec les animaux
- annuler les derniers événements
- acquérir de nouvelles compétences et savoir-faire
- transformer les fragilités en force et les problèmes en solutions
- courir vite, voler, voir la nuit...

**3. AMÉLIORER L'INNOVATION ⌚ 15 MIN**

Avec le superpouvoir, on transforme le scénario choisi.

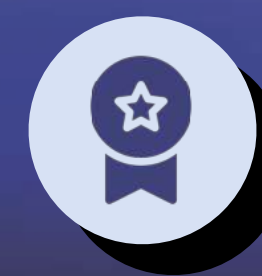
Faites un ou plusieurs tours de table en inscrivant chaque apport sur un post-it.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.  
Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.  
Transformation : on modifie le temps entre deux tirages au sort en fonction des problèmes rencontrés.

▼ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous maintenant.

# LES OUTILS



CLASSE  
AFFAIRES

“LES **KITS** PERMETTENT  
D’ANIMER DES ATELIERS  
AJUSTÉS À VOS  
OBJECTIFS”

Un kit est un ensemble de supports adaptés à vos équipes et objectifs. Ils sont utilisables en toute autonomie ou avec l'appui de facilitateurs.



CONFLIT DU 31 AOÛT 2049

ÉQUIPE D'ATTAQUE

ÉQUIPE DE DÉFENSE

ARTICLE DE PRESSE

Présentez le métier sous la forme d'un article publié dans un média national en 2049. Choisissez la forme éditoriale : interview, témoignage ou reportage. Le contenu de l'article devra répondre aux questions : qui ? quoi ? où ? quand ? pourquoi ? comment ? Habillez l'article avec un surtitre, un titre et un chapeau qui présente l'essentiel de l'article. Ajoutez enfin une citation en exergue qui donne le ton de l'article.

SURTITRE

TITRE

MÉTIER DE DEMAIN  
DE LA MOBILITÉ

À partir des conséquences du changement climatique, l'exercice précédent, vous imaginez, nommez des métiers de demain de la mobilité.

CONSIGNE

Temps 1. Vous nourrissez votre réflexion avec les cartes rotatives des défis sociétaux à relever.

PLAN D'ATTACHE

NOM DE CODE

1. OBJECTIF

DESCRIPTION DES CIBLES

INVENTAIRE DES FORCES D'ATTAQUE

ÉQUIPE

SPHÈRE

DESCRIPTION DES FORCES ET MOYENS

TERRE

MER ET FLEUVES

AIR

EFFETS SOUHAITÉS

01

APPLICATIONS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle (IA) désigne la capacité des machines à effectuer des tâches qui requièrent normalement l'intelligence humaine - par exemple, reconnaître des modèles, apprendre par l'expérience, tirer des conclusions, faire des prédictions ou prendre des mesures - que ce soit par l'intermédiaire d'agents numériques ou de logiciels intelligents s'intégrant dans des systèmes physiques autonomes.

01.A DÉTECTER LES FAUX MÉDIAS

01.B GÉNÉRER DE FAUX MESSAGES

01.C TRADUCTION AUTOMATIQUE

02

CONNECTIVITÉ ASSURÉE

La capacité d'utiliser la plus grande partie possible du spectre électromagnétique tout en partageant efficacement à pour objectif de garantir l'utilisation de ces ressources en cas de conflit, tout en la refusant à l'adversaire. L'importance du monde numérique et de l'échange croissant d'informations électroniques nécessitent une sécurité, une fiabilité et une résilience globale du système pour la conduite de toute opération.

02.A FLUX VIDÉO EN TEMPS RÉEL

02.B INTÉGRITÉ DE L'INFORMATION

02.C UTILISER LES RÉSEAUX CIVILS

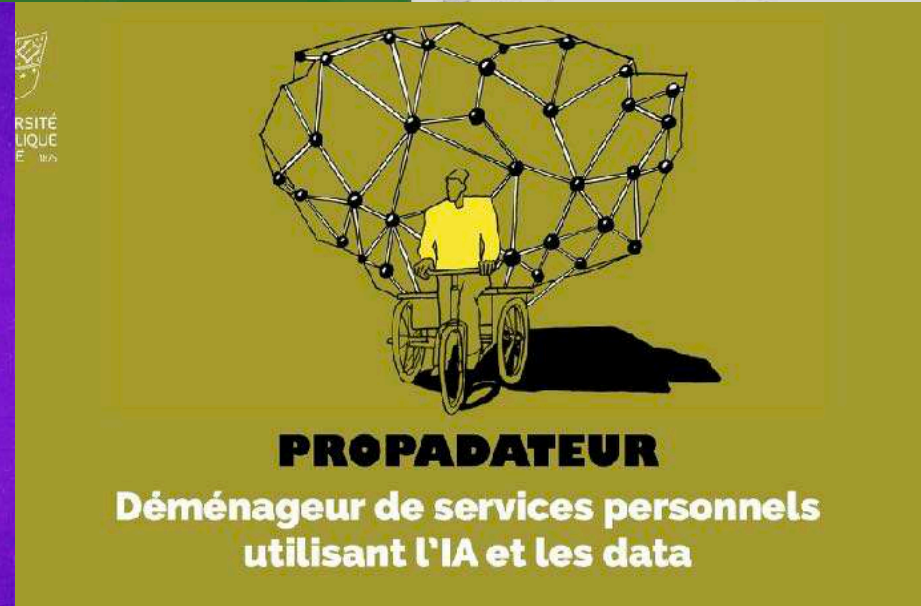
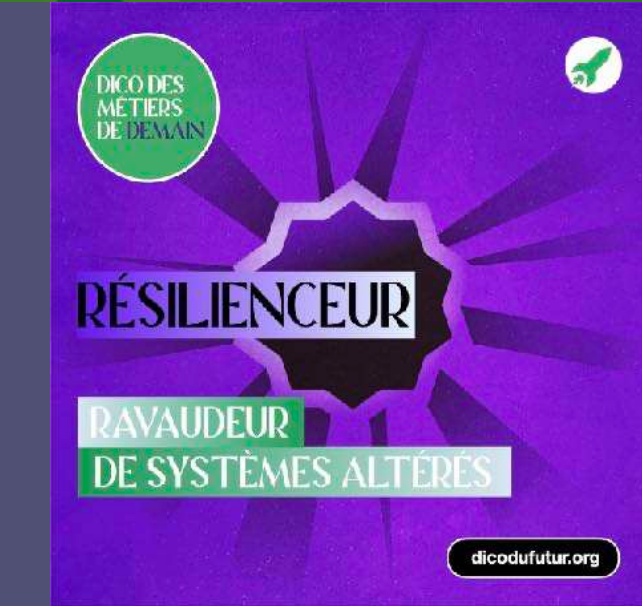
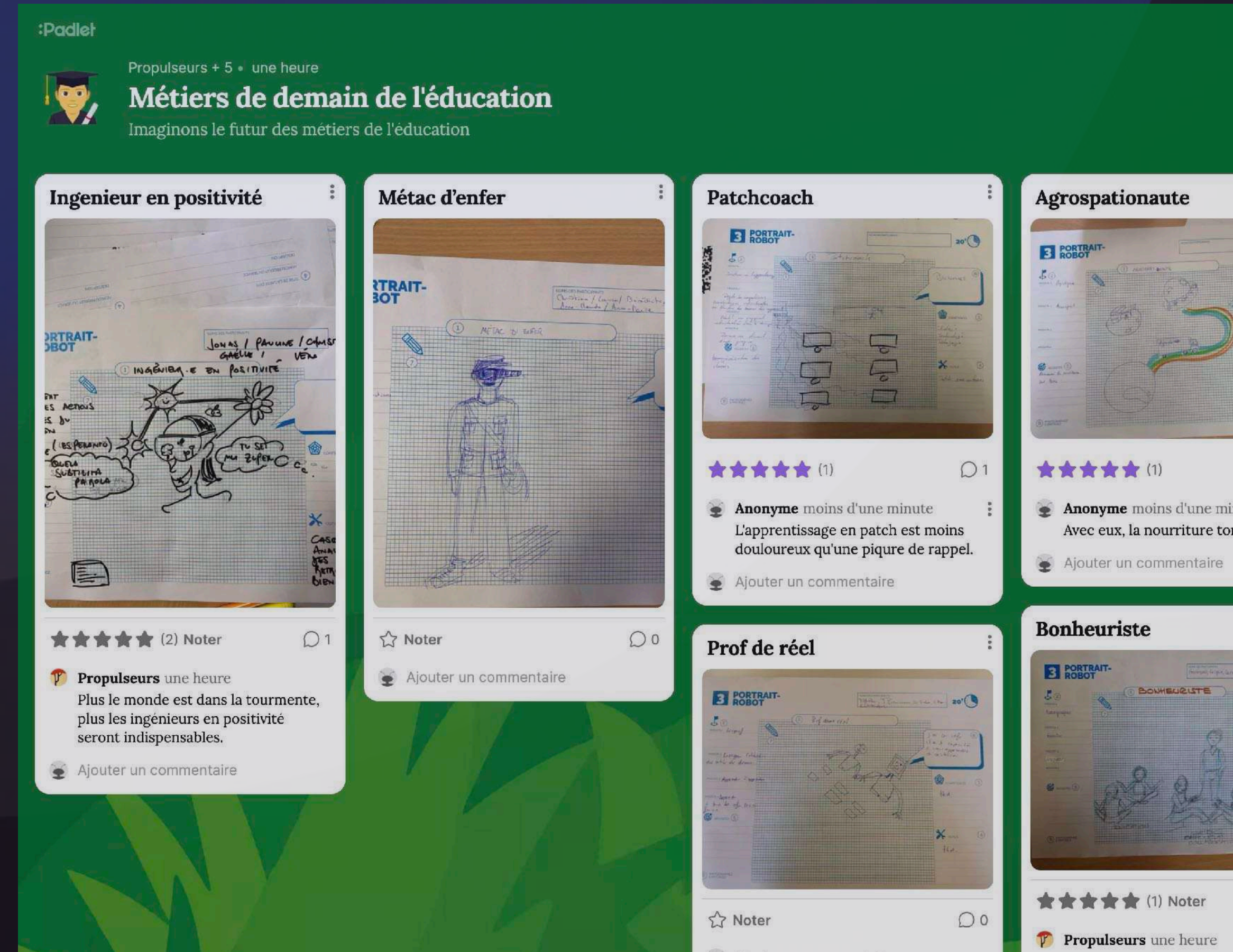
# LES ATELIERS

**“VOUS AVEZ TOUTES LES CARTES EN MAIN POUR ORGANISER DES ATELIERS DE 10 À 1 000 PARTICIPANTS”**

# LES PRODUCTIONS

“CHAQUE ATELIER  
PRODUIT DES  
**CONTENUS**  
À PARTAGER”

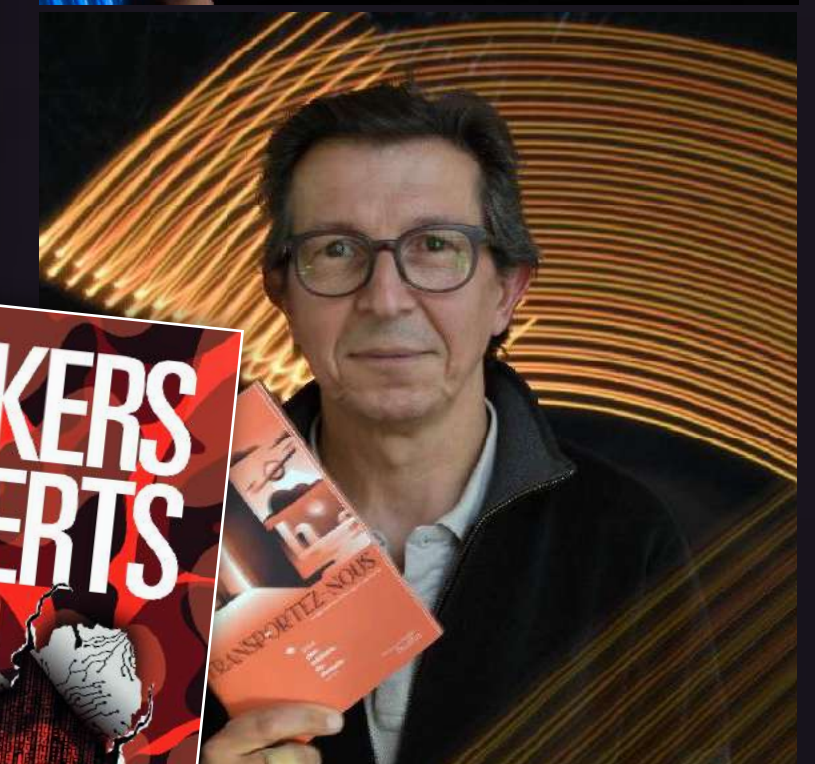
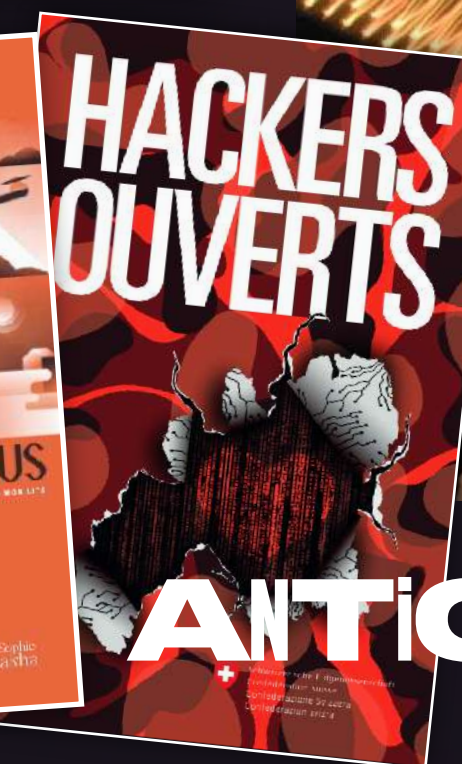
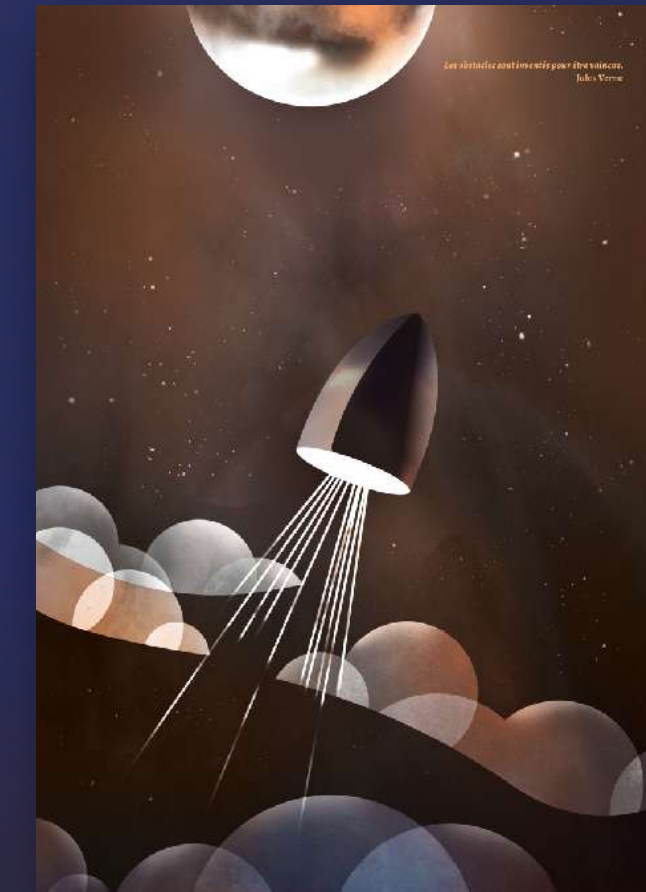
On met en scène ces contenus  
sur les murs et les écrans.



# LES PUBLICATIONS

“LES PRODUCTIONS  
SONT **VALORISÉES**”

Guide du futur, Dico des métiers de demain, récits animés, expos...  
Les participants et leurs productions sont valorisés par des publications portant votre marque.



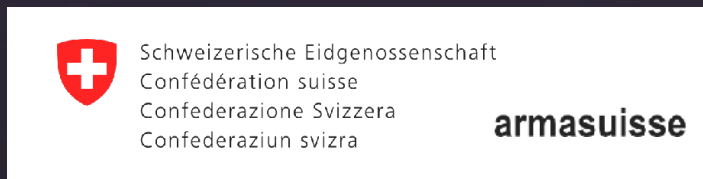
ANTICIPÉDIA

# NOS CLIENTS

Ils ont apprécié le dispositif



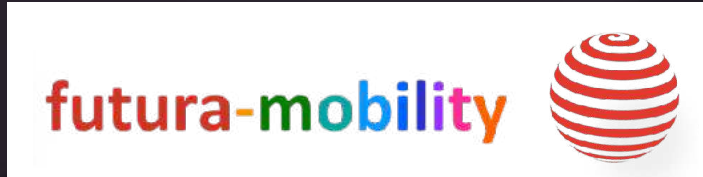
**LE TRAVAIL  
DEMAIN**



**LE SOLDAT  
DU FUTUR**



**L'ÉDUCATION  
DEMAIN**



**FUTUR DE  
LA MOBILITÉ**



**FUTUR DE  
LA VACCINATION**



**SYSTÈMES AUTONOMES  
DU FUTUR**

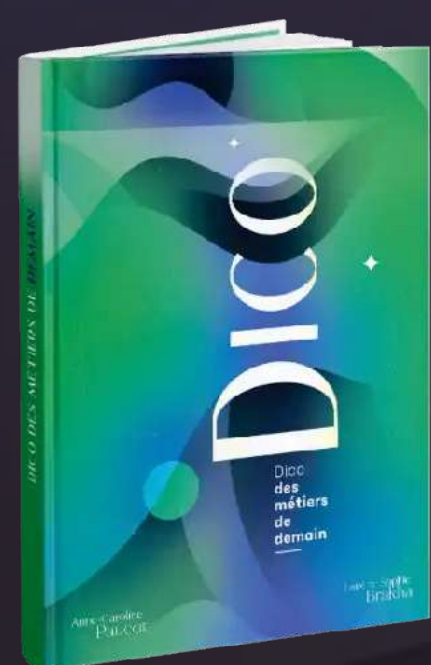


**ANTICIPÉDIA**

# LES PROPULSEURS

editionspropulseurs.fr

NOUS ÉDITONS DES **LIVRES** POUR PRÉPARER DES **FUTURS** DÉSIRABLES



## DICO DES MÉTIERS DE DEMAIN

Un dico détecteur de tendances pour aider les professionnels à identifier les compétences et métiers de demain.

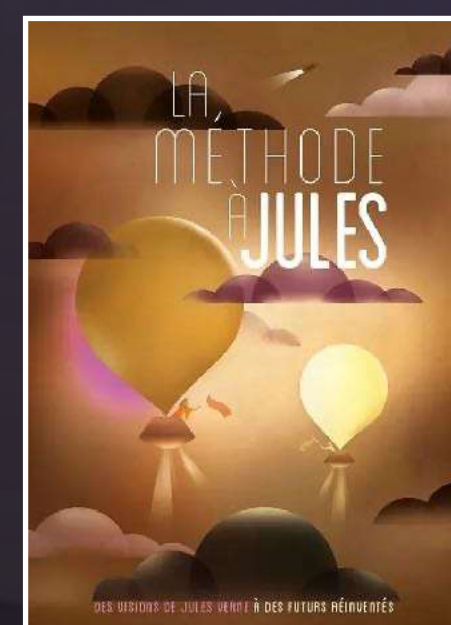
14,8 X 21 CM.  
228 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## CONTES DES 1001 FUTURS

Les contes d'hier à la mode prospective, des exercices pour que les enfants inventent le futur.

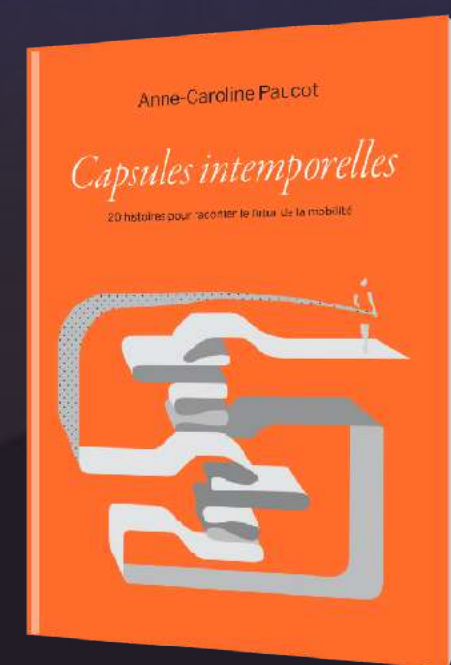
29,7CM X 21 CM.  
140 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## LA MÉTHODE À JULES

Une méthode de prospective basée sur 18 ouvrages de Jules Verne pour inventer ensemble des futurs meilleurs.

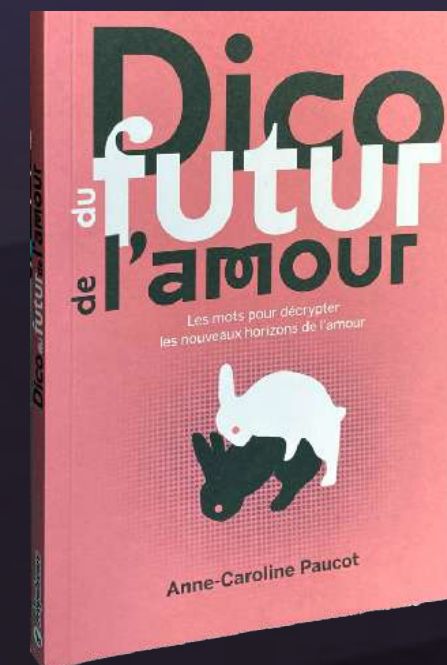
14,8 X 21 CM.  
196 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## CAPSULES INTEMPORELLES

Vingt histoires pour inventer le futur de la mobilité. Récits coconstruits avec les membres du think tank Futura-mobility.

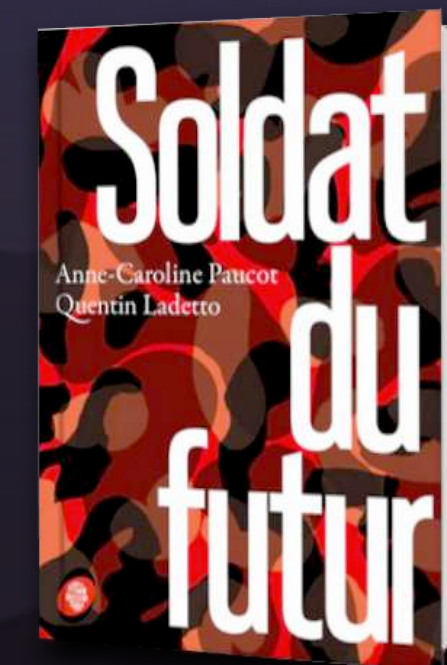
14,8 X 21 CM.  
156 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION 2 TONS.



## DICO DU FUTUR DE L'AMOUR

Des récits imaginés à partir de tendances, d'innovations et de nouveaux usages pour explorer les futurs stupéfiants de l'amour.

14,8 X 21 CM.  
136 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## SOLDAT DU FUTUR

De nouveaux mots pour nommer les activités, armes et situations auxquelles sera confronté le soldat. Avec Armasuisse.

14,8 X 21 CM.  
240 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION 2 TONS.



## CAHIERS D'EXPLORATION

Un thème, une analyse des exercices. Avec Armasuisse.

21 X 29,7 CM.  
60 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



# DANS LA PRESSE

[editionspropulseurs.fr/presse](http://editionspropulseurs.fr/presse)

**PLUS DE 40 PARUTIONS PRESSE & MÉDIAS**



# L'ÉQUIPE

Contactez-nous pour obtenir nos tarifs

**ANNE-CAROLINE PAUCOT**

CONCEPTION ÉDITORIALE

+33 6 10 81 25 95 [acp@propulseurs.com](mailto:acp@propulseurs.com)



**LUC LEGAY**

ORGANISATION

+33 6 32 22 66 02 [luc@propulseurs.com](mailto:luc@propulseurs.com)

**ANATOLE PERSUY**

PRODUCTION

+33 6 34 15 84 67 [anatole@propulseurs.com](mailto:anatole@propulseurs.com)



**SOPHIE BRAKHA**

DESIGN GRAPHIQUE

+33 6 49 28 51 92 [sophie@propulseurs.com](mailto:sophie@propulseurs.com)

**L'imagination est la meilleure**

**compagnie de transport au monde**

**NOS RÉALISATIONS [PDF]** 



# ÉDITIONS PROPULSEURS

DES LIVRES POUR  
PRÉPARER DES FUTURS  
DÉSIRABLES

**PUBLICATIONS [PDF]** 