

Musée Electropolis

Jardin des énergies

Fermeture du Jardin des énergies et fin du jeu
Le réveil des machines endormies à 17h45.



Smartflower

Espace pique-nique

Rotor

Activités scolaires
Pavillon fermé au public

Pavillon Smart Cité

Pavillon thermique

La roue de l'énergie

Pavillon hydraulique

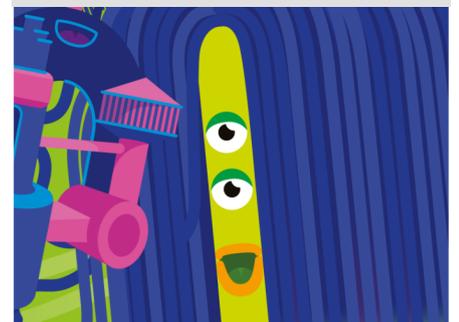
Énergie solaire
et éolienne

Énergie nucléaire

Énergie hydraulique

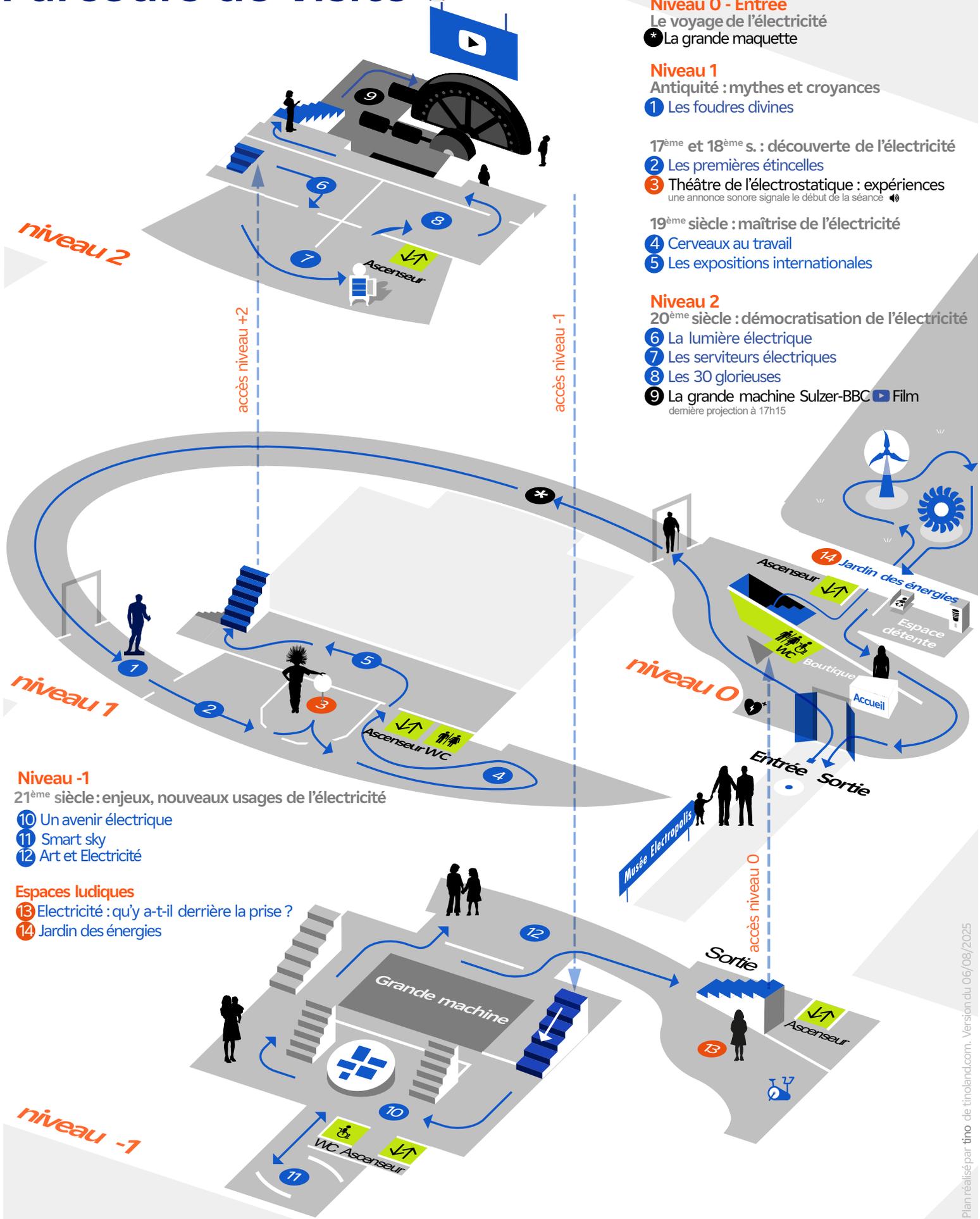
Réseau électrique
Énergie thermique

FIN DU JEU :
Smart Cité



Musée Electropolis

Parcours de visite



Niveau 0 - Entrée
Le voyage de l'électricité
* La grande maquette

Niveau 1
Antiquité : mythes et croyances
1 Les foudres divines

17^{ème} et 18^{ème} s. : découverte de l'électricité
2 Les premières étincelles
3 Théâtre de l'électrostatique : expériences
une annonce sonore signale le début de la séance 🗣️

19^{ème} siècle : maîtrise de l'électricité
4 Cerveaux au travail
5 Les expositions internationales

Niveau 2
20^{ème} siècle : démocratisation de l'électricité
6 La lumière électrique
7 Les serveurs électriques
8 Les 30 glorieuses
9 La grande machine Sulzer-BBC 🎬 Film
dernière projection à 17h15

Niveau -1
21^{ème} siècle : enjeux, nouveaux usages de l'électricité
10 Un avenir électrique
11 Smart sky
12 Art et Electricité

Espaces ludiques
13 Electricité : qu'y a-t-il derrière la prise ?
14 Jardin des énergies