

200 000 VISITEURS

GRÂCE À SES DIFFÉRENTES ACTIVITÉS :

Le Planétarium vous emmène aux confins de l'Univers, dans un voyage fantastique vers l'infiniment grand. L'Univers à portée de rêves !



Une exposition permanente « Tous vivants Tous différents » pour découvrir la biodiversité à travers 30 manipulations interactives.

Accès Espace des sciences

La Salle Eurêka

Deux expositions temporaires par an avec des thématiques variées.

Chaque semaine, une conférence présentée par des scientifiques de renom pour couvrir tous les champs de la recherche.

Salle de Conférences Hubert Curien

30 manipulations ludiques pour toute la famille pour une découverte interactive des sciences ! Tous vos sens sont sollicités dans cette exploration !

Le Laboratoire de Merlin

OUVERTURE AU PUBLIC

FERMÉ LES LUNDIS ET JOURS FÉRIÉS

Mardi / Mercredi / Jeudi / Vendredi	12h à 19h
Samedi / Dimanche	14h à 19h
Vacances d'été	13h à 19h
Vacances scolaires	10h à 19h

En raison d'une importante fréquentation pendant les vacances, l'accès aux expositions peut être soumis à un délai d'attente.

TARIFS

Une séance du Laboratoire de Merlin (selon disponibilités) est comprise dans le tarif « Expositions » de l'Espace des sciences

Tarif plein :	5,5 €
Tarif réduit :	3,5 €

Gratuit pour les moins de 8 ans accompagnés.
Ces tarifs sont valables jusqu'au dimanche 4 septembre 2016.



ANIMATIONS GRAND PUBLIC

Tous les jours dans les 3 salles d'exposition

ANIMATIONS GROUPES ET SCOLAIRES

EXCLUSIVEMENT SUR RÉSERVATION

Renseignements et réservations :
02 23 40 66 00



@Espace_sciences



EspaceDesSciences35

ACCÈS



www.espace-sciences.org
VISUEL DE L'EXPOSITION

Le visuel et des illustrations de l'exposition sont disponibles, en téléchargement, sur le site internet www.espace-sciences.org/journalistes ou sur simple demande au 02 23 40 66 40.

Association loi 1901, créée en 1984 à Rennes, l'Espace des sciences est un centre régional des cultures scientifique, technique et industrielle qui est labellisé « Science et Culture, Innovation ». Elle bénéficie du soutien du Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, du Ministère de l'Éducation nationale, de Rennes Métropole, du Conseil régional de Bretagne, du Conseil général d'Ille-et-Vilaine, du Conseil général de la Finistère, de Morlaix communauté, de la Ville de Morlaix, de la Délégation régionale du CNRS, de la Fédération bretonne du Crédit Agricole.



EXPOSITION PERMANENTE

Espace des sciences - Rennes
À partir du 21 juin 2016



LABORATOIRE DE MERLIN

NOUVEAU

DOSSIER DE PRESSE

Présentation de l'exposition

Depuis mars 2006 et pendant 10 ans, le Laboratoire de Merlin a été plébiscité par son public familial. Ce sont près de 400 000 visiteurs qui ont manipulé les éléments interactifs du laboratoire et suivi une des 10 000 animations proposées par les médiateurs de l'Espace des sciences.

L'engouement du public pour cette salle exploratoire est tel que l'Espace des sciences propose, à partir du 21 juin 2016, un tout nouveau Laboratoire de Merlin en renouvelant l'ensemble des manipulations ainsi que son théâtre scientifique.



• Présentation du Laboratoire de Merlin.....	3
• 30 manipulations interactives.....	4
• Les animations grand public.....	6
• Mode d'emploi.....	7



À vous de jouer !

Le Laboratoire de Merlin fait peau neuve mais garde le même esprit : permettre une découverte ludique et interactive de phénomènes scientifiques. Comme d'habitude, les visiteurs sont les acteurs principaux de la visite et agissent directement sur des manipulations. L'Espace des sciences propose des dispositifs privilégiant la motricité, l'observation et la démarche scientifique. C'est en effet à travers le jeu et l'action que se développe le mieux la curiosité qui est le moteur de l'apprentissage des connaissances et de la mémorisation.

Découverte en famille

Le public privilégié du Laboratoire de Merlin est la famille. Petits et grands peuvent se retrouver et échanger autour des drôles de machines à leur disposition ou dans le théâtre des sciences pour suivre une animation. Attention : les adultes ne se contentent pas d'observer, d'encourager ou de guider les plus jeunes, ils participent pleinement à la visite !

Tout nouveau, tout beau !

L'ambiance scénographique a été particulièrement soignée pour permettre de créer un univers qui fait appel à l'imaginaire. Les visiteurs sont projetés dans un univers inédit à la Jules Verne mêlant mécanismes, bois, métal, couleurs et... château fort. Petits et grands explorateurs de la science vont pouvoir se plonger dans une aventure ponctuée de découvertes scientifiques.

La médiation au cœur de la visite

Le nouveau théâtre des sciences accueille les visiteurs au cœur de l'exposition. Cet amphithéâtre de 48 places permet à l'équipe de médiation de l'Espace des sciences de proposer, au public comme aux groupes scolaires, des séances d'animations spectaculaires sur des thématiques variées.



LE LABORATOIRE DE MERLIN

Exposition

Conçue et réalisée par l'Espace des sciences

À partir de 6 ans

Venez retrouver Galette le dragon et Ribot le chevalier, les 2 mascottes du Laboratoire de Merlin pour de nouvelles aventures... scientifiques bien sûr !

Merlin a décidé de changer son laboratoire en utilisant sa machine temporelle. Nos 2 acolytes ont profité de son absence pour jouer avec sa machine et se sont eux aussi retrouvés propulsés dans le nouveau Laboratoire de Merlin version Jules Verne !

Venez manipuler avec eux les 30 nouveaux modules sur les mathématiques, l'optique, la mécanique... Chaque machine est indépendante et la visite se fait en passant de l'une à l'autre. À chaque changement de manipulation, une nouvelle découverte scientifique se dévoile. La diversité de formes et de tailles des supports ainsi que des mécanismes à déclencher permet de renouveler sans cesse l'envie de vivre de nouvelles expériences et de découvrir de nouvelles surprises.

Chaque manipulation est accompagnée d'une consigne d'utilisation illustrée et d'explications du phénomène scientifique mis en jeu.

Ces éléments sont mis en scène dans un décor fantastique : bois et métal se mêlent à des couleurs vives pour créer une ambiance « steampunk ». Les cloisons alvéolaires, le chemin de ronde d'un château fort, une montgolfière, des longues vues, des sculptures étranges... tous ces éléments plantent un décor propice à l'éveil de la curiosité et de l'imaginaire.



Au cœur de l'exposition

30

MANIPULATIONS INTERACTIVES

Jouer avec les formes

- **Le puzzle géométrique** : à partir de 7 pièces géométriques, reproduis des modèles ou invente de nouvelles constructions.
- **Les mosaïques symétriques** : reproduis des modèles avec des triangles colorés : il te faudra utiliser leurs reflets dans des miroirs et jouer avec la symétrie.
- **Les volumes dépliés** : en pliant des surfaces planes, reconstitue différents volumes.
- **L'arche à construire** : en agencant 5 pièces de formes identiques, construis un pont et marche dessus pour tester sa solidité.

Jouer avec l'énergie

- **Le parcours électrique** : sois patient et joue d'agilité pour ne pas faire « buzzer » ce jeu électrique.
- **Le mobile à lumière** : assieds-toi et oriente la lumière à l'aide du miroir pour alimenter des avions en énergie. Il va falloir bien viser pour parvenir à faire tourner le mobile !
- **Le globe à plasma** : pose ta main sur un globe à haute tension pour attirer les éclairs.

Jouer avec l'air

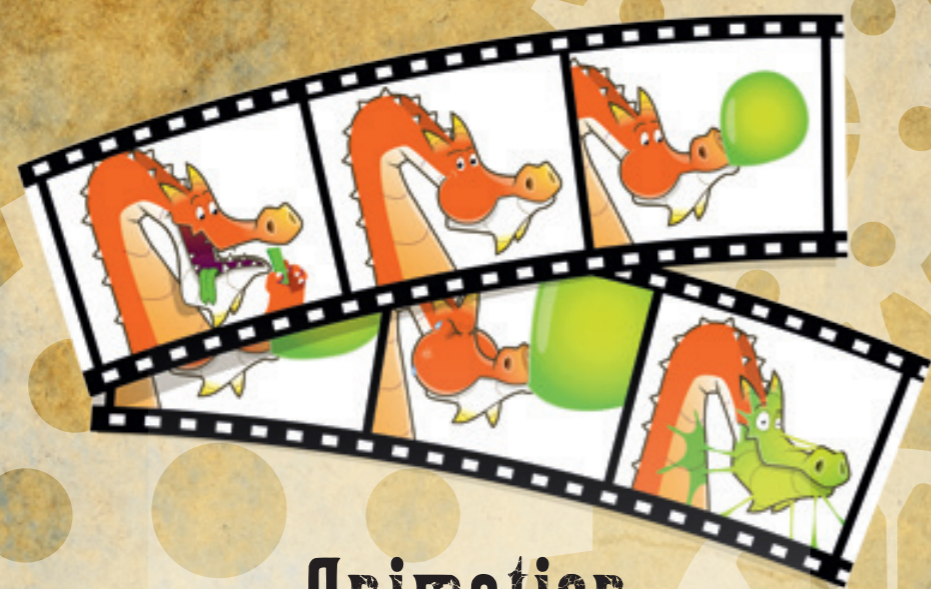
- **Le tambour à air** : observe des disques mis en mouvement par le flux d'air produit lorsque tu frappes un tambour.
- **La balle volante** : fais léviter une balle dans un flux d'air.
- **Le ballon à air chaud** : chauffe l'air à l'intérieur d'une montgolfière d'un mètre de diamètre pour la faire s'élever jusqu'au plafond.
- **Le tourbillon d'air** : mets en mouvement un flux d'air pour créer une véritable tornade.

Jouer avec les images

- **Les miroirs déformants** : amuse-toi avec ton reflet dans des miroirs déformants.
- **Le miroir sphérique** : observe la déformation de l'image dans un miroir de sorcière.
- **Le triangle de miroirs** : regarde-toi te refléter à l'infini en te plaçant au centre d'un kaléidoscope géant.
- **Le mur multipliant** : observe l'image de quelqu'un multipliée 245 fois !
- **Le hublot grossissant** : observe l'image de quelqu'un à travers une loupe géante.
- **La lunette filtrante** : lis les messages cachés dans l'exposition, il te faudra choisir le bon filtre coloré.
- **La longue vue** : regarde des images de plus près en réglant la longue vue.
- **Le miroir incomplet** : crée un nouveau visage en mélangeant des bouts de ton reflet avec des bouts de visage de quelqu'un d'autre. Tu risques de ne plus te reconnaître !
- **Les personnages animés** : réalise ton propre film d'animation en déplaçant des personnages et des décors. Garde un souvenir : tu pourras te l'envoyer par mail !
- **La caméra thermique** : observe l'intensité des rayonnements infrarouges émis par les différentes parties de ton corps. Ta température n'est pas la même partout !

Jouer avec le mouvement

- **Manipulation inversée** : déplace le dragon d'une île à l'autre grâce à un système de cordes et de poulies. Attention, ici les sens de déplacement ont été inversés : il faudra faire preuve de dextérité.
- **Le test de force** : soulève 2 cylindres en métal. Tu seras étonné par tes sensations : sauras-tu doser ta force ?
- **Actions simultanées** : peux-tu maintenir les cercles dans la zone de jeu en manipulant plusieurs manettes, boutons et volants en même temps ?
Pas si simple : qui tiendra le plus longtemps ?
- **Les engrenages en mouvement** : place les engrenages sur les axes de façon à relier une manivelle à une roue ou une hélice. Arriveras-tu à les faire tourner ?
- **Les roues montantes** : le mobile que tu poses sur les rails semble remonter tout seul la pente. Il n'y a pas de magie là-dessous, juste une histoire de gravité !
- **La balle sous pression** : propulse une balle en l'air en lâchant un poids qui comprime l'air dans une colonne. Jusqu'où montera la balle ?



Animation Grand Public

Durée 30 min

Les dessous du cinéma

L'Espace des sciences vous propose de découvrir les secrets de tournage des plus grands films. De James Bond à Shaun le mouton en passant par Kung Fu Panda, les effets spéciaux sont partout et n'ont pas fini de nous surprendre !

Savez-vous à quoi sert un fond vert ou comment donner vie à de la pâte à modeler ? Un médiateur de l'Espace des sciences vous initie à de nombreux procédés cinématographiques et vous dévoile les principes scientifiques qui les rendent possibles : qu'est-ce que la vision binoculaire ? Comment certaines images peuvent tromper notre cerveau ? Comment fonctionne la « motion capture » ?

À vous de jouer... **Caméra, moteur, action !**



MODE D'EMPLOI

Grand Public

[Nombre de places limité, séance d'1h, Réservation conseillée]

- **Période d'été :**
Séances de visite libre : Du mardi au dimanche à 14h30 et 16h30
Séances avec animation de 30 min et visite libre de 30 min : Du mardi au dimanche à 15h30 et 17h30
- **Période hors vacances scolaires :**
Séances de visite libre :
Les mardis, jeudis et vendredis à 14h30, 16h30 et 17h30
Les mercredis, samedis et dimanches à 14h30 et 16h30
Séances avec animation de 30 min et visite libre de 30 min :
Les mardis, jeudis et vendredis à 15h30
Les mercredis, samedis et dimanches à 15h30 et 17h30
- **Période des petites vacances scolaires :**
Séances de visite libre :
Du mardi au vendredi : 12h30, 13h30, 14h30 et 16h30
samedi et dimanche : 14h30 et 16h30
Séances avec animation de 30 min et visite libre de 30 min :
du mardi au vendredi : 11h30, 15h30 et 17h30
samedi et dimanche : 15h30 et 17h30

Groupes et scolaires

[Séances de 1h15 uniquement sur réservation]

- **Période d'été :**
Les mardis et mercredis à 10h30
- **Périodes scolaires :**
Du mardi au vendredi à 9h00, 10h30 et 14h00
et le mercredi à 10h30 et à 14h00
- **Périodes des petites vacances scolaires :**
Du mardi au vendredi à 10h00

Suivez les actualités du Laboratoire de Merlin #LaboMerlin