

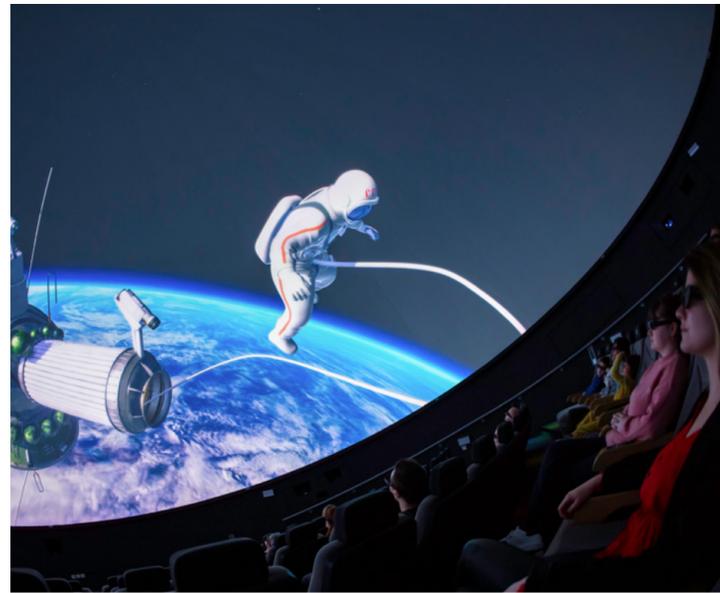
## LE PLANÉTIARIUM 3D

Touchez les étoiles à bord du Planétarium 3D le plus moderne au monde !

Au cœur d'un équipement entièrement repensé, découvrez l'espace comme vous ne l'avez jamais vu, grâce à une technologie laser 10K-3D unique au monde.

Munis de lunettes actives de dernière génération, et confortablement installés dans l'un des sièges à l'inclinaison parfaitement étudiée, vous serez plongés parmi les étoiles grâce à l'écran de 360° de 15 mètres de diamètre.

Chaque séance débute par un voyage spatial commenté par nos animateurs, suivie d'un film thématique.



## LES DIFFÉRENTES SÉANCES 3D

### À PARTIR DE 4 ANS :



#### • POLARIS

James, un manchot voyageur du pôle Sud, et Vladimir, un ours rigolo du pôle Nord, se rencontrent sur la banquise arctique. Ils se lient d'amitié, échangeant sur leurs régions respectives et observent les étoiles en se demandant pourquoi la nuit dure si longtemps aux deux pôles de la Terre. Cette interrogation va les mener à la construction d'un vaisseau spatial de fortune nommé « Polaris ».



### À PARTIR DE 8 ANS :

#### • GRANPA ET ZOÉ

GranPa et sa jeune acolyte Zoé coulent tous deux des jours paisibles dans leur ranch, jusqu'au jour où leur tranquillité est perturbée par un événement étrange : la lumière du soleil décline et semble disparaître. Pas le temps d'attendre ! Les deux héros s'engagent alors dans une course contre la montre pour sauver la lumière.



#### • LUCIA, LE SECRET DES ÉTOILES FILANTES

Alors qu'ils sont en orbite autour de la Terre avec leur vaisseau « Polaris », James et Vladimir sont percutés par un mystérieux caillou. Ils atterrissent en catastrophe bien loin de leur base. Là, ils font la rencontre de Lucia, un colibri aussi curieuse qu'eux. Après avoir réparé leur vaisseau, ils reprennent la direction de l'espace pour comprendre les étoiles filantes et l'origine des météorites.



#### • LES AILES D'UN RÊVE

Découvrez les mystères du vol avec Léonard de Vinci, les frères Montgolfier, les frères Wright et les autres. Vivez l'aventure d'un rêve immense et complexe que l'humanité cherche à accomplir depuis le début de son histoire.



#### • SÉANCE EN DIRECT

**À la découverte du Système solaire**  
Cette séance, entièrement commentée en direct, vous emmènera visiter l'environnement dans lequel la Terre se déplace. Des plus proches planètes aux confins de l'Univers, en passant par la Voie lactée, venez découvrir la beauté et les profondeurs du cosmos.



#### • CAPCOM GO !

« Capcom go ! » est le message transmis par le centre de contrôle qui donna le coup d'envoi du voyage le plus passionnant de l'histoire de l'humanité et qui amena des millions de gens devant leurs téléviseurs et postes de radio pour assister avec émerveillement à l'alunissage de la mission Apollo 11, le 21 juillet 1969.

### À PARTIR DE 12 ANS :

#### • VOYAGER

En 1977, la NASA lançait Voyager 1 et Voyager 2 pour étudier les planètes externes du Système solaire. Aujourd'hui, elles poursuivent leur exploration dans un voyage sans retour vers les profondeurs du milieu interstellaire.

## TARIF DE LA SÉANCE :

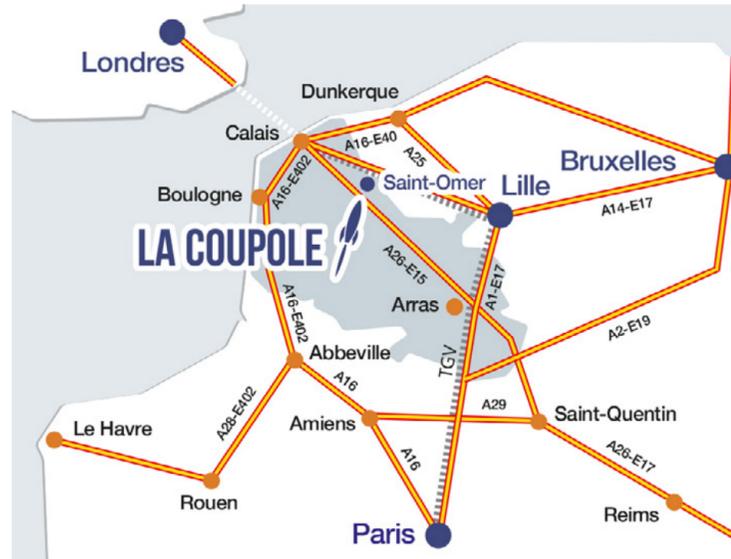
5€ / jeune 1h00 en moyenne.  
1 gratuit accompagnateur tous les 10 jeunes  
(5€ pour les accompagnateurs supplémentaires).

## HORAIRES DES SÉANCES :

Retrouvez le reste des séances et les horaires sur : [lacoupole-france.com](http://lacoupole-france.com)



## CONTACT, ACCESSIBILITÉ, SERVICES ET HORAIRES



### CONTACTS :

Service pédagogique  
Tél. : +33 (0)3 21 12 27 30  
[pedagogique@lacoupole.com](mailto:pedagogique@lacoupole.com)

Service Réservations  
Tél. : +33 (0)3 21 93 07 07  
[reservation@lacoupole.com](mailto:reservation@lacoupole.com)

### ACCESSIBILITÉ :

La Coupole, Centre d'Histoire et Planétarium 3D  
Rue André Clabaux (D210)  
62570 Wizernes – France  
Située à 5 km de Saint-Omer (Pas-de-Calais)  
Tél. : +33 (0)3 21 12 27 27  
[www.lacoupole-france.com](http://www.lacoupole-france.com)

### SERVICES :

- Site présenté en 4 langues : français, anglais, néerlandais et allemand.
- Attention ! Afin de permettre à chaque groupe d'effectuer une visite dans les meilleures conditions possibles, les réservations sont désormais limitées selon un quota journalier.
- Casques d'audioguidage de dernière génération.
- Une salle de pique-nique couverte est disponible gratuitement sur réservation. Une aire de pique-nique, non couverte, est également accessible sur le site.

### IMPORTANT :

Lieu de souffrance pour les travailleurs forcés, La Coupole demande un comportement digne à ses visiteurs. En cas d'attitude incorrecte, le personnel se réserve le droit d'interrompre la visite. En cas de détérioration, il engagera des poursuites. Merci de prévoir un nombre suffisant d'accompagnateurs (1 pour 10 jeunes) et de bien encadrer les enfants pendant la visite.

### HORAIRES :

- Ouvert 7 jours/7 :
- de 9h00 à 17h30, de septembre à mars inclus.
- de 9h00 à 18h00, d'avril à juin.
- de 9h00 à 19h00 en juillet et en août.
- Fermeture de 15 jours en janvier.

Conditions générales de vente disponibles sur demande.



Suivez-nous sur nos réseaux sociaux



LA COUPOLE  
CENTRE D'HISTOIRE  
PLANÉTIARIUM 3D

62 Pas-de-Calais  
Mon Département

CAPSO  
COMITÉ DÉPARTEMENTAL  
DU PAYS DE SAINT-OMER

62 Pas-de-Calais  
Mon Département

CAPSO

LA COUPOLE  
CENTRE D'HISTOIRE  
PLANÉTIARIUM 3D

[lacoupole-france.com](http://lacoupole-france.com)

PAYS DE  
Saint-Omer

# LA COUPOLE

VISITES ET ACTIVITÉS  
CENTRES DE LOISIRS



## LE CENTRE D'HISTOIRE

Située à 5 km de Saint-Omer, dans le Pas-de-Calais, *La Coupole* figure parmi les monuments les plus impressionnants de la Seconde Guerre mondiale. Cet immense bunker, construit entre 1943-1944, était destiné à stocker, préparer et lancer vers Londres l'arme secrète de Hitler : la fusée V2. Derrière cette arme, on découvre le parcours de l'ingénieur nazi, Wernher von Braun, récupéré par les Américains à la fin de la guerre, et qui enverra l'Homme sur la Lune grâce à la fusée *Saturn V*.

Réhabilitée en un Centre d'Histoire, *La Coupole* propose deux circuits thématiques pour découvrir le programme des armes secrètes et la vie quotidienne sous l'Occupation.

### LE NORD DE LA FRANCE DANS LA MAIN ALLEMANDE

Le parcours de visite alterne entre documentaires, photographies et objets symboliques. L'image, au cœur de la scénographie, est le principal vecteur de transmission de l'information.

#### POINTS FORTS DU CIRCUIT :

Les photographies de l'invasion, la réplique du « mur des fusillés » de la citadelle de Lille et la dernière lettre de Félicien Joly, jeune instituteur de 21 ans fusillé par les Allemands, le film « Déportation et génocide », les photographies de la libération des camps, etc.



### LES ARMES NOUVELLES, LE V1 ET LE V2

En suivant le parcours de Wernher von Braun, découvrez la mise au point du premier missile de l'Histoire, le V2, ancêtre des fusées modernes. Les V2 ont été assemblées par les déportés du camp de concentration de *Mittelbau-Dora*, puis lancées sur les populations civiles de Londres et d'Anvers.

Ce parcours permet aux enfants de comprendre les notions de guerre totale et de guerre d'anéantissement au travers des exemples des armes secrètes V1 et V2 et de celui de la bombe atomique.

#### POINTS FORTS DU CIRCUIT :

Une véritable fusée V2, une bombe volante V1, les maquettes de fusées au 1/20<sup>e</sup>, une réplique de la bombe atomique lancée sur Hiroshima, les images de Walter Frenzt prises en 1944 à *Mittelbau-Dora*, les dessins de Léon Delarbre, etc.



#### TARIF DU CENTRE D'HISTOIRE :

5 € / jeune ⌚ 2h00 en moyenne.  
1 gratuité accompagnateur tous les 10 jeunes  
(5 € pour les accompagnateurs supplémentaires).

## NOS ATELIERS

*La Coupole* vous propose des ateliers pédagogiques et ludiques adaptés à l'âge des enfants. Certains d'entre eux peuvent être intergénérationnels (renseignements sur demande)

#### À PARTIR DE 3 ANS :

##### • JEUX D'ANTAN

Viens découvrir les loisirs et jeux de tes grands-parents : osselets, billes, toupie, fronde, etc. C'est l'occasion pour toi de te familiariser avec ces jeux d'antan et de repartir avec une surprise que tu auras toi-même réalisée !

##### • SENS DESSUS DESSOUS

Sais-tu qu'il est possible de découvrir *La Coupole* avec chacun de tes 5 sens ? Cet immense dôme de béton a de nombreux secrets à te dévoiler : alors écoute, regarde, touche et sens pour apprendre à mieux le connaître. À la fin de l'atelier, il te restera un sens à mettre en éveil : le goût, l'occasion de prendre le goûter !

##### • PETITES HISTOIRES DU CIEL

On se pose très souvent des questions sur ce qui nous entoure. Quel temps fera-t-il demain ? Est-il possible d'observer la Lune ? Comment se forme un arc-en-ciel ? Cet atelier est l'occasion d'aborder de façon ludique des thèmes tels que la météo, les saisons ou encore les curiosités du ciel et de l'espace.



#### À PARTIR DE 8 ANS :

##### • CODES SECRETS

En équipes, viens déchiffrer des messages codés en te mettant dans la peau d'un résistant. Des anecdotes pour chacun d'entre eux seront révélées. Devenu expert en cryptage, ce sera à toi de créer ton propre code à la fin !

##### • LE SECRET DES AVIONS

Depuis l'Antiquité, l'Homme a toujours voulu voler. Cependant, il a fallu bien des siècles de recherches, de découvertes et d'erreurs pour que nos avions d'aujourd'hui puissent voir le jour et que le « plus lourd que l'air » puisse décoller. Grâce à l'atelier « Aviation », vous découvrirez les 4 forces qui permettent aux avions de voler et vous pourrez construire votre propre modèle réduit de planeur.

##### • ILLUSIONS D'OPTIQUE

L'optique, c'est fantastique ! À l'aide d'illusions de distances, de tailles, de couleurs, ou encore de perspectives, viens en prendre plein la vue et mettre à l'épreuve ta vision et ta logique. Les photométéores (arc en ciel, parhélies, colonnes de lumière, etc.), n'auront plus de secret pour toi. Enfin, tu pourras fabriquer un zootrope, qui n'est autre que l'ancêtre du cinéma.

##### • REGARDS VERS LA LUNE

La Lune fascine depuis toujours et nous accompagne souvent dans le ciel. Tantôt elle apparaît puis disparaît et change de forme au fil des jours. Comment connaître les moments propices à son observation ? Pourquoi traverse-t-elle différentes phases ? Quelles curiosités peut-on contempler à sa surface ? Autant de questions qui mèneront à la conception d'un dispositif facilitant son observation.

#### À PARTIR DE 5 ANS :

##### • PRÊTE-MOI TA PLUME

Dans une salle de classe d'époque reconstituée, immerge-toi dans la vie d'un enfant dans les années 1940 : la nourriture, l'école, les jeux... Assis sur de vieux pupitres en bois, tu vas pouvoir écrire à la plume comme autrefois.



##### • QU'EST-CE QUI BRILLE DANS LE CIEL ?

L'idée est d'amener les enfants à se poser des questions sur ce qui les entoure. Par des jeux et des manipulations, ils testent leur sens de l'observation et leur imagination.

#### À PARTIR DE 12 ANS :

##### • MACHINE À CRYPTER

Par groupes, découvre et décrypte les messages et toutes sortes de codes utilisés pendant la Seconde Guerre mondiale pour transmettre des informations cruciales à la France libre, à Londres. Tous ceux que tu auras trouvés te permettront de retrouver les plans de *La Coupole*... Ensuite, à toi de créer ton code pour le faire deviner à tes camarades !



##### • ÉTOILES ET CONSTELLATIONS

Une fois la nuit tombée, une multitude d'étoiles scintillent dans le ciel. Comment les reconnaître ? Afin de se repérer, nous réaliserons une carte du ciel et apprendrons à l'utiliser !

#### TARIF POUR UN ATELIER :

3 € / jeune ⌚ 1h30 en moyenne.  
Forfait minimum de 75 € jusque 25 jeunes.

## NOS ÉNIGMES

Ces animations, réalisées en autonomie, permettent de faire découvrir le patrimoine naturel et historique du site de *La Coupole*. À travers un jeu de piste éducatif et ludique, les enfants seront amenés à trouver des indices tout au long d'un parcours afin de résoudre des énigmes. Avant de se dire au revoir, les petits chercheurs seront récompensés en dégustant une glace !

#### À PARTIR DE 5 ANS :

##### • MARTIN LE MURIN

Martin a perdu son doudou ! En suivant une feuille de route et en découvrant des indices tout au long d'un parcours autour de *La Coupole*, aide le en découvrant l'endroit où se trouve sa peluche préférée.

#### À PARTIR DE 8 ANS :

##### • OÙ EST PAUL ?

Sur le site de *La Coupole*, en empruntant le sentier de la « Rivière jaune » et muni de musettes et de cartes, pars à la recherche d'indices destinés à trouver un code. Celui-ci te permettra de découvrir ce qui est arrivé à Paul...

##### • SUR LA PISTE DE MADELEINE : POUR LES APPRENTIS DÉTECTIVES !

Madeleine a disparu et elle a laissé derrière elle un secret que vous devez récupérer avant que les Allemands ne le trouvent. En répondant aux différentes énigmes, découvre l'acte de courage qu'elle a accompli !

##### • LES ENFANTS DE LA RÉSISTANCE

Dans différents endroits du Centre d'Histoire de *La Coupole*, aide notre animatrice à trouver plusieurs indices cachés dans l'exposition tirée de la bande dessinée « Les enfants de la Résistance ». Une fois les différentes énigmes élucidées, tu pourras déchiffrer le code à transmettre au réseau de résistance du « Lynx ». Ludique et adapté à un jeune public, l'atelier-visite aborde, à l'aide d'objets et de messages codés, les grands thèmes liés à la Seconde Guerre mondiale et à la Résistance.

#### TARIF POUR UNE ÉNIGME :

4,60 € / jeune ⌚ 2h00 en moyenne.

## CAFÉTÉRIA

La Cafétéria de *La Coupole* vous propose une restauration sur place :

#### LE MENU SUR LE POUCE :

- Un sandwich au choix : Préparation au thon / Poulet-légumes au curry / Jambon-émmental / Émmental-chèvre / Jambon cru-parmesan-tomates confites (choix à nous communiquer quelques jours avant votre visite)
  - Un dessert au choix : une tartelette ou une glace
  - Boissons au choix : soda, jus de fruit ou eau
- Tarif : 7,30 € / personne

#### UN GOÛTER DU TERROIR :

- Une gaufre liégeoise et un jus de pomme régional
- Tarif : 2,30 € / personne

