

**ILLUSION ET MAGIE : DÉCOUVRIR LES EXPOSITIONS AUTREMENT**

Ce rendez-vous nocturne inhabituel et gratuit donne à la Cité l'occasion de revêtir ses plus beaux habits de lumière. Et dans cette ambiance exceptionnelle, elle souhaite vous faire partager la magie du lieu. Pour cela, elle a fait appel à une équipe d'artistes-illusionnistes qui sauront par la succession de leurs effets et de leurs animations hautes en couleur vous faire pénétrer à l'intérieur des expositions. Quand la magie et la science cohabitent, elles séduisent les petits comme les grands.

**Mathématiques**

*niv. 1*

Savez-vous qu'une multiplication suivie d'une division peut être à l'origine d'un grand moment de magie ? Avez-vous déjà vu quelqu'un construire un carré magique sur la base du nombre que vous avez choisi ? Êtes-vous sûr de savoir compter jusqu'à 14 ?

**Les sons**

*niv. 1*

Un diapason... un son... une main se referme sur le son... la main s'ouvre... une poignée de pièces de monnaie. Les pièces tintent, raisonnent, voyagent, s'harmonisent dans une symphonie visuelle et sonore.

**Science actualités**

*niv. 1*

Un quotidien à la pointe de l'information ! Découvrez un seul et même journal qui donne naissance à quatre éditions différentes abordant le thème des pilules de la performance...

**L'homme et les gènes**

*niv. 1*

Un voyage magique au cœur de l'ADN. Un discours scientifique et ludique qui intrigue petits et grands.

**Images**

*niv. 1*

Des tours de cartes époustoufflants avec un jeu un peu particulier.

**Énergie**

*niv. 1*

Monsieur 100 000 volts ! La fumée sort de sa bouche et même de ses oreilles ! Il crache des étincelles ! Cet « homme volcan » vous entraîne dans son monde de folie.

**Aéronautique**

*niv. 1*

L'artiste fait de la magie avec des ballons... Il vous le sculpte et vous l'offre.

**Automobile**

*niv. 1*

Ça n'a pas de sens ! Un panneau sens unique indique successivement des directions différentes ! Incompréhensible !

**La serre**

*niv. 1*

Elles ne sortent pas de son chapeau... mais ce magicien fait apparaître des roses, des vraies.

**Espace**

*niv. 1*

Comment aller dans l'espace avec un sachet de thé ? Il est rare qu'un magicien explique son tour. Ce sera l'exception.

**Étoiles et galaxies**

*niv. 2*

Une piste met en scène les neuf planètes. Un visiteur voyage dans notre Système solaire... au gré de son déplacement il se retrouve sur la Terre ! Magique !

**Roches et volcans**

*niv. 2*

Trois coquilles de noix fossilisées + un petit pois et le tour est joué.

**Le verre dans l'Empire romain**

*niv. 2*

Connaissez-vous les nouvelles Noces de Cana ? Quatre verres et une carafe d'eau. Quand on se sert avec la main droite, on obtient de l'eau. Quand on se sert avec la main gauche, on obtient du vin. De quoi y perdre son latin !

**Jeux de lumière**

*niv. 2*

Hitchcock, le maître du suspens suit du regard tous ceux qui passent... Une ombre sur un échiquier semble jouer des tours à tous nos bons sens.



# LA NUIT, DES MUSEES

Samedi 20 mai de 19h30 à 1h du matin

## DES ANIMATIONS THÉMATIQUES AUTOUR DES EXPOSITIONS

### PROCHAINEMENT À LA CITÉ

L'essence  
de Provence :  
plantes, parfums  
et arômes

{22 juin - 7 jan. 2007}

Villette numérique  
{29 sept. - 1<sup>er</sup> oct. 2006}

Observateur du design  
{5 oct. - 7 jan. 2007}

Fête de la science  
{13, 14 et 15 oct. 2006}

Changer d'ère  
{à partir du 17 oct. 2006}

Seuls dans  
l'Univers ?  
{à partir du 14 nov. 2006}

**20h 22h 23h**

#### La revanche des Terriens

Jeu {45 min, 30 pers.} dès 12 ans

Clonage, cryogénie, mythologie... tu sauras, quand l'Empire ou la République tu affronteras.

*RV au Biolabo, niv. 1.*

**21h 22h 23h**

#### Biométrie, donnez votre avis

Débat {45 min, 30 pers.} dès 12 ans

Découvrez des cas concrets d'utilisation de la biométrie et venez en débattre.

*RV dans l'expo «Biométrie: le corps identité», niv. 1.*

**20h30 21h30 22h30**

#### Les déboires de l'eau

Atelier {45 min, 30 pers.} pour tous

Cette eau est-elle bonne à boire ? Observez, manipulez pour devenir un expert de l'eau.

*RV au Géolabo, niv. 2.*

**20h 21h 23h**

#### Verre et couleur

Atelier {45 min, 20 pers.} dès 10 ans

Des réalisations avec papier vitrail et lumière pour imiter le verre.

*RV au Géolabo, niv. 2.*

**20h30 21h30 22h30 23h30**

#### La physique contre-attaque

Démo {45 min, 30 pers.} dès 10 ans

Enfin sur terre, le véritable sabre-laser ! Découvrez-le, assistez à la destruction d'une planète et à la maîtrise de la force.

*RV à la sortie de l'expo «STAR WARS L'EXPO», niv. 2.*

**20h30 22h30 23h30**

#### Balade sous les étoiles

Jeu {45 min, 30 pers.} dès 8 ans

Venez construire une carte du ciel, dessiner le planétaire du jour et apprendre à vous repérer avec les étoiles.

*RV dans l'Astrolabo, niv. 1.*

**20h30 21h30 22h30**

#### La physique énervante

Démo {30 min, 30 pers.} dès 10 ans

Découvrez pourquoi les saucisses éclatent sur la longueur et pourquoi les tartines tombent toujours côté confiture...

*RV au Géolabo, niv. 2.*

**Déambulateur, en continu**

#### Sable magique

Démo {30 min, 10 pers.} dès 8 ans

Cette nuit, le marchand de sable vous tiendra éveillé par ses expériences insolites.