

# LE LAB'OH

VIENS JOUER AVEC TES IDÉES !



DOSSIER DE PRESSE

Communiqué de presse – Septembre 2016

## Avec le LAB'OH, la créativité s'installe au cœur du Vaisseau !

La créativité au programme d'un centre de culture scientifique et technique, c'est une première ! Oser, essayer, chercher, creuser, construire et détruire, faire et refaire, se tromper, recommencer, réussir, s'arrêter et reprendre...

Pour sa nouvelle saison, à partir du 27 septembre, le Vaisseau, consacre 400 m<sup>2</sup> à la stimulation de l'intelligence créative chez les enfants et les adultes qui les accompagnent, stimulée par une scénographie vitaminée ! Le LAB'OH ? 10 expériences à réaliser seul ou à plusieurs, un espace central pour des défis collectifs, des boîtes à défis pour se lancer dans des aventures créatives et un espace de détente et de réflexion où les adultes vont s'informer, s'interroger et sans doute révéler ou redécouvrir leur capacité créative.

Créatif, imaginatif ? Le défi a d'abord été relevé par le personnel du Vaisseau. Le LAB'OH c'est du « fait maison ».

## Déjà 2 millions de visiteurs au Vaisseau

Depuis son ouverture en 2005, le Vaisseau a accueilli plus de 2 millions de visiteurs avec une année 2015 record (193 000 visiteurs).

Destiné aux enfants et jeunes de 3 à 15 ans, il propose en permanence une centaine d'éléments interactifs sur 2 500 m<sup>2</sup> d'exposition, un jardin pédagogique de 5 000 m<sup>2</sup> et une programmation faite de spectacles, films 3D, ateliers, animations, stages, conférences juniors, grands rendez-vous...

### Contact presse

Federica FORTE

Anne Samson communications

[federica@annesamson.com](mailto:federica@annesamson.com)

01 40 36 84 40

# Sommaire

**3 questions à Frédéric BIERRY, Président du Conseil  
Départemental du Bas-Rhin – Page 3**

**La créativité, thématique de la rentrée du Vaisseau ! – Page 4**

**Le nouvel espace et ses éléments – Page 7**

**Une scénographie vitaminée, qui stimule la créativité du visiteur –  
Page 11**

**Des outils pour aller plus loin – Page 13**

**Autour de l'exposition – Page 14**

**Le Vaisseau – Page 18**

**Informations pratiques – Page 21**

***Le château du Haut-Koenigsbourg et la Bibliothèque  
Départementale du Bas-Rhin : visites insolites et la parole à vos  
oreilles ! – Page 22***

Prêt à relever le défi ?  
Bereit für eine knifflige Aufgabe?



Prends une boîte et à table !  
Schnapp dir einen Kasten und ab an den Tisch!

# 3 questions à Frédéric Bierry

Président du Conseil Départemental du Bas-Rhin

## **En septembre prochain, le Vaisseau ouvre un nouvel espace... le LAB'OH !**

Je suis très fier de ce nouvel espace. En octobre dernier, j'ai pris la difficile décision d'arrêter les expositions temporaires annuelles au Vaisseau, que je trouvais trop coûteuses. Je demande à toutes les directions du Département de faire des efforts, il faut que le Vaisseau en fasse également. J'ai donc demandé à l'équipe du Vaisseau de réfléchir à une autre typologie d'offre, innovante, allant plus loin dans le vivre-ensemble, à budget maîtrisé. L'équipement est riche de 10 ans d'expérience, les activités pédagogiques développées par l'équipe ont déjà largement fait leurs preuves. Et aujourd'hui, cette même équipe prouve qu'elle est capable de relever de nouveaux défis et de les décliner en expérimentations pour ses visiteurs. C'est le premier pas vers la créativité. Le projet est en rupture par rapport aux précédents en invitant le visiteur à s'immerger dans une expérience individuelle et collective de créativité. Ils sont pleinement au rendez-vous que je leur avais fixé !

## **Pouvez-vous en dire plus sur le propos de cet espace ?**

L'objectif que s'est fixé le Vaisseau est de faire prendre conscience à chaque visiteur de son potentiel créatif. Objets détournés, matériaux de récupération, tout est bon pour révéler son talent. L'objet le plus simple, à l'image du trombone, peut cacher un potentiel créatif. La seule limite à la créativité est celle imposée par l'imagination de chacun. Imaginer, agir, réagir, co-agir, expliquer, argumenter, co-construire, tels sont les maître-mots de ce nouvel espace. Au-delà des dizaines d'expériences proposées, se trouve une grande table centrale permettant à nos visiteurs de relever collectivement des défis. Tous les ingrédients sont en place pour instaurer un nouveau rapport avec le public.

## **La créativité dans un centre de science, ce n'est pas commun...**

Peut-être mais elle est nécessaire, y compris à toute démarche scientifique. En un sens, la créativité sert la science. La thématique est donc tout à fait légitime. C'est un concept qui met en avant le lien social -qui m'est cher- il encourage le « faire ensemble » et l'esprit d'équipe. La créativité est valorisante et source de satisfaction lorsqu'un objectif est atteint, qu'il soit individuel ou collectif. Elle est devenue un phénomène de société. J'en veux pour preuve les nombreux sites de partage d'expériences qui se développent sur Internet, les ateliers participatifs et autres *fablabs* qui se créent partout pour partager des ressources et des savoir-faire.

# La créativité, thématique de la rentrée du Vaisseau !

## Vous avez dit créativité ?

Valeur ? État d'esprit ? Capacité ? La créativité est une notion riche et complexe. Depuis toujours, cette aptitude a permis à l'Homme de s'adapter à son environnement et à ses changements qui s'imposent à lui, en modifiant sa perception du monde. Nous retiendrons la définition du psychologue américain Joy P. Guilford, qui l'a décrite dans les années 50 comme « une étrange composante de l'intelligence qui permet de résoudre les problèmes en sortant des rails ». Et en plus de paraître étrange, elle aurait même tendance à nous devenir presque étrangère en grandissant.

Étrangère... au point où, pour l'expliquer, il est plus aisé de procéder par la négative. NON, la créativité, ce n'est pas (ou pas seulement) un talent artistique, une intelligence supérieure, un don fantaisiste ou une capacité extraordinaire qui va révolutionner le monde. Et NON, la créativité ne concerne pas qu'un petit groupe d'élites. Car le Vaisseau vous l'annonce haut et fort :

**JE SUIS, TU ES, NOUS SOMMES TOUS CRÉATIFS !**

Cette affirmation est encore plus vraie chez l'enfant, car la créativité est une composante essentielle de son développement. Face à un obstacle, il met en place ses propres solutions et acquiert ainsi confiance et autonomie, de précieux atouts pour la vie.

La créativité est dès lors essentielle à tout âge : elle est cette capacité formidable qui permet à chacun de créer SA solution face à une situation ou un problème du quotidien. Pas de bonne ou de mauvaise réponse, c'est le chemin de pensée qui compte. Et si la créativité n'a pas pour vocation de changer le monde, elle en change notre perception.



*Du fait main ...*



## Pourquoi aborder la créativité, au Vaisseau ?

La créativité n'est pas réservée aux activités dites créatives : on peut être créatif dans n'importe quel domaine, y compris les sciences ! Parmi les nombreuses motivations qui ont guidé l'équipe vers cette thématique :

- Une école qui change : à l'heure où les connaissances sont disponibles en un clic, le développement de compétences transversales est primordial et la créativité en est une essentielle !
- Un monde qui change : les enfants que nous formons aujourd'hui exerceront des métiers qui, pour beaucoup... n'existent pas encore ! Ils devront être capables de s'adapter au changement, d'inventer, d'innover dans leur domaine.

Depuis plus de 10 ans, le Vaisseau n'a eu de cesse d'inciter les visiteurs à prendre les commandes de leurs découvertes. Manipuler pour comprendre, jouer pour apprendre, penser avec les mains pour s'appropriier physiquement un phénomène scientifique. Le projet repose depuis l'origine sur l'engagement des visiteurs, sur le pari d'une expérience proactive et vivante. Un engagement soutenu et accompagné par la présence d'animateurs scientifiques et d'intervenants extérieurs.

Le Lab'Oh est donc, à la fois, l'aboutissement de dix années d'expériences et de mises en pratique mais aussi le début d'une histoire. Fidèle à la mission du Vaisseau d'éveil et de découverte du monde, ce nouveau lieu invite à cultiver sa créativité, voire à la réveiller. Pensé et conçu par l'équipe du Vaisseau, le Lab'Oh ouvre des portes et fait tomber quelques barrières pour libérer le créatif qui sommeille en chacun de nous. Place à l'effervescence, au bouillonnement et à l'abondance d'idées !



*Testé par toute l'équipe !*



## **Merci à nos contributeurs !**

### **Philippe Brasseur**

*Auteur des « graines de créativité » au Vaisseau, animateur de la conférence « L'école un lieu de créativité » au Vaisseau, contributeur du document d'accompagnement du LAB'OH pour les enseignants et des formations liées.*

Auteur et illustrateur de plusieurs livres sur la créativité, ancien publicitaire et éditeur jeunesse, il est depuis 2002 formateur et consultant en créativité. Il développe avec passion la « souplesse mentale » dans des mondes aussi variés que l'entreprise, l'école ou le domaine socio-culturel.

### **Maud Besançon**

*Contributeur à l'expo LAB'OH*

Maître de Conférences à l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense (Paris X). Ses recherches menées au laboratoire CHArt-UPON concernent la créativité (son évaluation, son développement; plus particulièrement chez les enfants) et le haut potentiel créatif. Elle a notamment écrit "le développement de l'enfant. Evaluation et développement" et a participé à la création de la batterie de test d'Evaluation du Potentiel Créatif (EPoC). Elle est par ailleurs psychologue en libéral.

# Le nouvel espace et ses éléments

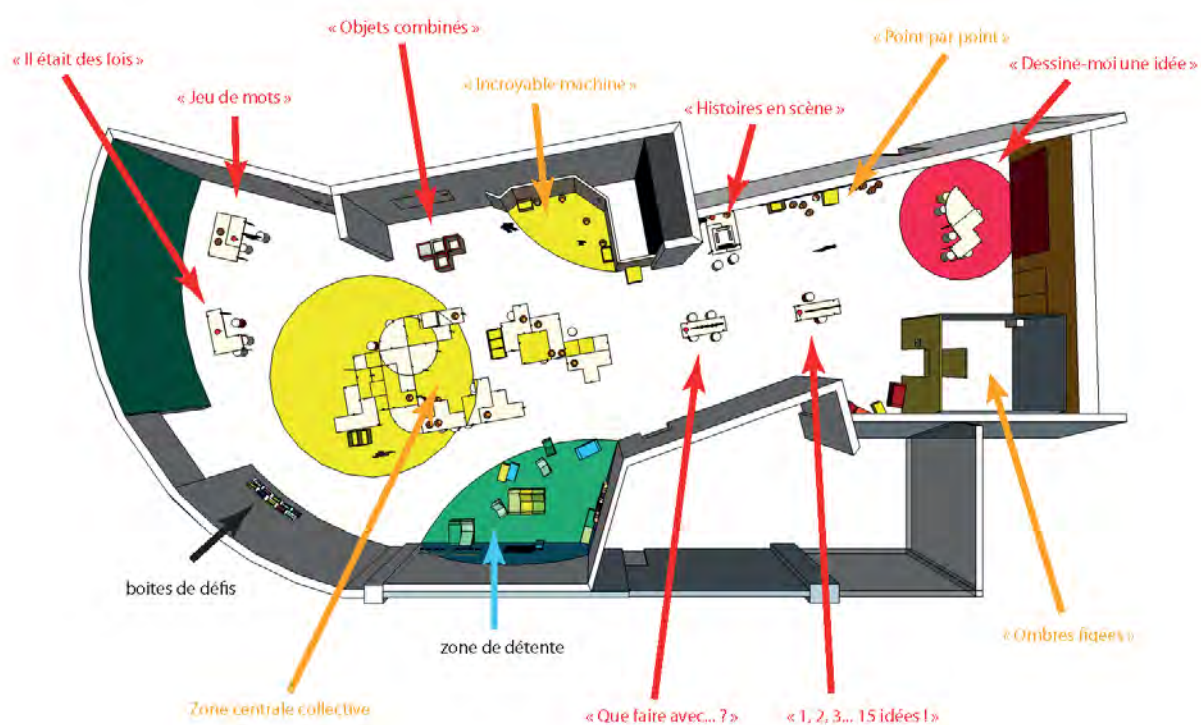
A partir du 27 septembre 2016, 400 m<sup>2</sup> sont dédiés à la créativité au Vaisseau : c'est le nouvel espace « le LAB'OH ! ».

Ici, le visiteur peut alterner, à son rythme, entre manipulations individuelles ou à réaliser à 2 ou 3 (marquage rouge), ou espaces plus ouverts à expérimenter à plusieurs (marquage jaune). Le parcours se dessine donc au gré de ses envies...

Oser, essayer, chercher, creuser, construire et détruire, faire et refaire, se tromper, recommencer, réussir, s'arrêter et reprendre... L'objectif n'est pas de trouver LA bonne réponse mais plutôt de tracer, tout seul ou à plusieurs, d'INNOMBRABLES chemins.

La grande majorité des manipulations ont été pensées pour être physiquement accessibles à partir de 6 ans, certaines s'adressant plus spécifiquement à un public lecteur. Les plus petits peuvent cependant participer et adapter les activités selon leurs capacités et leurs envies. Quant aux plus âgés, ils seront parfois surpris par les capacités créatives des plus jeunes... et les leurs !

Plan de l'espace Lab'Oh





## **Des expériences à réaliser, seul ou à plusieurs, pour renouer avec sa créativité**

### Incroyables machines

Une cloison perforée de 9 mètres, une multitude de tourillons à placer et à déplacer à l'infini, des corniches, des rails, des tuyaux en PVC ou en carton. L'objectif est de construire son circuit sur un support vertical et de faire circuler une balle d'un point A à un point B. Exploiter la pente, ajuster les écarts, associer différents circuits. Au visiteur d'imaginer ses propres techniques et les évolutions possibles. L'enfant essaie, échoue, recommence et tire profit de ses expériences pour résoudre une problématique de façon créative.

### Ombres figées

Ici, le corps devient outil de créativité. Placé devant un mur phosphorescent de 3 mètres, le visiteur actionne un flash puissant et fixe ainsi, derrière lui, l'ombre de sa silhouette à un instant T. En renouvelant plusieurs fois l'opération avec des positions différentes, les silhouettes se superposent, créant ainsi un tableau unique ! Œuvre d'art éphémère, les empreintes ne restent visibles qu'une petite minute sur la surface phosphorescente. Être conscient de son corps, de l'espace, du regard des autres, avoir confiance en soi et dans les autres : l'expression corporelle est pleinement porteuse de créativité.



### Point par point

Pixelart ? Pointillisme ? Mosaïque ? Sur plus de 4 mètres de cloison noire perforée, les enfants placent, où bon leur semble, des bâtonnets fluorescents de 4 couleurs différentes. Les bâtonnets s'illuminent au contact de lampes UV placées à l'arrière du panneau, composant ainsi des motifs lumineux. Ici, les œuvres individuelles cohabitent et donnent naissance à une fresque collective. L'un dessine un palmier, l'autre un soleil, l'ensemble composant une superbe carte postale.

### Dessine-moi une idée !

Détourner pour mieux créer... en voilà une idée ! Le Vaisseau met à disposition des visiteurs des feuilles de papier sur lesquelles un objet du quotidien a été photocopié (pince à linge, paire de ciseaux, etc.). Muni d'un simple crayon, l'enfant (ou l'adulte) doit compléter ce dessin et proposer sa propre interprétation. La pince à linge devient un animal, les ciseaux une paire de lunettes. Une fois terminée, la création rejoint les autres dessins sur le tableau collectif, décoré d'un fabuleux crayon géant. Partir d'une représentation connue, s'en détacher, se sentir libre et oser inventer, se nourrir d'autres idées, et finalement, créer ensemble !

### Jeu de mots

Le visiteur dispose d'une centaine de kaplas sur lesquels des mots sont gravés, en français et en allemand. L'idée est littéralement de « construire » des expressions, des phrases ou des petits textes, en alignant les kaplas ou en réalisant des installations plus sophistiquées en volume. L'activité s'adresse à un public lecteur, mais nul doute que les enfants non-lecteurs trouveront, sans problème, une utilisation créative à ces plaquettes de bois !

### Objets combinés

Comment passer d'une composition en 3D à une œuvre en 2D ou comment se jouer des points de vue ? En installant différents objets de diverses formes sur un plateau rétroéclairé, l'enfant découvre son œuvre grâce à une caméra placée en contre-plongée à l'intérieur du mobilier. Celle-ci ne reproduit que les formes qui sont en contact avec la surface. Résultat : un tableau géométrique et coloré, une mosaïque insolite qui s'affiche aux côtés des multiples créations des autres visiteurs. Cette manipulation, qui joue sur les perceptions et incite à penser autrement, est accessible sur trois hauteurs de tables différentes, pour s'adapter à tous les âges.

### 1, 2, 3... 15 idées !

Voici un exercice à faire seul ou en duo, à la maison ou au Vaisseau ! Le principe : le joueur dispose de quelques minutes pour faire marcher son imagination et donner vie à des paires de lignes parallèles. Une poubelle, une canne à pêche, un pot de fleurs, une autoroute, etc. Toutes les idées sont bonnes et les mauvaises réponses n'existent pas. Ici c'est la quantité qui prime, pas la qualité. Les participants ajoutent leurs éléments graphiques sur une surface transparente, de manière à favoriser l'échange et le partage. Quelques principes de base : oser, se lancer, se lâcher, inventer, oublier son idée précédente et en proposer d'autres, se faire confiance pour débrider son potentiel créatif.

### Que faire avec... ?

Il s'agit ici d'imaginer, dans un temps limité, de multiples usages originaux à partir d'un objet du quotidien comme un trombone, une pince à linge, un bout de ficelle, etc. Cette manipulation s'inspire du test de Guilford, un test emblématique de la pensée créative qui montre que la créativité a tendance à diminuer avec le temps et que les plus jeunes sont souvent les plus performants. Moins sensible aux regards des autres et moins « formaté » par les convenances, l'enfant déride le parent et l'aide à se libérer de ses appréhensions. Défis, compétition d'idées, réflexion personnelle, les visiteurs établissent leurs propres règles du jeu et créent leurs propres univers créatifs.

### Histoires en scène

Parce que la création est (aussi) source d'émotions ! Ici, le visiteur est invité à fabriquer son décor et ses personnages, à partir de pièces géométriques, aimantées sur leurs tranches, qu'il peut assembler à l'infini. Sur le principe du théâtre d'ombres, dans un castelet rétroéclairé, l'enfant peut ensuite présenter son spectacle à ses parents ou à ses amis. Créer, imaginer, partager sa création, « Histoires en scène » propose au visiteur de produire et de se produire.

Ce  
matin ...

Heute  
Morgen ...

### Il était des fois

Voici un jeu de cartes pas tout à fait comme les autres... Le visiteur dispose de plusieurs éléments d'histoire, d'un début et d'une fin. À lui de composer le récit de son choix. À partir des mêmes composantes, l'histoire peut prendre divers chemins, selon l'inspiration de son créateur. D'actions en surprises, les cartes s'enchaînent de façon logique ou loufoque, créant des histoires uniques à chaque partie ! Créer à partir de contraintes, composer, improviser, s'adapter, s'amuser... c'est aussi cela, la créativité !



## Un espace central, pour collaborer et échanger

Au cœur du Lab'Oh, l'espace central peut accueillir une trentaine de personnes. Cette zone de défis collectifs se veut foisonnante et en perpétuel mouvement. A l'aide de briques, de pailles en plastique ou de planchettes, le visiteur construit des objets selon ses inspirations.

Des boîtes à défis sont également disponibles pour ceux qui souhaitent se lancer dans une aventure créative. Le principe ? Des boîtes représentant trois thématiques : « réflexion », « performance », « utopie » dans lesquelles figurent un défi clairement énoncé. Le visiteur peut ainsi, s'il choisit un défi réflexion, participer à une réaction en chaîne en utilisant le matériel à disposition sur la table et collectif, additionné de celui, plus original, proposé dans la boîte.

Et aussi : la boîte blanche ! Une boîte sans classification, correspondant à une « carte blanche » laissée à l'un de nos partenaires. Le visiteur peut ainsi découvrir un défi nouveau au fil du temps et se laisser surprendre.

# Une scénographie vitaminée, qui stimule la créativité du visiteur

Bien plus qu'une exposition, le Lab'Oh se veut avant tout une véritable aire d'exploration. Couleurs, mobilier, déco, etc. Chaque détail compte et contribue à accompagner le visiteur dans la découverte de sa propre créativité... tout en se nourrissant de celle des autres.

## **Sobriété et modularité : induire que tout est à construire**

Un décor épuré, des détails subtilement travaillés, des créations poétiques aux lignes effilées. La scénographie cherche à tout à prix à éviter la surcharge visuelle pour laisser toute latitude à la créativité du visiteur. La toile est loin d'être blanche, car le visiteur est accompagné dans sa découverte par des signaux induits (agencement des îlots, couleurs, ambiances, etc.). Mais rien ne vient parasiter le cheminement créatif de l'explorateur, qui doit avant tout se focaliser sur la découverte de ses surprenantes facultés et de ses insoupçonnables compétences.

Il revient aussi au visiteur de se construire l'univers qui lui convient le mieux pour ce qu'il a à faire. Les tables sont démontables, encastrables et légères pour offrir une modularité sans limite. Les éléments de construction sont transportables dans tout l'espace et associables à souhait (ou presque). Les consignes sont là (inscrites sur les cartels en forme d'ampoule qui symbolise la naissance d'une idée) mais rien n'empêche le visiteur de les détourner ou de se les approprier.

## **Créativité individuelle et collective : des couleurs simples pour créer des espaces de confort et de confiance**

Jaune, rouge, bleu : les trois couleurs primaires constituent la base de la créativité chromatique. En effet, en les associant, on peut créer une infinité de nuances. L'équipe du Vaisseau a donc misé sur l'association de ces trois coloris vifs, saturés et contrastés pour instaurer une ambiance vitaminée, qui stimule la créativité du visiteur. Le code couleur est simple : jaune pour les espaces collectifs, rouge pour les espaces plus intimistes, bleu pour l'espace de détente.

## **Des objets de tous les jours, détournés et inspirants : montrer que la créativité est omniprésente, au quotidien**

Luminaires, rangements et mobiliers sont à la fois malins, simples et insolites : ces objets, pour certains « made in Vaisseau », sont 100 % créatifs, pratiques et esthétiques. Des seaux de rangement encastrés dans des tables-puzzles, un arbre-étagère, des caissons-trépieds-tabourets, etc. L'atmosphère ambiante incite à proposer des choses nouvelles. Elle suggère aussi que la créativité n'existe pas qu'au Vaisseau mais qu'elle se vit au quotidien.

## **Différentes postures pour briser les convenances : se remettre en question et varier les points de vue**

À même le sol, sur une table à hauteur d'enfant, sur une table de hauteur classique ou debout, les manipulations s'adressent à tous et chacun peut se les approprier en fonction de sa taille et de son confort. Et pour les plus exigeants et les plus audacieux, des caissons de rangement peuvent encore apporter une nouvelle dimension aux différentes manipulations, en faisant office de table, de tabouret ou de trépied. Plus que jamais, les visiteurs créent leur propre expérience.

## La scénographe du nouvel espace

### Lisa SARACENI

Après un BTS en design d'espace, Lisa se forme en scénographie à l'Académie des Beaux-Arts de Florence, puis à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Son diplôme en poche, elle réalise différentes scénographies de théâtre et d'exposition. Elle rejoint l'équipe du Vaisseau en 2011 et travaille sur l'exposition annuelle *Face au vent*. Depuis, elle a participé à différentes installations artistiques, notamment au Danemark pour le collectif Hotel Pro Forma, et divers projets de médiation. Elle reprend ici sa fonction de scénographe pour développer *Le Lab'oh*, nouvel espace du Vaisseau.



## Des outils pour aller plus loin

**Suis-je créatif ? Est-on plus créatif à plusieurs ? Comment naissent les idées ? La créativité, à quoi ça sert ? La créativité, ça s'apprend ? Autant de questions qui ne seront pas laissées sans réponse !**

### Les « graines de créativité »

Ces cinq questions présentes sur les murs du Lab'Oh constituent le terreau d'une réflexion, riche et fertile. Découvrez-y nos réponses (ou amorces de réponses....) !

### Un espace de détente et de réflexion

Agréable cocon de tranquillité pour les parents (et adultes en général) en quête de calme et d'informations utiles, l'espace détente est un espace à part, en rupture avec les choix chromatiques alentours. Au cœur de ce petit nid d'un bleu profond, le port du casque anti-bruit est conseillé, si l'on veut s'isoler (du moins phoniquement) de l'enthousiasme ambiant. Son emplacement permet aussi de garder un œil (et le bon) sur ses bambins, grâce à une vue quasi-panoramique sur Le Lab'Oh.

Ici on s'informe et on s'interroge sur la créativité, on prend du recul et on se nourrit de quelques lectures, à l'ombre de l'arbre de la connaissance. Les fauteuils se composent de différents éléments à assembler soi-même. On pourra se créer une assise adaptée à la lecture et piocher dans l'arbre à livres, un ouvrage plus ou moins pointu, autour du thème de la créativité. On pourra aussi se construire un petit nid bien douillet pour visionner une vidéo réalisée en stop motion. Elle retrace en 2 minutes les aventures d'un enfant qui doit faire preuve de créativité pour résoudre les problèmes qui se présentent à lui, dans différents contextes. Une jolie réalisation, signée par les Ateliers Vagabonds (Jules Gyömörey), qui aborde avec subtilité et poésie de nombreuses facettes de la créativité.

# Autour de l'exposition

## La programmation culturelle

L'échange, le partage sont essentiels dans un espace comme le LAB'OH. Et les animateurs concepteurs du Vaisseau sont les premiers investis !

A ne pas manquer :

### LAB'OH, OUVRE-TOI !

*Samedi 1er et dimanche 2 octobre 2016, pour tous.*

Un week-end conçu pour vous révéler les 1001 merveilles du LAB'OH : animations originales, super défis à relever tout seul ou à plusieurs, histoires à inventer... ces deux journées permettront aux visiteurs de collaborer ou de se défier, à condition -dans les deux cas- de mettre la main à la pâte.

### FÊTE DE LA SCIENCE

*Pour tous, entrée libre du 14 au 16 octobre de 10 à 18h*

Samedi et dimanche, le Vaisseau propose une programmation spécifique pour tenter de comprendre comment la science façonne notre avenir. Parmi les animations proposées : les machines volantes ! A partir d'un simple objet, les visiteurs devront redoubler d'ingéniosité pour le transformer en véritable objet volant : ce qui est léger vole-t-il vraiment ?

### IN SITU LAB (en partenariat avec le Lycée Le Corbusier)

*1 à 2 fois par mois d'octobre 2016 à juin 2017, pour tous.*

Tout au long de l'année scolaire, sept étudiants en design vous proposent de tester périodiquement des prototypes de dispositifs interactifs imaginés dans le cadre de leurs travaux d'étude et de recherche. Les visiteurs, en leur qualité d'usagers-experts, se retrouvent ainsi directement impliqués dans une démarche créative, jouant un rôle actif dans les processus de conception en cours de développement.

## La créativité et l'école

*« La créativité est une compétence transversale qui se situe au cœur de l'apprentissage. A l'école, on passe ainsi à un enseignement centré sur l'enfant comme individu. Il s'agit d'amener l'enfant à se réaliser, de former des individus souples mentalement, capables de s'adapter au changement mais aussi capables d'inventer, d'innover dans leur futur domaine. La pédagogie de développement de la pensée créative va s'appuyer sur plusieurs caractéristiques : la fluidité (comment amener l'enfant à produire beaucoup d'idées ?), l'originalité (comment stimuler ses idées personnelles, éloignées du lieu commun ?), la flexibilité (l'enfant varie-t-il ses idées ou ses approches, sait-il « sortir des rails » ?) l'élaboration (est-il capable de développer, élargir, embellir une idée ?). Pour les enseignants et les enfants, le Lab'Oh s'annonce comme un outil, ou plutôt comme une boîte à outils idéale pour révéler, développer, construire la pensée créative. »*

Philippe Brasseur

A ne pas manquer :

## L'ECOLE, UN LIEU DE CREATIVITE

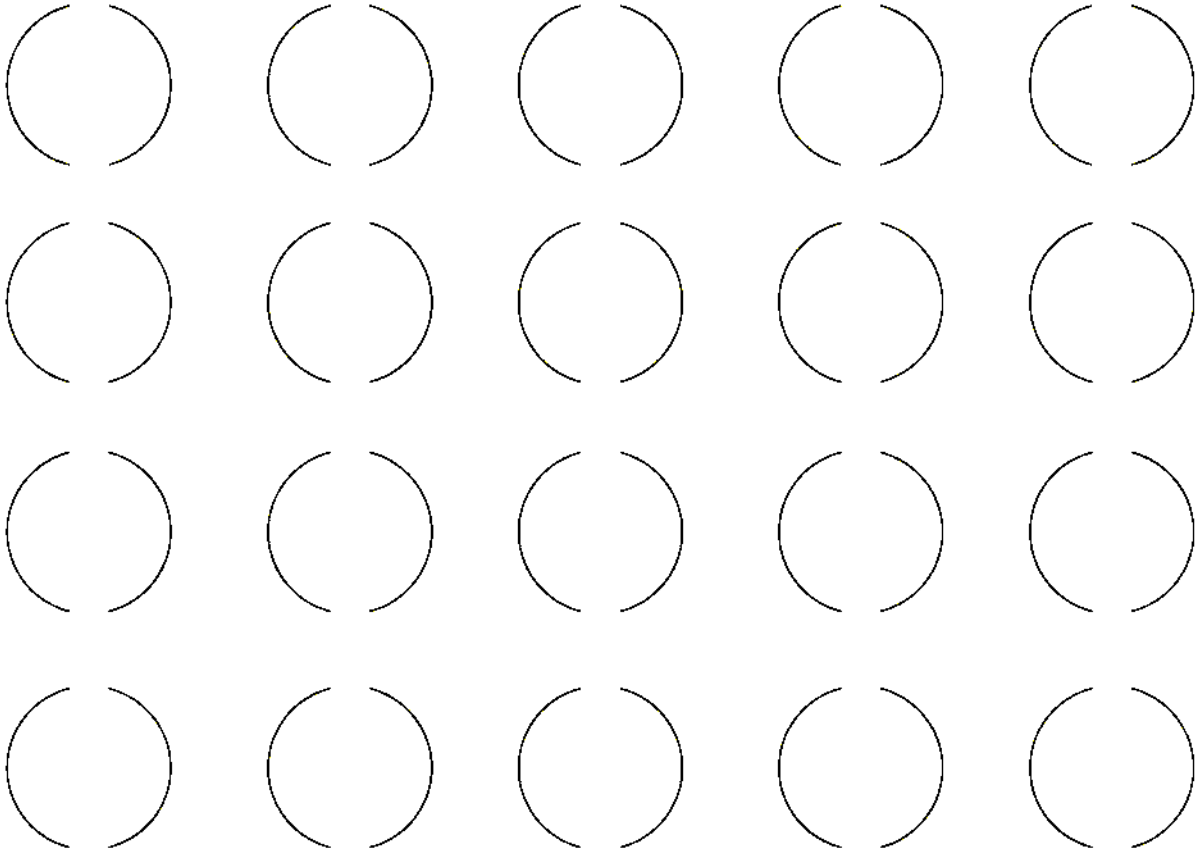
*Conférence réservée aux enseignants, sur inscription, mercredi 5 octobre  
Par Philippe Brasseur*



## Testez votre créativité !

Le test de la forme incomplète

Donnez-vous 5 minutes pour compléter un maximum de formes suivantes



### L'usage alternatif

Imaginez, en deux minutes, autant d'utilisations possibles à un objet. Ici, un peigne. Oubliez tout ce que vous en savez et imaginez simplement toutes les utilités que vous pourriez lui trouver.



Handwriting practice lines consisting of solid top and bottom lines with a dashed middle line. There are 10 such lines provided for writing.

# Le Vaisseau

Destiné aux enfants et jeunes de 3 à 15 ans, le Vaisseau invite par le jeu et l'action à la découverte des sciences et techniques et, plus généralement, du monde qui nous entoure. Il est un lieu pour apprendre mais aussi se distraire où l'enfant est amené à manipuler, comparer, s'interroger à son rythme et selon ses propres centres d'intérêts.



À travers six espaces thématiques, les visiteurs, peuvent en apprendre plus sur le corps humain, les animaux, l'eau, la construction, les mathématiques ou encore la vie du jardin. Une programmation culturelle riche et sans cesse renouvelée vient compléter l'offre : ateliers, expositions temporaires, animations, projections, spectacles...

Le concept du Vaisseau repose sur une idée simple : les enfants s'intéressent plus aux sciences si elles sont présentées de manière ludique. Ainsi, différents moyens de médiation scientifique sont utilisés afin de permettre au visiteur de trouver celui qui lui convient.

## Ses valeurs

### ✚ APPRENDRE EN S'AMUSANT

Le Vaisseau donne aux enfants l'occasion de développer leur curiosité pour les sciences et techniques par une approche ludique : jeux, manipulations, actions, créations, expériences. Le Vaisseau épaulé les enseignants et les parents dans leur mission éducative et peut susciter des vocations scientifiques et techniques.

### ✚ CO-ÉDUCER ET PARTAGER

Le Vaisseau favorise la découverte et l'échange entre les générations : enfants, parents, grands-parents. Toute la famille est la bienvenue ! Chacun apprend à sa manière et peut partager ses découvertes avec les personnes qui l'accompagnent.

### ✚ OUVRIR SUR D'AUTRES CULTURES

Les animations et les outils pédagogiques sont adaptés aux programmes scolaires français et allemands. Grâce aux panneaux explicatifs en trois langues – français, allemand, anglais – mais aussi au caractère intuitif de ses éléments, le Vaisseau est également accessible aux visiteurs parlant d'autres langues.

### ✚ AGIR EN FAVEUR DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Les dispositifs prévus vont au-delà des prescriptions du label « Tourisme et handicap », obtenu par le Vaisseau. Le Vaisseau se doit d'être ouvert à tous. Le bâtiment, le jardin et les expositions sont ainsi accessibles aux personnes en situation de handicap moteur et 60% des éléments interactifs le sont à toutes les formes de handicap, physique ou sensoriel. Le Vaisseau cherche également à sensibiliser les plus jeunes au handicap, en leur donnant la possibilité de se mettre dans la peau d'une personne à mobilité réduite ou d'une personne mal voyante à travers le parcours d'obstacles ou encore le parcours dans le noir.

## **RESPECTER L'ENVIRONNEMENT**

La construction et la gestion du bâtiment du Vaisseau répond à des critères écologiques. Le rôle du Vaisseau est aussi de sensibiliser les enfants à la protection de leur environnement grâce notamment au jardin pédagogique zéro pesticide : parcours de découverte, observation de la faune et de la flore...

### **Son histoire**

**1998** – L'Hôtel du Département accueille une exposition de la Cité des Sciences et de l'Industrie. En 2 mois, 10 000 jeunes s'y pressent. Le conseil Départemental du Bas-Rhin identifie le besoin de doter le département d'une équipe scientifique.

**2000** – Le projet est proposé de façon officielle aux élus qui donnent leur appui et mandatent Guy-Dominique Kennel, Vice-Président du conseil Départemental, pour le mener à bien.

**2003** – La première pierre est posée en octobre, sur un terrain de 18 000 m<sup>2</sup>. Le projet prend corps et devient « Le Vaisseau » grâce à l'imagination des enfants de la colonie Wangenbourg.

**2005** – Le Vaisseau ouvre ses portes le 22 février. Tout est prêt pour que, en classe ou en famille, les enfants puissent venir à l'abordage d'un lieu original où l'on peut jouer, apprendre, comprendre, s'émerveiller.

**2006** – Le Vaisseau est reconnu comme équipement de référence et d'excellence national pour le public enfant et adolescent par la Cité des Sciences et de l'Industrie.

**2010** – Le Vaisseau accueille son 1 000 000<sup>e</sup> visiteur.

L'espace « Je fabrique » est renouvelé.

**2011** – Renouvellement de l'espace « Être humains ».

**2014** – Le 6 novembre, le Vaisseau ouvre ses portes après deux mois de travaux : restructuration des espaces accueil, boutique, billetterie, nouveaux espaces d'exposition sur l'eau et les animaux

**2015** – Le Vaisseau fête ses 10 ans

2016 - Le Vaisseau accueille son **2 000 000<sup>e</sup> visiteur**.

### **Le Vaisseau en chiffres**

- 193.977 visiteurs en 2015

Dont 1/3 de groupes scolaires

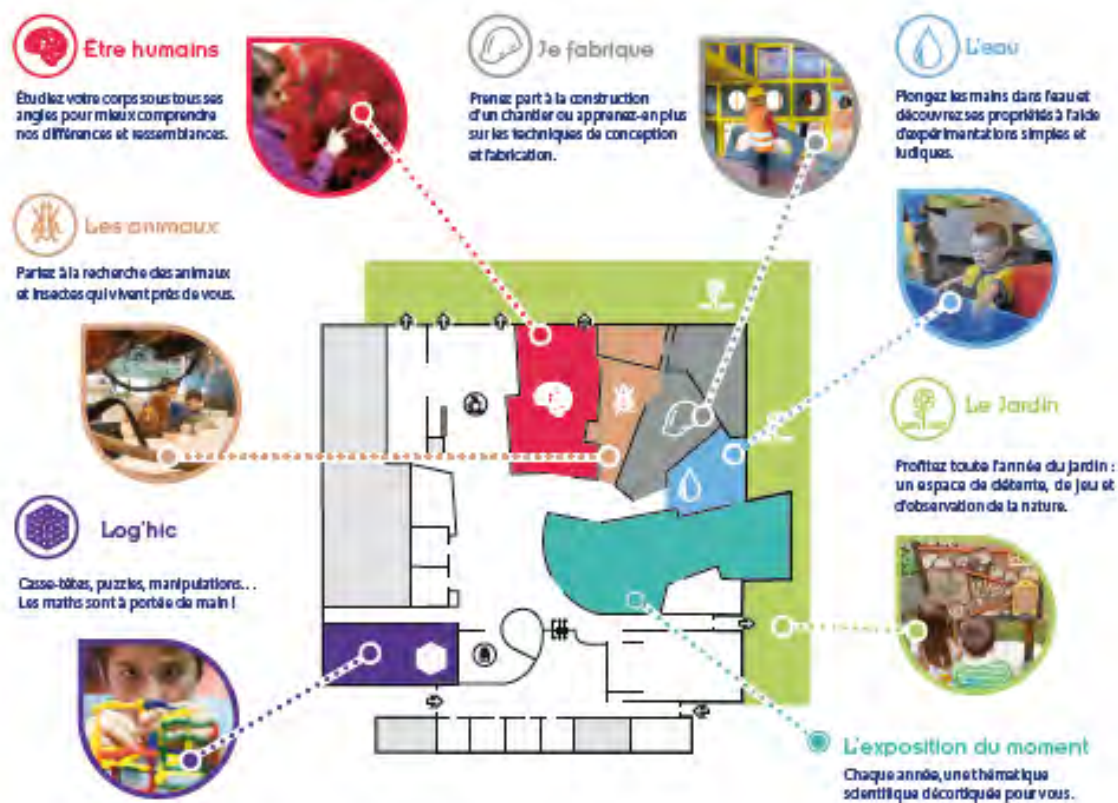
12% de visiteurs allemands

- 600 animations par an
- 2 500m<sup>2</sup> d'exposition et plus de 100 éléments interactifs
- 5 000m<sup>2</sup> de jardin zéro pesticide

## A voir, à faire au Vaisseau

### LES EXPOSITIONS

Le Vaisseau offre aux enfants des espaces d'apprentissage et de compréhension du monde dans lequel ils vivent grâce à plus d'une centaine d'éléments interactifs répartis dans six univers thématiques.



### LA PROGRAMMATION CULTURELLE

Au-delà de ses espaces d'exposition, le Vaisseau propose une programmation culturelle riche et sans cesse renouvelée qui s'appuie sur divers supports de médiation scientifique :

- la médiation humaine : une équipe d'animateurs bilingues propose de nombreuses animations aux visiteurs. Cette présence est complétée par des intervenants extérieurs qui, à l'occasion d'un atelier ou d'un stage sur une journée, proposent des activités encadrées aux enfants, seuls ou avec leurs parents.
- le film 3D : chaque semestre, un nouveau film est proposé aux visiteurs en français ou allemand, dans une salle équipée.
- le spectacle vivant : à chaque vacance scolaire, un spectacle (théâtre, cirque, mime...) aborde avec poésie une thématique scientifique. L'occasion de montrer qu'avec les sciences, on peut raconter de belles histoires.
- les rencontres avec des spécialistes : à l'occasion d'événements comme les conférences « Science à croquer » (8 ans et +) ou la rencontre annuelle « Ose la recherche » (14-16 ans), les jeunes peuvent échanger avec des scientifiques ou spécialistes sur une thématique donnée, ou tout simplement sur leur métier.

# Informations pratiques

Le Lab'Oh

Ouverture le 27 septembre 2016

Public : à partir de 6 ans

Langues : français, allemand

Tarif : compris dans le billet d'entrée du Vaisseau, 8€ adulte / 7€ enfant (3-18 ans)

Tarif réduit : 6€ le samedi / 3€ pour tous à partir de 16h30

Le Vaisseau

1 bis rue Philippe Dollinger / 67100 Strasbourg

BP 67037

03 69 33 26 69

info@levaisseau.com

**www.levaisseau.com**

Coordonnées GPS : Latitude N48.5730° ; Longitude E 7.7716°

Horaires :

Du mardi au dimanche de 10h à 18h

(Dernière entrée à 17h)

Fermeture annuelle : 1<sup>er</sup> janvier, 1<sup>er</sup> mai, 18 et 25 décembre et du 4 au 26 septembre 2016 inclus.

## **Contact presse**

*Pour tout complément d'information, demande de visuels ou interviews, veuillez contacter :*

### **Le Vaisseau**

Olivier Gathy

olivier.gathy@bas-rhin.fr

03 69 33 26 68

### **Anne Samson communications**

Federica Forte

[federica@annesamson.com](mailto:federica@annesamson.com)

01 40 36 84 40

# **Le château du Haut-Koenigsbourg et la Bibliothèque Départementale du Bas-Rhin : visites insolites et la parole à vos oreilles !**

## **Le château du Haut-Koenigsbourg**



*Niché à près de 800 mètres d'altitude, au cœur de la forêt vosgienne, le château du Haut-Koenigsbourg, propriété du Département du Bas-Rhin, domine la célèbre route des vins qui serpente à ses pieds. La forteresse dévoile au grand public toute la richesse du patrimoine alsacien précieusement conservé au sein des majestueux remparts. Chaque année, ce sont plus de 500 000 visiteurs qui franchissent les portes de la forteresse.*

*Construit au 12<sup>e</sup> siècle, le monument a traversé les âges au rythme des destructions et des reconstructions multiples, dont il porte les traces. Château du Moyen Âge, il connaît l'apogée de son développement architectural à la fin du 15<sup>e</sup> siècle. Incendié au 17<sup>e</sup> siècle, en ruines et lieu de randonnées au 19<sup>e</sup> siècle, il est restauré au début du 20<sup>e</sup> siècle pour célébrer la grandeur de Guillaume II, empereur allemand... Le château du Haut-Koenigsbourg fascine par son histoire tumultueuse !*

*Fort de ce riche passé, le château du Haut-Koenigsbourg continue d'écrire son histoire au quotidien ! Monument vivant, il propose tout au long de l'année une programmation culturelle riche et diversifiée. Des contes, des ateliers participatifs, des événements pour les familles, des soirées cinéma, des animations autour de la nature... permettent de (re)découvrir la forteresse sous un visage inhabituel ! Qu'elles soient théâtralisées, thématiques, insolites ou commentées, des visites adaptées à tous dévoilent les secrets du château : de la magnifique cuisine installée par Guillaume II aux rites et coutumes du Moyen Âge, ce sont près de 900 ans d'histoire qui défilent sous les yeux ébahis des visiteurs.*

### **Contact presse**

**Mélanie REISS-WOLFF**

**Responsable communication**

Haut-Koenigsbourg

67600 Orschwiller

Tél : 03 69 33 25 09 – mobile : 06 83 98 98 74

Email : [melanie.reiss@bas-rhin.fr](mailto:melanie.reiss@bas-rhin.fr)

[www.haut-koenigsbourg.fr](http://www.haut-koenigsbourg.fr)

## La Bibliothèque Départementale du Bas-Rhin (BDBR)

Développer le goût de la lecture dans le Bas-Rhin, rendre la lecture, la musique et le cinéma accessibles au plus grand nombre, aider les bibliothèques à être des lieux de vie et évoluer en intégrant les nouveaux usages du numériques, telles sont les missions de la BDBR, qui accompagne et anime **un réseau de 202 bibliothèques** emmenées par 180 salariés et 2200 bénévoles.

Cette année, la BDBR fête ses **70 ans** d'existence. Tout au long de l'année des actions auprès des publics ont été proposées et seront encore proposées au dernier trimestre comme le festival de contes Vos Oreilles Ont La Parole (VOOLP) du 10 au 30 octobre.

**Cette année est une année très spéciale pour le festival « Vos Oreilles Ont la Parole » ! Pour la première fois, le Conseil Départemental du Bas-Rhin porte le festival au travers de la Bibliothèque Départementale.**

Le festival Vos Oreilles Ont La Parole (VOOLP) se déroule dans les bibliothèques et autres lieux culturels dans le Bas-Rhin et dans le Haut-Rhin, en partenariat avec la Direction régionale des Affaires Culturelles (DRAC).

Cette année, **80 spectacles (74 lieux** en Alsace, **32 conteurs**/compagnies) émerveilleront vos yeux et vos oreilles : 59 dans le Bas-Rhin et 21 dans le Haut-Rhin. **La majorité des spectacles sont gratuits.**



La **soirée d'ouverture** aura lieu le 10 octobre 2016 à 19h à l'Hôtel du Département. Cette soirée sera aussi l'occasion de célébrer les 70 ans de la Bibliothèque Départementale du Bas-Rhin (BDBR).

**Confidences sur un banc**, spectacle en déambulation, à partir de 8 ans, avec la Compagnie belge Le lampadaire à 2 bosses.

Retrouvez la BDBR et tout le programme de VOOLP sur [www.bas-rhin.fr/bibliotheque](http://www.bas-rhin.fr/bibliotheque) et [www.facebook.com/festivalvoolp/](https://www.facebook.com/festivalvoolp/)

### Contact presse

Joëlle BUCH

Chargé de communication

Bibliothèque Départementale du Bas-Rhin

67370 Truchtersheim

Tél : 03.69.33.23.68

Email : [joelle.buch@bas-rhin.fr](mailto:joelle.buch@bas-rhin.fr)

[www.bas-rhin.fr/bibliotheque](http://www.bas-rhin.fr/bibliotheque)



**leVaisseau**  
La science en s'amusant  
Wissenschaft macht Spaß

# LE LAB'OH

**DAS**

VIENS JOUER AVEC TES IDÉES ! BRING DEINE IDEEN INS SPIEL!



**leVaisseau**  
La science en s'amusant  
Wissenschaft macht Spaß

CONSEIL DÉPARTEMENTAL  
**BAS-RHIN**

[www.levaisseau.com](http://www.levaisseau.com)

1 bis rue Philippe Dollinger  
F-67100 Strasbourg

