

GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT POUR PERSONNES À BESOINS PARTICULIERS



CENTRE
DES
SCIENCES
MONTREAL

TELUS

aws

the beat 22.5

LA
PRESSE

Le Centre des sciences est un lieu inclusif où tous peuvent s’amuser et découvrir la science et la technologie, peu importe leurs défis personnels.

Ce guide a été conçu afin de vous aider à planifier votre prochaine visite au Centre des sciences. Il vous permet de savoir à quels types d’environnements vous attendre et de choisir des activités convenant aux personnes que vous accompagnez. Ainsi, elles pourront profiter pleinement de leur expérience. À votre arrivée, n’hésitez pas à faire part de toute question ou demande particulière à notre personnel. Nous avons bien hâte de vous recevoir!

Des commentaires?

Nos équipes souhaitent vous accueillir avec bienveillance et respect. Si vous avez des commentaires à propos de ce guide ou de votre expérience de visite, n’hésitez pas à nous les faire connaître.

Service à la clientèle

514 496-4724 ou 1 877 496-4724
informations@vieuxportdemontreal.com

Accueil

Achalandage, Enfants perdus, Matinées apaisées, Besoin de repos	3
Stationnement King-Edward, Entrées de l’édifice	4
Billetterie, Prêt d’équipement	5
Notre personnel	6
Mobilité réduite	7
Plan du Centre des sciences	8
Toilettes	9
Casiers, Fontaines, Repas et collations	10

Les expositions

Fabrik²	11
Nanualuk	15
Humain	21
Signes de vie	27
Explore	32
Mini Mondo	39
Cinéma IMAX® TELUS	45

Achalandage

Nos expositions et notre cinéma sont parfois très achalandés. Il peut être nécessaire de faire la file avant qu'une activité interactive se libère.

Si vous souhaitez visiter le Centre des sciences à un moment où l'affluence est plus faible, misez sur les jours de semaine à partir du milieu de l'après-midi et les dimanches matin, qui sont généralement plus calmes.

Avant de vous déplacer, vous pouvez aussi vous informer de l'achalandage attendu le jour de votre visite en contactant notre service à la clientèle.

Enfants perdus

Le Centre des sciences a une procédure en cas de parents cherchant leur enfant ou d'enfant cherchant ses parents. Si cette situation survient, avertissez immédiatement un membre du personnel. Apprenez à votre enfant comment reconnaître les membres de notre personnel (voir p. 6).

Matinées apaisées

Des matinées à stimuli réduits ont lieu certains dimanches de l'année. Des visites en groupes restreints, un volume sonore réduit et un film de durée adaptée à notre cinéma IMAX® TELUS sont alors offerts. Si cela vous intéresse, renseignez-vous sur notre site web ou auprès de notre service à la clientèle.

Besoin de repos?

Si vous ou la personne que vous accompagnez avez besoin d'un lieu plus calme pour prendre une pause, n'hésitez pas à vous arrêter dans les coins plus tranquilles de nos salles d'exposition. Prenez votre temps, vous êtes ici les bienvenus. Au besoin, notre personnel d'accueil se fera un plaisir de vous diriger vers les espaces à l'écart.

Si vous sortez d'une exposition ou du Centre des sciences, vous pouvez y rentrer autant de fois que souhaité. Conservez simplement votre billet papier ou numérique avec vous pour la journée.

Stationnement King-Edward

Un vaste stationnement payant est attenant à l'édifice. Cinq places sont disponibles pour les personnes à mobilité réduite détenant une vignette. Ces places sont au rez-de-chaussée, près de l'entrée accessible.

Les automobilistes détenant une vignette de stationnement pour personne handicapée peuvent garer leur véhicule gratuitement sur tout le quai King-Edward. Il suffit d'appuyer sur le bouton d'assistance en sortant du stationnement.



Entrées de l'édifice

L'entrée principale est à l'avant de l'édifice. Elle n'est pas accessible en fauteuil roulant ni en poussette. Il y a deux entrées accessibles par le côté Est de l'édifice : l'une sous la passerelle de verre, l'autre un peu après les barrières du stationnement.



Billetterie

L'achat de billets peut se faire sur notre billetterie en ligne, par téléphone ou en personne au Centre des sciences. Si une personne ayant des besoins particuliers possède une Carte accompagnateur loisir (CAL) ou une Carte Accès 2, l'entrée est gratuite pour son accompagnateur. Notez que cette gratuité n'est pas offerte sur notre billetterie en ligne. Il faut effectuer la réservation par téléphone ou en personne pour obtenir un billet gratuit pour l'accompagnateur. Le service à la clientèle est joignable par téléphone au 514 496-4724 ou 1 877 496-4724.

Si vous souhaitez réserver une place pour personne à mobilité réduite au cinéma IMAX®TELUS, il est important de nous le mentionner au moment de l'achat de vos billets.

Lors d'achat en ligne, vos billets sont disponibles sur votre téléphone. Ainsi, vous pouvez vous présenter directement à l'entrée des expositions ou du cinéma IMAX®TELUS. Sinon, présentez-vous à la billetterie.



Équipement offert en prêt à la billetterie

- Fauteuils roulants
- Coquilles antibruit
- Minuteurs
- Ce guide d'accompagnement à la visite, en version papier



Note pour l'accompagnateur :

Vous n'avez ni la Carte accompagnement loisir ni la Carte Accès 2? Mentionnez tout de même au personnel de la billetterie que vous accompagnez une personne à besoins particuliers.

Note pour l'accompagnateur :

Le matériel disponible pour emprunt est en quantité limitée. Une pièce d'identité devra être laissée en dépôt pour la durée de votre visite.

Notre personnel

Les membres du personnel d'accueil et d'animation sont reconnaissables à leur uniforme et au cordon d'identification bleu ou rouge qu'ils portent au cou.



Les membres du personnel de sécurité sont reconnaissables à leur uniforme et leur veste.

Mobilité réduite

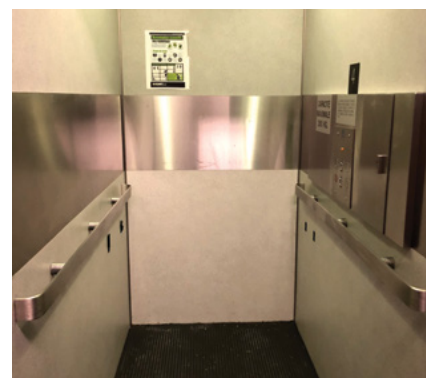
Toutes nos salles d'expositions sont accessibles aux personnes à mobilité réduite. Trois ascenseurs sont disponibles pour vos déplacements d'un niveau à un autre.



Ascenseur dans l'entrée principale du Centre, à l'intérieur.



Si votre voiture est garée à l'étage du stationnement, utilisez cet ascenseur extérieur pour accéder à l'entrée principale du Centre.



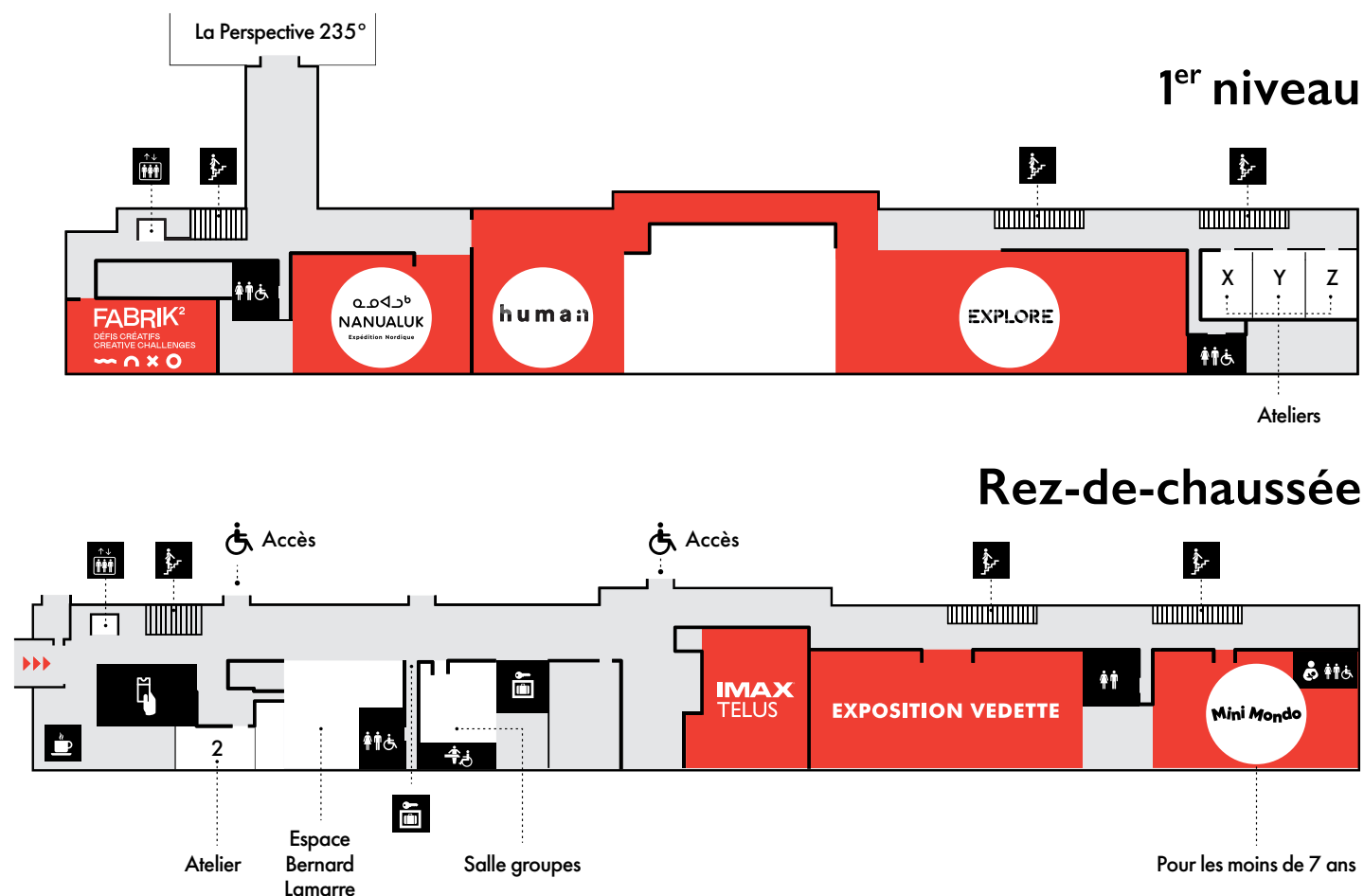
Un ascenseur est disponible au cinéma IMAX® TELUS sur demande. Demandez à notre personnel d'accueil.



Note pour l'accompagnateur :

Veuillez noter que certains de nos escaliers ne sont pas munis de contremarches.

Plan du Centre des sciences

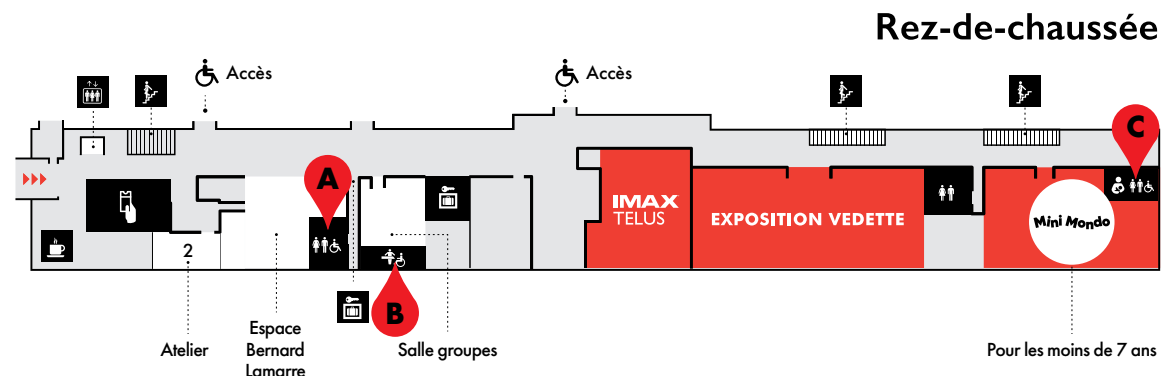


Note pour l'accompagnateur :

Ce plan est également disponible sur les écrans numériques et sur le site web à : <https://www.centredessciencesdemontreal.com/information-visiteurs>

Toilettes

Plusieurs toilettes sont disponibles au rez-de-chaussée et à l'étage. Consultez la signalisation sur place ou le plan global. Certaines toilettes du rez-de-chaussée présentent des caractéristiques qui pourraient vous être utiles.



A Toilette universelle

Entre la billetterie et le cinéma IMAX® TELUS

Cette toilette est non genrée. On y retrouve plusieurs cabines individuelles ainsi que deux cabines familiales et accessibles aux personnes à mobilité réduite.

B Salle d'hygiène

Entre la billetterie et le cinéma IMAX® TELUS

Notre salle d'hygiène est accessible aux personnes à mobilité réduite, de plus elle comporte une table à langer pour adultes (max. 150 kg ou 330 lb).

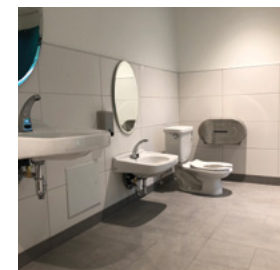
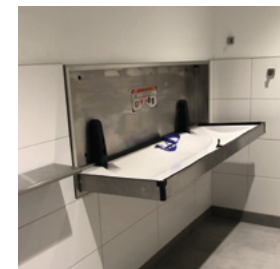


C Toilette familiale

Dans l'exposition Mini Mondo

Cette toilette familiale comporte une toilette et un lavabo pour enfant en plus du mobilier habituel. Elle est munie d'une table à langer de grande taille* pour enfants et adolescents. Il s'agit de la seule salle de bain dont les chasses d'eau sont manuelles et non automatiques.

* La table mesure 147 cm/58 pouces de long.



Note pour l'accompagnateur :

Une salle d'allaitement est disponible à l'intérieur de l'exposition Mini Mondo. Elle est équipée de fauteuils, d'un four à micro-ondes, d'un lavabo et d'une table à langer pour enfant de moins de 22,5 kg (50 lb).



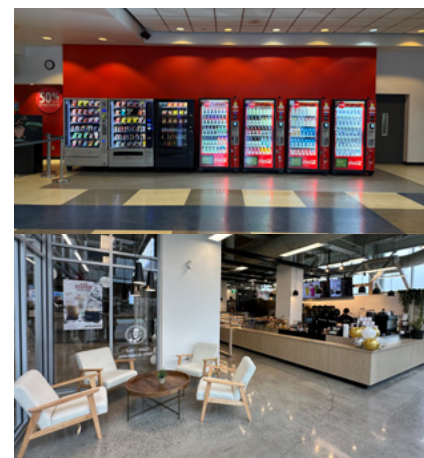
Casiers

Des casiers payants sont disponibles au rez-de-chaussée, entre la billetterie et le cinéma IMAX® TELUS.



Fontaines d'eau

Des fontaines d'eau sont disponibles à plusieurs endroits et certaines sont équipées d'un distributeur d'eau permettant de remplir les bouteilles réutilisables.



Repas et collations

Vous trouverez des collations et des breuvages aux machines distributrices près du cinéma IMAX® TELUS et une variété d'options pour un repas au café Van Houtte près de la billetterie.



Note pour l'accompagnateur :

Informez-vous auprès de notre billetterie afin de connaître les endroits où consommer votre repas ou collation.

Fabrik²

Fabrik² propose des défis créatifs axés sur l'invention et l'assemblage d'objets de toutes sortes. Seul ou en équipe, le but de l'exposition est d'imaginer des solutions technologiques et de les fabriquer à partir d'un bric-à-brac de matériaux et d'outils. Un bolide, un sous-marin, une structure suspendue... tout est possible!

Une approche multisensorielle a été développée pour chaque défi dans une optique d'inclusion des publics à besoins particuliers. Fabrik² est une exposition accessible qui rejoint particulièrement les personnes ayant un trouble du spectre de l'autisme, une déficience intellectuelle ou une mobilité réduite.



Notes pour l'accompagnateur :

Recommandée pour les enfants de 8 ans et plus, Fabrik² propose 4 défis à réaliser un à la fois. Pour en tenter un autre, il faut refaire la file (le cas échéant).

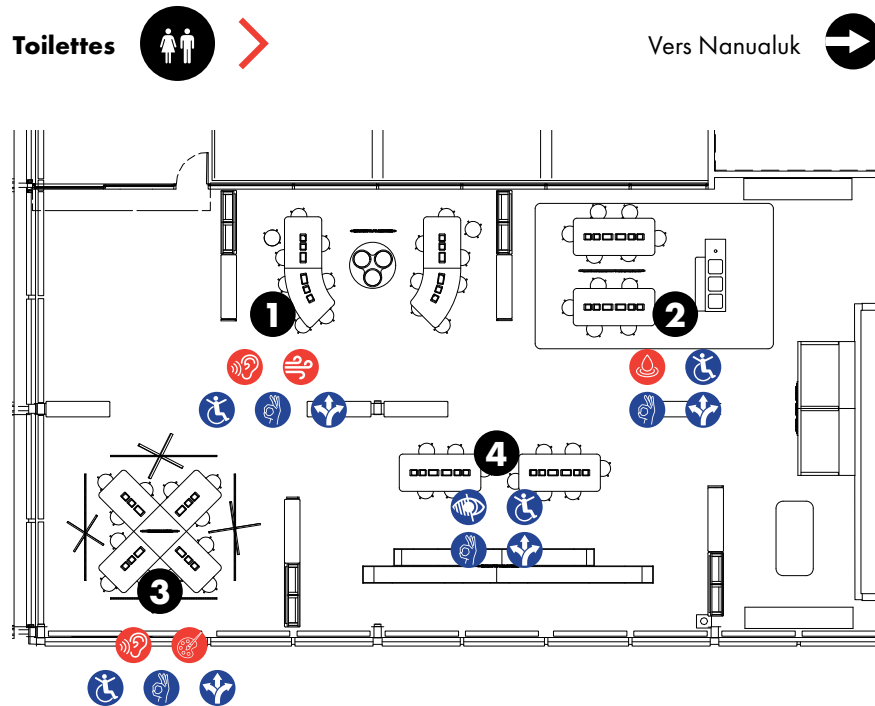
Faire un défi prend environ 30-45 minutes, mais cela demeure variable.

Aucun des défis proposés dans Fabrik² n'exige de lecture. Ici, on touche les matériaux, on construit et on teste. Les courtes consignes sont données oralement. Au besoin, des panneaux résument les défis en une phrase.



Fabrik²

Vue d'ensemble



Présence d'éducateurs et d'éducatrices

Des éducateurs et éducatrices sont présents en tout temps dans la salle. Ils et elles peuvent vous présenter des prototypes en guise d'exemples pour stimuler votre créativité.

Les éducateurs et éducatrices n'offrent pas de solutions, mais vous accompagnent dans votre raisonnement.

À Fabrik², il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises idées. L'erreur n'existe pas. Il n'y a que des essais et chacun constitue une réussite!

À la fin du défi, les éducateurs et éducatrices vous demandent de défaire vos constructions afin que les matériaux soient disponibles pour les personnes qui tenteront les défis après vous.

- 1 Le Métro
- 2 Le Fleuve
- 3 Ville-Marie
- 4 Le Mont

Accessibles
 Dextérité fine
 Prise de décision
 Tactile ou sonore
 Bruits soudains
 Vent
 Eau
 Artistique



Note pour l'accompagnateur :

L'exposition Fabrik² comporte une porte d'entrée et une porte de sortie. Il n'y a pas de cloisons, donc on a une bonne vue sur l'ensemble de la salle.

Tous les défis sont accessibles pour les personnes à mobilité réduite.

L'exposition Fabrik² nécessite la manipulation de vrais outils qui sont en libre accès. Les défis demandent une certaine dextérité, mais des ciseaux adaptés sont disponibles à chaque station et certains matériaux sont déjà pré-trouvés ou pré-coupés afin d'en faciliter la manipulation.



Le Métro

BUT :

Fabriquer un prototype et le faire voler dans un tube à air pour qu'il en sorte par le sommet.

APPROCHE MULTISENSORIELLE :

L'air et le vent

SITUATION POSSIBLE :

- Objets qui tombent

 **Bruits soudains**  **Vent**

 **Accessibles**  **Dextérité fine**  **Prise de décision**



Le Fleuve

BUT :

Créer un dispositif qui peut flotter entre la surface de l'eau et le fond d'un bassin pendant au moins 10 secondes.

APPROCHE MULTISENSORIELLE :

L'eau

SITUATIONS POSSIBLES :

- Mains et vêtements mouillés
- Mobilier ou plancher glissants

 **Eau**  **Accessibles**

 **Dextérité fine**  **Prise de décision**



Note pour l'accompagnateur :

Des coquilles antibruit et des minuteurs visuels sont disponibles en tout temps dans la salle.

Si jamais une personne a de la difficulté à utiliser les outils au comptoir prévu à cet effet, des tapis de coupe portatifs peuvent être mis à disposition.

Si certaines personnes sont sensibles à la lumière extérieure, les rideaux de la salle peuvent être fermés. Également, si quelqu'un est sensible à la lumière ou au bruit des néons, ils peuvent être éteints. N'hésitez pas à faire appel à un éducateur ou une éducatrice.



Ville-Marie

BUT :

Fabriquer une structure suspendue qui est à niveau et qui respecte un certain volume. Il est possible d'ajouter de l'électricité à la structure (ampoules à DEL, moteurs, interrupteurs, etc.).

APPROCHE MULTISENSORIELLE :

L'art et la créativité

SITUATION POSSIBLE :

- Objets qui tombent



Bruits soudains



Artistique



Accessibles



Dextérité fine



Prise de décision



Le Mont

BUT :

Créer un engin qui descend du sommet d'une pente et qui s'immobilise dans une zone colorée.

APPROCHE MULTISENSORIELLE :

Le toucher



Tactile ou sonore



Accessibles



Dextérité fine



Prise de décision



Note pour l'accompagnateur :

Des trousseaux d'images conçus selon la méthode FALC (facile à lire et à comprendre) sont disponibles en tout temps dans la salle d'exposition. Ces trousseaux aident à la compréhension des étapes de chaque défi. Vous pouvez demander à un éducateur ou une éducatrice de vous expliquer les consignes avec cet outil ou bien de vous l'apporter pour que vous puissiez le consulter à votre rythme.

Nanualuk

Nanualuk - Expédition nordique propose une aventure dans le Grand Nord. Vous devez accomplir des missions pour acquérir de l'équipement et des connaissances indispensables sur ce territoire. Chaque mission est donnée par un personnage via un écran tactile. Puis vous devez explorer la salle pour trouver ce qui vous permettra d'accomplir la mission.

 Cette exposition fonctionne sur un principe d'indices à trouver. Notez donc que les photos contenues dans ce guide vous fourniront les réponses à certaines missions.



Notes pour l'accompagnateur :

Recommandée pour les enfants de 8 ans et plus. Il est nécessaire de savoir lire (ou d'être accompagné) pour accomplir les missions.

Un total de 21 missions sont proposées, mais toutes les faire nécessite de rester plusieurs heures dans la salle : il n'est pas nécessaire de toutes les faire pour avoir un message de félicitation à la fin de la visite.

Un joli objet connecté est utilisé dans cette exposition. Il doit être rendu en sortant de la salle.

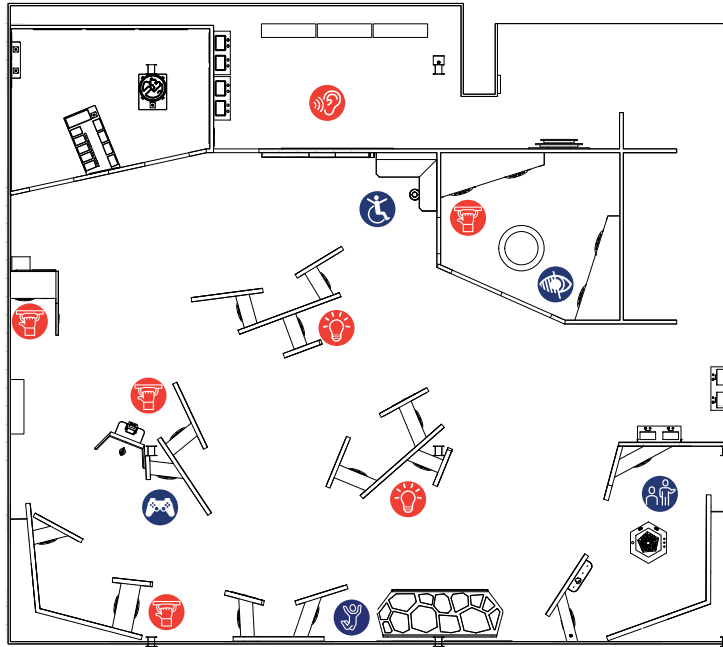




Vers
Fabrik



Vers
Humain



Nanualuk

Vue d'ensemble

-  **Accessibles**
-  **Tactiles ou sonores**
-  **Activité physique**
-  **Jeux et interfaces vidéo**
-  **Découverte par personne interposée**
-  **Bruits soudains**
-  **Lumières**
-  **Éléments cachés**



Note pour l'accompagnateur :

La salle comporte une entrée et une sortie distinctes. Des cloisons et des modules de grande taille peuvent cacher un enfant à la vue de ses parents ou accompagnateurs.

Les emplacements indiqués sur le plan correspondent aux bornes de début de mission



ACTIVITÉS INTERACTIVES

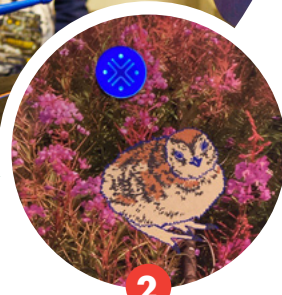
Accessibles

Toutes les bornes missions (écrans) sont accessibles aux personnes à mobilité réduite, mais certaines activités physiques ne le sont pas. Voici quelques missions accessibles du début à la fin.

- 1 Suis le rythme
- 2 Les poussins disparus
- 3 Plante pionnière
- 4 Une chanson réconfortante



1



2



3



4



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Activité physique

Pour accomplir les missions, il est nécessaire de se déplacer dans toute la salle, mais certaines activités proposent aux visiteurs de bouger encore plus.

- 1 Sauts sur glace
- 2 Les secrets de la neige



1



2



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Découverte par personne interposée

Il est possible de découvrir certaines missions en observant une autre personne interagir et en prenant les décisions pour elle.

- ① Feu, feu, joli feu
- ② Un ca-casse-tête
- ③ Suivre les étoiles

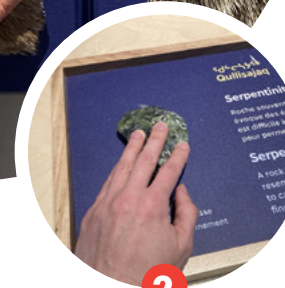


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Tactiles ou sonores

L'exploration tactile est possible pour certains éléments des missions, mais les missions en elles-mêmes requièrent de lire le texte à l'écran.

- ① La fabrique à mitaines
- ② La pierre à sculpter
- ③ L'inuksuk du chasseur



Note pour l'accompagnateur :

Les bornes qui donnent les missions sont sonores au début (contexte et consigne), mais ne le sont pas lorsqu'on revient avec la bonne (ou la mauvaise) réponse.

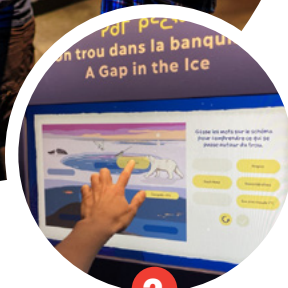


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Jeux et interfaces vidéo

Toutes les missions nécessitent d'interagir avec un écran tactile. Certaines missions comportent une étape supplémentaire de jeu sur écran.

- 1 Une glace fragile
- 2 Un trou dans la banquise
- 3 Mets ton manteau!

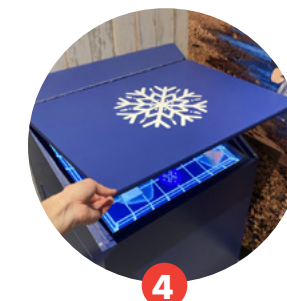
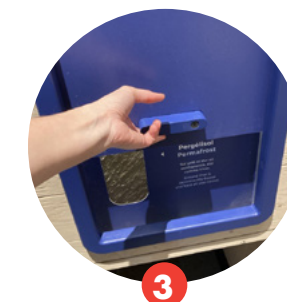


SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Éléments cachés

L'exposition est basée sur les principes des jeux vidéos *open world* et des jeux d'évasion. Beaucoup d'éléments sont cachés et le visiteur doit faire l'effort d'explorer la salle pour les trouver.

- 1 Plein de plancton
- 2 Sur les traces du renard
- 2 La maison croche
- 4 Allumer le qulliq





SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Lumières

Deux missions nécessitent d'utiliser une lumière UV (sans danger pour la santé) pour révéler des informations.

1 Un lièvre à découvert

2 Des trous mystérieux



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Bruits soudains

Le film d'introduction à l'exposition raconte l'histoire du nanualuk, ours polaire géant. Une scène peut faire sursauter.

1 Film d'introduction



Note pour l'accompagnateur :

Des coquilles antibruit sont disponibles en prêt à la billetterie. Quantité limitée.

Humain

Une exposition interactive qui permet d'explorer les multiples métamorphoses de l'être humain depuis ses origines, de comprendre pourquoi et comment le corps se transforme à chacune des étapes de la vie et d'entrevoir ce qui pourrait attendre l'être humain dans le futur.

L'exposition Humain présente les portraits de différentes personnes. La diversité y est valorisée.



Notes pour l'accompagnateur :

Humain est recommandée pour les enfants de 10 ans et plus. Il existe une foule de moyens d'entrer en contact avec cette exposition.

La salle comporte plusieurs ouvertures par où entrer et sortir. Les cloisons font en sorte que l'on n'a jamais une vue d'ensemble de l'exposition. Elle se poursuit d'ailleurs dans le corridor menant à l'exposition Explore.





Humain

Vue d'ensemble

- Mathématiques**
- Activité physique**
- Jeux et interfaces vidéo**
- Tactiles ou sonores**
- Accessibles**
- Découverte par personne interposée**
- Bruits soudains**
- Espaces restreints**



Présence d'employés

Les éducateurs scientifiques du Centre des sciences sont disponibles à certaines heures pour animer des activités. Retrouvez-les au kiosque ScienceXpress.



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Mathématiques

Certaines activités liées à la biologie et à l'évolution sont riches en graphiques et en chiffres.

- 1 Arbre de la vie
- 2 Une diversité d'espèces d'hominidés disparues
- 3 Mon corps croît rapidement



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Activité physique

Plusieurs activités proposent aux visiteurs de bouger, d'expérimenter, de mettre leur corps en action. C'est l'occasion de courir, grimper et pédaler.

- 1 La bipédie me rend unique
- 2 J'acquiers une bonne coordination sensorimotrice
- 3 Je suis au sommet de ma forme
- 4 Force et endurance





ACTIVITÉS INTERACTIVES

Jeux et interfaces vidéo

Plusieurs contenus sont disponibles via des interfaces de type jeux vidéo et écrans tactiles.

- 1 Les cellules souches
- 2 Génie génétique - Cell invaders
- 3 Je ressemble aux autres vertébrés par mon squelette
- 4 Humain tout en implants



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Tactiles ou sonores

L'exploration tactile est possible pour environ 30 % des activités. Plusieurs contenus sonores sont également disponibles.

- 1 Le poids du corps
- 2 Mon gros cerveau me rend unique
- 3 J'acquiers de bonnes compétences langagières
- 4 Dans la peau d'une personne âgée



Note pour l'accompagnateur :

Des minuteurs sont disponibles à la billetterie. Vous pouvez notamment les utiliser pour annoncer le temps accordé à une activité à la personne que vous accompagnez.



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Accessibles

La majorité des zones d'Humain sont accessibles aux personnes à mobilité réduite, sauf les activités dans les espaces restreints et les activités dites physiques. La hauteur des objets exposés permet de les observer en position assise.

- 1 La main humaine est unique
- 2 Je ressemble aux autres membres de mon espèce par ma peau
- 3 Longueur des intestins
- 4 Je prends plus de risques

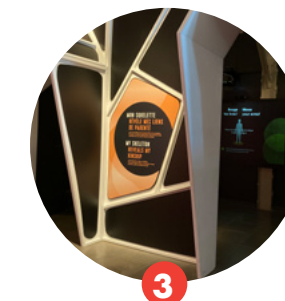


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Découverte par personne interposée

Il est possible de découvrir Humain par le regard, en observant une autre personne interagir avec certains éléments d'exposition et en prenant si possible des décisions pour elle.

- 1 Prothèses robotisées
- 2 Éternuments et flatulences
- 3 Je ressemble aux autres vertébrés par mon squelette
- 4 Impression d'organes





SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Bruits soudains

Certaines activités interactives sont bruyantes. Principalement à l'entrée de l'exposition.

- 1 Son et vue
- 2 Le poids du corps
- 3 Je prends plus de risques



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Espaces restreints

Il faut entrer dans des espaces restreints pour profiter de certaines expériences.

- 1 Cartographie du cerveau
- 2 BioMusique
- 3 Dans la peau d'une femme enceinte



Note pour l'accompagnateur :

Des coquilles antibruit sont disponibles en prêt à la billetterie. Quantité limitée.

Signes de vie

L'exposition **Signes de vie** vous invite à plonger dans la quête de vie extraterrestre. Elle met en lumière notre compréhension du vivant, les environnements extraterrestres susceptibles d'abriter la vie, ainsi que les avancées scientifiques et technologiques en lien avec la recherche de vie dans l'Univers.

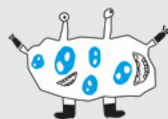


Notes pour l'accompagnateur :

Cette exposition, conçue pour les enfants de 8 ans et plus, offre une expérience sensorielle et ludique. Un petit guide extraterrestre nommé Penta-Oculus (ou P-O) vous accompagne tout au long de votre visite en indiquant les activités interactives à faire. Repérez P-O pour savoir les endroits où il faut écouter, regarder ou toucher :



Écoute

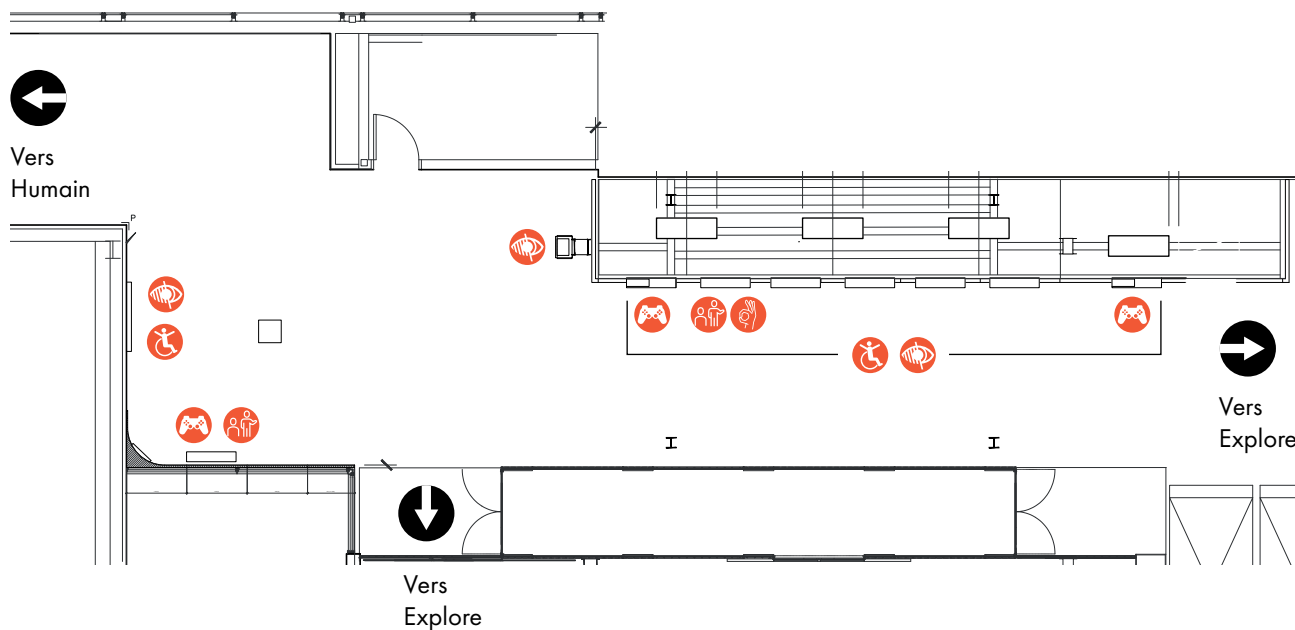


Regarde



Découvre





Signes de vie

Vue d'ensemble

-  **Motricité fine**
-  **Accessibles**
-  **Tactiles ou sonores**
-  **Découverte par personne interposée**
-  **Jeux et interfaces vidéo**



Note pour l'accompagnateur :

L'exposition *Signes de vie* est située dans un corridor entre les expositions *Humains* et *Explore*. Vous aurez ainsi toujours une vue d'ensemble sur l'entièreté de l'exposition, mais gardez en tête qu'il s'agit également d'un lieu de passage.

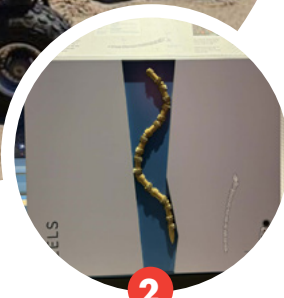


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Accessibles

La majorité des interactifs de l'exposition sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

- ❶ Le rover MESR et son bras robotique (situés à la billetterie)
- ❷ Les modèles 3D des astromobiles et du télescope James Webb
- ❸ Les sons du disque d'or de la sonde Voyager



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Découverte par personne interposée

Il est possible d'explorer Signes de vie en observant une autre personne interagir avec certains éléments de l'exposition et en prenant des décisions pour elle.

- ❶ Faire tourner le robot ARIES
- ❷ Le jeu des extrêmophiles



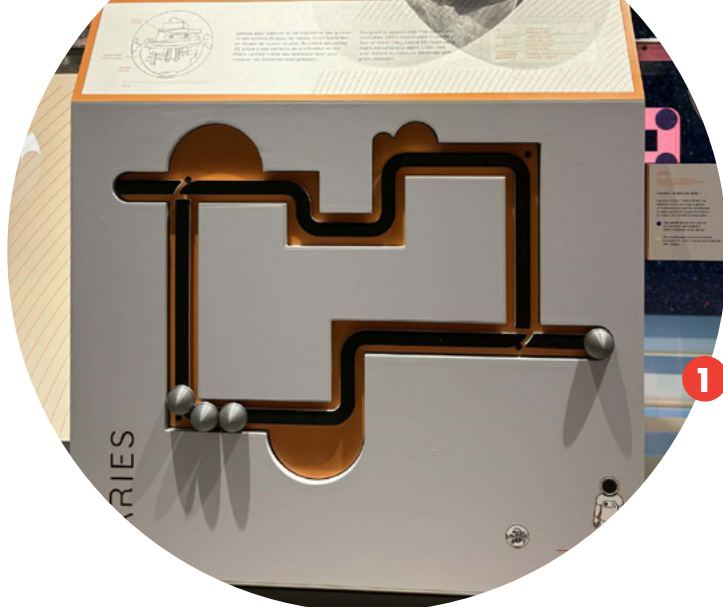


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Motricité fine

Certaines activités demandent d'effectuer des mouvements précis avec ses doigts et ses mains.

- 1 Les modèles réduits de ARIES peuvent être déplacés sur des rails pour explorer des tunnels de lave.

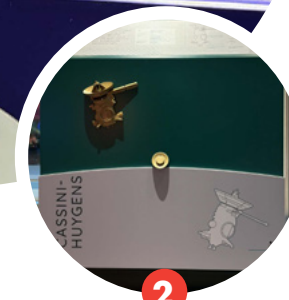


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Tactiles ou sonores

L'exploration tactile est possible pour plusieurs éléments de l'exposition. De plus, vous pourrez également écouter des extraits audios des fichiers sonores envoyés sur la sonde Voyager.

- 1 La roche lunaire
- 2 Les modèles 3D des astromobiles et du télescope James Webb
- 3 Les sons du disque d'or de la sonde Voyager





ACTIVITÉS INTERACTIVES

Jeux et interfaces vidéo

Quelques contenus sont disponibles via des jeux ou des écrans :

- 1 Le jeu des extrêmophiles
- 2 Vidéo sur la récupération des échantillons de roche martienne
- 3 Vidéos sur la méthode de transit pour trouver des exoplanètes



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Bruits soudains

L'exposition ne comporte pas d'éléments cachés ou surprenants, ni d'espaces restreints, de lumières fortes ou de bruits soudains. Cependant, l'exposition voisine Explore peut être bruyante pendant les périodes de grand achalandage.



Note pour l'accompagnateur :

Des coquilles antibruit sont disponibles en prêt à la billetterie. Quantité limitée.

Explore

Explore vous invite à découvrir la science derrière le mouvement, l'air, la lumière, l'eau, la géométrie, la matière et le code dans des espaces remplis de découvertes et d'expériences interactives qui étonnent, surprennent et font rire!

Cette exposition présente en format géant de grands principes scientifiques et technologiques. Le corps entier se met en action.



Note pour l'accompagnateur :

Recommandée pour les enfants de 6 ans et plus, cette exposition se distingue par son côté très expérientiel. Dans Explore, les textes sont très courts et on mise sur la manipulation libre. Tout peut être touché, c'est une exposition sensorielle et amusante.

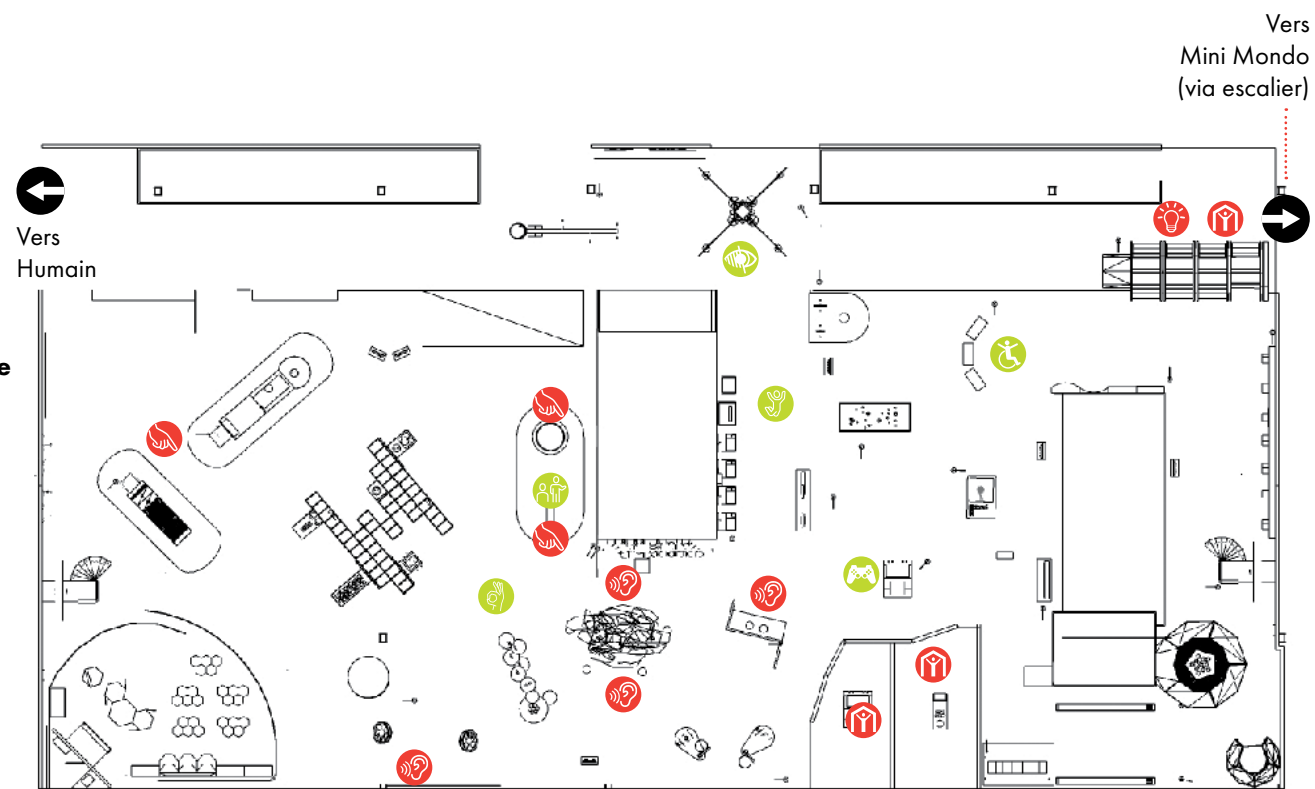


Explore

Vue d'ensemble

Toilettes  

-  **Motricité fine**
-  **Activité physique**
-  **Jeux et interfaces vidéo**
-  **Tactiles ou sonores**
-  **Accessibles**
-  **Découverte par personne interposée**
-  **Bruits soudains**
-  **Espaces restreints**
-  **Lumière**
-  **Toucher**



Présence d'employés

Les éducateurs scientifiques du Centre des sciences sont disponibles à certaines heures pour animer des démonstrations. Retrouvez-les dans la zone d'animation ScienceXpress.



Note pour l'accompagnateur :

L'exposition Explore comporte plusieurs ouvertures par où entrer et sortir. Les cloisons font que l'on n'a pas toujours une vue d'ensemble de la salle d'exposition.





1



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Motricité fine

Certaines activités permettent de construire une machine ou de créer un circuit.

- 1 Éoliennes
- 2 Blocs électriques
- 3 Mur lumière



2



3



1

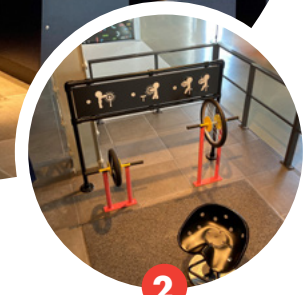


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Activité physique

Plusieurs activités proposent aux visiteurs de bouger et de mettre leur corps en action. La majorité se retrouve dans la zone Mouvement.

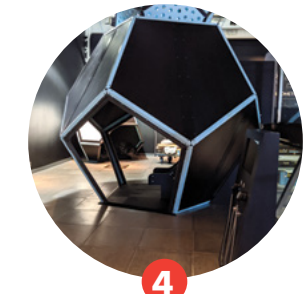
- 1 Solénoïde
- 2 Gyroscope
- 3 Effet Bernoulli
- 4 Glissade



2



3



4

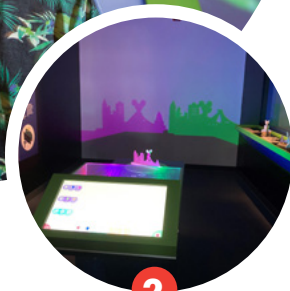


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Jeux et interfaces vidéo

Plusieurs contenus sont disponibles via des interfaces de type jeux vidéo et écrans tactiles. Ils se concentrent dans la zone Code.

- 1 Vjing
- 2 Code des ombres
- 3 Réalité augmentée
- 4 Apprentissage machine

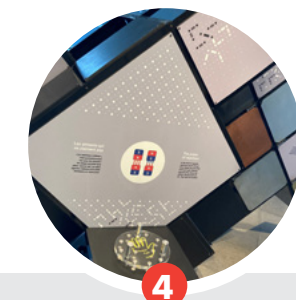
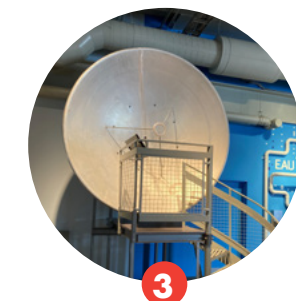


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Tactiles ou sonores

L'exploration tactile est possible pour environ 30 % des activités. Les zones à privilégier sont Mouvement, Air et Eau.

- 1 Grue
- 2 Engrenages
- 3 Soucoupes
- 4 Magnétisme



Note pour l'accompagnateur :

Six bornes audio réparties dans l'exposition permettent de découvrir des professionnels inspirants et des innovations étonnantes liés aux thématiques d'Explore.

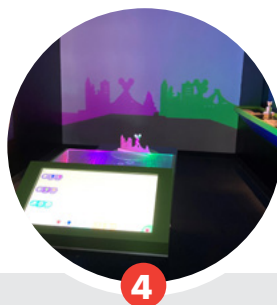


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Accessibles

La majorité des zones d'Explore sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

- 1 Caméra UV
- 2 Tables à eau
- 3 Robot
- 4 Code des ombres

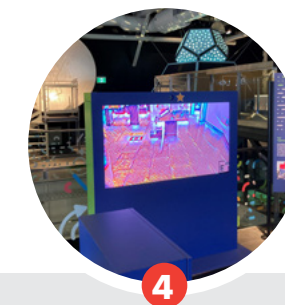
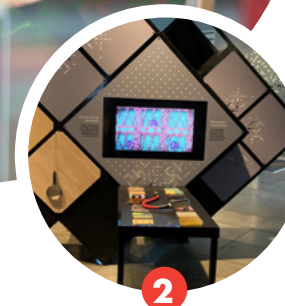


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Découverte par personne interposée

On peut découvrir Explore par le regard, en observant une autre personne réaliser certaines activités et en prenant des décisions pour elle, lorsque possible.

- 1 Bulle carré
- 2 Loupe
- 3 Labyrinthe à air
- 4 Mur AI



Note pour l'accompagnateur :

Plusieurs éléments de mobilier comportent des coins pointus.



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Bruits soudains

Certaines activités interactives sont bruyantes ou émettent des bruits forts. Elles se trouvent principalement dans la zone Air.

- 1 Labyrinthe à air
- 2 Tornade
- 3 Fusée à air
- 4 Nuage

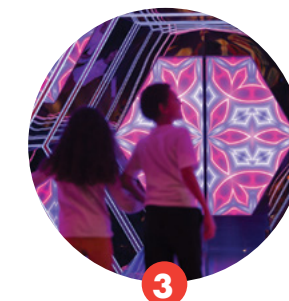
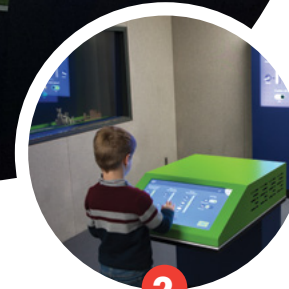


SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Espaces restreints

Quelques activités interactives se trouvent dans de petites salles fermées.

- 1 Code des ombres
- 2 Apprentissage machine
- 3 Kaléidoscope



Note pour l'accompagnateur :

Près du labyrinthe à air se trouve une tuile-espionne d'où l'on entend les conversations des personnes qui parlent aux soucoupes situées aux extrémités de la salle.

Percevoir cette conversation en l'absence d'interlocuteurs peut surprendre. Des coquilles antibruit sont disponibles en prêt à la billetterie. Quantité limitée.



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Lumière

Le kaléidoscope géant est très lumineux et ses effets visuels sont stimulants.

1 Kaléidoscope



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Mains mouillées

Dans les zones Eau et Matière, des activités interactives reposent sur la présence d'eau (savonneuse ou non). Il n'est pas rare de s'y mouiller les mains.

1 Tables à eau

2 Bulle ronde

3 Bulle carrée



Note pour l'accompagnateur :

Des minuteurs sont disponibles en quantité limitée à la billetterie. Vous pouvez notamment les utiliser pour annoncer le temps accordé à une activité à la personne que vous accompagnez.

Note pour l'accompagnateur :

Un séchoir à main est installé à proximité.

Mini Mondo

Mini Mondo invite les jeunes à s'initier à l'écocitoyenneté. Ils découvrent trois milieux : la ville, la rivière et la forêt.

Chacun d'eux offre une série d'activités qui sensibilisent les enfants à la sauvegarde de l'environnement.



Notes pour l'accompagnateur :

Recommandée pour les enfants de 0 à 7 ans, Mini Mondo se distingue par son approche de découverte par le jeu et l'imagination. Elle peut plaire aux enfants plus âgés, qui y sont d'ailleurs les bienvenus.

Des mots se dévoilent au fil de la visite de Mini Mondo, comme dans un imagier. Six langues sont présentes : français, anglais, créole haïtien, chinois simplifié, arabe et espagnol.

L'exposition Mini Mondo comporte une seule ouverture par laquelle entrer et sortir. D'un seul coup d'œil, on voit une grande partie de la salle.



 Vers cinéma IMAX® TELUS et Billetterie



Mini Mondo

Vue d'ensemble

-  **Activité physique**
-  **Tactiles ou sonores**
-  **Accessibles**
-  **Découverte par personne interposée**
-  **Pour les amoureux de lecture**
-  **Bruits soudains**
-  **Espaces restreints**
-  **Odeurs**



Note pour l'accompagnateur :

Une toilette familiale et une salle d'allaitement sont accessibles à même Mini Mondo. Consultez la page 9 de ce guide pour en savoir plus.



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Activité physique

Dans Mini Mondo tout passe par les sens et l'activité physique. Certaines activités permettent toutefois aux enfants de bouger encore plus en manipulant, en sautant, en rampant, etc.



- 1 Maison
- 2 Circuit routier
- 3 Tanière



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Tactiles ou sonores

L'exploration tactile est possible pour plusieurs des activités. De plus, une activité présente les sons des animaux.



- 1 Empreintes
- 2 Potager
- 3 Bûches et roches
- 4 Sons des animaux



Note pour l'accompagnateur :

Une petite tanière a été créée au milieu de la forêt où les enfants de 0 à 2 ans peuvent explorer le monde tout en étant protégés des plus grands.



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Accessibles

La majorité des zones de Mini Mondo sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

- 1 Tourbillon de feuilles
- 2 Arches
- 3 Pont
- 4 Épicerie

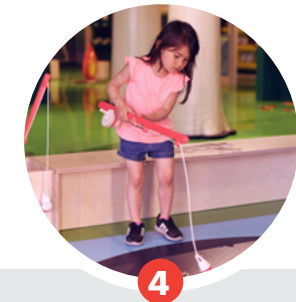


ACTIVITÉS INTERACTIVES

Découverte par personne interposée

On peut découvrir Mini Mondo par le regard, en observant une autre personne réaliser certaines activités et en prenant des décisions pour elle, lorsque possible.

- 1 Potager
- 2 Circuit routier
- 3 Tourbillon de feuilles
- 4 Pêche



Note pour l'accompagnateur :

Plusieurs éléments de mobilier comportent des coins pointus.



ACTIVITÉS INTERACTIVES

Pour les amoureux de lecture

On trouve des livres pour divers groupes d'âge et dans différentes langues dans Mini Mondo. Dans la cabane, les enfants peuvent choisir un livre et le découvrir à leur rythme, seuls ou accompagnés.

1 Cabane



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Bruits soudains

Certaines activités sont bruyantes ou émettent des bruits forts.



1 Arches

2 Aliments en vrac dans l'épicerie

3 Tourbillon de feuilles



Note pour l'accompagnateur :

Des coquilles antibruit sont disponibles en prêt à la billetterie. Quantité limitée.



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Espaces restreints

Deux activités interactives sont situées en tout ou en partie dans des espaces plus restreints.

- ① Rez-de-chaussée de la maison
- ② Cabane



SENSIBILITÉ SENSORIELLE

Odeurs

Une activité interactive repose sur l'odorat et implique de sentir différentes odeurs.

- ① Épices et savons dans l'épicerie

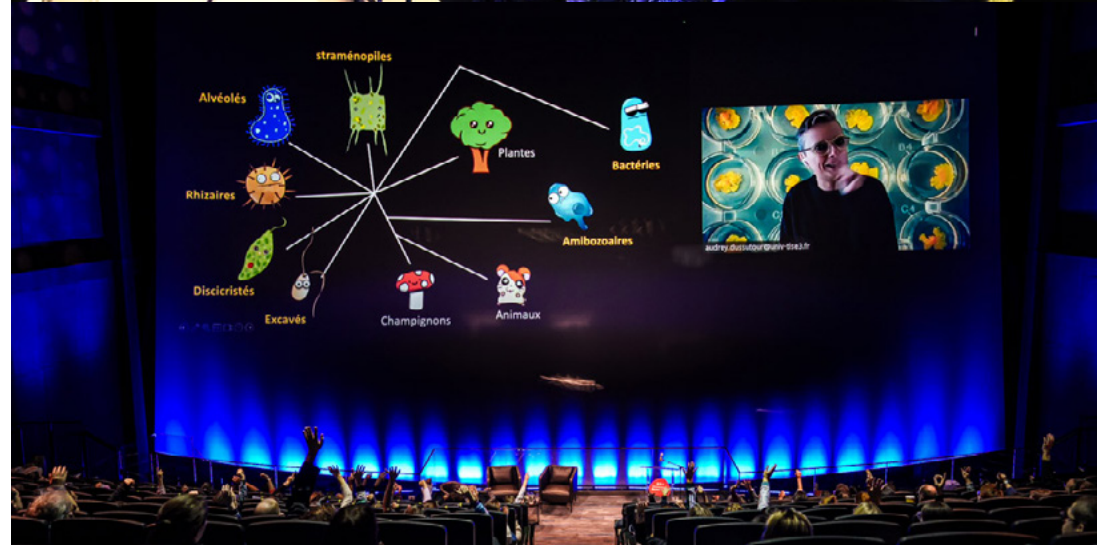
Cinéma IMAX® TELUS

Durée des films

Les films durent en moyenne 45 minutes. Il est permis de sortir et de revenir si désiré.

Achalandage

Un grand nombre de spectateurs peuvent regarder un film dans la salle de cinéma IMAX® TELUS. Vous pourriez avoir des voisins de siège.



Personne malentendante

Des systèmes d'aide à l'audition sont disponibles. Veuillez vous adresser à notre personnel d'accueil à votre arrivée au cinéma.

Accessibilité universelle

Il est possible de rester assis dans un fauteuil roulant pendant le visionnement. Huit espaces sont prévus à cet effet dans le haut de la salle. Pour réserver l'un de ces espaces, veuillez le mentionner lors de l'achat de vos billets.

Sensibilité – éclairage

Avant le début du film, les lumières sont tamisées. Lorsque le film débute, il fait noir dans la salle de cinéma pour permettre la projection.

Sensibilité – volume élevé

Le niveau sonore peut être perçu comme élevé par certains spectateurs. Des coquilles antibruit sont disponibles en prêt à l'accueil du cinéma.



Note pour l'accompagnateur :

Si une personne possède un système d'aide à l'audition personnel, il faut syntoniser le 72,9 FM pour en faire usage.



Note pour l'accompagnateur :

Les coquilles et les systèmes d'aide à l'audition sont en quantité limitée.

Des commentaires?

Nos équipes souhaitent vous accueillir avec bienveillance et respect. Si vous avez des commentaires sur ce guide ou sur votre expérience de visite, n'hésitez pas à nous en faire part.

Service à la clientèle

514 496-4724 ou 1 877 496-4724
informations@vieuxportdemontreal.com



© Gaëlle Leroyer



**CENTRE
DES
SCIENCES
MONTRÉAL**

 **TELUS**

 **aws**

 **the beat 92.5**

 **LA
PRESSE**