

forum des Sciences

Centre François Mitterrand

Dossier de Presse

A vous de jouer !

EXPOSITION
DU 27 MARS AU 5 SEPTEMBRE 2004



contact presse → Cabinet Alquier
Tél. 03 20 206 270
Fax. 03 20 669 496

Lille2004Lille



CAPITALE EUROPÉENNE
DE LA CULTURE

RHÔNE

LE DÉPARTEMENT

MUSEUM

Une exposition coproduite par le Forum
des Sciences et le Département du Rhône
- Museum avec Lille 2004 Capitale
Européenne de la Culture.

Sommaire

Introduction à l'exposition page 3

Le parcours de l'exposition page 4

À vous de jouer !
Jouer... et apprendre ?
Jouer... et créer ?
Jouer... et défier ?
Jouer... et se perdre ?
Jouer... et s'enrichir ?
Jouer... et tromper ?

Entretiens avec page 17

Jean-Marie Lhôte et Martine Bousquet, commissaires d'exposition

En parallèle page 19

Conférence, animations, projection...

Une exposition conçue par... page 21

Le Forum des Sciences
Le Département du Rhône-Muséum
Lille 2004 - Capitale Européenne de la Culture
Avec la participation de :
La Cité des sciences et de l'industrie
Le Centre d'Histoire Locale de Tourcoing
Wellouëj

Pratique & contacts page 26

Tarifs, horaires, contacts réservation, renseignement, presse...

Introduction

À vous de jouer !

Qui n'a jamais joué ? Qui ne joue plus ou croit ne plus jouer ? Le jeu est partout et tout le temps, le jeu, sous toutes ses formes, permet aux individus de se construire, à titre personnel et collectif, et dans toutes les dimensions (sociale, psychologique, culturelle...).

De la marelle à la belote ou la pétanque jouées entre amis en passant par les jeux vidéo ou les mots croisés. Du Jeu des 1 000 € à Qui veut gagner des millions ? Du loto aux billets à gratter, en passant par le tiercé ou le casino. Du terrain de football à la cour de récréation, du café à la table familiale... Le jeu, les jeux sont omniprésents. Ils le sont peut-être encore lorsque l'on songe au jeu silencieux que chacun a pu mener contre des baguettes au restaurant chinois, ou bien au plaisir qu'il peut y avoir à mener une négociation, à lire un roman policier...

Du 27 mars au 5 septembre 2004, le Forum des Sciences propose une nouvelle création sur le thème du jeu, pour toute la famille, de 7 à 77 ans (et plus). Une exposition originale et inédite, coproduite par le Forum des Sciences et le Département du Rhône-Muséum, dans le cadre de Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture.

Une grande part de l'exposition laisse bien évidemment la place au ludique, à l'expérimentation, à la découverte et à la réflexion, à l'aide de nombreux supports muséographiques, de vidéos, d'interactifs, mais également de nombreux jeux d'adresse, de construction et jeux de société.

Une façon de se regarder et de regarder notre société évoluer au travers des jeux qui ont traversé et traverseront les siècles... Alors, à vous de jouer !

- 1 000 m² d'exposition
- Visites individuelles ou groupes
- Exposition bilingue : français et anglais
- Exposition accessible aux personnes à mobilité réduite et mal voyantes

Le parcours de l'exposition **À vous de jouer !**

Avant de pénétrer dans le « monde magique » du jeu, le visiteur ne manquera pas d'observer cette grande colonne évoquant l'empilage de trois cubes, signé de l'artiste allemand Paul HEIMBACH, plantée à l'extérieur du Forum des Sciences. Des cubes transparents... Des couleurs qui se décomposent, se superposent...

La lumière joue et le visiteur joue avec les décompositions et les superpositions au fur et à mesure qu'il tourne autour de la colonne, qu'il se dresse sur la pointe des pieds ou se baisse. Le moindre mouvement fait apparaître un nouveau jeu de couleurs, ainsi au bout de quelques instants, il ne sait plus si, ce qu'il voit ou a vu, existe vraiment. Ce qui reste surtout, c'est une impression de magie et de poésie... Ainsi, apparaît « Basisfarben », pour « couleurs primaires », une œuvre réalisée en 2002.

Et maintenant, êtes-vous prêts à jouer ?

À vous de jouer !

Arrêtez-vous devant ce mur d'images et découvrez les différentes formes que peut prendre le jeu : des plus classiques aux plus insolites...

De la cour de récréation, du tiercé en passant par les jeux télévisés et les grilles de mots croisés aux jeux boursiers, aux modes d'emploi ou aux combinaisons de cadenas... le jeu est présent dans la vie quotidienne de façon évidente, mais également de façon plus subtile.

Si l'on joue, de façon bien visible, dans les familles, entre amis, dans les cafés, les associations, les clubs comme sur les plateaux de télévision ou les terrains de sport, il y a également une dimension cachée du jeu.

Le jeu s'infiltré, à notre insu, dans toutes les situations de la vie quotidienne : jouer à séduire, à négocier, à évaluer... Le jeu est plus qu'une activité réservée au monde de l'enfance ou pratiquée comme simple divertissement...

Le visiteur est invité à déambuler sur un damier géant où sont disposés sept pièces de jeu sur-dimensionnées qui représentent chacune un objet banal et utilitaire, emprunté à la vie quotidienne, dépourvu à priori de tout potentiel ludique... Mais par une simple manipulation, ces objets finissent par s'animer et prennent une dimension ludique.

Voyez plutôt :

ce balai se transforme en cheval ; les sucres en morceau en d'éphémères briques de construction ; ce tube en carton en haut-parleur...

C'est ainsi : tout peut devenir matière à jouer, à condition de savoir se rendre disponible pour saisir ces petits instants de bonheur purement gratuits, qui n'apportent rien d'autre que le plaisir de s'y être adonnés.

Dans ce domaine, les enfants restent maîtres !

Enfin, avant de se lancer dans l'aventure, quelques règles de base s'avèrent utiles à rappeler. *Un grand dé, suspendu dans l'espace, énonce sur chacune de ses faces l'un des 6 critères du jeu :*

Le jeu est

- une activité libre,
- régie par des règles,
- à l'issue incertaine,
- gratuite et improductive,
- fictive,
- limitée dans le temps et l'espace.

Le visiteur pourra à présent aisément répondre aux questions qui lui seront posées :

« Le football professionnel est-il un jeu ? » ; « Jouer à la roulette russe, est-ce encore un jeu ? » ou « Peut-on jouer à la pétanque s'il manque le cochonnet ? »

Jouer... et apprendre ?

Et voici le labyrinthe de la connaissance qui permettra aux visiteurs d'avancer dans la découverte des différentes étapes de la construction de l'individu.

Le jeu est le premier outil de découverte du monde et son terrain de prédilection est celui de l'enfance. Il suffit d'observer des enfants pour le constater. En effet, dès le plus jeune âge, c'est par le jeu que l'enfant découvre son corps et exerce ses capacités motrices, développe sa sensorialité, teste son identité, travaille sa relation aux autres, adapte son comportement et accroît ses capacités cognitives.

Même si l'enfance reste l'âge d'or du ludique, la curiosité et le goût d'explorer constituent le moteur de l'apprentissage à tout âge.

« Les rudiments de la connaissance se font au fil du jeu » Mahatma Gandhi

Premier acte :

Jouer une pulsion animale... L'homme partage avec les animaux, du moins ceux dotés de capacités neuronales suffisantes, la pulsion du jeu...

Tenez ce ballon avec lequel vous avez envie de jouer, ne vous rappelle-t-il pas cette partie de foot avec votre chien ? Et cette pelote ou ce mobile en suspension, votre chat n'a-t-il jamais tenté d'attraper une pelote de laine ? Ou lorsque votre fils se laisse glisser sur le toboggan du parc, ne fait-il pas le même geste que ces manchots empereurs sur la banquise ?

Le visiteur découvre dans cette partie des scènes de films animaliers présentant des jeux d'animaux (exploration de l'environnement, manipulation et expérimentation d'objets, voire jeux sociaux...) et constate alors que des animaux ont des comportements similaires ou proches de ceux qu'il vient d'avoir, qu'il a eu ou qu'il a vu. Il peut ainsi comparer ses propres pulsions ludiques avec celles des animaux.

Deuxième acte :

Jouer avant d'apprendre... Le jeu, pour des raisons neurologiques, essentiellement liées au plaisir et à la stimulation précise de zones du cortex, permet de libérer des capacités d'apprentissage qui, sans lui, resteraient en sommeil... C'est ce qu'on appelle l'apprentissage latent...

On ne joue jamais dans le but d'apprendre quelque chose de précis, mais en jouant, sans l'avoir cherché, nous générons des règles, élaborons des stratégies, éduquons et programmons notre cerveau.

Ainsi, par exemple, le visiteur se voit proposer de résoudre une énigme – à priori facile –, avec pour seule consigne : Essayez de construire une pyramide avec des cartes... en utilisant une succession de triangles, on peut monter très haut !

Cet apparent « jeu d'enfants » est en fait un problème auquel se confrontent réellement des ingénieurs qui le résolvent à force d'équations... Pensez à l'ingénieur Eiffel et à ses poutrelles ! Le visiteur découvre ainsi que ce qu'il a fait en s'amusant peut être assimilé à un vrai travail d'ingénieur.

Troisième acte :

Jouer à explorer...Très jeune, l'enfant teste son corps par le jeu.

Entre 0 et 18 mois, l'enfant cherche à explorer toujours davantage son environnement et à manipuler plus d'objets, il se livre à des exercices, des jeux fonctionnels engageant son corps. Agripper, marcher, saisir, sauter ou s'asseoir... toutes ces activités en apparence si naturelles ne deviennent compétences qu'au prix d'ajustements, de jeux et d'entraînements répétés.

Où est le jeu, à quoi reconnaît-on qu'il y a un jeu dans l'apprentissage de la motricité chez l'enfant? Dans la répétition des gestes effectués. Ce n'est pas une répétition stéréotypée, mais bien au contraire un ajustement fin, avec d'innombrables variantes et des nuances très précises. Voyez, vers 10-15 mois, quand ils se mettent debout avec un appui et recommencent le geste des dizaines de fois avec d'infimes subtilités...

Le visiteur est invité à actionner trois praxinoscopes (appareils où les images reflétées sur des miroirs disposés en prisme donnent l'illusion du mouvement), incrustés dans trois panneaux recouverts de trois grandes photos. L'image en mouvement qu'il découvre dans chacun des praxinoscopes est celle d'un bébé développant un aspect de la motricité tout en jouant (position assise, saut...). Cette image est associée à l'image en grand format visible sur le panneau qui représente un enfant plus âgé ou un adulte pratiquant un jeu dans la continuité de celui du bébé, exerçant la même capacité motrice. Exemple : un bébé se déplaçant à quatre pattes et un adolescent se déplaçant sur les mains...

Quatrième acte :

Jouer à faire semblant... Du déguisement aux jeux de rôles, le jeu permet, par le biais du travestissement, du « faire semblant », d'adopter une multitude d'identités...

Vers 2 ans, on assiste, chez l'enfant, à l'émergence de jeux de simulation et de fiction. En se livrant à ces jeux improvisés, l'enfant peut explorer ses sentiments, diminuer ses peurs, projeter sur les autres ses angoisses, démultiplier ses capacités à entrer en relation avec le monde, modifier un événement pour se le rendre plaisant, imiter le comportement et les gestes des adultes, s'approprier ses futurs rôles sociaux...

Il s'identifie à toutes sortes de personnages et se crée un univers fictif : « On dirait que ce cerceau sera il le volant de ma voiture » ou « On fera it comme si j'étais la marchande ».

À votre tour maintenant : un jeu de miroirs vous permet de changer deux fois d'identité, en introduisant votre tête dans l'un des orifices percés au centre de 2 cubes superposés. Un miroir vous renvoie l'image d'un corps qui n'est pas le vôtre, tantôt cosmonaute, tantôt Être des forêts... À vous de choisir !

Cinquième acte :

Jouer avec les mots... Babillements, onomatopées, premières combinaisons de mots, répétitions, échanges : l'enfant découvre la pratique du langage et communique avec son entourage en jouant. Plus grands, on continue à jouer avec les mots et leurs sens...

La découverte du langage, pour l'enfant, c'est d'abord celle du plaisir que provoque la production des sons. Un peu plus tard, l'enfant prend conscience que les sons qu'il émet entraînent un retour, semblent avoir une influence sur l'intérêt des parents et provoquent un échange. Plus tard, le langage est une façon de « s'approprier le monde ». Le jeu consiste là à créer un espace entre les mots et la façon dont on les utilise.

Un jeu de rébus sonore et visuel est proposé au visiteur.

Sixième acte :

Jouer avec les jeux de société... Attendre son tour, respecter la loi, s'organiser... sont des exercices quotidiens ; de nombreux jeux les renforcent...

Passer des jeux improvisés aux jeux « réglés » se fait très progressivement, au prix d'accommodements avec la réalité. Les jeux « à règles » insèrent l'enfant dans le champ des règles sociales et des disciplines imposées par la bienséance.

Le visiteur est invité à s'attabler autour de différents jeux. Il doit retourner certaines cartes qui lui révéleront les règles du jeu à observer. Mais, au lieu de la règle ludique, il découvrira un extrait d'un des incontournables règlements organisant la vie en société :

- un arrêté municipal ou un règlement d'urbanisme pour une agglomération regroupant des dizaines de petites maisons (type Monopoly)*
- le code de la route pour un jeu représentant un réseau routier avec des maquettes de voitures*
- etc.*

Ainsi, ces représentations d'un jeu en cours sont des métaphores de ce qui se passe dans la vie bien réelle...

En sortant du Labyrinthe, le visiteur est invité à s'interroger sur :

Et si jouer apprenait aussi à perdre ?

« Être écarté d'un jeu par l'arbitraire sanction d'un dé tombé sur la mauvaise face comme perdre une partie de cartes et accepter avec fair-play ces verdicts sont des façons d'accepter l'échec et la part de chaos qui régit également l'univers. En pédopsychiatrie, le recours aux jeux est par ailleurs fréquemment utilisé pour aider un enfant à surmonter une épreuve douloureuse. »

À partir de cet espace, l'envie de jouer devenant irrésistible, le public peut se diriger vers « JEUX SUR JE », conçue par la Cité des sciences et de l'industrie.

Un espace d'exposition transformé en salle de jeux, des visiteurs métamorphosés en joueurs... telle est la proposition insolite de l'exposition « Jeux sur je ». Chacune des quinze tables de l'exposition est consacrée à un jeu de société choisi non pour ses qualités esthétiques ou historiques, mais pour les atouts et compétences qu'il sollicite. Car le sujet de l'exposition n'est pas le jeu mais le joueur : ses capacités à créer, à innover, à mettre en place une stratégie, à gérer une crise, à coopérer avec les autres pour arriver au terme de la partie.

Les quinze jeux de société sélectionnés sont des jeux familiers. Ils s'appellent Taboo, Visionary, Confusion, Quarto, Amnesia... et sont regroupés en cinq familles :

- **Communication et interaction** qui privilégie la transmission, le partage, l'écoute.
- **Stratégie et tactique** qui impose de savoir diagnostiquer une situation pour décider d'une ligne de conduite.
- **Création et innovation** où règnent l'invention, l'improvisation, l'association d'idées.
- **En équipe et coopération**, qui sollicite la capacité des joueurs à arrêter des stratégies communes, à dialoguer, à se coordonner, à prendre des risques ensemble.
- **Réactivité et gestion de crise** où il faut, en situation de stress, réagir vite mais avec discernement.

Chaque famille de jeux propose un mobilier et des postures différentes : *les tables-basses de Stratégie et Tactique* favorisent la concentration, *les tables-comptoirs de Réactivité et Gestion de crise* l'action, *les larges tables « familiales »* la création et l'innovation... Le design des jeux a été modifié et leurs éléments, cartes, plateaux, damiers, sabliers... agrandis.

Rebaptisés pour l'exposition, ils se nomment désormais « Diagnostiquer », « Improviser », « Dialoguer »... du verbe d'action qui les caractérise.

« Jeux sur Je » est le fruit d'une rencontre entre des muséologues et des experts : formateurs, spécialistes en ressources humaines, ludologues et créateurs de jeux. Partant du constat qu'un jeu est une transposition de la vie en société, une activité humaine régie par des règles et des usages, ils se sont intéressés à la manière dont les joueurs interagissent, échangent, se confrontent, développant ainsi de manière consciente ou non, des façons d'être et de faire, proches de leurs modes opératoires dans la vie quotidienne.

Jouer... et créer ?

Plongez dans un nouveau décor, celui du rêve et de la création...

La création, artistique ou scientifique, se fait le plus souvent dans des conditions comparables à celles du jeu : liberté, plaisir, issue incertaine, improductive, fictive, soumise à des règles propres... C'est que les scientifiques et les artistes savent cultiver cette aptitude, cet état d'esprit qui permet de lâcher prise pour passer à une autre dimension. Certains artistes ont également besoin de s'inventer une règle du jeu totalement arbitraire pour créer. Tel peintre n'utilisera que de trompe-l'œil dans ses toiles. Tel cinéaste s'imposera un seul acteur pour interpréter tous les personnages de son film. Ces contraintes, loin de les brider, décuplent au contraire leur créativité et agissent comme déclencheurs d'inspiration.

Historiquement, il est intéressant de noter que ce sont les scientifiques, au XVII^e siècle, qui, les premiers, se sont penchés sur le phénomène ludique, persuadés à l'instar de Leibniz, inventeur du calcul intégral, qu'il fallait étudier les jeux tels qu'ils se pratiquent, « *Car les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux... Le jeu offre un lieu où s'exprime librement l'intelligence, où l'esprit, libéré de la contrainte du besoin, travaille librement et pour le seul plaisir...* »

Du côté des artistes, l'un des plus ludiques d'entre eux, l'écrivain George Perec, auteur de « La vie mode d'emploi », évoque l'importance du jeu :

« Il faut se fixer une règle pour créer. Le jeu est une ouverture sur l'imaginaire, mais il doit obéir à une règle. Toute l'activité ludique dans l'écriture est fondamentale. Je crois que la règle fonctionne comme un focaliseur... »

Récits de découvertes ou de travaux d'artistes sont rapportés, tels les principes d'Archimède ou de Newton ou les travaux de Ronsard, Perec ou encore Mozart (Jeu de dés musical).

En sortant, le visiteur est invité à s'interroger sur :

Et si jouer était aussi de l'art ?

« Concours de dominos où les pièces dégringolent les unes après les autres dans une parfaite exécution et autres compétitions de cerfs-volants magnifiques : parfois, le jeu sort de son cadre pour rejoindre des sommets artistiques. »

Jouer... et défier ?

Envie de sensations fortes, de défis, entrez à présent dans l'arène... L'arène, lieu de tous les défis, espace clos où l'homme se mesure à lui-même, aux autres, aux dieux et au sort...

Se défier soi-même et aux autres, défier symboliquement le pouvoir et le sort et jusqu'à remettre en cause les lois de la nature et prétendre à l'invincibilité, au dédoublement, à l'ubiquité, à la capacité de changer le cours de l'histoire... Avec le jeu-défi, le joueur goûte aux plaisirs d'une certaine toute-puissance, à condition qu'il ose prendre le risque... d'entrer dans le jeu.

Le défi à soi-même, aux autres et au pouvoir, c'est jouer... et défier le quotidien

Prenez une partie de Monopoly, par exemple, à chaque nouvelle partie, vous cherchez à vous améliorer, à vous dépasser, à être plus fort que dans le réel... C'est le défi à soi-même. Dans une partie à plusieurs, un match de football par exemple les possibilités sont multiples : dans le cas où l'on bat l'équipe adverse, on devient plus que soi-même et l'on conforte l'image que l'on a de soi-même. Enfin, certains jeux se préoccupent presque exclusivement de défier le pouvoir, au moins sous sa forme symbolique : c'est le cas des jeux de parcours inventés dans l'Égypte pharaonique (qui marquent le début de l'histoire des jeux de table) et des échecs où l'objectif est bien d'atteindre le roi. Mais c'est également le cas de nombreux jeux de travestissements qui permettent le temps d'une partie de bousculer l'ordre établi en toute impunité.

Jouer... et défier le hasard

Jouer sa fortune à pile ou face, confier au hasard la possibilité de voir son destin transformé d'un coup de dé... autant d'attitudes qui font du joueur un être irrationnel se moquant des lois de la probabilité et s'accordant au contraire le pouvoir magique d'être choisi par la chance. « On peut toujours rêver d'être riche » disent les joueurs de loto.

Un interactif permet au visiteur de mettre en relation des situations de jeu et le défi dans lequel se projette le joueur.

En sortant, le visiteur est invité à s'interroger sur :

Et si on défiait dans la vraie vie comme au jeu ?

« Quelles seraient les sanctions, dans la vie réelle, si l'on se permettait de se comporter comme dans le jeu ? »

Jouer... et s'enrichir ?

Enfin, le visiteur parcourt de grands livres qui évoquent tous les apports du jeu à la société...

Le jeu revêt une telle importance pour les individus qu'il relève du champ social et même sociétal. La production d'activités ludiques ou de supports de jeux n'épargne aucune société, aucune civilisation. Mais le jeu est également l'enjeu de débats moraux : libre, gratuit, défiant éventuellement le pouvoir, il peut en effet menacer l'ordre socio-économique et moral, surtout dans une société productiviste. À moins qu'il ne soit considéré comme une soupape permettant le rêve...

Premier acte :

Le jeu, reflet des sociétés...

À chaque époque, à chaque société, ses propres jeux

Depuis les débuts de la civilisation écrite, quelques grandes familles de jeux de société sont apparues par vagues successives. Reflétant la vision du monde et l'organisation sociale des communautés où elles sont nées, chacune se superpose aux précédentes et continue à prospérer sous une forme contemporaine.

Le visiteur replonge quelques millénaires en arrière et découvre dans des vitrines les grandes familles de jeux qui ont marqué les civilisations.

Leçon d'histoire :

- Il y a 6 000 ans, les premiers jeux de hasard. Trouvés en Europe centrale, les premiers instruments de jeux de hasard connus sont des osselets...
- Il y a 5 000 ans, les jeux de parcours (déplacer des pions sur un plateau au hasard de jets de dés) inventés par les Égyptiens, sont l'ancêtre du jeu de l'oie ou du backgammon.
- En 500 av J-C, les jeux d'affrontement ou prendre le pouvoir par la force nés dans la Grèce antique, sont à l'origine du jeu de dames actuel.
- Vers 500 : le jeu d'échecs ou la domination stratégique. Né en Inde, ce jeu est très représentatif des sociétés féodales où la victoire s'obtient par la mort du roi.
- Vers 1370, les cartes à jouer se développent grâce à l'imprimerie.
- Vers 1750, l'Etat s'empare des loteries.
- Dans les années 1930, les jeux en boîte envahissent le commerce.
- Dans les années 1970, les jeux vidéo s'inspirent des nouvelles technologies.

Les itinérances du « Roi des jeux » : le jeu d'échecs

Le jeu d'échecs, apparu en Inde au v^e siècle, a subi au fil des siècles beaucoup d'évolutions, au fur et à mesure qu'il surgissait sur l'échiquier du monde. De la Perse au monde arabe, de l'Extrême-Orient au monde occidental, chaque époque, chaque civilisation, en fonction de ses représentations, de ses organisations sociales, s'est appropriée et a modifié les règles du jeu.

Zoom sur les jeux vidéo

Depuis quelques décennies émerge une nouvelle forme de jeux liée aux nouvelles technologies. Les jeux vidéo, véritable phénomène ? Le visiteur pourra le décrypter...

Deuxième acte :

Le jeu et l'argent

Faites sauter la banque ! Ou peut-on gagner aux jeux de hasard ?

Qui n'a jamais rêvé de gagner au loto ou à la roulette... Malheureusement, pas de solution miracle... La répartition des gains s'appuie sur des lois statistiques qui favorisent toujours les organisateurs...

Allez, essayez tout de même !

Connaissez-vous vos chances de gagner à la roulette ou aux machines à sous ?

Ce bandit-manchot donnera la réponse... Toute machine à sous est programmée pour redistribuer aux gagnants 85 % au minimum et jusqu'à 92 % pour les plus attrayantes, uniquement si le joueur mise à chaque fois le maximum.

Toujours gagnant ou l'économie du jeu

Quelles sont les dépenses des ménages affectées au jeu ? Quels sont les montants collectés ? Qu'en fait le collecteur ?...

Interdits, en principe, depuis 1836, les jeux se sont considérablement développés en France à la faveur de dérogations accordées au PMU, aux casinos, à la Loterie nationale devenue Française des Jeux... Un secteur en pleine mutation avec l'évolution du droit, le

développement technologique (jeux en ligne), l'expansion du marché des loisirs. Les concepts de jeux se diversifient, le comportement des joueurs se modifie et les flux financiers augmentent.

Exemples de quelques chiffres qui seront donnés au public :

— *En 2000, le chiffre d'affaires de tous les jeux d'argent s'élevait, en France, à 23,4 milliards d'euros, plus important que celui de la SNCF.*

— *En 2000, les jeux faisaient vivre directement plus de 80 000 personnes, soit un peu moins que le Groupe Danone, mais plus qu'Usinor.*

En sortant, le visiteur est invité à s'interroger sur :

Et si la société n'était qu'un jeu ?

« La société peut-elle être considérée comme un jeu, avec ses règles, ses temps et ses pions ? »

PETIT PLUS : Un espace consacré aux jeux pratiqués dans le nord complète la thématique en montrant combien ces jeux de la Grenouille ou de La Puce contribuent à la sociabilité locale.

Jouer... et se perdre ? Jouer... et tromper ?

Au détour du parcours, deux « héros » du jeu viendront saluer le visiteur à leur manière. En effet, comment parler du jeu sans évoquer le tricheur et le malade du jeu qui nourrissent l'imaginaire des romanciers, cinéastes... même si ceux-ci sont en fait hors-jeu...

Le ludopathe

Le visiteur est invité à répondre à un test, inspiré d'un questionnaire réel utilisé dans les consultations médicales spécialisées, sur ses risques personnels de dépendance au jeu. Avez-vous déjà joué plus longtemps que vous ne l'aviez prévu ? Ressentez-vous une tension ou une excitation croissante avant de jouer ? Pendant l'année écoulée, avez-vous joué ou parié de l'argent, jamais, moins d'une fois par semaine, une fois ou plus par semaine ? Avez-vous déjà menti à vos proches sur l'ampleur réelle de vos habitudes de jeu ?...

La ludopathie est reconnue officiellement comme une maladie depuis 1980. Ne serait-ce qu'en France, des cliniques se proposant de la soigner commencent à se développer. L'enfermement dans lequel sombre les joueurs obsessionnels et joueurs pathologiques en branchant leurs consoles vidéo ou en entrant sur un champ de course n'est pas propre au jeu. Ce phénomène s'inscrit dans la plupart des processus de dépendance. Ce personnage singulier et fascinant qu'est le ludopathe possède une caractéristique majeure : il n'est plus un joueur puisqu'il a oublié ou perdu une des règles essentielles du jeu, la liberté.

Le tricheur

Place aux images... De la fameuse « partie de cartes » de Pagnol où un tricheur démasqué s'emporte « Si l'on ne peut plus tricher avec ses amis, ce n'est pas la peine de jouer aux cartes ! », à la flamboyante histoire réelle de Patrick de Moutis qui a bien failli ruiner le PMU dans les années 60, en passant par le faux bureau de courses de « L'Arnaque » ou les ruses plus ou moins élégantes déployées par le héros de « Mémoires d'un tricheur » de Sacha Guitry... Toutes les façons de tricher sont représentées.

Ah le tricheur ! Que serait le jeu s'il n'existait pas ? Pourtant, comme le ludopathe, le tricheur peut être considéré comme « hors jeu ». Pas pour avoir perdu sa liberté, mais pour supprimer la composante d'incertitude du jeu. En effet, que ce soit en trafiquant les règles ou en développant une agilité proche de la prestidigitation, seul ou s'alliant à d'autres, il torpille le jeu. Avec lui, un seul objectif : être le gagnant !

Entretiens avec...

Jean-Marie LHÔTE, historien des jeux.

Ancien Directeur de la Maison de la Culture d'Amiens, où il a organisé bon nombre d'expositions, notamment sur le jeu, Jean-Marie LHÔTE poursuit aujourd'hui plus que jamais ses études sur l'histoire des jeux.

« Comprendre comment les grandes familles de jeux accompagnent l'évolution des sociétés, telle est ma recherche depuis que je me suis intéressé à la symbolique des images des cartes à jouer, c'était dans les années 60 » explique Jean-Marie LHÔTE.

Et il s'y connaît en histoire des jeux. Savez-vous que les premiers jeux de société, avec plateaux, pions et instruments de tirage au sort, sont apparus, il y a 5 000 ans, en Égypte en annonçant notre backgammon ; la Grèce invente des jeux de guerre analogues aux dames ; l'Inde et la Perse sont le berceau du jeu d'échecs cultivé par la féodalité du Moyen Âge ; la bourgeoisie européenne s'empare des jeux de cartes avant la grande vague des loteries à partir du XVIII^e siècle.

En ce moment, il travaille sur l'apparition des premiers recueils de règles du jeu, au XVII^e siècle. *« Étudier l'évolution des règles des jeux, c'est aussi chercher à comprendre comment la société démocratique cherche ses propres règles »* avoue-t-il.

C'est au XVII^e siècle également que le jeu attire l'attention des mathématiciens qui découvrent dans l'analyse des jeux de dés les sources du calcul des probabilités.

« À l'occasion de « À vous de jouer ! », nous espérons que le public viendra découvrir les multiples formes du jeu et pourra comprendre comment l'homme s'est construit par le jeu : homme jeu et homme enjeu. Voilà les objectifs que nous nous sommes fixés avec les responsables du Forum des Sciences. »

Monsieur LHÔTE, quel est l'avenir des jeux, leur histoire est-elle un éternel recommencement ? *« Face à la permanence des jeux de hasard et à l'explosion universelle des loteries aujourd'hui, nous n'avons jamais eu autant d'inventeurs de jeux de société, tandis que ludothèques et maisons de jeux développent leur action pour promouvoir les valeurs portées par le jeu : observation des règles, convivialité et respect de l'autre, imagination contrôlée. La nouvelle famille de jeux en devenir résultera peut-être de la pratique des jeux en réseau sur internet, accompagnant la nouvelle société globalisée. Le jeu est loin d'avoir dit son dernier mot. »*

Les travaux de Jean-Marie LHÔTE sur les jeux forment la matière d'un ouvrage monumental « Histoire des jeux de société », Flammarion 1994 et d'un « Dictionnaire des jeux de société », Flammarion 1996.

Martine BOUSQUET, psychosociologue

Martine BOUSQUET, docteur d'état en sciences humaines et psychosociologue, s'est spécialisée dans l'étude du phénomène ludique. Elle a préparé et animé des jeux de rôles dans le cadre de formation d'adultes et a publié : « Théorie et pratique ludiques », Economica 1984. D'emblée elle souligne que le mot JEU prête à confusion car il connote tout à la fois LE jeu, c'est-à-dire un état d'esprit ludique (play en anglais) et UN jeu (game en anglais) et qu'un jeu n'est jeu que s'il est joué dans un esprit ludique. Elle nous donne sa définition du jeu : « *Le jeu c'est l'état d'esprit dans lequel on développera une activité, physique ou mentale, spontanée, gratuite, libre, autosatisfaisante car n'ayant d'autre but qu'elle même* ».

Martine BOUSQUET a contribué à l'exposition « À vous de jouer ! » en définissant le jeu et l'aptitude à jouer. Toute activité peut être abordée dans un esprit ludique et, réciproquement, aucune activité, aucun objet – y compris un jouet – n'assure automatiquement le jeu. Jeux et jouets sont des « pièges à ludique », des déclencheurs de cette envie de jeu – tant biologique que socioculturelle – qui engage toute la personne. Selon elle, ces moments de jeu authentique nous délivrent pour un bref instant des contingences de la vie et sont les seuls vrais moments de liberté de l'homme.

En parallèle

En parallèle à l'exposition « À vous de jouer ! », plusieurs animations sont proposées, pour encore plus de plaisir :

À partir du 27 mars

Fini de jouer !

— Atelier multimédia à partir de 9 ans – 1 h 30 – sur réservation

Les nouvelles technologies proposent-elles de nouveaux jeux ? Ou ne mènent-elles qu'à une nouvelle mise en forme de jeux déjà connus ?

Le principe :

Constituer un jeu et obtenir 9 éléments pour pouvoir jouer.

Pour obtenir un ou plusieurs éléments (il en existe 9), l'utilisateur aura la possibilité par le jeu ou la recherche d'informations sur un site pré-sélectionné, de répondre à une question. Un système d'auto-évaluation permettra de garder en mémoire la bonne réponse et de passer à un autre élément. À la fin de l'animation, en fonction du nombre d'éléments obtenus, l'utilisateur pourra tenter sa chance au jeu.

Le 8 avril, à 19 h

Les jeux qui racontent le monde

— Conférence – entrée libre

Avec Jean-Marie LHÔTE, historien des jeux

« Si on ne peut plus tricher avec ses amis, ce n'est plus la peine de jouer aux cartes ! » disait Marius dans le film de Marcel Pagnol. On le comprend ! Le jeu est d'abord un plaisir et la tricherie un piment pour certains quand le hasard est trop ingrat... Mais à quel jeu joue Marius ? Quelles sont ces figures sur les cartes, et sur les tarots ? Quand sont-elles apparues ? D'où viennent-elles ? Quels jeux existaient avant les cartes ? ... Jean-Marie LHÔTE, historien des jeux, racontera les jeux qui ont offert bonheurs et malheurs à des générations de joueurs, au fil des siècles et sur tous les continents. C'est à leur image que se succèdent sociétés et civilisations. Un voyage dans le temps riche de surprises, à la découverte de l'univers des jeux....

Le 8 mai, de 14 h à 21 h 30 et le 9 mai, de 14 h à 19 h

Un week-end pour jouer

— Événement gratuit pour tous à partir de 3 ans

Le Forum des Sciences propose un week-end entier pour se consacrer au plaisir de jouer. Des ateliers, du théâtre, de la musique mettront à l'épreuve notre capacité à faire jeu de tout ce que la vie nous propose.

Jeux de mots, avec les élèves du **Lycée Queneau** qui présenteront des textes littéraires dont les auteurs ont manipulé et tordu la langue. Jeux de mots avec des ateliers de jeux d'écriture. Jeux de mots toujours avec **Dire-Lire** qui racontera aux plus jeunes des histoires qui tordent le cou aux mots. Jeux gustatifs avec le **chef Simon** qui nous aidera à nous interroger sur les goûts, les apparences et les couleurs. Jeux d'hier, d'aujourd'hui ou de demain avec **Wellouëj** qui animera des jeux traditionnels du Nord de la France, **Lille aux échecs** qui présentera des grands classiques comme les échecs ou les dames, ou **Permis de jouer** qui aidera le public à inventer des jeux à partir d'objets de récupération. Jeux de la vie, de l'amour et du hasard avec le **Théâtre de l'aventure** qui fera de l'improvisation théâtrale, **Laurent Petit** qui donnera une lecture loufoque mais certainement très pertinente de l'exposition « À vous de jouer ! », et avec **Patrick** qui fera des déclarations d'amour en alexandrin. Jeux musicaux, enfin, avec **Frédéric Lejunter** qui a inventé des machines infernales qui produisent de la musique en étant régies par les lois du hasard.

Le 10 juillet, à la nuit tombée

The Game

— cinéma en plein air – accès libre

Projection en plein air d'un film de David Fincher (EU – 1997) avec Michael Douglas et Sean Penn, dans le cadre du Festival Cinésites

Nicolas Van Orton (Michael Douglas) est un homme d'affaires avisé, habitué aux succès, qui gère avec la même précision ses relations et ses investissements. Sa vie parfaitement organisée va pourtant se trouver bouleversée lorsque son frère Conrad lui fait un étrange cadeau d'anniversaire : THE GAME. Cette partie n'obéit à aucune règle.

Une exposition conçue par...

Le Forum des Sciences

Ouvert depuis décembre 1996, le Forum des Sciences poursuit et développe ses actions auprès du grand public : développer le plaisir de découvrir les sciences, rétablir des liens entre les différentes disciplines scientifiques et la culture, susciter débat et réflexion sur les grands sujets contemporains et développer enfin des actions sur l'ensemble de la Région... La volonté affichée par le centre est d'intégrer les sciences et les techniques à la culture d'aujourd'hui et aider le public à effectuer les choix technologiques qui conditionnent l'avenir de la société. Le Forum des Sciences renouvelle régulièrement les thèmes abordés (tous les 6 mois à 1 an) et propose une multitude d'approches pour susciter l'intérêt de publics très différents, adultes ou enfants. Soucieux également de maintenir et développer ses produits itinérants, le Forum des Sciences conçoit et fait circuler expositions, malles de livres ou planétarium, en France et à l'étranger.

La politique d'expositions du Forum des Sciences

Les expositions se donnent pour objectif de traiter le sujet sous différents axes : elles permettent d'acquérir des connaissances de base (fondamentales), des connaissances plus appliquées (techniques) et enfin de présenter les enjeux sociétaux de la problématique. Enfin, d'un point de vue formel, elles s'engagent à recourir à une diversité de supports muséographiques, permettant ainsi à tous les visiteurs de trouver le support qui leur convient. Bien sûr, les supports sont à chaque fois adaptés au message à faire passer.

Ces expositions conçues par le Forum des Sciences sont destinées à être diffusées. Structures culturelles, centres de culture scientifique, mairies... en région, en France ou à l'étranger, peuvent être amenés à les présenter pour leur propre public.

« À vous de jouer ! » s'inscrit dans ce contexte.

Le Forum des Sciences s'est associé au Département du Rhône - Muséum et à Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture, pour réaliser cette exposition qui sera ensuite présentée au Muséum à Lyon dès octobre 2004.

Le Département du Rhône - Muséum

Promouvoir la Culture

Le Département du Rhône mène une politique très ambitieuse dans le domaine culturel : sa volonté est de permettre l'accès à la culture au plus grand nombre quel que soit le lieu d'habitation ou l'origine sociale.

Disposant d'un ensemble de musées parmi les plus importants de France, il s'est fortement investi depuis ces dernières années dans une proposition muséale claire et pertinente en regroupant ses établissements sous deux pôles :

— **le Pôle Archéologique**, retraçant le passé gallo-romain du département,
— **le Pôle Sciences et Sociétés**, réparti en 4 lieux développant des vocations complémentaires adaptées aux enjeux du XXI^e siècle : Le Muséum est ainsi regroupé avec le Domaine de Lacroix-Laval et le Centre de Conservation et d'Études des Collections et préfigure dès aujourd'hui le futur Musée des Confluences dont l'ouverture est annoncée pour fin 2007.

Au Muséum de nouvelles orientations ont été prises depuis l'année 2000 pour rendre les espaces d'expositions encore plus attractifs, vivants et interactifs.

Malgré la fermeture, par sécurité pour le public, des salles abritant les collections d'Histoire Naturelle, le Muséum poursuit son devoir d'instruction avec un programme d'expositions ouvert aux questionnements sur la société.

Un large éventail d'activités culturelles est également proposé dans le prolongement de chaque exposition pour approfondir la connaissance d'un thème particulier ou découvrir comment d'autres formes de culture peuvent s'inspirer et créer à partir d'un sujet commun. Ainsi s'alternent conférences et débats, parcours dansé et théâtre, projections et lectures au cours de rendez-vous plébiscités par un public de plus en plus large avide de nouvelles expériences culturelles.

La plupart des expositions présentées au Muséum sont coproduites avec d'autres structures culturelles comme le Parc de la Villette à Paris (Expo Mali), le Centre Culturel Contemporain de Barcelone (Expo Harem), le Musée Brousseau de Québec (Expo Inuit), le Musée de l'Homme à Paris et aujourd'hui le Forum des Sciences de Villeneuve d'Ascq. Ces expositions, présentées chacune dans deux villes au moins, développent ainsi le nombre de leurs visiteurs tout en partageant leur coût de réalisation. Des partenaires privés, généralement d'audience nationale, apportent également leur caution technique aux propos de chaque exposition ou s'engagent financièrement à soutenir sa production.

Le Musée des Confluences, situé au point de jonction du Rhône et de la Saône au sud de l'agglomération lyonnaise, développe, en collaboration avec l'ensemble des milieux scientifiques, culturels, industriels et pédagogiques une nouvelle approche de la science : mise en relief de son importance dans la vie de l'homme et dans son environnement biologique et culturel. Construit par le cabinet d'architectes autrichiens Coop Himmelb(l)au, ce nouveau bâtiment abritera 10 expositions présentées en permanence à partir de 2007. Tout en favorisant une nouvelle lecture des collections du Muséum, ce projet culturel, novateur et ambitieux, symbolise la volonté du Département du Rhône de répondre aux attentes du XXI^e siècle.

Pôle Sciences et Sociétés, 10 rue Boileau, 69006 Lyon. Tél 04 72 69 05 00
www.rhone.fr / www.museum-lyon.org

Lille 2004 - Capitale Européenne de la Culture

6 décembre 2003 : Lille est désormais Capitale Européenne de la Culture. Ce projet, nous l'avons préparé avec nos partenaires : institutions et collectivités, acteurs culturels et artistes, entreprises mais aussi avec tous les habitants de nos villes. Cette année, nous l'avons voulue à l'image de notre histoire et de nos ambitions solidaires et généreuses. Le territoire a été étendu à toute la région Nord-Pas de Calais y compris dans cette dimension transfrontalière que nous voulons partager avec nos voisins de Belgique, de Grande-Bretagne et jusqu'à nos amis de Gênes pour que Lille 2004 soit la plus européenne des capitales culturelles.

Lille2004 incarne notre attachement collectif à nos racines : un patrimoine flamboyant et une puissance industrielle forgés au cours des siècles qui ont structuré notre région. Paradoxalement celle-ci est souvent perçue en noir et blanc. Elle retrouve aujourd'hui les couleurs franches qui ont fait sa richesse patrimoniale et sa diversité à l'image de ses populations métissées. Témoin de cette vitalité et de ses traditions, la fête, symbole de partage et de fraternité, rythme toute l'année, depuis la Saint-Nicolas jusqu'à la braderie de septembre. Témoin de cette volonté de tous : une nouvelle façon de créer, ensemble. Qu'il s'agisse des rencontres entre habitants et artistes, de l'accueil des plus jeunes créateurs, des programmes de la Cité Idéale conçus dans les établissements scolaires, des projets longuement mûris dans nos quartiers ou de la mobilisation des Ambassadeurs de Lille 2004, ce sont nos villes tout entières qui s'engagent dans de nouvelles dynamiques.

Lille 2004 est aussi une magnifique occasion pour se projeter dans le futur. Les métamorphoses renouvellent notre perception du quotidien. Leur modernité prend corps dans des villes qui en ont tiré profit pour réhabiliter et magnifier édifices et espaces publics. Les maisons Folie, installées dans des bâtiments emblématiques rénovés, permettent de révéler de nouvelles tendances artistiques. Les Mondes Parallèles nous transportent à la rencontre d'artistes de toutes origines et des cultures les plus lointaines.

Ainsi s'inscrit notre ouverture sur le monde, la vitalité et la modernité de Lille et de toute notre eurorégion pour longtemps. C'est là notre pari, celui que nous souhaitons partager, une année durant, avec vous. Vivons-la ensemble. Qu'elle nous remplisse de bonheurs multiples.

Martine Aubry
Maire de Lille
Présidente de Lille 2004

Lille 2004 – 105 Centre Euralille – 59777 Euralille
03 28 52 20 04 – www.lille2004.com

Avec la participation de :

La Cité des sciences et de l'industrie

Promouvoir la Culture Scientifique et Technique

La Cité des sciences et de l'industrie a pour mission de rendre accessible à tous les publics le développement des sciences, des techniques et du savoir-faire industriel et participe à leur diffusion en régions et à l'étranger.

Lieu d'expositions et de spectacles, lieu de ressources documentaires, espace de conférences, la Cité s'efforce de faire découvrir la science au plus grand nombre.

Ses domaines d'activités :

— ***Expositions et spectacles*** : répartis sur 30 000 m², les expositions permanentes et temporaires consacrées aux sujets scientifiques, techniques et industriels font de la Cité des sciences et de l'industrie, située dans le nord-Est parisien, le plus grand musée scientifique européen. Les enfants y trouvent aussi leur compte avec les expositions, adaptées aux 3-12 ans, de la Cité des enfants.

La Cité propose également des spectacles à la Géode (écran de 1000 m²), au planétarium (le plus grand en France), au Cinaxe (salle de spectacle mobile) et dans trois salles de cinéma dont une en relief.

— ***Lieu de ressources documentaires***

La médiathèque, première bibliothèque multimédia française et première médiathèque scientifique européenne, est structurée en quatre grands pôles thématiques : sciences et société, vivant et environnement, sciences exactes et industries, enfance.

Trois espaces de services situés dans la médiathèque complètent son offre :

— la cyber-base permet aux publics d'accéder aux technologies de l'information et de la communication ;

— la cité des métiers réunit onze partenaires spécialistes de la vie professionnelle. Elle permet de guider chacun dans sa recherche de formation, d'orientation, d'emploi, de création d'activité ;

— la cité de la santé répond, sans rendez-vous ni formalités, à toutes les questions sur les maladies, la prévention et les droits des malades.

— Espace de conférences

Ouverts à tous en accès libre, les « Carrefours du savoir », proposés par le collège de la Cité, programment des séries de cours, conférences, séminaires et débats sur les connaissances fondamentales et les développements les plus récents des sciences et techniques. Une bonne partie d'entre eux est relayée par le site Internet de la Cité : www.cite-sciences.fr

— Diffusion hors les murs de la culture scientifique et technique

A la suite du conseil des ministres du 25 février dernier qui a adopté un plan national pour la diffusion de la culture scientifique et technique, la Cité va doubler en deux ans le budget qu'elle consacrait à son action régionale. Cela lui permettra **d'amplifier la production d'outils spécifiques**, utilisables par les régions : une exposition sur deux présentée à la Cité sera mise à leur disposition, au lieu d'une sur trois actuellement. *Jeux sur je* est un bon exemple de ce type d'expositions. La Cité va développer une nouvelle gamme d'expositions légères, seule ou en coproduction, et propose dès maintenant des dossiers d'actualité scientifique sous forme de DVD-Rom.

Elle va également accentuer la **mise à la disposition des régions de sa capacité d'expertise et de formation** : en particulier sa médiathèque aidera les bibliothèques territoriales par la formation de professeurs, la mise en ligne de bibliographies sélectives. Elle continuera à encadrer, par exemple, la création des cités des métiers et à former les animateurs des nouvelles cyberbases.

Elle assurera enfin **une fonction d'impulsion et de coordination de la culture scientifique, technique et industrielle** à laquelle un portail de site Internet sera consacré. La Cité, en liaison avec l'ensemble des acteurs du champ, apportera sa contribution à la conception et à l'animation de ce portail.

Cité des sciences et de l'industrie – 30, avenue Corentin Cariou
75930 Paris cedex 19 – www.cite-sciences.fr



Le Centre d'Histoire Locale de Tourcoing

Le Musée d'Histoire de Tourcoing s'est installé en 1989 dans les locaux de l'ancienne Chambre de Commerce, un édifice de style néoflamand construit entre 1903 et 1906. Ce musée du patrimoine tourquennois est l'héritier de plusieurs collections : le Musée du Brouetteux, le Musée du Carillon, une partie du Musée du Trésor de Saint Christophe. Il présente un ensemble d'œuvres relevant de l'archéologie, de l'histoire de l'art et de l'ethnologie. Un plateau de 400 m² permet de mettre en scène 4 à 5 expositions temporaires par an, toutes ont en commun l'histoire de Tourcoing et de la région du Nord (de l'apothicaire au pharmacien ; les pompiers ; photos d'hier ; le mouton ; la laine ; jeux et jouets ; hôtels de ville ; trésors en Flandres ; sorcières et diableries ; images de la Franche Foire ; le chocolat ; le tabac. Le Musée d'Histoire a engagé une active politique de préservation des témoignages d'activités, métiers et boutiques spécifiquement urbains en cours de disparition. Les scolaires, accueillis dans le cadre de visites guidées, représentent le tiers de ses visiteurs. Le Musée gère également le service archéologique de la ville, ainsi que le Musée du Carillon (le clocher du XVI^e siècle de l'Église Saint Christophe abrite maintenant un musée campanaire).

Centre d'Histoire Locale – 11 bis, place Charles & Albert Roussel – Tourcoing

Tél 03 20 57 55 24

Wellouëj

Wellouëj : Fondée en 1997 par de jeunes passionnés de jeu, cette association installée à Lille au cœur de Wazemmes bat la campagne pour nous permettre de découvrir un monde ludique. Elle récupère et restaure les jeux anciens du Nord-Pas de Calais et d'ailleurs et propose différentes interventions pour tous les types de publics. Au travers de ses différentes actions, elle entend tout à la fois contribuer à retisser le lien social (notamment entre les générations) et œuvrer à la compréhension des cultures du monde. Elle développe l'accès à la culture ludique pour tous, participe à la sauvegarde d'un patrimoine et se dote d'un centre de ressource afin de favoriser la mise en place de projet pour faire reconnaître les aspects socioculturels et éducatifs du jeu.

Wellouëj – 51, rue Colbert – Lille

Tél 03 28 36 88 13

Pratique

Le Forum des Sciences propose :

Tarifs individuels

Tarif réduit accordé aux demandeurs d'emploi, bénéficiaires du RMI, personnes de moins de 18 ans, étudiants, familles nombreuses, invalides, carte émotion, carte Ziva.

Billets simples

Une activité (Plateau, Planétarium ou Espace multimédia) :

4,5 €. Tarif réduit : 4 €

Tarifs groupes

Tarif accordé aux groupes de plus 15 personnes

Billets simples

Une activité (Plateau, Planétarium ou Espace multimédia) : 3,5 €

Le Forum des Sciences est gratuit pour tous chaque premier dimanche du mois.

Des formules d'abonnement sont possibles pour accéder à tous les espaces du Forum.

Horaires

en période scolaire

- Les mardis, jeudis et vendredis de 8 h 45 à 18 h
- Les mercredis de 8 h 45 à 19 h
- Les samedis, dimanches et jours fériés de 14 h à 19 h

pendant les vacances scolaires

- Du mardi au vendredi de 8 h 45 à 19 h
- Les samedis, dimanches et jours fériés de 14 h à 19 h

Contact Information / Réservation : 03 20 19 36 36

Site web : <http://www.forum-des-sciences.tm.fr>

Contact presse : Cabinet Alquier : 03 20 20 62 70

Centre Régional de Promotion de la Culture Scientifique,
Technique et Industrielle - ALIAS



Informations / réservations

1 place de l'Hôtel de Ville F-59650 Villeneuve d'Ascq

téléphone 03 20 19 36 36 télécopie 03 20 19 36 37

www.forum-des-sciences.tm.fr

Le Centre Régional de Promotion de la Culture Scientifique Technique et Industrielle - ALIAS bénéficie des soutiens de la Région Nord - Pas de Calais, du Ministère de l'Éducation Nationale, de la Recherche et de la Technologie (DRB1, DRRT), du Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC), de la Communauté Européenne (FEDER, INTERREG III), de la Ville de Villeneuve d'Ascq, de Lille Métropole - Communauté Urbaine et du Conseil Général du Nord.