

# Guide d'accès

pour les personnes  
ayant une déficience visuelle



Préparé par le service du Marketing et les Services aux visiteurs  
du Centre des sciences de l'Ontario



CENTRE DES  
**SCIENCES**  
DE L'ONTARIO

# **Quelques conseils**

## **pour les aveugles et les visiteurs ayant une déficience visuelle**

**Ce guide va vous aider à trouver, avec vos accompagnateurs, les modules d'exposition qui sont accessibles et divertissants. Voici quelques conseils pour profiter au maximum de votre visite.**

- Tous les modules d'exposition ne sont pas indiqués dans ce guide. Nous avons noté ceux que vous pourrez apprécier avec au moins un de ces sens :

### **le toucher – le goût – l'ouïe – l'odorat**

- Préparez votre visite à l'aide de ce guide **avant** de venir au Centre des sciences.
- Il est impossible de voir toutes les salles d'exposition en un seul jour. Choisissez celles qui vous intéressent le plus.
- Une personne voyante devra vous aider à trouver et à apprécier les modules, en décrivant de quoi il s'agit ou en précisant le but de l'activité.
- Certains modules ont des explications verbales, mais la plupart des informations sont sous forme écrite.
- Venez de préférence lorsque le Centre des sciences a moins de visiteurs, par exemple en septembre ou octobre. Il y a le plus de monde pendant les vacances de Noël et le Congé scolaire de mars. Les jours d'école, les groupes scolaires quittent le Centre des sciences vers 14 h 30.
- Pour vous repérer, nous avons mis le titre anglais des modules qui n'existent pas encore en français.
- Vous pouvez télécharger et imprimer le [plan du Centre des sciences](#) pour vous repérer.

# Les symboles

## Sens



Effets sonores



Explication verbale



Expérience tactile



Expérience où il faut sentir ou goûter quelque chose



Il est préférable de vous faire aider par une personne voyante



Une personne voyante devra lire des explications

## Cote



Expérience plus vivante avec une déficience visuelle



Expérience comparable à celle d'une personne voyante



Certains détails vous échapperont si vous ne voyez pas bien



Patience et imagination requises



Essayez, mais l'expérience sera difficile à apprécier complètement









# Entrée principale

## **TELUSCAPE et Esplanade Unilever**

À votre arrivée au Centre des sciences de l'Ontario, ne manquez pas de visiter ce nouvel espace en plein air!

### **Pour vous orienter**

En arrivant du stationnement principal, TELUSCAPE est à votre gauche et l'Esplanade Unilever à votre droite.

Sens	Cote	
		<b>La FUNtaine (à TELUSCAPE)</b>
		♦ Jouez de la musique en bloquant les jets d'eau avec vos doigts pour créer des sons sur ce piano aquatique avec de grands tuyaux d'orgue. (Par beau temps. Attention, vous pourriez-vous mouiller en jouant!)
		
		<b>Le grand tube bleu (à l'Esplanade Unilever)</b>
		♦ Pénétrez dans une onde sonore et écoutez des sons graves ou le silence.
		

# Niveau 2

## Entrée principale

Une fois que vous êtes dans le Hall d'accueil, allez à la billetterie. N'oubliez pas que les accompagnateurs de visiteurs handicapés ont droit à l'entrée gratuite au Centre des sciences. Dirigez-vous vers le couloir avec des baies vitrées face à la forêt.

Sens Cote



### **Marchez pendant 4,6 milliards d'années!**

- ♦ Touchez les roches, les minéraux et les fossiles en marchant tout le long du couloir.

## **Pour vous orienter**

Au bout du couloir, vous arriverez dans le Grand Hall P&G. Au fond à gauche, se trouvent les ascenseurs et les escaliers roulants qui mènent aux Niveaux 4, 5 et 6.

# Niveau 4

## Station de radio amateur

Appelez d'autres radio-amateurs dans le monde entier au kiosque près des escaliers roulants. Demandez aux bénévoles sur place.

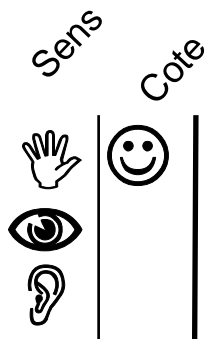
## ActivIdée

Cette salle double qui s'adresse aux enfants (des tout-petits jusqu'à l'âge de 8 ans), comprend des activités regroupées par thèmes : Joue, Construis, Flotte, Bouge, Achète, Crée, Grandis, Partage, Chante et Imagine. Les enfants explorent les concepts reliés à ces thèmes et découvrent la joie de jouer et de travailler ensemble.

## Pour vous orienter

Prenez le couloir à votre gauche quand vous faites face au bas des escaliers roulants au Niveau 4. *ActivIdée* se trouve dans les deux salles à droite et à gauche derrière le petit mur.

## À l'entrée d'ActivIdée



### Les ateliers d'ActivIdée

- ♦ Chaque semaine, les petits peuvent participer à des ateliers avec notre personnel. Ils peuvent faire des objets en pâte à modeler et des jouets et écouter des histoires. Consultez le calendrier à l'entrée.

## Activité, salle de droite



### Fais de la musique

- ◆ Frappe, gratte ou tambourine! Joue de la musique avec divers instruments et des objets de la vie de tous les jours.



### Change ta voix

- ◆ Parle dans le micro installé sur la console et écoute ta voix changer.



### Le carrousel

- ◆ Tourne sur la plateforme et découvre ce qui se passe quand on y monte à plusieurs.



### Cœur à cœur

- ◆ Écoute les battements de ton cœur et ceux de plusieurs animaux.



### Grand comme...

- ◆ Compare ta main à la patte d'un gorille.



### Engrenages

- ◆ Assemble les engrenages pour faire monter l'énergie jusqu'à ce que tu entendes le pic frapper.



### Le coin des petits

- ◆ Les petits de 3 ans ou moins trouveront de quoi s'amuser.

**Construis une arche**

- ◆ Touche les blocs en bois qui forment une arche et découvre comment ils la soutiennent.



## Activité, salle de gauche

**Explore la grotte!**

- ◆ Touche les murs et sens les animaux qui s'y agrippent.

**Assemble un squelette**

- ◆ Touche les os de ton corps.

**Organes**

- ◆ Assemble les organes d'un mannequin.

**Le bassin d'eau**

- ◆ Écoute et mets tes mains dans le bassin pour sentir comment l'eau coule. Change la direction et la vitesse de l'eau avec des parois amovibles.

**Construis une fontaine**

- ◆ Assemble des tuyaux pour faire monter de l'eau dans un bassin.



Sens

Cote



### **Mur à reliefs**

- ◆ Fais des empreintes d'animaux.



### **Ronds de fumée**

- ◆ Appuie pour faire des ronds de fumée.

Sens

Cote



### **La sculpture de George Rhoads**

- ◆ Lance une boule et écoute les sons au fur et à mesure qu'elle fait le tour de la sculpture avant de retourner au départ.

## **Dans le hall près d'ActivIdée**

# Hall de l'Espace

Voulez-vous toucher une météorite? Pensez-vous pouvoir piloter un fauteuil spatial? Aimerez-vous faire le tour de notre système solaire avec l'astronaute canadienne Julie Payette? Voyagez dans l'Espace!

## Pour vous orienter

Prenez le couloir de gauche quand vous faites face aux escaliers roulants qui montent au Niveau 2. L'entrée du Hall de l'Espace se trouve à gauche.

Sens

Cote

## À droite de l'entrée



### Fauteuil spatial

- ♦ Allez vers les lumières clignotantes. Recouvrez la cible orange avec le patin rond à l'avant du fauteuil. Essayez d'atteindre la maximum de cibles en deux minutes. Bonne chance!

# Niveau 6

## **Le Jardin de l'Espoir**

Touchez et humez des arbres et des plantes typiques de la forêt carolinienne qui entoure le Centre des sciences.

### **Pour vous orienter**

Pour aller dans le jardin, sortez par la porte à gauche en bas des escaliers roulants. Montez les marches qui mènent au kiosque. Le jardin se trouve à sa gauche.

## **Centre d'Innovation de la famille Weston**

Créez, innovez et explorez l'actualité scientifique et technologique dans cette nouvelle section du Centre des sciences.

### **Pour vous orienter**

C'est la première salle que vous verrez au fond du couloir en sortant de l'ascenseur ou au bas des escaliers roulants au Niveau 6. Le Kiosque d'information se trouve sur la droite, avec des animateurs pour vous orienter dans votre visite. À gauche de l'estrade, une grande arche mène aux divers modules d'exposition.

Sens

Cote

## Au centre devant l'écran



### Point Chaud

- ◆ Découvrez les sciences en direct au cours des présentations de nos animateurs et posez des questions. L'horaire est indiqué au Niveau 4 près des escaliers roulants et sur l'écran près du Kiosque d'information au Niveau 6.

Sens

Cote

## À l'avant après l'arche



### Sentez ces odeurs

- ◆ Appuyez sur les boutons, sentez les odeurs et indiquez laquelle vous rend le plus joyeux.



### Orchestre à cordes

- ◆ Trouvez la note juste en jouant sur des cordes faites en différents matériaux.



### Orchestre de matériaux

- ◆ Écoutez une variété de sons en jouant des disques en différents matériaux sur notre tourne-disque.



### Les tiroirs aux odeurs

- ◆ Ouvrez les tiroirs et identifiez les odeurs naturelles et artificielles.



## Au fond



### Les murs musicaux

- ◆ Appuyez différents points sur les murs qui vous entourent pour créer votre propre musique avec toutes sortes de rythmes et de sons.



Sens

Cote



### Faites une sculpture cinétique

- ◆ Faites une sculpture avec des bâtonnets et des cure-pipe et fixez-les au mur pour les faire danser.



### La course des fers

- ◆ Faites glisser les «fers» sur diverses surfaces telles que du Téflon ou de la moquette.



### Zone du Défi

- ◆ Faites preuve d'ingéniosité à cet atelier présenté à la mezzanine tout au fond de la salle. Travaillez en équipe pour fabriquer un prototype qui offre une solution originale à un problème réel, comme l'accès à des logements à bas prix. Cet atelier d'une heure est destiné aux jeunes de 14 ans et plus. Consultez le panneau pour voir s'il y a des places libres.

L'atelier peut être offert sur demande aux groupes ou aux individus ayant une déficience visuelle. Veuillez nous contacter à l'avance pour vérifier la disponibilité pour des besoins spéciaux.

# Hall du Sport

LE HALL DU SPORT EST EN RÉNOVATION ET ROUVRIRA  
EN 2010.

## Le Cerveau en marche

Examinez la science de la nature humaine, la mémoire, l'intelligence et notre soumission à l'autorité.

### Pour vous orienter

Traversez le Centre d'Innovation de la famille Weston et passez par l'arche à droite.

Sens

Cote



#### Des mots pour le dire

- ◆ Décrivez à votre partenaire comment assembler des pièces de formes différentes de la même façon que vous.



#### Le pouvoir de l'imagination

- ◆ Ne lâchez pas la barre! Sentez-vous le froid si vous pensez à autre chose?



Sens

Cote



### **CorpsEsprit**

- ♦ Posez les doigts sur les touches. Quel est votre niveau de stress?



### **Les résultats...**

- ♦ Comptent-ils? Appuyez sur le levier autant de fois que possible, avec et sans compteur.



### **L'Atelier des Roches**

- ♦ Avec l'aide de nos bénévoles, comparez toute une variété de roches et de minéraux. (Ouvert la plupart des jeudis et des fins de semaine.)



### **Démonstration de Fabrication du papier**

- ♦ En se servant de fibres végétales et d'un mélangeur, un animateur vous révélera une technique ancestrale de fabrication du papier. Les démonstrations ont lieu tous les jours. L'horaire est affiché aux Kiosques d'information.

# La Vérité en question

Les préjugés et le racisme : comment ont-ils affecté la pratique des sciences à travers l'histoire? Cette exposition remet la vérité en question en explorant les sciences et la technologie de diverses civilisations. Découvrez la validité de divers points de vue.

## Pour vous orienter

Passez derrière les rideaux noirs près du *Cerveau en marche*.

Sens Cote

### À droite



#### **Bâtissez une civilisation**

- ◆ Assemblez deux puzzles pour comparer un système hiérarchique à un système de coopération.



#### **Des scientifiques parlent**

- ◆ Écoutez le point de vue de 25 scientifiques de diverses disciplines.

### À gauche



#### **Confinement**

- ◆ Faites cette expérience troublante, comme l'ont vécue les victimes de discrimination.



#### **Préjugés et discrimination**

- ◆ Pourquoi y a-t-il des préjugés partout dans la vie?



#### **Des textes anciens revalorisés**

- ◆ Décalquez votre nom en maya.



# La Terre vivante (A)

Découvrez divers écosystèmes vivants qui montrent le fragile équilibre de notre planète en perpétuel changement.

## Pour vous orienter

*La Terre vivante* se trouve après *La Vérité en question* (descendez les cinq marches à gauche de la rampe).

Sens

Cote



### **Tant que les grenouilles chantent...**

- ◆ Reconnaissez-vous ces chants de grenouille?



### **Carte topologique des Grands Lacs**

- ◆ Touchez cette carte en relief (à droite, en bas des marches).



### **Goûteur d'eau**

- ◆ Goûtez aux eaux A, B et C. Ont-elles le même goût? Laquelle préférez-vous?



### **Sons d'animaux**

- ◆ Écoutez des sons enregistrés (à droite de la porte d'entrée de *la Forêt tropicale*).

# La Forêt tropicale TELUS

## Pour vous orienter

Pénétrez dans la forêt par les portes près de la rampe verte.

Sens

Côté



- ♦ Respirez l'atmosphère chaude et humide.
- ♦ Touchez les feuilles des plantes et le tronc épineux du kapokier.
- ♦ Écoutez le bruit de la cascade et les chants d'oiseaux (enregistrés dans une véritable forêt tropicale).
- ♦ Attention, le sentier est inégal et parfois glissant! Il y a des pierres et des racines sur le chemin. Pour traverser le ruisseau, passez par le pont suspendu (d'environ 2 m de long).













# La Terre vivante (B)

Continuez à explorer les merveilles de notre planète.

## Pour vous orienter

Sortez de la *Forêt tropicale*.

### À droite

Sens	Cote	
 		<b>Découpage d'un tronc d'arbre</b> <b>(Cutting Round a Log)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Touchez les coupes d'un tronc d'arbre montrant combien on peut tailler de planches.</li></ul>
 		<b>La grotte</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Pénétrez dans cette grotte sombre, humide et étroite.</li><li>◆ Écoutez l'écho de votre voix.</li></ul>
 		<b>Espace océanique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Écoutez le bruit des vagues.</li><li>◆ Écoutez comment nous avons créé deux écosystèmes marins : un récif de corail et une portion du littoral atlantique.</li></ul>
 		<b>Touchez un bloc de calcaire</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Sentez les «cupules» sur cette roche rongée par l'acide.</li></ul>



### **Sentez passer le courant**

- ◆ Glissez la main sur du calcaire pour sentir les creux créés par l'eau.



### **Touchez l'Ontario vieux de millions d'années!**

- ◆ Passez la main sur des restes fossilisés de coraux.



### **Écoutez les chauves-souris**

- ◆ On a ralenti la fréquence de leurs sons pour qu'ils soient audibles.

# Arcade des sciences

C'est un vrai spectacle de sons et lumières dans l'Arcade des sciences! Explorez le phénomène de la gravitation ou faites de la musique électronique.

## Pour vous orienter

Tournez à droite en bas des escaliers roulants au Niveau 6. Passez par le couloir qui traverse la Cafétéria et qui longe *La Terre vivante*. L'Arcade des sciences se trouve après la rampe.

Sens

Cote

## Dans le couloir, à gauche



**Quel poids est le plus facile à soulever?**  
(*Strength is not always the Answer*)

- ◆ Soulevez un poids de 6 kilos avec 3 différentes poulies.

## Dans le couloir, à droite



**Pivot et leviers** (*Fulcrum and Leverage*)

- ◆ Pourquoi le même poids est-il plus ou moins difficile à soulever? Tout dépend du levier.



**En 15 secondes** (*How Long is 15 Seconds*)

- ◆ Testez votre concept de la longueur du temps.



**Le portail du jardin**

- ◆ Essayez d'ouvrir le portail : c'est un casse-tête.

## Dans le Hall, à droite



### Démonstration d'Électricité

- ◆ Ressentez les effets des 500 000 volts du générateur de Van de Graaff : vous aurez les cheveux qui se dressent sur la tête! Les animateurs du Centre des sciences présentent des démonstrations tous les jours (demandez l'horaire aux Kiosques d'information).



### Qu'est-ce qu'un son? (*What's in a Sound?*)

- ◆ Écoutez la physique du son.



### Le plomb est-il vraiment le plus lourd?

- ◆ Soulevez trois briques.

## Dans le Hall, à gauche



### Entrez et ouvrez vos oreilles

- ◆ Pénétrez dans un tunnel insonorisé.



### À bicyclette (*Pedal Power*)

- ◆ Pédalez la bicyclette stationnaire pour allumer la radio ou la lumière.



### Tambours métalliques

- ◆ Faites de la musique, comme aux Antilles.



### Le secret de la rotation

- ◆ Découvrez comment aller plus vite ou ralentir.



### En musique

- ◆ Faites de la musique électronique.

Sens

Cote



### **Chaud et froid (*Cold + Warm = Hot?!*)**

- ◆ Touchez la grille chaude et froide. Quelle température sentez-vous?



### **Jeu de mains (*Cold Hands, Warm Heart*)**

- ◆ Agrippez les barres. Laquelle est plus chaude, laquelle est plus froide?



### **Délai sonore**

- ◆ Parlez ou chantez devant le micro et écoutez l'effet.



### **La soufflerie de Bernoulli**

- ◆ Appuyez sur une pédale et sentez le jet d'air qui fait tenir un ballon en équilibre.



# Niveau 5

## Le Corps humain

Écoutez un souffle au cœur et testez votre équilibre dans cette salle d'exposition qui touche aussi à la reproduction, la contraception et l'immunologie.

### Pour vous orienter

En bas des escaliers roulants au Niveau 6, tournez à droite et montez les marches. *Le Corps humain* est à votre droite en haut de l'escalier.

Sens Cote



### Vers la droite

#### Ça pousse !

- ◆ Comparez les deux modèles d'une femme avant et pendant la grossesse, avec ses organes comprimés par le fœtus.

#### Test d'équilibre

- ◆ Où est votre centre de gravité?

### Vers la gauche

#### Étirez-vous

- ◆ Mesurez l'élasticité de vos ligaments, de vos muscles et de vos tendons. Êtes-vous souple?

Sens

Cote



### **Défenses naturelles**

- ◆ Ouvrez le volet... Atchoum!

### **Moi qui suis rigide, qu'est-ce qui me rend souple pour faire du vélo?**

- ◆ Manipulez les articulations qui nous permettent de faire divers mouvements.

### **Plan de bataille**

- ◆ Cherchez l'agresseur à tâtons et détruisez-le.

### **Sus à l'ennemi!**

- ◆ Emboîtez les anticorps en Y dans les creux correspondants sur l'agresseur.

### **Une pompe puissante**

- ◆ Écoutez des battements de cœur.

Ce guide d'accès pour les personnes ayant une déficience visuelle vous permet de préparer votre visite au Centre des sciences de l'Ontario. Veuillez nous faire part de vos commentaires sur ce guide et de vos suggestions pour faciliter l'accès aux personnes ayant une déficience visuelle.

Les informations présentées dans ce guide étaient exactes au moment de leur publication. Notez que les expositions et les programmes changent régulièrement.

**Pour tous renseignements, veuillez contacter :**

Brian Thompson  
Centre des sciences de l'Ontario  
770 Don Mills Road  
Toronto, ON  
M3C 1T3  
[brian.thompson@osc.on.ca](mailto:brian.thompson@osc.on.ca)



CENTRE DES  
**SCIENCES**  
DE L'ONTARIO