



VISITE

avec des **personnes**
handicapées mentales



Vous visitez la Cité avec des personnes handicapées mentales

Nous avons sélectionné pour vous les activités à ne pas manquer :

- ➔ des expérimentations dans les espaces d'éveil destinés aux enfants de 3 à 12 ans; (pp. 4-7)
- ➔ des visites d'expositions basées sur la manipulation, la polysensorialité, le plaisir et l'émotion; (pp. 8-22)
- ➔ des spectacles audiovisuels (planétarium, films en relief, sur écran géant...). (p. 23)

Pour chacune de ces activités, nous vous indiquons :

- ➔ son emplacement géographique dans la Cité ;
- ➔ une présentation des éléments les plus attrayants ;
- ➔ ses conditions d'accès.

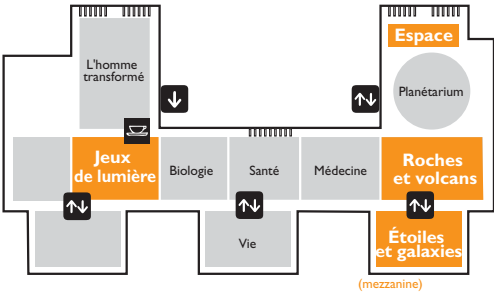
À vous maintenant de composer votre parcours en fonction de votre temps, de votre budget et, bien sûr, de vos centres d'intérêt.

Nous restons à votre disposition pour vous présenter les activités non mentionnées ici, préparer avec vous votre visite, et vous faire bénéficier d'un accueil personnalisé, de visites à la carte, de fiches parcours ou d'animations.

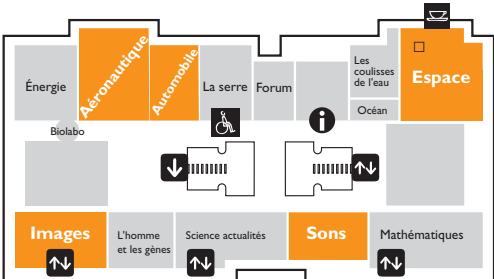
Nous vous souhaitons une bonne visite !

Dès sa conception, la Cité des sciences a été pensée pour être accessible à tous les visiteurs, et en particulier à ceux qui présentent un handicap mental. Notre objectif est que chacun ait une autonomie de visite maximale.

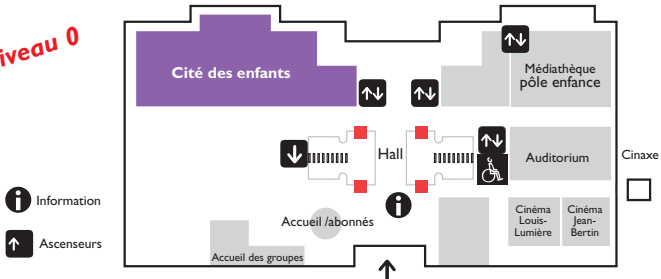
niveau 2



niveau 1



niveau 0



TARIFS ACCESSIBILITÉ

(au 1^{er} octobre 2002, sous réserve de modification)

	Individuels (tarif réduit)	Groupes ¹ (– 25 ans)	Groupes ¹ (+ 25 ans)
• Explora et le cinéma Louis-Lumière (+ planétarium ²)	5,50 € (+ 2,50 € ³)	4,50 € (inclus ³)	5,50 € (+ 2,50 € ³)
• Cité des enfants (3-5 ans ou 5-12 ans)	5,00 €	4,50 €	—
• Géode	6,75 €	5,30 €	6,75 €
• Cinaxe	4,50 €	3,10 €	3,10 €
• Explora + Géode	12,25 €	9,80 €	12,00 €
• Explora + Cité des enfants	10,50 €	8,40 €	—

¹ 1 gratuité pour 3 payants.

² Sur réservation et/ou dans la limite des places disponibles. Il est conseillé aux groupes de réserver au 01 40 05 12 12.

³ À l'accueil des groupes, le jour de la visite, dans la limite des places disponibles.

La cité des enfants 3-5 ans regroupe une dizaine d'îlots thématiques aménagés de part et d'autre d'un ruisseau, fil conducteur de la visite. Les éléments d'exposition sont faits pour être manipulés. Des consignes figurent sur chaque manipulation.

Fabriquer du pain.

Observe un boulanger filmé dans son travail.

Regarde comment tu bouges. Observe les traces de tes mouvements sur l'écran géant.

Transporter le blé.

Actionne des machines, comme la chaîne à godets, la vis d'Archimède, pour transporter le blé.

Les machines de levage.

Fais monter des boules à l'aide de machines (vis d'Archimède, bras élévateur...).

La maison inachevée.

Reconstruis la maison avec des briques. Transporte-les avec la grue ou les wagons.

Le garage. À l'aide d'outils, démonte ou remonte la voiture (roues, ailes...).

Le trajet à surprises. Découvre ton corps en action grâce à un parcours ludo-moteur.

ENTRÉE ↑

Écoute le temps. Écoute les bruits du temps à l'abri, sous un parapluie.

Programmer la tortue.

Fais avancer une tortue en utilisant des cartes qui donnent une direction à la fois.

Piloter la grue. Déplace une bille en commandant une grue miniature.

Orienter l'eau. Dirige l'eau avec les manettes pour faire tourner le moulin que tu as choisi.

Les pompes à eau.

Actionne de vraies pompes pour faire monter l'eau.

La machine à boule.

Fais monter la boule au sommet de la machine en poussant, tirant des leviers.

Transvaser l'eau. Actionne les barrages, fais tourner les moulins, remplis les réservoirs.

Qui habite là ? Fais le tour de l'arbre et cherche où se cachent ses habitants.

Transporter les bébés.

Fais tourner les images et observe comment les animaux portent leurs petits.

Les mérions. Observe ces petits mammifères dans leurs galeries.

Carte d'entrée à la cité des enfant 3-5 ans

La visite est organisée par séances d'1h30. Les horaires varient en fonction du calendrier (information au 01 40 05 80 00). Les enfants peuvent également participer à une animation 45 min après le début de chaque séance (information au 01 40 05 70 86).

La cité des enfants 5-12 ans présente plus de 150 manip' réparties sur une vingtaine d'îlots illustrant 4 thèmes : Machines et mécanismes ; Enquêtes sur le vivant ; Toi et les autres ; Techniques pour communiquer.

Avant la naissance. Découvre, avec un film, la vie du bébé avant la naissance.

L'île aux cinq sens. Réponds aux énigmes à l'aide de tes cinq sens.

Carte d'identité. Découvre six de tes caractères génétiques en t'observant (yeux, cheveux, peau...).

Fais la course avec le squelette. Tout en pédalant, regarde un squelette qui ressemble fort au tien.

Voir à l'intérieur du corps. Observe comment tu respires et comment ton sang circule dans ton corps.

Langues du monde. Branche ton écouteur sur un pays du globe et remarque la façon de dire «Bonjour !».

Les tubes parlants. Parle avec ton copain dans l'un des tubes en couleurs.

Les paraboles. Parle à distance à ton copain, grâce aux paraboles.

Studio TV. Joue au journaliste, présente la météo, manipule des caméras.

Je vole. Allonge-toi sur l'estrade bleue. Regarde sur les écrans : tu te verras en train de voler.

La ferme à papillons. Observe les œufs, les chenilles et la métamorphose des papillons.

La coupe de l'étang. Observe bien les habitants de l'étang ; dans l'eau mais aussi autour...

La fourmière. Regarde les fourmis à la surface et également sous la terre.

Le robot Stäubli. Touche l'écran pour lui demander de construire une maison simple.

La fontaine renversante. Actionne les machines à monter l'eau (vis d'Archimède, pompe à boulets...).

La saqiya. Fais monter l'eau dans la gouttière en tournant le cabestan.

Fabrique ton badge. Touche l'écran pour commander un badge et le voir réaliser.

Plus vite que ton ombre. Mesure ta vitesse de course en déclenchant deux capteurs.

Chariot travelling. Assis sur le siège, tu filmes les gens qui passent en poussant le chariot à la même vitesse qu'eux.

ENTRÉE ↑

Carte d'entrée à la cité des enfant 3-5 ans

La visite est organisée par séances d'1h30. Les horaires varient en fonction du calendrier (information au 01 40 05 80 00). Les enfants peuvent également participer à une animation 45 min après le début de chaque séance (information au 01 40 05 70 86).

Qui n'a jamais rêvé de jouer avec sa propre image, de faire grimacer la Joconde ou de prendre la place de quelqu'un d'autre dans un film? Eh bien, les techniques numériques le permettent aujourd'hui... et plus encore!

Elle. Rencontrez une créature virtuelle qui vous suit du regard.

Salle en miettes. Où faut-il se placer pour observer la salle «recomposée»?

Salle à double perspective. Entrez à 2 dans cette drôle de salle : l'un apparaîtra lilliputien et l'autre un géant sur l'écran TV.

Simulateur de vol. Initiez-vous au pilotage d'un avion avec l'aide d'un animateur.

Les nouvelles aventures de Geppetto. Ce film met en scène un Pinocchio en image de synthèse et un Geppetto réel. À moins que ce ne soit le contraire...

Mona Lips-Synch. Le fameux sourire de la Joconde! Ici, vous pourrez lui donner une expression de colère, de tristesse...

Les oiseaux de Marey. Découvrez comment, à partir de maquettes, ces oiseaux donnent la sensation qu'ils volent.

Le photomaton numérique. Prenez-vous en photo et modifiez l'image obtenue. Vous pouvez repartir avec !

Les momies. Incrustez votre visage dans cette publicité.

À toutes vitesses. Voir l'herbe pousser pendant 45 jours en seulement quelques secondes, ou un pétard exploser au ralenti.

Les fausses couleurs. Ici, vous allez vous voir d'un autre œil, ou plutôt d'une autre couleur. Et avant de continuer la visite, n'oubliez pas d'imprimer votre portrait ! C'est le photomaton infrarouge.

Voir avec le son. Découvrez des objets cachés en manipulant une sonde à échographie.

Les lumières du tableau. Éclairé par différentes lumières, ce tableau cache bien d'autres tableaux. Devinez lesquels.

Les écrans du réel. Vivez une aventure illustrée par un film d'images scientifiques.

ENTRÉE ↑

Entrez dans cette exposition et traversez les pièges à sons qui arrêtent les bruits de la Cité. Silence... Vous allez découvrir les sons comme vous ne les avez jamais «vus».

Oreille fine. Découvrez la maquette sonore d'une oreille.

Territoire de l'oreille. Tendez l'oreille et essayez de retrouver le son entendu.

Paraboles à son. Comment, en chuchotant, on peut se parler à 17 mètres de distance.

Synthèse de la parole. Expérimentez un synthétiseur de la parole.

Se protéger du bruit. Saurez-vous retrouver d'où vient le bruit dans l'immeuble, et comment s'en protéger?

Effet retard. Parlez en entendant votre voix en décalé. Que vous arrive-t-il?

Silence né du vide. Faites le vide ! Le son disparaît progressivement... Que manque-t-il pour entendre le son?

Le spatialisateur. Plongez au cœur d'une mise en scène sonore et découvrez les sons provenant de toutes les directions de l'espace!

Langues à tons. Écoutez 3 langues dont le ton change le sens des mots.

Les percussions virtuelles. Déclenchez des sons de percussions en plaçant vos mains aux bons endroits.

Vitesse du son. Parlez dans un tuyau de 170 mètres. Que se passe-t-il?

Curiosités sonores. Avez-vous déjà entendu un lapin rêver? Des poissons paniquer?

Dynamique du son. Reconnaissez-vous le chant du coq à l'envers, ou le son du klaxon ralenti 4 fois?

Passage du silence. Avant d'entrer, écoutez les sons de la Cité et comparez-les avec l'ambiance sonore du Passage du silence.

Identifier un son. Placez-vous au milieu du couloir et faites appel à votre mémoire pour associer les sons aux bonnes images.

Paysage sonore. Quelles sont les particularités sonores de certains paysages: une place à Paris, un pré dans le Jura?

ENTRÉE

Carte d'entrée aux expositions d'Explora

Plongez dans la Terre pour connaître ses mouvements, découvrir ses ressources et lire les archives que les roches décèlent.

Le dessous des cartes. Comment est constitué le sous-sol de la France ? Manipulez une carte géologique en 3D.

Naissance d'une montagne. Explications par un film et une maquette.

Cycle de roches. Observez au microscope l'aspect et la forme des roches.

Laves et roches volcaniques. Touchez des bombes et des orgues volcaniques.

Surveillance du jeu des failles. Tirez doucement sur la poignée de l'extensiomètre. Que se passe-t-il ?

Anatomie d'un volcan. Découvrez la structure du volcan l'Arenal, au Costa-Rica, à l'aide d'une grande maquette à toucher et de son modèle réduit.

Volcans de dorsale, volcans de points chauds, volcans de subduction. Comment les reconnaître grâce à des maquettes à toucher.

La dérive des continents. Découvrez, grâce à un audiovisuel de simulation, les visages de la planète de – 200 millions d'années à nos jours.

Les zones à risque du globe. Observez et touchez deux globes qui montrent les plaques constituant l'enveloppe de la Terre.

Le fond des océans. Au fond des océans, on trouve d'immenses reliefs. Découvrez-les sur une carte à toucher.

ENTRÉE ↑

Parcourez le Système solaire, plongez dans l'infiniment grand de l'Univers et ses myriades de galaxies.

Le théâtre des muons. Écoutez le son des particules cosmiques qui bombardent la Terre et visualisez leurs trajectoires.

Notre étoile, le Soleil. Visionnez un film pour comprendre la composition et la vie de notre étoile.

Le ciel austral. Tournez un tambour pour observer à la loupe 23 photos du ciel austral.

Big-bang. Écoutez trois astrophysiciens parler de la théorie du Big-bang.

Puissance de dix. Faites un voyage extraordinaire en partant d'un déjeuner sur l'herbe pour finir aux confins de l'Univers.

Les rendez-vous des planètes. Observez des maquettes des planètes de notre Système solaire.

Voyage autour du Soleil. Une description en langue des signes des planètes qui forment le Système solaire.

Notre poids sur... Quel est donc votre poids sur la Terre, sur la Lune, sur Pluton, sur Mars et sur Jupiter? Pesez-vous si vous osez !

Ultraviolets. Regardez les rayons ultraviolets à travers un filtre.

Le ciel au spectroscopie. Observez de « petites étoiles » à travers un spectroscopie qui décompose leur lumière.

Caméra infrarouge. Placez votre main sur le mur et constatez la chaleur de votre main détectée par une caméra infrarouge.

Atmosphère des planètes. Découvrez l'atmosphère de la Terre, de Mars, de Vénus et de Jupiter.

Accélération de la pesanteur. Expérimentez la force de gravitation sur deux objets.

Orbites comparées. Observez un planétaire animé qui décrit les orbites des six planètes les plus proches du Soleil.

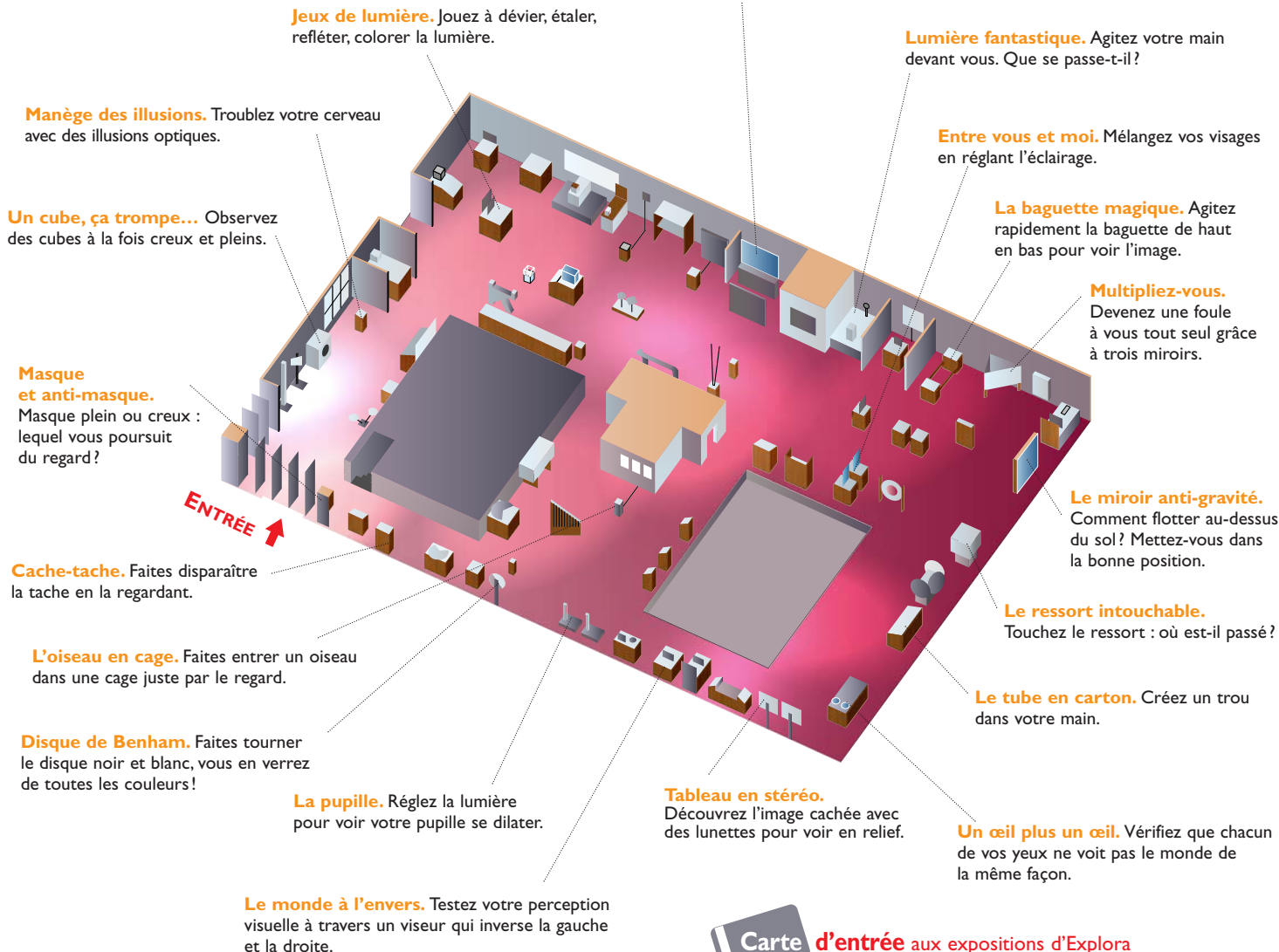
Vidéolexique. Soleil, étoile, vide, comète, planète : des notions clés expliquées par des films interactifs.

Actualités astronomiques. Des films sur les dernières nouvelles de l'astronomie.

ENTRÉE



Soixante expériences simples et surprenantes sur la lumière et les illusions d'optique.
Un éclairage lumineux sur tous ces phénomènes.



L'espace est devenu un univers familier. Sur deux niveaux, sondez l'exploration et les techniques spatiales, découvrez la vie dans l'espace.

La fusée à eau. Trouvez-vous le bon mélange air et eau qui enverra la fusée tout en haut du mât ?

L'homme dans l'espace. Des films pour découvrir la vie en apesanteur au quotidien : se laver, manger, se déplacer...

Plantes et pesantueur. Du blé qui pousse dans tous les sens, comme dans la navette spatiale.

Saut en apesanteur. Vivez en apesanteur le temps d'un saut.

Le mal de l'espace. Petite expérience pour ressentir légèrement le mal de l'espace.

Station orbitale (module bas). Entrez dans cette station orbitale et découvrez des cosmonautes au travail dans le vide spatial.

Station orbitale (module haut). Cette maquette en vraie grandeur montre le futur laboratoire « orbital » japonais : observez comment on y travaille, on y dort...

Lanceur ou navette. Lequel transporte un équipage ?

Ariane 5. Découvrez le lanceur sur son aire de lancement. Évaluez sa taille réelle en cherchant le petit homme en bleu.

Espace et société. Découvrez un réseau de satellites grâce à une maquette animée.

Explorer l'Univers. Un film sur le Système solaire révélé par des sondes et des satellites.

Sortir dans l'espace. Bras télémanipulateur : combien de parties articulées possède-t-il ?

Les conquête spatiales. Assistez à l'histoire de la course à l'espace.

Du rêve à la réalité. Comment aller sur la Lune ? Découvrez 4 vaisseaux spatiaux imaginaires étonnants.

Ariane 4. Observez sa maquette : combien d'étages, de moteurs...

Le moteur Vulcain. Un vrai moteur indispensable pour lancer les fusées Ariane.

ENTRÉE ↑

Carte **d'entrée** aux expositions d'Explora

Objet de culte et cause de nombreux maux, l'automobile est l'un des symboles de notre société de consommation. Pleins phares sur la voiture.

De l'hyppomobile à l'automobile. Observez, grâce à des miniatures, l'évolution des formes des voitures.

Le travail. Découvrez comment l'organisation du travail évolue avec les changements économiques et sociaux.

Le design. Comment allier innovations et goût du plus grand nombre.

La publicité. 100 ans de « réclames » à découvrir.

Moteurs et propulsion. Observez des moteurs à essence, diesel, GPLC, électrique.

La voiture transparente. En appuyant sur ses différentes parties, écoutez cette voiture vous raconter son recyclage.

Le simulateur de conduite. Initiez-vous à la conduite d'une automobile.

Le tronçon mécanique automatisé. Suivez 8 étapes d'assemblage mécanique grâce à une vraie voiture et un audiovisuel.

Suivez, sur un « mur audiovisuel », la naissance d'une automobile : de la conception à la vente.

Les voitures mythiques. Des voitures du passé à observer (formes, couleurs, logos...).

La vitesse. Redécouvrez sa définition et sa valeur grandissante pour l'homme.

L'automobile. Un film explique comment l'automobile change, libère et parfois asservit l'homme.

Concept car. Voiture raisonnable, proche d'une production ou laboratoire d'idées ?

Pistes d'essais. Découvrez, grâce à un audiovisuel, les essais de test de sécurité.

Essai de choc. Dans un fauteuil sonore, vous saurez tout sur la préparation, le tir et l'analyse d'un essai de choc frontal.

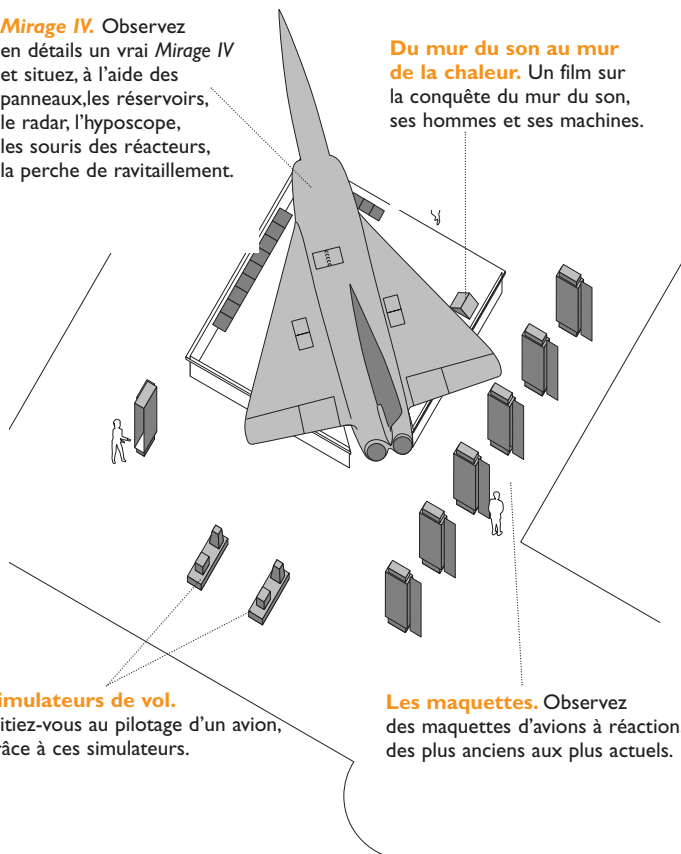
Chocs en stock. Comprendre les essais de choc grâce à un film et une voiture en taille réelle.

Un véritable Mirage IV ! Panneaux et livre sonore présentent la genèse de sa construction, ses caractéristiques techniques, ses missions.

Sept maquettes d'avions retracent aussi les temps forts de l'histoire technique de l'aéronautique.

Mirage IV. Observez en détails un vrai Mirage IV et situez, à l'aide des panneaux, les réservoirs, le radar, l'hypocope, les souris des réacteurs, la perche de ravitaillement.

Du mur du son au mur de la chaleur. Un film sur la conquête du mur du son, ses hommes et ses machines.



Simulateurs de vol. Initiez-vous au pilotage d'un avion, grâce à ces simulateurs.

Les maquettes. Observez des maquettes d'avions à réaction, des plus anciens aux plus actuels.

Le planétarium

Niveau 2.

Sous son dôme hémisphérique de 21 mètres de diamètre, le planétarium de la Cité des sciences vous fait découvrir étoiles, constellations, conjonctions planétaires, missions d'exploration et les grandes interrogations des astronomes à travers le temps.

La Géode

À l'extérieur. Accès par le niveau - 2.

La Géode est une salle de cinéma équipée d'un écran hémisphérique de 1000 m² sur lequel sont projetés des films sur 180°. Partir à bord d'une navette spatiale, explorer la faune des abysses de l'océan Pacifique... La Géode offre aux spectateurs la prodigieuse impression de «vivre dans l'image». Le bâtiment de la Géode est composé de 6433 triangles en acier poli, bombés pour épouser les courbes de la sphère.

Le Cinaxe

À l'extérieur.

Pour mettre le spectateur dans la situation de simulation la plus réaliste possible, la cabine de projection est équipée de 60 places montées sur vérins qui accompagnent tous les mouvements visibles à l'écran. L'image est obtenue par un film 70 mm projeté à 30 images par seconde. C'est la dernière aventure de l'image à grand spectacle sur le Parc de la Villette!

Interdit aux enfants de moins de 4 ans, et déconseillé aux femmes enceintes et aux personnes épileptiques ou cardiaques.

Les films en relief du cinéma Louis-Lumière

Niveau 0.

Accès avec la carte d'entrée aux expositions d'Explora.

Le cinéma Louis-Lumière est une salle équipée pour le cinéma en trois dimensions (3D). Il propose des films documentaires, de fiction ou d'animation à voir avec des lunettes «à filtre polarisant».



Carte d'entrée aux expositions d'Explora