



Catalogue médiation



CARA

Centre Ardennais de Recherche Archéologique



Qui sommes nous ?

Le Centre ardennais de recherche archéologique (CARA) est une association loi de 1901 dédiée à la recherche, la protection et la promotion du patrimoine archéologique.

Transmettre les richesses enfouies...

L'archéologie nous aide à comprendre comment les sociétés se constituent et évoluent : les liens sociaux, l'évolution des idées et des techniques, les influences diverses...

Depuis toujours, le CARA est engagé dans la transmission des savoirs archéologiques, auprès de tous les types de publics (grand public, milieu scolaire, personnes en situation de handicap etc.). Cela nous amène à intervenir dans des cadres très variés : musées, établissements scolaires, périscolaires ou spécialisés, manifestations locales et nationales...

Dans un souci de mise en valeur du Patrimoine et de développement du territoire, nous travaillons également directement sur les sites archéologiques, par la création de panneaux d'informations, la restauration de vestiges et, bien sûr, la réalisation de visites guidées !

... et les savoirs les plus récents

Le CARA, c'est avant tout un centre de recherche dynamique, impliqué dans plusieurs projets d'étude de grande ampleur : fouilles à *Nasium* (Meuse), prospections à la recherche des vestiges du passé métallurgique des Ardennes ou encore implication au sein du Centre archéologique européen du Mont Beuvray.

Cet ancrage direct dans la recherche scientifique nous permet de transmettre les connaissances les plus récentes en archéologie.

En effet, cette discipline évolue très rapidement - renouvelant chaque année nos connaissances de façon notable - tandis que les réseaux de diffusion classiques peuvent accuser des retards de plusieurs dizaines d'années parfois.



Notre démarche

Nos animations visent toujours à confronter le public à l'expérimentation, en mettant au même niveau connaissances scientifiques et savoir-faire manuels.

Notre équipe

Sous le signe de la complémentarité

Delphine Nicolas - Archéologue, responsable du Service de Médiation Culturelle

Archéologue spécialisée dans la période antique, Delphine Nicolas n'est jamais à court d'idées lorsqu'il s'agit de concevoir ou d'animer un atelier, quelque soit le thème, la période ou le public concerné.

Laurence Lémant - Graphiste et médiatrice culturelle

Graphiste de profession mais également archéologue amateur depuis son plus jeune âge, Laurence Lémant dispose d'excellentes connaissances en matière d'Art, qui donnent à nos projets une dimension interdisciplinaire de grande qualité.

Maxence Pieters - Directeur

Docteur en archéologie, Maxence Pieters est spécialisé dans l'étude de l'outillage lithique et de la paléoméallurgie. Ses connaissances scientifiques et son ingéniosité constituent des atouts précieux lors de la création de nos animations.

... et 50 membres - scientifiques ou amateurs - qui contribuent à enrichir nos activités dans leur propre spécialité !



Nos ateliers

Bon à savoir :

Le CARA détient l'agrément de l'Éducation nationale lui permettant d'apporter un enseignement complémentaire en classe.



Des animations pour tous

Associations

centres de loisirs

salons

musées

établissements spécialisés

enfants

familles

adultes

techniques

travaux manuels

sciences

sur-mesure

clé en main

développement

patrimoine

expérimentation

Préhistoire

épanouissement

échange

Antiquité

Moyen Âge

transmission



La création de projets sur-mesure

Le CARA a adopté une démarche de diffusion des connaissances auprès de tous les types de publics, afin de rendre accessible au plus grand nombre une discipline souvent fermée et mal connue. Pour cela, nous réalisons deux types d'interventions : les ateliers « clé en main » et la conception de projets spécifiques. Ces derniers ont l'avantage de permettre un travail plus long et plus approfondi avec les participants mais surtout mieux adapté à leurs besoins et leurs attentes.

Grâce à la pluridisciplinarité de notre équipe, nos réalisations peuvent tout autant se concentrer sur l'archéologie et les sciences que dresser des passerelles vers la création avec, notamment, le développement de travaux autour des Arts Plastiques ou encore de l'écriture...

L'échange, la découverte, le développement personnel, l'exploration d'horizons inattendus sont les maîtres-mots de notre méthode de conception.

En outre, nous travaillons main-dans-la-main avec vous, afin de réaliser le projet qui correspond le mieux à vos attentes.



Nos projets réalisés en 2017 :

- Avec la Ville de Charleville-Mézières : cycle d'ateliers sur l'évolution des quartiers de la Ronde Couverture et la Houillère. Création d'un jeu de rôle autour de l'Urbanisme.

- Avec la MCL-Ma Bohème : dans le cadre du contrat de Ville, création des ateliers « Ramène ta science », mêlant animations pédagogiques et archéologie expérimentale. Au programme, découverte du Patrimoine local et reconstitution d'un bas-fourneau avec de jeunes carolomacériens.

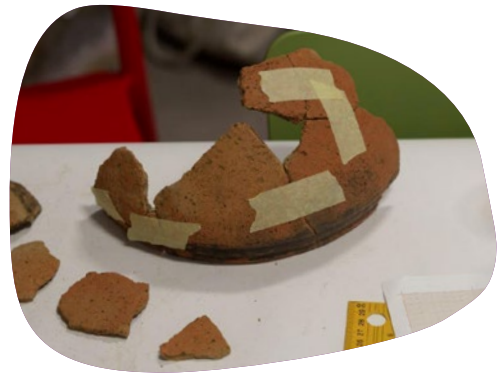


Les ateliers « clé en main »

Les ateliers « clé en main » sont conçus pour s'adapter à tous les types de lieux et d'événements. Nous proposons des ateliers pédagogiques pour chaque grande période historique, ainsi que des animations illustrant les méthodes de l'archéologie.

Chaque intervention est conçue pour aborder un point précis, grâce à une mise en pratique ou une démonstration, afin de rendre plus tangible le discours scientifique.

Nos animations sont modulables, en fonction du public et du projet que vous souhaitez mettre en place ; ainsi, vous pouvez par exemple coupler ateliers et visites guidées.



Nos principales interventions en 2017 :



- **Mineral & Gem (Sainte-Marie-aux-Mines)** : animation de l'atelier pédagogique *Préhisto'Art - Gravure sur ardoise* pour illustrer l'exploitation des ressources minérales à travers l'exemple du site magdalénien de Roc-La-Tour (Monthermé).

- **Musée de l'Ardenne (Charleville-Mézières), Journée Nationale de l'archéologie** : découverte du métier de céramologue à travers *Réparer les pots cassés*, couplé à une série de conférences, animées par nos partenaires du Centre Européen du Mont Beuvray.



Le feu à travers les âges

Tout public



30 à 45 min



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :





Préhistoire - Protohistoire - Antiquité - Moyen Âge - Techniques - exploitation des ressources

Déroulement de l'atelier

L'atelier peut, au choix, se concentrer sur l'allumage du feu aux périodes préhistoriques, antiques ou médiévales. Pour la Préhistoire, le médiateur réalise des démonstrations d'allumage du feu en utilisant la technique par friction puis par percussion. Pour l'époque antique et médiévale, le médiateur assure également une démonstration d'allumage à l'aide d'un briquet en fer.

En conclusion, une poignée de paille est enflammée à l'aide d'une braise sur amadou. Cet atelier peut alors être associé à de nombreux autres, comme l'atelier *Cuisiniers de la Préhistoire*, les ateliers *Dans la peau du chasseur* (allumage du feu pour durcir les pointes de sagaies) ou encore la taille du silex.

Objectifs

-  Initiation à la Préhistoire et aux modes de vie de l'époque
-  Identification d'outils anciens et de leurs fonctions
-  Replacer le feu dans l'évolution des techniques de la Lignée Humaine
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels



Les bâtisseurs

dès 10 ans



2h et plus





Déroulement de l'atelier

Cet atelier vise à faire découvrir l'Urbanisme moderne. Les participants sont répartis par équipes dans un jeu de rôles où l'objectif est de construire un quartier dans son intégralité. L'animateur fait office de maître du jeu tout en jouant le rôle du Maire, tandis que les participants se glissent dans la peau des ouvriers, architectes, paysagistes mais aussi des habitants de la Ville !

Il faudra placer l'habitat, les équipements, les commerces ou encore les espaces verts tout en tenant compte des souhaits de chacun mais aussi des contraintes géographiques et budgétaires, afin de réaliser le quartier idéal... ou presque.

À la demande, ce jeu peut être décliné pour les périodes antique et médiévale. Les participants découvrent ainsi les contraintes et aspirations urbanistiques propres à chaque période historique, depuis les villes de Gaule romaine soucieuses de copier Rome jusqu'aux villes médiévales marquées de la double empreinte des pouvoirs laïques et religieux.

Objectifs

-  Comprendre les règles d'urbanisme d'une époque donnée
-  Trouver le meilleur compromis entre les contraintes économiques, politiques, géographiques...
-  Découvrir l'architecture d'une période particulière
-  Échanger, négocier, travailler en équipe

Thèmes abordés :

Urbanisme - Architecture - Société - Vie quotidienne - Antiquité - Moyen Âge - époque contemporaine



Cuisiniers de la Préhistoire

Tout public



30 à 45 min



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

L'atelier cuisine s'organise autour d'un foyer reconstitué. À l'aide de documents pédagogiques et de reproductions, il présente l'évolution des outils de chasse puis d'élevage, des ustensiles de cuisine, des modes de cuisson... Le point culminant de l'intervention est la dégustation de produits cuisinés au cours de l'atelier. Plusieurs solutions sont possibles : cuisson de galettes néolithiques, préparation d'une tisane de menthe à l'aide de galets chauffés au feu, compote de pommes...

Une version longue de l'atelier (5h) peut être envisagée avec la réalisation d'un four à pain néolithique. L'atelier se déroule alors sur plusieurs séances, le four devant sécher avant son utilisation.

Objectifs



Comprendre l'évolution des modes de subsistance préhistoriques (l'accent est mis sur les bouleversements introduits au Néolithique)



Comprendre les techniques de prédation (chasse, pêche, cueillette) et de production (agriculture) ainsi que leurs conséquences (environnement, santé)



Éduquer au goût



La taille du silex

Tout public



30 min à 1h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Démonstration - Évolution humaine

Déroulement de l'atelier

Cette animation s'organise autour d'un atelier de débitage reconstitué, où l'intervenant présente la matière première et les outils employés pour le débitage. À l'aide de documents pédagogiques et de pièces archéologiques ou reconstituées, il retrace l'évolution des techniques de taille, depuis le Paléolithique inférieur jusqu'au Néolithique. Cette présentation est complétée par une démonstration de taille.

La taille du silex peut venir en complément d'autres ateliers, notamment celui sur la fabrication de sagaies. Il fournit alors l'occasion de réaliser les outils nécessaires au déroulement de l'atelier : éclats bruts, éclats retouchés, hachereaux et perçoirs.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie



Identifier des outils anciens et leurs fonctions



Découverte des propriétés de certains matériaux naturels



Comprendre l'évolution des outils, de leur usage et de leur mode de fabrication



Dans la peau du chasseur

Fabrication de sagaies

dès 8 ans



2 à 4h



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :








Préhistoire - Techniques -
Exploitation des res-
sources - Évolution clima-
tique - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

L'atelier débute par une présentation du Paléolithique supérieur et du mode de vie de l'époque : celui des chasseurs-cueilleurs. Les participants pourront ensuite expérimenter par eux-mêmes le travail avec des outils en silex, lors de la réalisation de leur propre sagaie, à partir d'une branche de noisetier (adaptée à la taille de chaque participant).

Les branches de noisetier peuvent être apportées pour l'intervention ou récoltées sur place avec le groupe. Cette animation peut être couplée avec l'atelier de tir à la sagaie et/ou prendre place sur un site magdalénien tel que celui de Roc-la-Tour à Monthermé. Dans ce cas, la question de l'environnement de l'Homme et ses évolutions climatiques (glaciations) peuvent être présentés de manière vivante.

Objectifs

-  Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie
-  Replacer l'Homme préhistorique dans son écosystème, en tant que prédateur.
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels
-  Expérimenter d'autres manières de travailler la matière
-  Découvrir les techniques de chasse de la Préhistoire, des premiers épieux jusqu'à l'arc
-  Identifier des outils anciens et leurs fonctions
-  Développer l'entraide



Dans la peau du chasseur

Tir à la sagaie

Tout public



1h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Évolution climatique - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

Le tir se déroule sur une cible de paille pressée (90×90 cm), recouverte d'un motif d'animal (lapin ou lagopède généralement). À la demande, une cible spécifique de plus grandes dimensions peut être réalisée (renne, loup, cheval, bouquetin, ours). À l'aide d'un propulseur, la sagaie est tirée sur la cible sous la conduite de l'intervenant.

Propulseurs et sagaies se déclinent en plusieurs formats adaptés à la taille du tireur. L'animation peut être réalisée sur un site magdalénien comme celui du Roc-la-Tour à Monthermé. Dans ce cas, la question de l'environnement de l'Homme et ses évolutions climatiques (glaciations) peuvent être présentées de manière vivante.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie



Montrer le haut niveau technique atteint par les chasseurs du Paléolithique Supérieur



Découvrir les pratiques alimentaires préhistoriques



Replacer l'Homme préhistorique dans son écosystème, en tant que prédateur.



Développer sa dextérité



Préhisto'Art

Art pariétal

Tout public



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :







Préhistoire - Techniques - Art - Évolution climatique

Déroulement de l'atelier

La fresque est réalisée sur un mur recouvert de papier kraft, afin de reconstituer les conditions de peinture sur les parois des grottes. Peinture à l'ocre et charbon sont utilisés pour réaliser la fresque, ainsi que des techniques diverses : pinceaux en mousse ou en bois, technique du pochoir positif et du pochoir négatif (crachis). Des reproductions de peintures pariétales sont utilisées comme modèles. Il est également possible de réaliser une fresque pérenne, directement sur un mur, en la stabilisant à l'aide d'une laque.

L'atelier peut se dérouler sur plusieurs séances : après une phase d'apprentissage des techniques et un brouillon grandeur nature sur papier, la fresque est réalisée et stabilisée après séchage. Cette animation peut être couplée aux autres ateliers *Préhisto'Art* : gravure sur ardoise et création d'une parure.

Objectifs

-  Découvrir l'art monumental préhistorique et ses interprétations possibles
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels
-  Montrer la diversité de l'art de l'époque, tant dans les techniques que dans les motifs
-  Donner un aperçu de l'art préhistorique hors d'Europe, notamment l'art africain.
-  Montrer la longévité de cette forme d'art, qui se poursuit jusqu'à l'Âge du Bronze et inspire encore de nos jours
-  Développer sa créativité



Préhisto'Art

Gravure sur ardoise

dès 5 ans



1h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art - Évolution climatique

Déroulement de l'atelier

La gravure sur ardoise est réalisée à l'aide d'outils en silex, à partir des exemples du site du Roc la Tour. Elle s'accompagne d'une présentation des formes d'art mobilier au Paléolithique, depuis les plus anciennes gravures, il y a 500 000 ans, jusqu'aux gravures du Magdalénien final.

Cet atelier peut être réalisé sur le site du Roc la Tour à Monthermé. Il peut aussi être couplé aux autres ateliers *Préhisto'Art* : création d'une parure et fresque pariétale.

Objectifs



Découvrir l'art préhistorique et ses interprétations possibles



Montrer la diversité de l'art de l'époque, tant dans les techniques que dans les motifs



Développer sa créativité



Expérimenter de nouveaux modes d'expression artistique



Préhisto'Art

Création de parures

dès 8 ans



2h et plus



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art - Société

Déroulement de l'atelier

Cette activité est basée sur la reconstitution de pendentifs à l'aide de coquillages et de morceaux d'ardoises. Les coquillages sont perforés par abrasion sur blocs de grès ou à l'aide d'un foret à pointe de silex. Les morceaux d'ardoise sont taillés pour dégager des encoches qui serviront à la suspension. Ces éléments sont ensuite fixés sur un fil de raphia tressé.

Il est possible de complexifier l'animation en faisant réaliser des parures à partir de coquillages découpés et mis en forme, ce qui nécessite plus de temps et de dextérité. L'atelier peut également être couplé aux autres ateliers *Préhisto'Art* : gravure sur ardoise et fresque pariétale.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire



Comprendre le rôle social de la « parure » dans les sociétés anciennes et actuelles : analogie entre la parure préhistorique et nos objets de marque.



Aborder une forme d'art méconnue mais sans doute très répandue au Paléolithique supérieur



Développer sa dextérité



Coopérer



Modelage en argile

Tout public









1h30 et plus

Déroulement de l'atelier

L'atelier se déroule autour de la réalisation de pots ou de sculptures modelées, en utilisant différentes techniques (en fonction de la dextérité des participants) : modelage, montage au colombin, montage à la plaque...

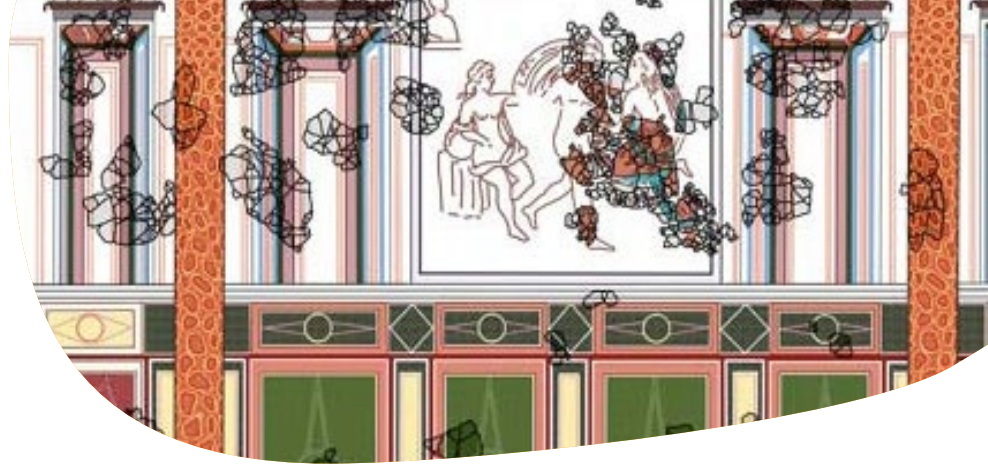
Les céramiques peuvent être cuites, mais cette opération nécessite des participants plus grands (11 ans et plus) et un temps plus long (deux séances) car le séchage des objets, qui précède la cuisson, dure plusieurs jours.

Objectifs

-  Retracer l'histoire de la céramique, depuis les premières utilisations au Paléolithique jusqu'aux poteries du Néolithique.
-  Expliquer comment les archéologues peuvent aborder ce mobilier archéologique, notamment pour résoudre les problèmes de datation.
-  S'initier à différentes techniques de mise en forme de la matière
-  Évoquer également l'importance de l'utilisation de la céramique, notamment pour la conservation des aliments et leur cuisson.
-  Développer sa dextérité
-  Développer sa créativité

Thèmes abordés :

Préhistoire - Protohistoire -
Technique



L'art de la fresque

dès 10 ans



2h30 et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu

Thèmes abordés :

Antiquité - Art - Architecture -
Société - Techniques

Déroulement de l'atelier

La fresque est réalisée sur un carreau de carrelage. Le mortier est préparé, étalé sur la surface du carreau et lissé. La peinture, composée de pigments minéraux, est ensuite appliquée au pinceau sur le mortier frais. Des reproductions de fresques romaines servent de modèles pour les motifs et des écorchés de fresques sont utilisés afin de présenter la technique de mise en place d'une fresque.

Les fresques peuvent être individuelles ou réalisées collectivement. Dans ce cas, le dessin est préparé sur papier par le groupe, puis re-découpé pour que chacun en réalise un élément sur son carreau de carrelage. Après séchage, l'ensemble est ensuite réuni.

Objectifs



Comprendre la technique de la fresque et les techniques de dessin (tracés préparatoires, poncifs).



Aborder la question de l'acculturation des sociétés gauloises après la Conquête.



Découvrir l'architecture à l'époque romaine



Développer sa créativité



Sculpture romane

dès 9 ans









2h et plus

Déroulement de l'atelier

Au cours de l'atelier, chaque participant réalise une sculpture en bas-relief sur un carreau de plâtre, à l'aide d'un burin en fer forgé et d'un maillet. Des reproductions de sculptures romanes et pré-romanes servent de support pour le développement des motifs.

La sculpture est réalisée sur un support de taille variable, en fonction de la durée de l'animation, et peut être individuelle ou collective. L'utilisation d'un support en plâtre permet d'assembler les différents éléments entre eux pour réaliser une œuvre de plus grand gabarit.

Objectifs

-  Découvrir les évolutions culturelles liées à la transition entre l'Antiquité et le Moyen Âge, à travers la sculpture et l'architecture
-  Découvrir de nouvelles techniques de mise en forme de la matière
-  Découvrir l'art roman
-  S'initier à la sculpture
-  Développer sa dextérité
-  Développer sa créativité

Thèmes abordés :

Moyen Âge - Art - Technique
- Société



Vitrail : Art de lumière

dès 6 ans







2h et plus

Déroulement de l'atelier

La réalisation du vitrail utilise comme support une feuille de plastique transparente semi-rigide qui pourra ensuite être fixée sur une vitre pour lui donner l'aspect d'un véritable vitrail. Après avoir recréé les plombages, les motifs sont peints à l'aide de peinture vitrail.

Le vitrail peut être réalisé de manière individuelle ou collective. Dans le second cas, chaque enfant réalise une pièce de la verrière, conçue au préalable par l'ensemble du groupe. Le vitrail peut être obtenu à partir de supports de tailles variées, jusqu'au A3.

Objectifs

-  Rompre avec la vision du Moyen Âge comme une période obscure, sans innovation technique et artistique
-  Découvrir les techniques de vitrerie du Moyen Âge, caractérisées par leur complexité
-  Découvrir l'art médiéval
-  Développer sa créativité

Thèmes abordés :

Moyen Âge - Art - Techniques
- Société



Apprentis fouilleurs

dès 8 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :







Sciences - Patrimoine

Déroulement de l'atelier

Cette animation reconstitue un site archéologique au sein d'un vaste bac à sable. Les participants dégagent ce dernier entièrement, en laissant les vestiges en place. Une fois le dégagement terminé, les vestiges sont dessinés (relevés), inventoriés, puis prélevés. Les objets peuvent ensuite être lavés, mis à sécher puis étudiés et dessinés.

La fouille reconstituée peut être déclinée sous deux formes : fouille d'un habitat magdalénien de type Pincevent ou fouille d'un habitat romain. Cet atelier peut être couplé avec *Réparer les pots cassés*.

Objectifs

-  Initiation à l'archéologie en expérimentant par soi-même la fouille d'un site archéologique
-  Découverte des méthodes de l'archéologie : détection du site, fouille, post-fouille, publication, médiation
-  Comprendre les problématiques autour de la législation (selon l'âge des participants)
-  Sensibiliser à la préservation du Patrimoine et développer un comportement responsable
-  Apprendre à manipuler avec soin
-  S'initier à la recherche scientifique



Réparer les pots cassés

dès 6 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu

Thèmes abordés :

Sciences - Patrimoine

Déroulement de l'atelier

À partir d'un lot de céramiques reconstituées ou de pièces archéologiques, les étapes du protocole d'étude des poteries sont abordées dans leur ensemble. La première étape est le tri, le comptage et la pesée des tessons. Dans un deuxième temps, les pots sont reconstitués pour obtenir les formes les plus complètes possibles. Enfin, ces formes sont dessinées en utilisant les normes archéologiques.

Objectifs



Initiation à l'archéologie en expérimentant par soi-même l'étude d'un lot de céramique



Découverte des méthodes de l'archéologie : tri, comptage, pesée, dessin...



Comprendre que le «bel objet» n'existe pas en archéologie, seules comptent les données scientifiques que renferment les vestiges



Sensibiliser à la préservation du Patrimoine et développer un comportement responsable



S'initier à la recherche scientifique



Moulage de monnaies

dès 8 ans







1h

Déroulement de l'atelier

Le moulage d'objets archéologiques est utilisé pour éviter la manipulation des originaux trop fragiles ou pour mieux lire des objets métalliques que l'oxydation rend peu lisibles. D'un point de vue muséal, cela permet également de présenter des reproductions de pièces trop fragiles pour être exposées ou d'éviter le transport des originaux pour les expositions temporaires.

Au cours de l'atelier, l'histoire de la monnaie puis les techniques de moulage sont présentées. Enfin, un moulage en plâtre des deux faces d'une monnaie est réalisé.

Objectifs

-  Initiation à l'archéologie à travers une technique méconnue
-  Initiation à l'histoire de la monnaie depuis les premiers échanges (don, troc) jusqu'à l'invention de la monnaie et son évolution dans le temps
-  Comprendre le rôle de la monnaie dans une société étatique, émettrice de monnaie (selon l'âge des participants)
-  S'initier à la recherche scientifique

Thèmes abordés :

Antiquité - Société - Sciences
- Patrimoine



Arché-os

dès 7 ans









1h

Déroulement de l'atelier

Grâce à cet atelier, les participants peuvent s'initier à l'archéozoologie ; cette discipline, mêlant biologie et archéologie, étudie les ossements animaux trouvés en fouilles. Elle est aujourd'hui indispensable pour mieux comprendre l'évolution de la faune mais aussi les pratiques de consommation du passé.

Le public est confronté à des ossements animaux, qu'il doit identifier à l'aide de supports pédagogiques, afin de pouvoir ensuite remonter le squelette. L'animation est l'occasion de présenter les différentes étapes du travail de l'archéozoologue tout en faisant découvrir les informations dont les os sont porteurs.

Objectifs

-  Découvrir une discipline scientifique peu connue
-  S'initier aux méthodes d'étude scientifiques
-  Comprendre les manières de se nourrir aux époques passées
-  Voir l'impact de l'Homme et de l'invention de l'agriculture sur l'environnement
-  Découvrir l'anatomie des animaux et aborder la question des liens de parenté entre les espèces (selon l'âge des participants)
-  Comprendre l'évolution du climat et de la faune au cours du temps

Thèmes abordés :

Sciences - Interdisciplinarité
Exploitation des ressources - Évolution climatique - Vie quotidienne



Les Ardennes au fil de l'Archéologie

Dominer les flots, tutoyer le Soleil

Les Ardennes regorgent de riches sites archéologiques, pourtant peu connus. Avec l'opposition entre ciel et terre comme fil conducteur, l'équipe du Centre Ardennais de Recherche Archéologique met en lumière ces vestiges à travers des visites guidées qui vous feront voir le monde à travers l'oeil de l'archéologue.

Le Roc la Tour (Monthermé)



Dominant la vallée de la Semoy, les tours rocheuses du site naturel du Roc la Tour ont vu se succéder durant de nombreuses saisons des chasseurs-cueilleurs magdaléniens (Paléolithique Supérieur). Outre de nombreux outils en silex, ces artistes de la Préhistoire nous ont légué une foule de gravures sur ardoise vieilles de plus de 14 500 ans... Une rareté en Europe !

Roc La Tour, c'est aussi un site d'archers du Mésolithique, qui succèdent aux chasseurs-cueilleurs magdaléniens. Les deux sites ont été fouillés par le docteur Rozoy, Président du CARA jusqu'en 2013,

dont les travaux sur le Mésolithique font référence.

Témoin d'une période où les Ardennes sortent à peine de la dernière glaciation, le site du Roc La Tour est l'occasion de se projeter dans le paysage de steppes de l'époque pour tenter de mieux comprendre la vie des populations du Paléolithique Supérieur et les oeuvres d'art qu'ils nous ont transmises. La présence du site mésolithique à quelques centaines de mètres du campement paléolithique permet également de présenter l'évolution des techniques de chasse préhistoriques. Les ateliers *Dans la peau du chasseur* peuvent compléter la visite guidée en offrant au public l'occasion de s'essayer au tir à la sagaie, à la manière des Magdaléniens.



1h

Thèmes abordés :

Préhistoire - Art - Exploitation des ressources - Géologie - Évolution climatique - Vie quotidienne

La Ganguille (Giraumont)



L'allée couverte de *la Ganguille* est l'un des rares exemples de mégalithes encore préservés dans les Ardennes, avec le dolmen de Saint-Marcel qui est actuellement conservé à Charleville-Mézières.

Brisant les légendes qui entourent les dolmens, cette visite vous révélera tout de leur véritable fonction.



1h

Thèmes abordés :

Préhistoire - Religion - Société

Chestres



Entre la forêt d'Argonne et la vallée de l'Aisne, l'*oppidum* gaulois de Chestres, près de Vouziers, est établi sur un promontoire d'environ 27 hectares. Propriété de la tribu gauloise des Rèmes, ce site fortifié semble occupé entre la fin du IIIe s. avant notre ère et le début du Ier s. de notre ère.

Loin des clichés de bandes dessinées, vous découvrirez à quoi ressemblait vraiment une ville gauloise mais aussi la complexité du paysage politique et économique celte.



1h30

Thèmes abordés :

Protohistoire - Société - Pouvoir - Économie - Fortification



Les Flaviers (Mouzon)

Le site des Flaviers à Mouzon est occupé par un *fanum* (lieu de culte) datant de la fin de l'époque gauloise mais qui fut ensuite fréquenté à l'époque romaine. Avec le site de Baâlons-Bouvellemont, il est l'un des deux sites ayant livré les plus grands ensembles connus d'armes miniatures, déposées comme offrandes. Cette pratique découle de celle, plus ancienne, des dépôts d'armes complètes.

Le *fanum* des Flaviens est ainsi le lieu idéal pour aborder la religion gauloise puis gallo-romaine et démêler les rites et influences qui ont marqué la culture gallo-romaine.



Thèmes abordés :

Protohistoire - Antiquité - Société - Religion

Le Pas Bayard



Le Pas Bayard, rocher légendaire sur lequel le cheval Bayard aurait imprimé la marque de son sabot, est en réalité... la moitié d'une meule médiévale brisée au cours de sa fabrication !

Autour du site, de nombreux blocs de pierre, quelques carrières et des ébauches de meules dispersées attestent d'un travail de fabrication de meules depuis La Tène jusqu'au Moyen Âge.



Thèmes abordés :

Protohistoire - Antiquité - Moyen Âge - Techniques - Géologie - Exploitation des ressources

Angouri (Ville-sur-Lume)



Le *vicus* d'Angouri est étudié depuis de nombreuses années et a connu plusieurs opérations de fouille. Une rue du village antique a été reconstituée *in situ*. Elle permet de découvrir comment s'organisait l'urbanisme dans une agglomération secondaire et comment étaient gérés les problèmes d'eau (approvisionnement et infiltration des eaux du plateau).

Ce site a fait l'objet de nombreuses recherches de la part de Bernard Duchêne, membre du CARA, qui est à l'origine de la reconstitution actuellement visible.



Thèmes abordés :

Antiquité - Urbanisme - Vie quotidienne

Le Mont Vireux (Vireux-Molhain)



Site stratégique par excellence, le Mont Vireux est occupé dès l'époque romaine afin de protéger les frontières de l'Empire face aux « Barbares ». Le Moyen Âge ne signe pas la fin de la place, qui continue à être occupée et transformée par les Hommes de l'époque.

Le Mont Vireux est l'endroit rêvé pour comprendre non seulement les stratégies de défense antiques et médiévales mais également pour mieux comprendre le passage de l'Antiquité au Moyen Âge, en brisant au passage bon nombre d'idées reçues sur les « Barbares ».

Il a été fouillé et mis en valeur par J.-P. Lémant, vice-président du CARA dans les années 1980-1990.



2h

Thèmes abordés :

Antiquité - Moyen Âge - Fortification - Société

Le Château des Fées (Montcy-Saint-Pierre)



Le Château des Fées est un château fort du Xe siècle, perché sur un éperon barré qui domine la Meuse. Construit d'abord en bois, il est ensuite bâti en pierre, à une époque où elle était encore rarement utilisée pour ce type d'architecture militaire. Détruit au début du XIe siècle, il est ensuite emmotté et définitivement abandonné.

La visite permet de découvrir le mode de vie des aristocrates aux alentours de l'an Mil ; elle s'accompagne de la découverte des « chinoiserries » du XIXe siècle, encore visibles aux alentours du site.



1h30

Thèmes abordés :

Moyen Âge - Société - Pouvoir - Économie - Fortification

Moraypré



En pleine forêt, à Moraypré, se trouvent des vestiges exceptionnels du passé métallurgique ardennais !

Les deux faces du gueulard d'un haut fourneau sont conservées sur plusieurs mètres. C'est là que les ouvriers d'une ancienne usine métallurgique chargeaient le minerai de fer en vue de sa réduction dans le fourneau. Protégé au titre des Monuments historiques, le monument remonterait au moins au XVIIe s.

Une superbe occasion d'en apprendre plus sur la métallurgie de transformation et ses techniques, qui ont marqué tout un territoire durant des siècles.



1h30

Thèmes abordés :

Technique - Exploitation des ressources - Société

Mézières



Ville commerçante puis administrative nichée dans un méandre de la Meuse, Mézières est également riche d'une très longue histoire remontant au moins à l'Antiquité romaine. Si des remblais successifs ont oblitéré la majeure partie des vestiges, l'archéologue averti pourra déceler bon nombre d'indices retraçant l'histoire de la cité.

Le CARA vous propose de découvrir l'évolution de Mézières et ses incontournables remparts en laissant parler les « vieilles pierres ».



1h

Thèmes abordés :

Antiquité - Moyen Âge - Époque Moderne - Fortification - Architecture - Société



Catalogue spécial Scolaires

Maternelles
Élémentaires Collèges
s'amuser **apprendre**
élèves **découvrir** enseignants
techniques travaux manuels **sciences**
sur-mesure clé en main développement
patrimoine
expérimentation Préhistoire éducation
échange Antiquité Moyen Âge
transmission



La création de projets sur-mesure

Le CARA a adopté une démarche de diffusion des connaissances auprès de tous les types de publics, afin de rendre accessible au plus grand nombre une discipline souvent fermée et mal connue. Pour cela, nous réalisons deux types d'interventions : les ateliers « clé-en-main » et la conception de projets spécifiques. Ces derniers ont l'avantage de permettre un travail plus long et plus approfondi avec les élèves mais surtout mieux adaptés aux besoins et aux attentes des enseignants.

Grâce à la pluridisciplinarité de notre équipe, nos réalisations peuvent tout autant se concentrer sur l'archéologie et les sciences que dresser des passerelles vers la création avec, notamment, un développement de travaux autour des Arts Plastiques ou encore de l'écriture...

L'échange, la découverte, le développement personnel, l'exploration d'horizons inattendus sont les maîtres-mots de notre méthode de conception.

En outre, nous travaillons main-dans-la-main avec vous, afin de réaliser le projet qui correspond le mieux à vos attentes.



Nos projets réalisés en 2017 :

- **Avec l'école de Thin-le-Moutier** : visite de l'église du village tournée vers l'archéologie du bâti et la présentation des indices qui permettent de faire parler les vieilles pierres.

- **Avec l'école d'Auvillers-les-Forges** : réalisation d'une fresque préhistorique pérenne sur les murs de l'école, en utilisant les techniques de l'époque.

- **Avec la Ville de Charleville-Mézières** : cycle d'ateliers sur l'évolution des quartiers de la Ronde Couture et la Houillère. Création d'un jeu de rôle autour de l'Urbanisme.



Catalogue spécial Scolaires

Les ateliers des Maternelles

Maternelles
Élémentaires Collèges
s'amuser apprendre
élèves découvrir enseignants
techniques travaux manuels sciences
sur-mesure clé en main développement
patrimoine
expérimentation Préhistoire éducation
échange Antiquité Moyen Âge
transmission



Paléo-mini

dès 3 ans



1h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier





L'atelier se déroule en deux parties avec, tout d'abord, un temps de lecture durant lequel les enfants découvrent la Préhistoire à travers l'histoire de *Cromignon* (M. Gay, École des Loisirs).

Ce petit livre sert de point de départ pour aborder la vie de l'époque : Qu'est-ce qu'on mange ? Comment fabrique-t-on des outils ? etc. Des supports tels que des reproductions d'objets archéologiques sont apportés afin que les enfants puissent explorer et manipuler. L'objectif est de montrer aux plus petits le fossé qui sépare notre mode de vie actuel de celui des Hommes du Paléolithique.

Dans un second temps, les enfants plongent leur main dans différents sacs opaques et, uniquement grâce au toucher, devinent quel matériau, quel objet se trouve à l'intérieur. Ils prennent ainsi conscience de l'importance des sens dans la vie de tous les jours, à la Préhistoire comme aujourd'hui.

L'animation se termine par une démonstration d'allumage du feu.

Objectifs

-  Initiation à la Préhistoire et aux modes de vie de l'époque
-  Identification d'outils anciens et de leurs fonctions
-  Utiliser ses sens pour découvrir le monde
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels

Liens avec le programme scolaire

Cycle 1 : Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps : notion de durée, de chronologie ; explorer le monde : découvrir et manipuler



Préhisto'Art

Art pariétal

dès 3 ans



2h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Déroulement de l'atelier





L'atelier, très progressif, se déroule en plusieurs étapes avec, tout d'abord, un temps de lecture durant lequel les enfants découvrent la Préhistoire à travers l'histoire de *Croloulou visite la grotte* (Le Bel & Caulier).

L'ouvrage sert de base pour aborder la Préhistoire et l'art préhistorique : Pourquoi les Hommes préhistoriques peignent-ils ? Où peint-on ? Qu'est-ce qui est représenté ... C'est l'occasion pour les enfants de découvrir différents animaux, disparus ou non.

Après cette phase de découverte, les élèves sont invités à expérimenter eux-même la peinture, avec les pigments et outils en usage à la Préhistoire. La fresque est réalisée sur un mur recouvert de papier kraft, afin de reconstituer les conditions de peinture sur les parois des grottes. Des reproductions de peintures pariétales sont utilisées comme modèles.

Il est également possible de réaliser la fresque directement sur un mur et de la stabiliser ensuite à la laque. L'atelier se déroule alors sur plusieurs séances : après une phase d'apprentissage des techniques et un brouillon grandeur nature sur papier, la fresque est réalisée et stabilisée après séchage.





Objectifs

-  Initiation à la Préhistoire
-  Découvrir d'autres formes d'art
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels
-  Montrer la diversité de l'art de l'époque, tant dans les techniques que dans les motifs

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art -
Évolution climatique



-  Montrer la longévité de cette forme d'art, qui se poursuit jusqu'à l'Âge du Bronze et inspire encore de nos jours
-  Découvrir la faune de l'époque
-  Développer sa créativité
-  Apprendre à travailler en groupe

Liens avec le programme scolaire

Cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Découvrir et manipuler ; explorer la matière

Cycle 1 : Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps : notion de durée, de chronologie ; découvrir et manipuler ; découvrir le monde vivant





Préhisto'Art

Gravure sur ardoise

dès 5 ans



1h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art - Évolution climatique

Déroulement de l'atelier

L'animation débute par la présentation - sous forme d'une courte histoire - des Hommes qui vécurent au Roc La Tour (Monthermé), il y a plus de 14 500 ans. C'est l'occasion de présenter le mode de vie des Hommes de l'époque, leurs outils et surtout leur Art, à travers les nombreuses gravures sur ardoise qui ont été retrouvées sur ce site ardennais.

Les enfants se mettent ensuite dans la peau des Hommes du Roc La Tour pour réaliser leur propre gravure sur ardoise, à l'aide d'un outil en silex et des modèles de dessins retrouvés à Monthermé. Cet atelier peut être couplé aux autres ateliers *Préhisto'Art* : modelage de l'argile et fresque pariétale.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire



Découvrir d'autres formes d'art



Découverte des propriétés de certains matériaux naturels



Montrer la diversité de l'art de l'époque, tant dans les techniques que dans les motifs



Découvrir la faune de l'époque



Développer sa créativité

Liens avec le programme scolaire

Cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Découvrir et manipuler ; explorer la matière

Cycle 1 : Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps : notion de durée, de chronologie ; découvrir et manipuler ; découvrir le monde vivant



Préhisto'Art

Modelage de l'argile

dès 3 ans



1h30 et plus



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :







Préhistoire - Protohistoire -
Technique

Déroulement de l'atelier

L'atelier débute par la lecture de *Cropetite* (M. Gay, École des Loisirs). Cette petite histoire sert de point de départ pour découvrir le travail de l'argile mais aussi, plus généralement, la vie au Néolithique, période durant laquelle l'utilisation de la terre cuite se développe fortement. C'est également l'occasion de découvrir que *Cropetite* n'est pas la première à façonner des figurines en terre puisque ce type de sculptures existe depuis le Paléolithique !

Les élèves expérimentent ensuite le travail de l'argile, en façonnant leur propre figurine, à partir de modèles de sculptures paléolithiques.

Objectifs

-  Retracer l'histoire de la céramique, depuis les premières utilisations au Paléolithique jusqu'aux poteries du Néolithique.
-  Expliquer comment les archéologues peuvent aborder ce mobilier archéologique, notamment pour résoudre les problèmes de datation.
-  S'initier à différentes techniques de mise en forme de la matière
-  Évoquer également l'importance de l'utilisation de la céramique, notamment pour la conservation des aliments et leur cuisson.
-  Développer sa dextérité
-  Développer sa créativité

Liens avec le programme scolaire

Cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Découvrir et manipuler ; explorer la matière

Cycle 1 : Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps : notion de durée, de chronologie ; découvrir et manipuler ; découvrir le monde vivant





Cuisiniers de la Préhistoire

dès 3 ans



1h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

À travers l'histoire de *Cropetite* (M. Gay, École des Loisirs), les enfants découvrent dans un premier temps la vie des paysans du Néolithique. Après ce temps de lecture, l'activité s'organise autour d'un foyer reconstitué. À l'aide de documents pédagogiques et de reconstitutions, le médiateur retrace l'évolution des outils entre le Paléolithique - où prédomine la chasse et la cueillette - et la Néolithique où l'Homme se fait agriculteur. Les élèves s'initient également à l'utilisation des ustensiles de cuisine, recettes et modes de cuisson de l'époque.

Le point culminant de l'intervention est la dégustation de produits cuisinés au cours de l'atelier. Plusieurs solutions sont possibles : cuisson de galettes néolithiques, préparation d'une tisane de menthe à l'aide de galets chauffés au feu, compote de pommes...

Objectifs



Initiation à la Préhistoire



Prendre conscience de l'évolution des modes de vie et des différences avec notre vie actuelle



Comprendre comment l'Homme préhistorique trouve sa nourriture (chasse, pêche, cueillette puis agriculture)



Éduquer au goût

Liens avec le programme scolaire

Cycle 1 : Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps : notion de durée, de chronologie ; découvrir et manipuler ; découvrir le monde vivant



Dans la peau du chasseur

Tir à la sagaie

dès 5 ans



1h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques -
Exploitation des res-
sources - Évolution clima-
tique - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

En guise d'introduction, l'animateur présente - sous forme d'une courte histoire - les chasseurs magdaléniens qui vécurent au Roc La Tour (Monthermé), il y a plus de 14 500 ans. À travers ce temps de narration, les enfants découvrent le mode de vie des Hommes de l'époque ainsi que leurs outils et les techniques de chasse utilisées au Paléolithique.

Le tir se déroule ensuite sur une cible de paille pressée (90×90 cm), recouverte d'un motif d'animal (lapin ou lagopède généralement). À l'aide d'un propulseur et d'une sagaie adaptés aux plus petits, le tir est réalisé sous la conduite de l'intervenant.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie



Montrer le haut niveau technique atteint par les chasseurs du Paléolithique Supérieur



Découvrir les pratiques alimentaires préhistoriques



Replacer l'homme préhistorique dans son écosystème, en tant que prédateur.



Développer sa dextérité

Liens avec le programme scolaire

Cycle 1 : Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps : notion de durée, de chronologie ; découvrir et manipuler ; découvrir le monde vivant



Catalogue spécial Scolaires

Les ateliers pour l'Élémentaire

Maternelles
Élémentaires Collèges
s'amuser apprendre
élèves découvrir enseignants
techniques travaux manuels sciences
sur-mesure clé en main développement
patrimoine
expérimentation Préhistoire éducation
échange Antiquité Moyen Âge
transmission



Le feu à travers les âges

dès 6 ans



30 à 45 min



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :





Préhistoire - Protohistoire - Antiquité - Moyen Âge - Techniques - exploitation des ressources - Sciences physiques

Déroulement de l'atelier

L'atelier peut, au choix, se concentrer sur l'allumage du feu aux périodes préhistoriques, antiques ou médiévales. Pour la Préhistoire, le médiateur réalise des démonstrations d'allumage du feu en utilisant les techniques d'allumage par friction et par percussion. En conclusion de la démonstration, une poignée de paille est enflammée à l'aide d'une braise sur amadou. Cet atelier peut également être associé à de nombreux autres, comme l'atelier cuisine, l'atelier sagaie (allumage du feu pour durcir les pointes) ou encore l'atelier taille du silex.

Pour les époques antique et médiévale, le médiateur assure également une démonstration d'allumage à l'aide d'un briquet en fer. En conclusion de la démonstration, une poignée de paille est enflammée à l'aide d'une braise sur étoupe.

Objectifs

-  Initiation à la Préhistoire et aux modes de vie de l'époque
-  Identification d'outils anciens et de leurs fonctions
-  Replacer le feu dans l'évolution des techniques de la Lignée Humaine
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long ; évolution du besoin et des objets ; identification de familles de matériaux



Les bâtisseurs

dès 10 ans



2h et plus

Thèmes abordés :

Urbanisme - Architecture - Vie en société - Vie quotidienne - Époque contemporaine - Antiquité - Moyen Âge





Déroulement de l'atelier

Cet atelier vise à faire découvrir l'Urbanisme moderne. Les participants sont répartis par équipes dans un jeu de rôles où l'objectif est de construire un quartier dans son intégralité. L'animateur fait office de maître du jeu et de Maire de la ville, tandis que les participants se glissent dans la peau des ouvriers, architectes, paysagistes mais aussi des habitants !

Il faudra placer l'habitat, les équipements, les commerces ou encore les espaces verts tout en tenant compte des souhaits de chacun mais aussi des contraintes géographiques et budgétaires, afin de réaliser le quartier idéal... ou presque.

À la demande, ce jeu peut être décliné pour les périodes antique et médiévale. Les participants découvrent ainsi les contraintes et aspirations urbanistiques propres à chaque période historique, depuis les villes de Gaule romaine soucieuses de copier Rome jusqu'aux villes médiévales marquées de la double empreinte des pouvoirs laïques et religieux.

Objectifs

-  Comprendre les règles d'urbanisme d'une époque donnée
-  Trouver le meilleur compromis entre les contraintes économiques, politiques, géographiques...
-  Découvrir l'architecture d'une période particulière
-  Échanger, négocier, justifier un point de vue, travailler en équipe

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 3 : Histoire-Géographie

Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France (CM1) ; habiter une métropole (CM2)



Cuisiniers de la Préhistoire

dès 6 ans



30 à 45 min



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

L'atelier cuisine s'organise autour d'un foyer reconstitué. À l'aide de documents pédagogiques et de reproductions, il présente l'évolution des armes de chasse puis d'élevage, des ustensiles de cuisine, des modes de cuisson... Le point culminant de l'intervention est la dégustation de produits cuisinés au cours de l'atelier. Plusieurs solutions sont possibles : cuisson de galettes néolithiques, préparation d'une tisane de menthe à l'aide de galets chauffés au feu, compote de pommes...

Une version longue de l'atelier (5h) peut être envisagée avec la réalisation d'un four à pain néolithique. L'atelier se déroule alors sur plusieurs séances, le four devant sécher avant son utilisation.

Objectifs



Comprendre l'évolution des modes de subsistance préhistoriques (l'accent est mis sur les bouleversements du Néolithique)



Comprendre les techniques de prédation (chasse, pêche, cueillette) et de production (agriculture) ainsi que leurs conséquences (environnement, santé)



Éduquer au goût

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; chaînes prédatrices et catégories d'aliments ; évolution des sociétés à travers leurs modes de vie

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long ; évolutions des besoins alimentaires ; origine des techniques de transformation des aliments.



La taille du silex

dès 6 ans



30 min à 1h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Démonstration - Évolution humaine

Déroulement de l'atelier

Cette animation s'organise autour d'un atelier de débitage reconstitué, où l'intervenant présente la matière première et les outils employés pour le débitage. À l'aide de documents pédagogiques et de pièces archéologiques ou reconstituées, il retrace l'évolution des techniques de taille, depuis le Paléolithique inférieur jusqu'au Néolithique. Cette présentation est complétée par une démonstration de taille.

La taille du silex peut venir en complément d'autres ateliers, notamment celui sur la fabrication de sagaies. Il fournit alors l'occasion de réaliser les outils nécessaires au déroulement de l'atelier : éclats bruts, éclats retouchés, hachereaux et perçoirs.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie



Identifier des outils anciens et leurs fonctions



Découverte des propriétés de certains matériaux naturels



Comprendre l'évolution des outils, de leur usage et de leur mode de fabrication

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long ; évolution du besoin et des objets ; identification de familles de matériaux



Dans la peau du chasseur

Fabrication de sagaies

dès 8 ans



2 à 4h



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :








Préhistoire - Techniques -
Exploitation des res-
sources - Évolution clima-
tique - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

L'atelier débute par une présentation du Paléolithique et des différents types d'outils préhistoriques, leur évolution et leurs fonctions. Les participants pourront ensuite expérimenter par eux-mêmes le travail avec des outils en silex, lors de la réalisation de leur propre sagaie, à partir d'une branche de noisetier (adaptée à la taille de chaque participant).

Les branches de noisetier peuvent être apportées pour l'intervention ou récoltées sur place avec le groupe. Cette animation peut être couplée avec l'atelier de tir à la sagaie et/ou prendre place sur un site magdalénien tel que celui du Roc-la-Tour à Monthermé. Dans ce cas, la question de l'environnement de l'Homme et les évolutions climatiques (glaciations) peuvent être présentés de manière vivante.

Objectifs

-  Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie
-  Découvrir les pratiques alimentaires préhistoriques
-  Découverte des propriétés de certains matériaux naturels
-  Expérimenter d'autres manières de travailler la matière
-  Découvrir les techniques de chasse de la Préhistoire, des premiers épieux jusqu'à l'arc
-  Identifier des outils anciens et leurs fonctions
-  Développer l'entraide

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière ; découvrir des chaînes prédatrices et les catégories d'aliments ; manipuler avec soin

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long ; évolution du besoin et des objets ; identification de familles de matériaux





Dans la peau du chasseur

Tir à la sagaie

dès 6 ans



1h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques -
Exploitation des res-
sources - Évolution clima-
tique - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

Le tir se déroule sur une cible de paille pressée (90×90 cm), recouverte d'un motif d'animal (lapin ou lagopède généralement). À l'aide d'un propulseur, la sagaie est tirée sur la cible sous la conduite de l'intervenant.

Propulseurs et sagaies se déclinent en plusieurs formats adaptés à la taille du tireur. Cet atelier peut être réalisé sur un site magdalénien comme celui du Roc-la-Tour à Monthermé. Dans ce cas, la question de l'environnement de l'Homme et les évolutions climatiques (glaciations) peuvent être présentés de manière vivante.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie



Montrer le haut niveau technique atteint par les chasseurs du Paléolithique Supérieur



Découvrir les pratiques alimentaires préhistoriques



Replacer l'Homme préhistorique dans son écosystème, en tant que prédateur.



Développer sa dextérité

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière ; découvrir des chaînes prédatrices et les catégories d'aliments ; manipuler avec soin

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long ; évolution du besoin et des objets ; identification de familles de matériaux (*Transversalité possible avec l'éducation physique (ex : production des mouvements etc.)*)



Préhisto'Art

Art pariétal

dès 6 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art - Évolution climatique

Déroulement de l'atelier

La fresque est réalisée sur un mur recouvert de papier kraft, afin de reconstituer les conditions de peinture sur les parois des grottes. Peinture à l'ocre et charbon sont utilisés pour réaliser la fresque, ainsi que des techniques diverses : pinceaux en mousse ou en bois, technique du pochoir positif et du pochoir négatif (crachis). Des reproductions de peintures pariétales sont utilisées comme modèles. Il est également possible de réaliser la fresque directement sur un mur et de la stabiliser ensuite à la laque.

Dans ce dernier cas, l'atelier peut alors se dérouler sur plusieurs séances : après une phase d'apprentissage des techniques et un brouillon grandeur nature sur papier, la fresque est réalisée et stabilisée après séchage. Cette animation peut être couplée aux autres ateliers *Préhisto'Art* : gravure sur ardoise et création de parures.

Objectifs



Découvrir l'art monumental préhistorique et ses interprétations possibles



Découverte des propriétés de certains matériaux naturels



Montrer la diversité de l'art de l'époque, tant dans les techniques que dans les motifs



Donner un aperçu de l'art préhistorique hors d'Europe, notamment l'art africain.



Montrer la longévité de cette forme d'art, qui se poursuit jusqu'à l'Âge du Bronze et inspire encore de nos jours



Développer sa créativité



Apprendre à travailler en groupe

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière ; chaînes prédatrices

Cycle 2 : Enseignement des Arts Plastiques

Expérimenter à l'aide de différents matériaux et techniques, s'ouvrir à d'autres formes de représentations

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long

Cycle 3 : Arts Plastiques

Choisir et organiser ses gestes et ses techniques en fonction des résultats qu'ils produisent, décrire des œuvres d'art et proposer son interprétation, rencontre avec des œuvres d'art de référence





Préhisto'Art

Gravure sur ardoise

dès 5 ans



1h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art - Évolution climatique

Déroulement de l'atelier

La gravure sur ardoise est réalisée à l'aide d'outils en silex, à partir des exemples du site du Roc la Tour (Monthermé). Elle s'accompagne d'une présentation des formes d'art du Paléolithique, depuis les plus anciennes gravures, il y a 500 000 ans, jusqu'aux gravures du Magdalénien final.

Cet atelier peut être réalisé sur le site du Roc la Tour. Il peut aussi être couplé aux autres ateliers *Préhisto'Art* : fresque pariétale et création de parures

Objectifs



Découvrir l'art préhistorique et ses interprétations possibles



Montrer la diversité de l'art de l'époque, tant dans les techniques que dans les motifs



Développer sa créativité et sa dextérité



Expérimenter de nouveaux modes d'expression artistique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière ; chaînes prédatrices

Cycle 2 : Enseignement des Arts Plastiques

Expérimenter à l'aide de différents matériaux et techniques ; s'ouvrir à d'autres formes de représentations

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long

Cycle 3 : Arts Plastiques

Réflexion sur les gestes, les techniques et leurs résultats ; décrire et interpréter des œuvres d'art de référence



Préhisto'Art

Création de parures

dès 8 ans



2h et plus



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Art - Société

Déroulement de l'atelier

La création de parures est basée sur la reconstitution de pendentifs à l'aide de coquillages et de morceaux d'ardoise. Les coquillages sont perforés par abrasion sur bloc de grès ou à l'aide d'un foret à pointe de silex. Les morceaux d'ardoise sont percés pour la suspension. Ces éléments sont ensuite fixés sur un fil de raphia tressé.

Il est possible de complexifier l'atelier en faisant réaliser des parures à partir de coquillages découpés et mis en forme. L'animation peut également être couplée aux autres ateliers *Préhisto'Art* : gravure sur ardoise et fresque pariétale.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire



Comprendre le rôle social de la « parure » dans les sociétés anciennes et actuelles : analogie entre la parure préhistorique et nos objets de marque.



Aborder une forme d'art méconnue mais sans doute très répandue au Paléolithique supérieur



Développer sa dextérité



Coopérer

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner les objets et la matière ; explorer les organisations du monde

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long

Cycle 2 et 3 : Enseignement des Arts Plastiques



Modelage sur argile

dès 6 ans









1h30 et plus

Déroulement de l'atelier

L'atelier se déroule autour de la réalisation de pots ou de sculptures modelées, en utilisant différentes techniques (en fonction de la dextérité des enfants) : modelage, montage au colombin, montage à la plaque...

Les céramiques peuvent être cuites, mais cette opération nécessite des enfants plus grands (11 ans et plus) et un temps plus long (deux séances) car le séchage des objets, qui précède la cuisson, dure plusieurs jours.

Objectifs

-  Retracer l'histoire de la céramique, depuis les premières utilisations au Paléolithique jusqu'aux poteries du Néolithique.
-  Expliquer comment les archéologues peuvent aborder ce mobilier archéologique, notamment pour résoudre les problèmes de datation.
-  S'initier à différentes techniques de mise en forme de la matière
-  Évoquer également l'importance de l'utilisation de la céramique, notamment pour la conservation des aliments et leur cuisson.
-  Développer sa dextérité
-  Développer sa créativité

Thèmes abordés :

Préhistoire - Protohistoire -
Technique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière

Cycle 2 : Enseignement des Arts Plastiques

Expérimenter à l'aide de différents matériaux et techniques ; initiation au modelage

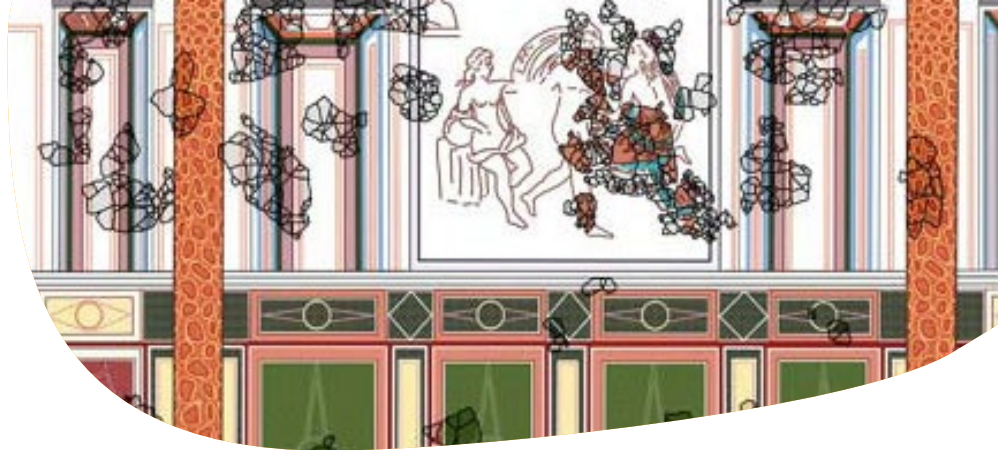
Cycle 3 : Sciences et Techniques

Évolution des espèces vivantes ; notion de temps long

Cycle 3 : Arts Plastiques

Réflexion sur les gestes, les techniques et leurs résultats





Fresque romaine

dès 10 ans



2h30 et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu

Thèmes abordés :

Antiquité - Art - Architecture -
Société - Techniques

Déroulement de l'atelier

La fresque est réalisée sur un carreau de carrelage. Le mortier est préparé, étalé sur la surface du carreau et lissé. La peinture, composée de pigments minéraux, est ensuite appliquée au pinceau sur le mortier frais. Des reproductions de fresques romaines servent de modèles pour les motifs et des écorchés de fresques sont utilisés afin de présenter la technique de mise en place d'une fresque.

Les fresques peuvent être individuelles ou réalisées collectivement. Dans ce cas, le dessin est préparé sur papier par le groupe, puis re-découpé pour que chacun en réalise un élément sur son carreau de carrelage. Après séchage, l'ensemble est ensuite réuni.

Objectifs



Comprendre la technique de la fresque et les techniques de dessin (tracés préparatoires, poncifs)



Aborder la question de l'acculturation des sociétés gauloises après la Conquête



Découvrir l'architecture à l'époque romaine



Développer sa créativité



Apprendre à travailler en groupe

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long

Cycle 2 et 3 : Enseignement des Arts Plastiques

Expérimenter à l'aide de différents matériaux et techniques ; s'approprier des œuvres d'art



Sculpture romane

dès 9 ans









2h et plus

Déroulement de l'atelier

Au cours de l'atelier, chaque participant réalise une sculpture en bas-relief sur un carreau de plâtre, à l'aide d'un burin en fer forgé et d'un maillet. Des reproductions de sculptures romanes et pré-romanes servent de modèles pour le développement des motifs.

La sculpture est réalisée sur un support de taille variable, en fonction de la durée de l'atelier. Elle peut aussi être individuelle ou collective car l'utilisation du plâtre permet d'assembler différents éléments entre eux, en vue de réaliser une œuvre de plus grand gabarit.

Objectifs

-  Découvrir les évolutions culturelles liées à la transition entre l'Antiquité et le Moyen Âge, à travers la sculpture et l'architecture
-  Découvrir de nouvelles techniques de mise en forme de la matière
-  Découvrir l'art roman
-  S'initier à la sculpture
-  Développer sa dextérité
-  Développer sa créativité

Thèmes abordés :

Moyen Âge - Art - Technique
- Société

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 et 3 : Mathématiques

Raisonner sur des figures géométriques et les reproduire avec des instruments

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière

Cycle 2 : Enseignement des Arts Plastiques

Expérimenter à l'aide de différents matériaux et techniques, s'approprier des oeuvres d'art

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long

Cycle 3 : Arts Plastiques

Réflexion sur les gestes, les techniques et leurs résultats ; description et analyse d'oeuvres d'art de référence





Vitrail : Art de Lumière

dès 6 ans








2h et plus

Déroulement de l'atelier

La réalisation du vitrail utilise comme support une feuille de plastique transparente semi-rigide qui pourra ensuite être fixée sur une vitre pour lui donner l'aspect d'un véritable vitrail. Après avoir recréé les plombages, les motifs sont peints à l'aide de peinture vitrail.

Le vitrail peut être réalisé de manière individuelle ou collective. Dans le second cas, chaque enfant réalise une pièce de la verrière conçue au préalable par l'ensemble du groupe. Le vitrail peut être obtenu à partir de supports de tailles variées, jusqu'au A3.

Objectifs

-  Rompre avec la vision du Moyen Âge comme une période obscure, sans innovation technique et artistique
-  Découvrir les techniques de vitrerie du Moyen Âge, caractérisées par leur complexité
-  Découvrir l'art médiéval
-  Développer sa créativité et sa dextérité
-  Apprendre à travailler en groupe

Thèmes abordés :

Moyen Âge - Art - Technique
- Société

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; questionner le monde du Vivant, des objets et de la matière

Cycle 2 : Enseignement des Arts Plastiques

Expérimenter à l'aide de différents matériaux et techniques, s'approprier des oeuvres d'art

Cycle 3 : Arts Plastiques

Réflexion sur les gestes, les techniques et leurs résultats. Description et analyse d'oeuvres d'art de référence

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long

Cycle 2 et 3 : Mathématiques

Raisonner sur des figures géométriques et les reproduire avec des instruments





Fouilleurs en herbe

dès 8 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Sciences - Patrimoine

Déroulement de l'atelier

Un site est reconstitué dans un vaste bac à sable, puis recouvert. Il est ensuite dégagé entièrement, en laissant les vestiges en place. Une fois le dégagement terminé, les vestiges sont dessinés (relevés), inventoriés, puis prélevés. Les objets peuvent ensuite être lavés, mis à sécher puis étudiés et dessinés.

La fouille reconstituée peut être déclinée sous deux formes : fouille d'un habitat magdalénien de type Pincevent ou fouille d'un habitat romain. Cet atelier peut être couplé avec l'atelier *Réparer les pots cassés*.

Objectifs



Initiation à l'archéologie en expérimentant par soi-même la fouille d'un site archéologique



Découverte des méthodes de l'archéologie : détection du site, fouille, posté-fouille, publication, médiation



Comprendre les problématiques autour de la législation (selon l'âge des participants)



Sensibiliser à la préservation du Patrimoine et développer un comportement responsable



Apprendre à manipuler avec soin



S'initier à la recherche scientifique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 et 3 : Mathématiques

Utiliser différents instruments de mesure ; adapter l'unité à ce que l'on mesure

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; pratiquer une démarche scientifique ; questionner le monde des objets et de la matière

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long ; identifier les principales familles de matériaux ; identifier la fonction des objets





Réparer les pots cassés

dès 6 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu






Thèmes abordés :

Sciences - Patrimoine

Déroulement de l'atelier

À partir d'un lot de céramiques reconstituées, les étapes du protocole d'étude des poteries sont abordées dans leur ensemble. La première étape est le tri, le comptage et la pesée des tessons. Dans un deuxième temps, les pots sont reconstitués pour obtenir les formes les plus complètes possibles. Enfin, ces formes sont dessinées en utilisant les normes archéologiques.

Objectifs

-  Initiation à l'archéologie en expérimentant par soi-même l'étude d'un lot de céramique
-  Découverte des méthodes de l'archéologie : tri, comptage, pesée, dessin...
-  Comprendre que le « bel objet » n'existe pas en archéologie, seules comptent les données scientifiques que renferment les vestiges
-  Sensibiliser à la préservation du Patrimoine et développer un comportement responsable
-  S'initier à la recherche scientifique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 et 3 : Mathématiques

Utiliser différents instruments de mesure, adapter l'unité à ce que l'on mesure

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; pratiquer une démarche scientifique, questionner le monde des objets et de la matière

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long, pratiquer une démarche scientifique, identifier la fonction des objets



Moulage de monnaie

dès 8 ans



1h

Thèmes abordés :





Société - Économie - Sciences
- Patrimoine

Déroulement de l'atelier

Le moulage d'objets archéologiques est utilisé pour éviter la manipulation des originaux trop fragiles ou pour mieux lire des objets métalliques que l'oxydation rend peu lisibles. D'un point de vue muséal, cela permet également de présenter des reproductions de pièces trop fragiles pour être exposées.

Au cours de l'animation, l'histoire de la monnaie puis les techniques de moulage sont présentées. Enfin, un moulage en plâtre des deux faces d'une monnaie est réalisé.

Objectifs

-  Initiation à l'archéologie à travers une technique méconnue
-  Initiation à l'histoire de la monnaie depuis les premiers échanges (don, troc) jusqu'à l'invention de la monnaie et son évolution dans le temps
-  Comprendre le rôle de la monnaie dans une société étatique, émettrice de monnaie (selon l'âge des participants)
-  S'initier à la recherche scientifique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; pratiquer une démarche scientifique, questionner le monde des objets et de la matière

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long ; pratiquer une démarche scientifique ; identifier les principales familles de matériaux ; identifier la fonction des objets



Arché-os

dès 7 ans









1h

Déroulement de l'atelier

Grâce à cette activité, les participants peuvent s'initier à l'archéozoologie ; cette discipline mêlant biologie et archéologie étudie les ossements animaux trouvés en fouilles. Elle est aujourd'hui indispensable pour mieux comprendre l'évolution de la faune mais aussi les pratiques de consommation du passé.

La classe est confrontée à des ossements animaux, que les élèves doivent identifier à l'aide de supports pédagogiques, afin de pouvoir ensuite remonter le squelette. L'animation est l'occasion de présenter les différentes étapes du travail de l'archéozoologue tout en faisant découvrir les informations dont les os sont porteurs.

Objectifs

-  Découvrir une discipline scientifique peu connue
-  S'initier aux méthodes d'étude scientifiques
-  Comprendre les manières de se nourrir aux époques passées
-  Voir l'impact de l'Homme et de l'invention de l'agriculture sur l'environnement
-  Découvrir l'anatomie des animaux et aborder la question des liens de parenté entre les espèces (selon l'âge des participants)
-  Comprendre l'évolution du climat et de la faune au cours du temps

Thèmes abordés :

Sciences - Interdisciplinarité - Exploitation des ressources - Évolution climatique - Vie quotidienne

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : Questionner le monde

Se repérer dans le temps ; pratiquer une démarche scientifique, questionner le monde des objets et de la matière ; comment reconnaître le monde vivant ; explorer les organisations du monde

Cycle 3 : Sciences et Techniques

Notion de temps long ; pratiquer une démarche scientifique ; le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent ; la planète Terre, les êtres vivants dans leur environnement





Catalogue spécial Scolaires

Les ateliers pour le collège

Maternelles
Élémentaires Collèges
s'amuser apprendre
élèves découvrir enseignants
techniques travaux manuels sciences
sur-mesure clé en main développement
patrimoine
expérimentation Préhistoire éducation
échange Antiquité Moyen Âge
transmission



Les bâtisseurs

dès 11 ans



2h et plus

Thèmes abordés :





Urbanisme - Architecture - Vie en société - Vie quotidienne - Antiquité - Moyen Âge - Époque contemporaine

Déroulement de l'atelier

Cet atelier vise à faire découvrir l'Urbanisme moderne. Les élèves sont répartis par équipes dans un jeu de rôles où l'objectif est de construire un quartier dans son intégralité. L'animateur fait office de maître du jeu et de Maire de la ville, tandis que les participants se glissent dans la peau des ouvriers, architectes, paysagistes mais aussi des habitants ! Il faudra placer l'habitat, les équipements, les commerces ou encore les espaces verts tout en tenant compte des souhaits de chacun mais aussi des contraintes géographiques et budgétaires, afin de réaliser le quartier idéal... ou presque.

À la demande, ce jeu peut être décliné pour les périodes antique et médiévale. Les participants découvrent ainsi les contraintes et aspirations urbanistiques propres à chaque période historique, depuis les villes de Gaule romaine soucieuses de copier Rome jusqu'aux villes médiévales marquées de la double empreinte des pouvoirs laïques et religieux.

Objectifs

-  Comprendre les règles d'urbanisme d'une époque donnée
-  Trouver le meilleur compromis entre les contraintes économiques, politiques, géographiques...
-  Découvrir l'architecture d'une période particulière
-  Échanger, négocier, justifier un point de vue, travailler en équipe

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 3 : Histoire-Géographie
Habiter une métropole



La taille du silex

dès 11 ans



30 à 1h



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Préhistoire - Techniques - Exploitation des ressources - Démonstration - Évolution humaine

Déroulement de l'atelier

Cette animation s'organise autour d'un atelier de débitage reconstitué, où l'intervenant présente la matière première et les outils employés pour le débitage. À l'aide de documents pédagogiques et de pièces archéologiques ou reconstituées, il retrace l'évolution des techniques de taille, depuis le Paléolithique inférieur jusqu'au Néolithique. Cette présentation est complétée par une démonstration de taille.

Objectifs



Initiation à la Préhistoire : évolution de la Lignée Humaine, découverte d'autres modes de vie



Identifier des outils anciens et leurs fonctions



Découverte des propriétés de certains matériaux naturels



Comprendre l'évolution des outils, de leur usage et de leur mode de fabrication

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 3 : Histoire-Géographie

La longue histoire de l'Humanité

Cycle 4 : SVT

Le Vivant et son évolution



Fouilleurs en herbe

dès 11 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu



Peut être associé à d'autres ateliers

Thèmes abordés :

Sciences - Patrimoine

Déroulement de l'atelier

Un site est reconstitué dans un vaste bac à sable, puis recouvert. Il est ensuite dégagé entièrement, en laissant les vestiges en place. Une fois le dégagement terminé, les vestiges sont dessinés (relevés), inventoriés, puis prélevés. Les objets peuvent ensuite être lavés, mis à sécher puis étudiés et dessinés.

La fouille reconstituée peut être déclinée sous deux formes : fouille d'un habitat magdalénien de type Pincevent ou fouille d'un habitat romain. Cet atelier peut être couplé avec l'atelier *Réparer les pots cassés*.

Objectifs



Initiation à l'archéologie en expérimentant par soi-même la fouille d'un site archéologique



Découverte des méthodes de l'archéologie : détection du site, fouille, post-fouille, publication, médiation



Comprendre les problématiques autour de la législation



Sensibiliser à la préservation du Patrimoine et développer un comportement responsable



Apprendre à manipuler avec soin



S'initier à la recherche scientifique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 3 : Histoire-Géographie



Réparer les pots cassés

dès 11 ans



2h et plus



Adapté à l'accueil de groupes en continu






Thèmes abordés :

Sciences - Patrimoine

Déroulement de l'atelier

À partir d'un lot de céramiques reconstituées, les étapes du protocole d'étude des poteries sont abordées dans leur ensemble. La première étape est le tri, le comptage et la pesée des tessons. Dans un deuxième temps, les pots sont reconstitués pour obtenir les formes les plus complètes possibles. Enfin, ces formes sont dessinées en utilisant les normes archéologiques.

Objectifs

-  Initiation à l'archéologie en expérimentant par soi-même l'étude d'un lot de céramique
-  Découverte des méthodes de l'archéologie : tri, comptage, pesée, dessin...
-  Comprendre que le « bel objet » n'existe pas en archéologie, seules comptent les données scientifiques que renferment les vestiges
-  Sensibiliser à la préservation du Patrimoine et développer un comportement responsable
-  S'initier à la recherche scientifique

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 3 : Histoire-Géographie



Arché-os

dès 11 ans



1h

Thèmes abordés :







Sciences - Interdisciplinarité
Exploitation des ressources - Évolution climatique - Vie quotidienne

Déroulement de l'atelier

Grâce à cette activité, les élèves peuvent s'initier à l'archéozoologie ; cette discipline mêlant biologie et archéologie étudie les ossements animaux trouvés en fouilles. Elle est aujourd'hui indispensable pour mieux comprendre l'évolution de la faune mais aussi les pratiques de consommation du passé.

La classe est confrontée à des ossements animaux, que les élèves doivent identifier à l'aide de supports pédagogiques, afin de pouvoir ensuite remonter le squelette. L'animation est l'occasion de présenter les différentes étapes du travail de l'archéozoologue tout en faisant découvrir les informations dont les os sont porteurs.

Objectifs

-  Découvrir une discipline scientifique peu connue
-  S'initier aux méthodes d'étude scientifiques
-  Comprendre les manières de se nourrir aux époques passées
-  Voir l'impact de l'Homme et de l'invention de l'agriculture sur l'environnement
-  Découvrir l'anatomie des animaux et aborder la question des liens de parenté entre les espèces
-  Comprendre l'évolution du climat et de la faune au cours du temps

Liens avec les programmes scolaires

Cycle 3 : Histoire-Géographie

Cycle 4 : SVT

Le vivant et son évolution



Les Ardennes au fil de l'Archéologie

Nos sorties scolaires

Les Ardennes regorgent de sites archéologiques d'une grande richesse et pourtant mal connus. À l'occasion de sorties de fin d'année ou en complément des enseignements délivrés en classe, l'équipe du Centre Ardennais de Recherche Archéologique met en lumière ces vestiges à travers des visites guidées.

Le Roc la Tour (Monthermé)



Dominant la vallée de la Semoy, les tours rocheuses de ce site naturel ont vu se succéder durant de nombreuses saisons des chasseurs-cueilleurs magdaléniens (Paléolithique Supérieur). Outre de nombreux outils en silex, ces artistes de la Préhistoire nous ont légué une foule de gravures sur ardoise vieilles de plus de 14 500 ans... Une rareté en Europe !

Roc La Tour, c'est aussi un site d'archers du Mésolithique, qui succèdent aux chasseurs-cueilleurs magdaléniens. Les deux sites ont été fouillés par le docteur Rozoy, Président du CARA jusqu'en 2013, dont les travaux sur le Mésolithique font référence.

À une période où les Ardennes sortent à peine de la dernière glaciation, le site de Roc La Tour permet de nous projeter dans le paysage de steppes de l'époque, afin de mieux comprendre la vie des populations du Paléolithique Supérieur et les oeuvres d'art qu'elles nous ont transmises.

La présence du site mésolithique à quelques dizaines de mètres du campement paléolithique permet également de présenter l'évolution des techniques de chasses préhistoriques. L'atelier tir à la sagaie *Dans la peau du chasseur* peut compléter la visite en offrant aux enfants l'occasion de s'essayer à cette technique de chasse employée par les Magdaléniens.



1h

Thèmes abordés :

Préhistoire - Art - Exploitation des ressources - Évolution climatique - Vie quotidienne

La Ganguille (Giraumont)



L'allée couverte de *la Ganguille* est l'un des rares exemples de mégalithes encore préservés dans les Ardennes, avec le dolmen de Saint-Marcel qui est actuellement conservé à Charleville-Mézières.

Brisant les légendes qui entourent les dolmens, cette visite vous révélera tout de leur véritable fonction.



1h

Thèmes abordés :

Préhistoire - Religion - Société

Chestres



Entre la forêt d'Argonne et la vallée de l'Aisne, l'oppidum gaulois de Chestres, à côté de Vouziers, est établi sur un promontoire d'environ 27 hectares. Propriété des Rèmes, ce site fortifié semble occupé entre la fin du III^e s. avant notre ère et le début du I^{er} s. de notre ère.

Loin des clichés de bandes dessinées, vous découvrirez à quoi ressemble vraiment une ville gauloise et, au-delà, la complexité du paysage politique et économique celte.



1h30

Thèmes abordés :

Protohistoire - Société
- Pouvoir - Économie -
Fortification

Cette visite peut être couplée à la visite de la motte médiévale de Bourcq et celle de Théline, offrant ainsi une vision de l'évolution des fortifications entre la protohistoire et le Moyen Âge.



Les Flavières (Mouzon)

Le site *des Flavières* à Mouzon est occupé par un *fanum* (lieu de culte) datant de la fin de l'époque gauloise mais qui fut ensuite fréquenté à l'époque romaine. Avec le site de Baâlons-Bouvellemont, il est l'un des deux sites ayant livré les plus grands en-

sembles connus d'armes miniatures, déposées comme offrandes. Cette pratique découle de celle, plus ancienne, des dépôts d'armes complètes.

Le fanum *des Flaviers* est ainsi le lieu idéal pour aborder la religion gauloise puis gallo-romaine et démêler les rites et influences qui ont marqué la culture gallo-romaine.

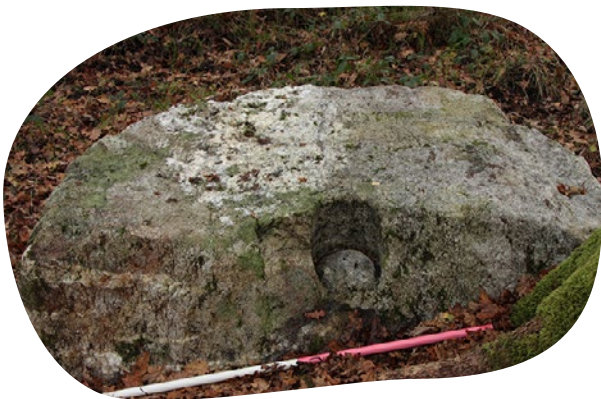


1h

Thèmes abordés :

Protohistoire - Antiquité - Société - Religion

Le Pas Bayard



Le *Pas Bayard*, rocher légendaire sur lequel le cheval Bayard aurait imprimé la marque de son sabot, est en réalité la moitié d'une meule médiévale brisée au cours de sa fabrication.

Autour du site, de nombreux blocs de pierre, quelques carrières et des ébauches de meules dispersées attestent d'un travail de fabrication de meules depuis La Tène jusqu'au Moyen Âge.



30 min

Thèmes abordés :

Protohistoire - Antiquité - Moyen Âge - Techniques - Géologie - Exploitation des ressources

Angouri (Ville-sur-Lume)



Le *vicus d'Angouri* est étudié depuis de nombreuses années et a connu plusieurs opérations de fouille. Une rue du village antique a été reconstituée *in situ*. Elle permet de découvrir comment s'organisait l'urbanisme dans une agglomération secondaire et comment étaient gérés les problèmes d'eau (approvisionnement et infiltration des eaux du plateau).

Ce site a fait l'objet de nombreuses recherches de la part de B. Duchêne, membre du CARA, qui est à l'origine de la reconstitution actuellement visible.



1h

Thèmes abordés :

Antiquité - Urbanisme - Vie quotidienne

Le Mont Vireux (Vireux-Molhain)



Site stratégique par excellence, le Mont Vireux est occupé dès l'époque romaine, afin de protéger les frontières de l'Empire face aux « Barbares ». Le Moyen Âge ne signe pas la fin de la place, qui continue à être occupée et transformée par les Hommes de l'époque.

Le Mont Vireux est l'endroit rêvé pour comprendre non seulement les stratégies de défense antiques et médiévales mais également pour mieux comprendre le passage de l'Antiquité au Moyen Âge, en brisant au passage bon nombre d'idées reçues sur les « Barbares ».

Il a été fouillé et mis en valeur par J.-P. Lémant, vice-président du CARA dans les années 1980-1990.



2h

Thèmes abordés :

Antiquité - Moyen Âge - Fortification - Société

Le Château des Fées (Montcy-Saint-Pierre)



Le Château des Fées est un château fort du Xe siècle, perché sur un éperon barré qui domine la Meuse. Construit d'abord en bois, il est ensuite bâti en pierre, à une époque où elle était encore rarement utilisée pour ce type d'architecture militaire. Détruit au début du XIe siècle, il est ensuite emmotté et définitivement abandonné.

La visite permet de découvrir le mode de vie des aristocrates aux alentours de l'an Mil ; elle s'accompagne de la découverte des « chinoiserries » du XIXe siècle, encore visibles aux alentours du site.



1h30

Thèmes abordés :

Moyen Âge - Société - Pouvoir - Économie - Fortification

Moraypré



En pleine forêt, à Moraypré, se trouvent des vestiges exceptionnels du passé métallurgique ardennais !

Les deux faces du gueulard d'un haut fourneau sont conservées sur plusieurs mètres. C'est là que les ouvriers de l'ancienne usine métallurgique chargeaient le minerai de fer en vue de sa réduction dans le fourneau. Protégé au titre des Monuments Historiques, le monument remonterait au moins au XVIIe s.

Une superbe occasion d'en apprendre plus sur la métallurgie de transformation et ses techniques, qui ont marqué tout un territoire durant des siècles.



1h30

Thèmes abordés :

Technique - Exploitation des ressources - Société

Mézières



Ville commerçante puis administrative nichée dans un méandre de la Meuse, Mézières est également riche d'une très longue histoire remontant au moins à l'Antiquité romaine. Si des remblais successifs ont oblitéré la majeure partie des vestiges, l'archéologue averti pourra déceler bon nombre d'indices retraçant l'histoire de la cité.

Le CARA vous propose de découvrir l'évolution de Mézières et ses incontournables remparts en laissant parler les « vieilles pierres ».



1h

Thèmes abordés :

Antiquité - Moyen Âge - Époque Moderne - Fortification - Architecture - Société

Stonne



Si Stonne est surtout connue par la fameuse bataille qui opposa Français et Allemands en 1940, on peut faire remonter son histoire à beaucoup plus loin.

La visite vous mènera du *tumulus* gallo-romain du « Pain de Sucre » - avec son magnifique panorama - jusqu'au château des Huttes d'Ogny, en faisant une promenade sur la voie romaine...



2h

Thèmes abordés :

Antiquité - Moyen Âge - Période Contemporaine - Religion - Fortification - Architecture - Société

Et plus encore...



Sur simple demande, nous concevons et réalisons la visite du monument historique de votre choix !



Infos pratiques

Les P'tits +

Le centre de documentation

Le centre de documentation du CARA, riche de plus de 4000 documents, est ouvert au public sur rendez-vous. Entièrement dédié à l'archéologie - toutes périodes confondues - il constitue un outil de travail de première importance pour les archéologues locaux, les enseignants et le grand public intéressé par la discipline.

Les livres sont consultables uniquement sur place ; un ordinateur est mis à votre disposition et les archéologues du CARA sont là pour vous guider dans vos recherches. Vous pouvez consulter le catalogue via notre site www.archeocara.fr

Expositions

Dans le cadre du montage d'expositions archéologiques ou de mise en valeur de sites, le CARA peut vous apporter son concours. Cette intervention peut prendre plusieurs formes en fonction des besoins et de la thématique : élaboration de la thématique de l'exposition, conception de panneaux, synthèse documentaire en amont de l'exposition...

Tarifs

Nos tarifs sont disponibles sur demande.

N'hésitez pas à nous faire part de votre projet, nous vous fournirons un devis sur mesure.

Contacts

Delphine Nicolas
Responsable du Pôle Médiation Culturelle

Centre Ardennais de Recherche Archéologique

26 rue du Petit Bois, 08 000 Charleville-Mézières

Tel. : 03.24.41.71.33.

Port. : 07.82.57.86.79.

Courriel : delphine.nicolas@archeocara.fr

Retrouvez-nous sur notre site internet : www.archeocara.fr

Nos partenaires

RÉFÉRENCES

Siège social : 26 rue du Petit Bois, 08 000 Charleville-Mézières

Adresse postale : 26 rue du Petit Bois, 08 000 Charleville-Mézières

Adresse physique : 2 rue du Musée, 08 000 Charleville-Mézières

Fondation : 27 mai 1983

Déclaration en préfecture : 6 juin 1983

Publication au journal officiel : 23 juin 1983

Dernière modification des statuts : 14 juin 2014

Numéro de déclaration en préfecture : W081002757

SIREN: 334 180 437

SIRET : 334 180 437 00033

APE/NAF : 9103Z

Mise en page : CARA - Delphine Nicolas ; Couverture : CARA - Laurence Lémant

© Crédits : icônes créés par Freepik.com ; photographies : CARA, MCL Ma Bohême (Charleville-Mézières), Emmanuelle Bonnaire, Ville de Charleville-Mézières - Musée de l'Ardenne, C. Brouet (*L'escalier du « petit pâté »*), Jean-Yves Cordier (*Vitrail de la cathédrale du Mans, l'arbre de Jessé*), Francethisway.com (*Mont Vireux*), B. Lambot (*Oppidum de Chestres vu du ciel*), Musée du Palais Jean Bourbon (*Cluny : Sculpture romane, Medaillon, Animal fantastique*), Philippe Payet (*Fanum*), Smithsonian Museum (*Cro-Magnon Shell Bead Necklace*), P. Sabourin (*La butte de Stonne*), David Truillard (*vue de la Tour de Roy, Mézières*), paulcompostelle.over-blog.com (*Vézelay, chapiteau du Moulin Mystique*)



CONTACT

Delphine Nicolas

Archéologue - Responsable du Service Médiation

delphine.nicolas@archeocara.fr - Port. : 07 82 57 86 79

Charleville-Mézières - France

Tél. : +33/(0) 3 24 41 71 33 - www.archeocar