

# Le guide des activités scolaires

2013/2014

EXPOSITIONS, ANIMATIONS, ATELIERS, SPECTACLES

NOUVELLE VERSION  
DU SPECTACLE DU RADÔME

VISITE INTERACTIVE DES  
ESPACES THÉMATIQUES

NOUVELLES EXPOSITIONS  
ET NOUVEAUX ATELIERS

Cité des  
télécoms

orange™

fondation d'entreprise

BRETAGNE / PLEUMEUR-BODOU / PARC DU RADÔME  
INFOS 24h/24 / 02 96 46 63 80

# Bienvenue à la Cité des télécoms

Outil pédagogique et ludique, la Cité des télécoms est le lieu idéal pour découvrir l'évolution des technologies autour des télécommunications de manière interactive. Spectacle sous le Radôme, expositions temporaires et permanentes, animations, ateliers... notre équipe est à votre écoute pour étudier avec vous votre futur projet de visite et répondre au mieux à vos attentes pédagogiques.



## Mission GPS

Un jeu de piste et de géolocalisation en extérieur.  
**(page 11)**



## Les films d'animation 3D

Un moment de détente ludique et spectaculaire.  
**(page 13)**



## Le jardin des sciences

L'espace privilégié des 6-12 ans.  
**(pages 4/5)**



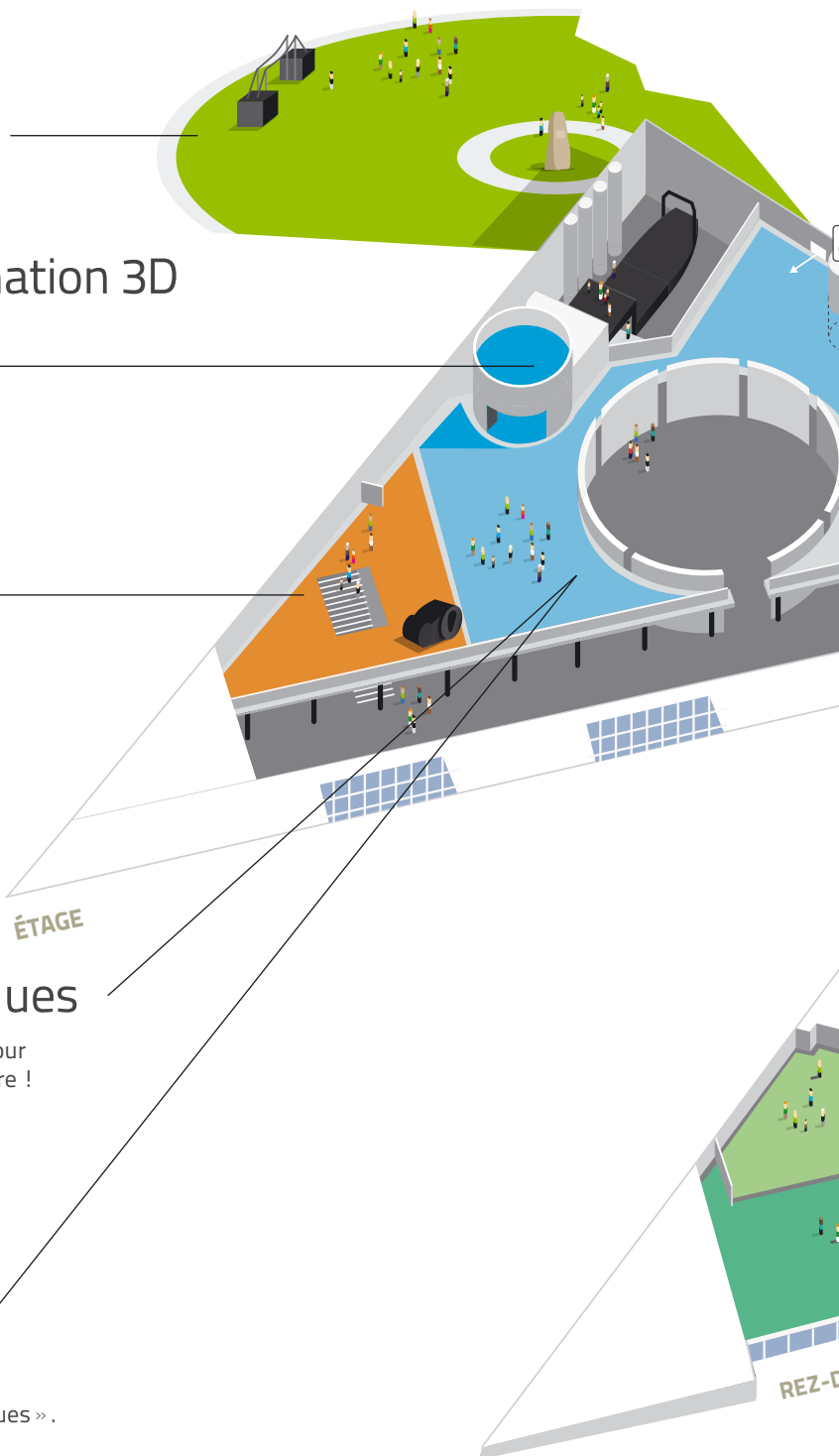
## Les mathématiques

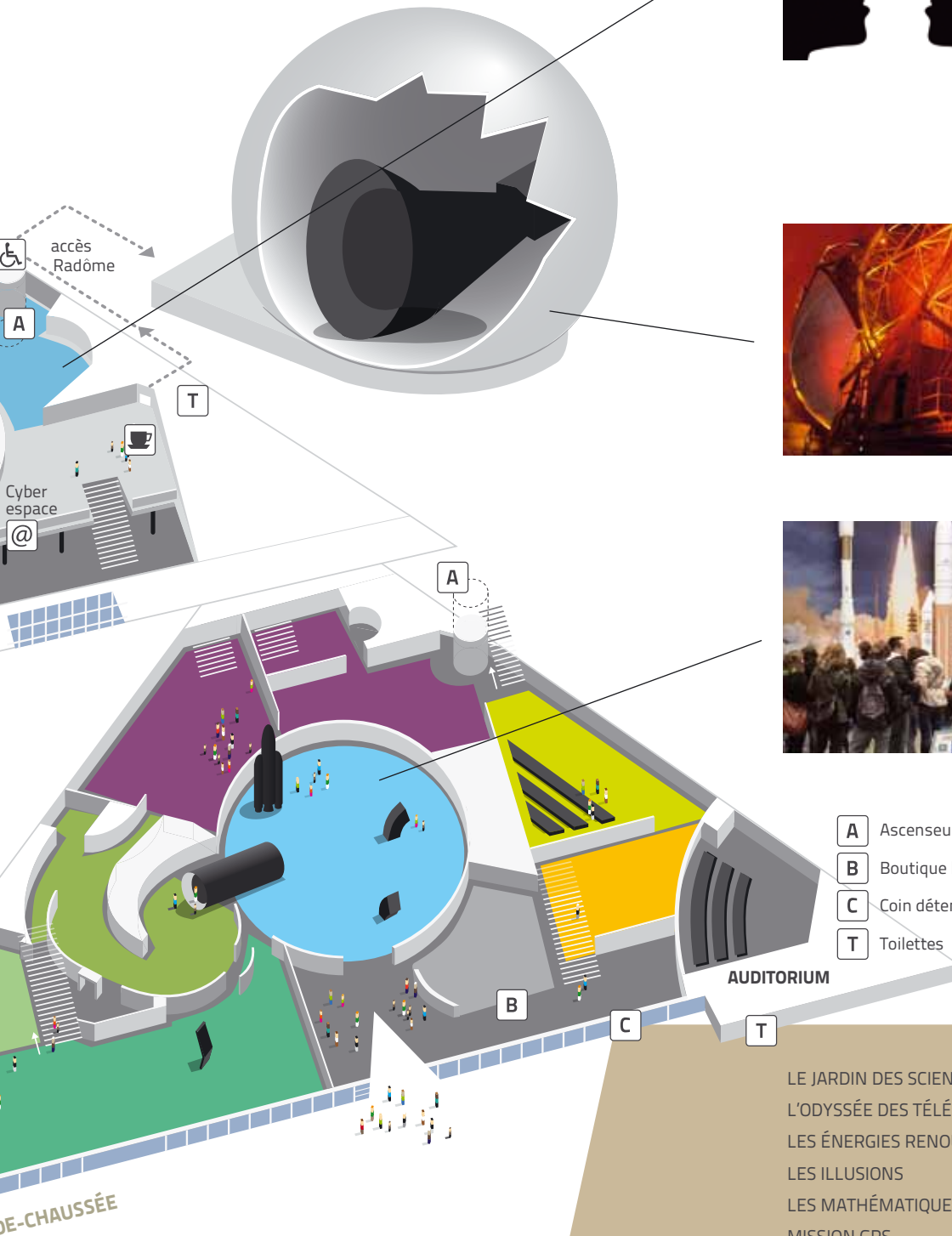
Plus de 30 modules interactifs pour jouer, expérimenter et comprendre !  
**(page 10)**



## Les énergies renouvelables

Une panoplie d'animations et d'activités pour élèves « énergiques ».  
**(page 8)**





NOUVELLE  
EXPO 2014

## Les Illusions

Une perception déformée de  
la réalité. Bluffant !

(page 9)



CLASSÉ  
MONUMENT  
HISTORIQUE

## Le Radôme

Sensations et frissons  
garantis au cœur de cette  
immense bulle blanche.

(page 12)



## L'odyssée des télécoms

Un formidable voyage  
à travers le temps et  
les technologies.

(pages 6/7)



- A** Ascenseur
- B** Boutique libre-service
- C** Coin détente
- T** Toilettes

AUDITORIUM

LE JARDIN DES SCIENCES	P. 4/5
L'ODYSSÉE DES TÉLÉCOMS	P. 6/7
LES ÉNERGIES RENOUVELABLES	P. 8
LES ILLUSIONS	P. 9
LES MATHÉMATIQUES	P. 10
MISSION GPS	P. 11
LE RADÔME	P. 12
LES FILMS D'ANIMATION 3D	P. 13
LES OFFRES PAR NIVEAUX	P. 14
LES SÉJOURS	P. 15
LE PARC DU RADÔME	P. 15
INFORMATIONS PRATIQUES / RÉSERVATIONS	P. 16



# Le jardin des sciences

DESCRIPTIF

## Le jardin des sciences, l'espace privilégié des 6-12 ans

Dans cet espace totalement interactif, les élèves expérimentent, s'amuse et appréhendent la façon dont les données audio ou vidéo sont créées et transmises.



### Je passe à la télé !

À tour de rôle, présentateur d'émission de télévision ou caméraman.



### La voix connectée

Parmi plusieurs tuyaux, il faut trouver le bon pour parler avec l'autre. C'est le principe de la commutation téléphonique !



### Souris, tu es numérisé !

Découverte des différentes étapes de la numérisation d'une image et du morphing à partir d'une capture de son propre portrait.



### La communication par satellite

On peut se voir et se parler en visiophonie à condition d'orienter correctement les deux antennes sur le satellite.



### La table tactile

Du bout des doigts, elle permet d'interagir avec l'ordinateur et d'envoyer des cartes postales numériques personnalisées.



### Film d'animation

L'illusion du mouvement est obtenue en capturant image par image de petits personnages.



### La voix transformée

La voix, onde sonore, est codée en signal électrique.



### Le déplacement du son

Le son de sa propre voix met un moment à être perçu lorsque l'on parle d'une extrémité à l'autre d'un tuyau.



### Monsieur Pixel

Le pixel et le codage binaire expliqués grâce à une petite expérience de décryptage sur ordinateur.

#### ON S'AMUSE !

J'ai réalisé mon propre film avec des petits personnages ! Et avec la table tactile, j'ai envoyé un message à mon papy, rien qu'en touchant l'écran avec les doigts !  
Nicolas, 10 ans



## Le jardin des sciences

Encadrés par un médiateur, les élèves découvrent et testent l'ensemble des modules interactifs.

3€ / élève | 60 MN | C1 | C2 | C3 | COL | 6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> | MC





# L'odyssée des télécoms

DESCRIPTIF

## L'odyssée des télécoms, un formidable voyage à travers le temps et les technologies

De plus en plus loin, de plus en plus vite, de plus en plus d'informations... Au fur et à mesure du développement des techniques, l'homme a cherché à augmenter la distance à laquelle il pouvait faire parvenir un message et à diminuer le temps nécessaire à sa transmission. Deux siècles d'évolutions et d'innovations technologiques qui ont donné naissance à la Tour de Chappe, à la télégraphie sans fil, au téléphone, aux télécommunications spatiales et sous-marines et bien sûr Internet qui marque l'apogée de l'ère numérique. Une épopée riche en rebondissements et en surprises que nous vous invitons à découvrir à travers une scénographie insolite et originale.

INFOS PRATIQUES  
VISITES

### Les objets télécoms

Par l'observation, la manipulation, la mémorisation, l'exploration et le jeu, les élèves doivent identifier différents objets de télécommunications.

3€ / élève 60 MN C1 C2 C3 COL LYC



### La visite high-tech

Répartis en équipes et munis de smartphones, les élèves parcourent les espaces d'expositions et doivent résoudre les énigmes d'un jeu de piste et pour les plus grands, télécharger du contenu multimédia (jeux, quizz et vidéos) grâce à la technologie des tags NFC.

4€ / élève 90 MN C1 C2 C3 COL LYC



## La visite guidée

Accompagnés d'un médiateur, les élèves font connaissance avec les pères fondateurs de la société de communication, plongent en immersion dans le monde passionnant des télécommunications sous-marines, s'envolent dans l'univers des télécommunications spatiales et testent les dernières innovations technologiques. La visite est complétée par une animation-jeu en auditorium « SOS mission télécoms » où les élèves répondent à des questions à l'aide de boîtiers de vote électronique.

4€ / élève 90 MN C1 C2 C3 COL LYC



À PARTIR DE  
MARS 2014 !

### L'atelier Sécurité et Internet

Le jeune public a besoin d'être accompagné pour apprendre à maîtriser Internet et les différents usages qu'il en fait. Cet atelier propose aux élèves, à travers jeux de rôle, vidéos ludiques et débats collectifs, de réfléchir à des sujets comme la protection de données personnelles, le respect des droits d'auteur et droits à l'image et de se poser les bonnes questions avant d'échanger des informations. *En partenariat avec Internet sans crainte.*

3€ / élève 60 MN C1 C2 C3 COL LYC



À PARTIR DE  
MARS 2014 !

### L'atelier Le numérique de A à Z

Comment un appareil photo numérique transforme-t-il une image en nombre ? De quoi est composé mon ordinateur et comment fonctionne-t-il ? Un réseau, comment ça marche ? Cet atelier propose aux élèves de découvrir le numérique, du binaire à la robotique, à travers différentes expériences et manipulations simples et concrètes.

4€ / élève 90 MN C1 C2 C3 COL LYC

\* Une visite guidée du centre d'exposition en préambule est nécessaire pour cet atelier



### L'atelier E-m@g\*

L'objectif principal d'e-m@g est d'effectuer un travail coopératif en utilisant les Technologies de l'Information et de la Communication (T.I.C). Le « challenge » de cet atelier réside dans le fait que les élèves répartis en équipes de rédacteurs et de reporters ne se rencontrent jamais et doivent impérativement télécommuniquer pour mener à bien la tâche qui leur est confiée : la réalisation d'un magazine numérique. Pour cela, les reporters disposent de tablettes tactiles reliées au wifi.

7€ / élève C1 C2 C3 COL LYC

60 MN (visite centre expo)

90 MN (atelier)

\* Une visite guidée du centre d'exposition en préambule est nécessaire pour cet atelier



À PARTIR DE  
MARS 2014 !

### L'atelier TV-m@g\*

Les élèves, en binômes, vont s'exercer aux métiers de journaliste-reporter et de présentateur TV. Ils se mettent dans la peau d'un spécialiste des télécoms (technicien travaillant sur un navire câblé, chef de projet sur la base de lancement de la fusée Ariane...) et doivent réaliser un reportage sur leur métier. À eux de collecter les informations sur leur sujet, de préparer leur reportage puis de passer devant la caméra.

7€ / élève C1 C2 C3 COL LYC

60 MN (visite centre expo)

90 MN (atelier)



**NOUVELLE EXPO  
À PARTIR DE  
MARS 2014 !**

# Les énergies renouvelables

DESCRIPTIF

## Les énergies renouvelables, super branchées ?

« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » Tel est le principe de la conservation de l'énergie. Mais est-ce que cette transformation pollue ? Est-ce que nos ressources s'épuisent ? Dans un contexte où nos besoins énergétiques augmentent, nous devons nous poser des questions et analyser les différentes façons que nous avons de produire notre énergie.

INFOS PRATIQUES  
VISITE

## L'exposition Watt's up ? Super branchées ?

Les élèves s'amuse à transformer différentes sources d'énergie (musculaire, solaire, hydroélectrique...) en électricité pour alimenter une maison remplie d'appareils domestiques. Les notions d'efficacité énergétique et d'économie d'énergie sont également abordées.

3€ / élève 60 MN C1 C2 C3 COL LYC <sup>6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup></sup>



ATELIER

## L'atelier Les énergies renouvelables

Les élèves sont sensibilisés à la question de production, de stockage et de consommation d'énergie. Après une phase d'introduction sur l'identification des énergies renouvelables et différents tests d'alimentation d'objets électriques, ils devront faire fonctionner une station de téléphonie mobile virtuelle en toute autonomie.

5€ / élève 120 MN C1 C2 C3 COL LYC <sup>6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup></sup>



Exposition réalisée par le Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke (Québec, Canada).



À DÉCOUVRIR  
À PARTIR DE  
MARS 2014 !

# Les illusions

DESCRIPTIF

## Les illusions, pour le plaisir des yeux et du cerveau

Les illusions d'optiques sont fascinantes. Connues depuis l'Antiquité, les illusions visuelles sont les plus étudiées des illusions. Elles trompent nos sens, nous montrent des réalités impossibles et remettent en cause, sans aucun complexe, des principes logiques, géométriques et physiques depuis bien longtemps établis.

INFOS PRATIQUES  
VISITE

### L'exposition Un monde d'illusions

L'exposition propose, à travers différentes observations et manipulations, de découvrir un univers à la fois intrigant et déroutant, rempli d'astuces visuelles spécifiques permettant de mettre en évidence les principes de fonctionnement du système visuel humain.

ANIMATION

### L'animation Illusions

Grâce à l'observation et la manipulation, les élèves découvrent ce qu'est une illusion d'optique et comprennent les rôles essentiels joués par la lumière, les yeux et notre cerveau dans leur fonctionnement. Sont également abordées les grandes familles d'illusions d'optique, leur nature et les œuvres artistiques qui les ont utilisées.

3€ / élève

30 MN (exposition) + 30 MN (animation)

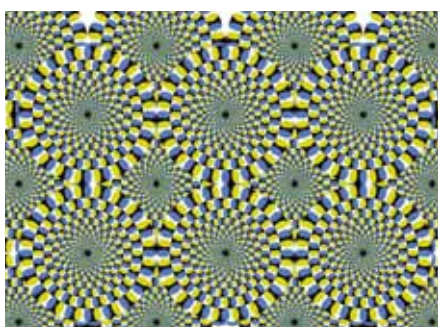
C1

C2

C3

COL

NYC



# LES MATHS À PORTÉE DE



## Les mathématiques

PROFITEZ-EN  
JUSQU'À FIN  
DÉCEMBRE 2013

mathematikum  
Phänomere im Ansehen

Exposition conçue par le Centre Mathematikum de Giessen (Allemagne), scénographiée et animée par la Cité des télécoms.

DESCRIPTIF

### Les mathématiques à portée de mains et sans se prendre la tête !

Les mathématiques sont présents quotidiennement dans notre vie pour les achats, la comptabilité, la cuisine, l'architecture et même tout autour de nous dans la nature (une fleur de tournesol, un nid d'abeille, un flocon de neige).

Géométrie, codage, statistiques, probabilités, optique, illusions, structures, formes et proportions sont les différentes thématiques abordées ici de manière résolument ludique. Passionné ou réticent ? Peu importe ! Laissez-vous prendre au jeu !

INFOS PRATIQUES  
VISITE

### L'exposition Les maths à portée de mains

Cette exposition s'articule autour de différents îlots : la géométrie, les statistiques, les probabilités, l'optique, les formes et proportions... regroupant une trentaine de modules interactifs pour expérimenter, réfléchir et jouer individuellement ou collectivement.

ANIMATION

### L'animation Jeu, 7 et maths

En s'appuyant sur des projections sur grand écran et de petites manipulations-jeux avec les élèves, le médiateur replace les mathématiques en perspective dans notre vie de tous les jours.

4€ / élève

60 MN (visite expo) + 30 MN (animation)

C1

C2

C3

COL

LYC





# Mission GPS

DESCRIPTIF

## Mission GPS, un jeu de piste et de géolocalisation

L'homme a toujours eu besoin de se repérer. Il a eu recours à des méthodes ou des systèmes plus ou moins fiables et compliqués pour pouvoir s'orienter et rejoindre un lieu déterminé : l'étoile polaire, la boussole, l'astrolabe, le sextant... Puis a été mise au point la localisation par satellite, et notamment le système de positionnement et de navigation : le GPS.

Le positionnement est aujourd'hui une information vitale pour un grand nombre de professionnels : le transport (localisation de véhicules, recherche d'itinéraire, contrôle de vitesse, systèmes de guidage, etc.), la marine, l'aviation, la recherche, les loisirs... Dans l'optique de cette généralisation, l'atelier « Mission GPS » a pour objectif de faire découvrir le principe du positionnement par satellite et d'initier à l'utilisation d'un récepteur.

INFOS PRATIQUES  
ATELIER

## L'atelier Mission GPS

Les élèves, munis de GPS, doivent se rendre sur des lieux en rentrant des coordonnées et relever des défis pour découvrir le contenu d'un mystérieux message. Un jeu de piste et de géolocalisation permis par le satellite !

4€ / élève 90 MN C1 C2 C3 COL LYC





# Le Radôme



CLASSÉ  
MONUMENT  
HISTORIQUE

DESCRIPTIF

## Le Radôme, un site unique au monde

C'est ici à Pleumeur-Bodou, au cœur de la Côte de Granit Rose, que la France érige une gigantesque antenne-cornet de 340 tonnes abritée par le Radôme, une énorme sphère de 50 m de haut.

Le 11 juillet 1962, l'antenne reçoit pour la première fois au monde des images télévisées en direct des Etats-Unis. Une première mondiale qui marque la naissance de la mondovision et ouvre la voie aux télécommunications spatiales.

INFOS PRATIQUES  
SPECTACLES



### Le Capitaine Granvoile

Cette animation audiovisuelle jeune public, projetée sous le Radôme, raconte les aventures du capitaine Granvoile, personnage fantasque qui imagine de nombreux systèmes pour communiquer en direct avec ses amis indiens d'un bord à l'autre de l'Atlantique.

1,50€ / élève C1 C2 C3 COL LYC

30 MN

NOUVELLE  
VERSION



### La Grande Aventure du Radôme

Un captivant spectacle son et lumière retrace l'histoire de l'antenne PB1 et de son Radôme. Sensations et frissons garantis au cœur de ce lieu chargé d'histoire et unique au monde !

1,50€ / élève C1 C2 C3 COL LYC

30 MN

VISITE



### Le tour de l'antenne

Un tour d'antenne commenté qui permet d'évoquer les anecdotes les plus marquantes et les points d'histoire les plus étonnants ayant trait à la construction de ce Monument Historique.

1,50€ / élève C1 C2 C3 COL LYC

30 MN

# Les films d'animation 3D

Donnez du relief à votre visite !

INFOS PRATIQUES  
PROJECTIONS

\* Projections suivies d'une explication sur la 3D relief



## Castle Secret 3D\*

JUSQU'À FIN  
DÉCEMBRE 2013

Au cours d'un anniversaire qui tourne à la bataille de gâteaux à la crème, Tony, Tina et leurs amis découvrent une carte magique qui les entraîne dans une aventure audacieuse au cœur des catacombes d'un château. Ils auront à surmonter de nombreux obstacles avec courage pour découvrir un mystérieux secret caché depuis des années.

30 MN C1 C2 C3 COL LYC

1€ / élève



## 20 000 lieux sous les mers\*

À PARTIR DE  
MARS 2014

« 20 000 lieux sous les mers » a surpris et amusé les lecteurs depuis plus de 140 ans. Ré-imaginé, ce conte classique entraîne les spectateurs au côté de Ned, un adolescent qui plonge dans un monde d'aventures à bord du Nautilus, le fameux sous-marin commandé par le mystérieux Capitaine Nemo.

30 MN C1 C2 C3 COL LYC

1€ / élève

CYCLE 1

**L'ODYSSÉE DES TÉLÉCOMS (PAGES 6-7)**

Les objets télécoms  3 €

**LE RADÔME (PAGE 12)**

Le Capitaine Granvoile  1,50 €

**LES FILMS D'ANIMATION 3D (PAGE 13)**

Castle secret  1 €


20 000 lieux sous les mers  **NOUVEAU** 1 €

CYCLE 2

**LE JARDIN DES SCIENCES (PAGES 4-5)**

Tous les modules  3 €

**L'ODYSSÉE DES TÉLÉCOMS (PAGES 6-7)**

Les objets télécoms  3 €

La visite high-tech  4 €

**LES ÉNERGIES RENOUVELABLES (PAGE 8)**

L'exposition Watt's up ?  **NOUVEAU** 3 €

**LES ILLUSIONS (PAGE 9)**

Un monde d'illusions  **NOUVEAU** 3 €

**LE RADÔME (PAGE 12)**

Le Capitaine Grandvoile  1,50 €

La Grande aventure du Radôme  1,50 €

**LES FILMS D'ANIMATION 3D (PAGE 13)**

Castle secret  1 €

20 000 lieux sous les mers  **NOUVEAU** 1 €

CYCLE 3

**LE JARDIN DES SCIENCES (PAGES 4-5)**

Tous les modules  3 €

**L'ODYSSÉE DES TÉLÉCOMS (PAGES 6-7)**

La visite high-tech  4 €

La visite guidée  4 €

L'atelier Sécurité et Internet  **NOUVEAU** 3 €

L'atelier Le numérique de A à Z  **NOUVEAU** 4 €

**LES ÉNERGIES RENOUVELABLES (PAGE 8)**

L'exposition Watt's up ?  **NOUVEAU** 3 €

L'atelier Les énergies renouvelables  **NOUVEAU** 5 €

**LES ILLUSIONS (PAGE 9)**

Un monde d'illusions  **NOUVEAU** 3 €

**LES MATHÉMATIQUES (PAGE 10)**

Les Maths à portée de mains  4 €

**MISSION GPS (PAGE 11)**

L'atelier mission GPS  4 €

**LE RADÔME (PAGE 12)**

La Grande aventure du Radôme  1,50 €

**LES FILMS D'ANIMATION 3D (PAGE 13)**

Castle secret  1 €

20 000 lieux sous les mers  **NOUVEAU** 1 €

COLLÈGE

**LE JARDIN DES SCIENCES 6E / 5E UNIQUEMENT (PAGES 4-5)**

Tous les modules  3 €

**L'ODYSSÉE DES TÉLÉCOMS (PAGES 6-7)**

La visite high-tech  4 €

La visite guidée  4 €

L'atelier Sécurité et Internet  **NOUVEAU** 3 €

L'atelier Le numérique de A à Z  **NOUVEAU** 4 €

L'atelier E-m@g + visite centre expo  7 €

L'atelier TV-m@g + visite centre expo  7 €

**LES ÉNERGIES RENOUVELABLES 6E / 5E UNIQUEMENT (PAGE 8)**

L'exposition Watt's up ?  **NOUVEAU** 3 €

L'atelier Les énergies renouvelables  **NOUVEAU** 5 €


**LES ILLUSIONS (PAGE 9)**

Un monde d'illusions  **NOUVEAU** 3 €

**LES MATHÉMATIQUES (PAGE 10)**

Les Maths à portée de mains  4 €

**MISSION GPS (PAGE 11)**

L'atelier mission GPS  4 €

**LE RADÔME (PAGE 12)**

La Grande aventure du Radôme  1,50 €

Le tour de l'antenne  1,50 €

**LES FILMS D'ANIMATION 3D (PAGE 13)**

Castle secret  1 €

20 000 lieux sous les mers  **NOUVEAU** 1 €


LYCÉE

**L'ODYSSÉE DES TÉLÉCOMS (PAGES 6-7)**

La visite high-tech  4 €

La visite guidée  4 €

L'atelier E-m@g + visite centre expo  7 €

L'atelier TV-m@g + visite centre expo  7 €

**LES MATHÉMATIQUES (PAGE 10)**

Les Maths à portée de mains  4 €

**MISSION GPS (PAGE 11)**

L'atelier mission GPS  4 €

**LE RADÔME (PAGE 12)**

La Grande aventure du Radôme  1,50 €

Le tour de l'antenne  1,50 €

**LES FILMS D'ANIMATION 3D (PAGE 13)**

20 000 lieux sous les mers  **NOUVEAU** 1 €

Les Plus

- DEVIS GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE.
- PRISE EN CHARGE GRATUITE DE VOTRE GROUPE PAR UN MÉDIATEUR DE LA CITÉ DES TÉLÉCOMS.
- LE MÉDIATEUR S'ADAPTE AU NIVEAU DES ÉLÈVES
- DOCUMENTS DE TRAVAIL ET FICHES PÉDAGOGIQUES TÉLÉCHARGEABLES SUR NOTRE SITE WEB APRÈS RÉSERVATION.
- VISITES EN LANGUES ÉTRANGÈRES POSSIBLES SUR CERTAINES PRESTATIONS.
- SALLE PIQUE-NIQUE SUR LE SITE DE LA CITÉ DES TÉLÉCOMS.

PRIX PAR ÉLÈVE POUR DES GROUPES DE 20 ÉLÈVES MINIMUM SUR RÉSERVATION PRÉALABLE.

Nos conseillers se tiennent à votre entière disposition pour étudier les disponibilités d'accueil et définir ensemble le contenu de votre visite au

**02 96 46 63 80**

# Les séjours

SCIENCES, JEUX, DÉCOUVERTES DANS UN ENVIRONNEMENT RICHE DE RESSOURCES !

## Séjour Énergie

Les élèves découvrent ce qu'est l'énergie, quelles sont les différentes sources d'énergie, quelle est la consommation de nos appareils électriques.

3 JOURS C1 C2 C3 COL LYC

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3
Arrivée au centre d'hébergement	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Atelier énergie 2 Pause	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> L'odyssée des télécoms visite guidée
Installation	<b>Exposition</b> Watt's up ?	<b>Visite</b> des maisons évolutives (pôle phoenix)
<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Atelier énergie 1 Pause	Sortie extérieure*	<b>Atelier énergie 3</b> Pause
<b>Spectacle</b> sous le Radôme		<b>Débrief / Bilan</b> du séjour
		Départ

## Séjour Tv-m@g

2 JOURS C1 C2 C3 COL LYC

Les élèves se mettent dans la peau d'un spécialiste des télécoms (technicien oeuvrant sur un navire câblé ou la fusée Ariane) et réalisent un reportage vidéo sur leur métier.

JOUR 1	JOUR 2
Arrivée au centre d'hébergement	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Vidéo-m@g 2 «montage» Pause
Installation	<b>Vidéo-m@g 3</b> «montage»
<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> L'odyssée des télécoms Visite guidée	<b>Spectacle</b> sous le Radôme
Pause	<b>Présentation</b> du cyber reportage
<b>Préparation</b> du reportage	Départ
<b>Vidéo-m@g 1</b> «tournage»	

## Séjour Cyber-reporter

Les apprentis-journalistes conçoivent un cyber-reportage en alimentant un site web et en réalisant des reportages-vidéos sur les activités réalisées lors du séjour.

5 JOURS C1 C2 C3 COL LYC

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
Arrivée au centre d'hébergement	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Jardin des sciences Pause	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> L'odyssée des télécoms Visite high tech	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Web-M@g 1 Pause	<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Vidéo-M@g 1 Pause
Installation	<b>Exposition</b> Watt's up ? <b>Spectacle</b> sous le Radôme	<b>Exposition</b> Un monde d'illusions	<b>Web-M@g 2</b>	<b>Vidéo-M@g 2</b>
<b>CITÉ DES TÉLÉCOMS</b> Présentation du séjour Pause	Sortie extérieure*	Sortie extérieure*	Sortie extérieure*	Départ
<b>L'odyssée des télécoms</b> Visite guidée + jeu SOS mission télécoms				

\*Au choix : L.P.O. (Ligue de protection des oiseaux), Planétarium de Bretagne, Aquarium de Trégastel, réserve naturelle des 7 Iles en bateau, sentier des douaniers...

# Bienvenue au Parc du Radôme



**SUR UN SEUL ET MÊME SITE, 3 UNIVERS DIFFÉRENTS POUR DÉCOUVRIR, EXPÉRIMENTER ET APPRENDRE EN S'AMUSANT !**

POSSIBILITÉ DE VISITES COUPLÉES AVEC LE PLANÉTIARIUM DE BRETAGNE ET LE VILLAGE GAULOIS, NOS PARTENAIRES DU PARC DU RADÔME.  
Nous consulter pour les tarifs.



**Cité des télécoms** orange



### LA CITÉ DES TÉLÉCOMS

La Cité des télécoms vous invite à un formidable voyage à travers le temps et les technologies.

### LE PLANÉTIARIUM DE BRETAGNE

L'univers comme vous ne l'avez jamais vu, à vous couper le souffle !



### LE VILLAGE GAULOIS

Un parc de loisirs distrayant et instructif qui vous fera profiter de ses nombreuses attractions.

## OUVERTURE

La Cité des télécoms vous accueille toute l'année (sauf en janvier).

## ENCADREMENT

Dès votre arrivée, votre groupe est pris en charge par un ou plusieurs médiateurs.

## GRATUITÉ

Une gratuité pour un accompagnateur sur la base de 8 à 10 élèves payants selon le niveau, ainsi que pour le chauffeur du car.

## VISITE PRÉPARATOIRE / DEVIS

Vous pouvez bénéficier gratuitement d'une visite préparatoire et d'un devis sur simple demande auprès de nos services.

## VISITES EN LANGUES ÉTRANGÈRES

Sur demande, visites en anglais, allemand ou espagnol possibles sur certaines prestations.

## SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Des supports pédagogiques sont disponibles en téléchargement sur notre site web après réservation.

## PIQUE-NIQUE

Des aires de pique-nique sont à votre disposition sur le site de la Cité des télécoms. Une salle avec tables, chaises, point d'eau et chauffage est disponible sur réservation au tarif forfaitaire de 20 € pour le groupe.

## ACCESSIBILITÉ

Labellisé « Tourisme et handicap » pour les déficiences motrices et mentales, l'ensemble du site est accessible aux personnes à mobilité réduite. Sur demande, la Cité des télécoms peut proposer des visites adaptées.

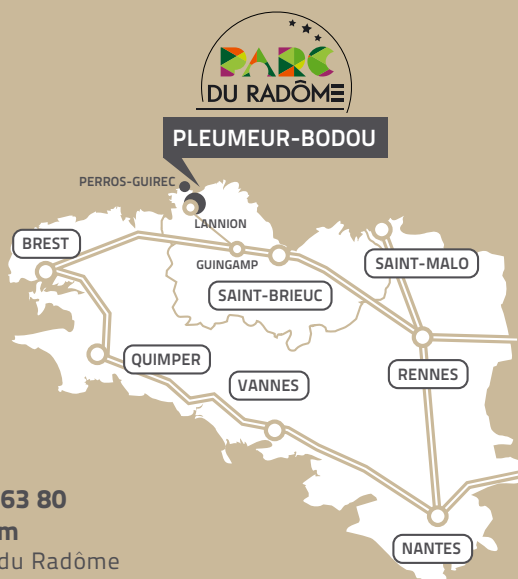


*Pour mieux vous accueillir, merci de réserver le plus tôt possible. Nous étudierons les disponibilités d'accueil, la date et vos impératifs horaires afin de définir ensemble le contenu de votre visite.*

infos 24h/24 / **02 96 46 63 80**

**www.cite-telecoms.com**

Cité des télécoms / Parc du Radôme  
22560 Pleumeur-Bodou



## ACCÈS

**À 10 mn de Lannion et de Perros-Guirec.**

**En voiture :** Depuis la RN12 Brest-Rennes, sortie Lannion, suivre les indications Pleumeur-Bodou et Parc du Radôme.

**En avion, en train :** à 10 mn de l'aéroport et de la gare de Lannion.

## SERVICES

Parking autocars / Tables de pique-nique  
Distributeurs boissons & friandises  
Cyber-espace / Boutique / Boîte aux lettres

