

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Des visites, des démonstrations, des ateliers et des jeux autour de la préhistoire et de l'âge du fer, pour les scolaires et les centres de loisirs.

Mes animations sont conçues en rapport avec les compétences ciblées dans les programmes de l'Éducation Nationale. Elles favorisent l'expression et la participation des élèves. Elles mêlent souvent histoire, sciences, techniques et pratiques artistiques.

J'interviens au Musée de la Préhistoire de Rânes, sur le Camp celtique de Bierre et je me déplace dans les écoles, les collèges et les centres de loisirs.

Mes animations peuvent se dérouler sur 1 journée, 1/2 journée ou à l'heure, "au choix" selon vos objectifs. Elles sont organisées de façon à accueillir 1 ou 2 classes en même temps, tout en privilégiant les activités en demi-groupe.

Il est possible de construire des projets pédagogiques sur plusieurs séquences, mêlant des sorties au musée et sur site, et des interventions dans votre établissement.

DANS LES PROGRAMMES

CYCLE 2

Questionner le monde

- L'évolution des modes de vie et des techniques dans le temps long (alimentation, habitat, vêtements, outils...).
- Les fonctions et le fonctionnement d'objets fabriqués.

Enseignements artistiques

- Les éléments du langage plastique (matières, supports, couleurs...).

CYCLE 3

Histoire

- Les traces d'une occupation ancienne du territoire français.
- Les débuts de l'humanité.
- La "révolution" néolithique.
- Celtes, Gaulois... les héritages des mondes anciens.

Arts plastiques

- Les liens entre les caractéristiques d'une œuvre d'art, ses usages, le contexte historique et culturel de sa création.

LA PRÉHISTOIRE

Explorez l'évolution de l'humanité et découvrez le quotidien des hommes et des femmes à la préhistoire, du paléolithique au néolithique.

VISITE GUIDÉE · Le Musée de la préhistoire à Rânes

Explorez l'origine et l'évolution de l'humanité. Découvrez le quotidien des hommes et des femmes à l'époque des chasseurs-cueilleurs. Replongez aux premiers temps de l'agriculture, des premiers villages, de l'invention de la poterie et de la métallurgie. Un véritable panorama de la préhistoire !

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Se repérer dans un musée ou un site historique.
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

en ½ classe | 1 h par ½ classe | 30,00 € / h

DÉMONSTRATION · Le feu

Assistez à l'allumage d'un feu par percussion (avec un silex et de la marcassite) et par friction (avec un archet et un bâton).

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Appréhender les liens entre géographie (climat, flore, faune...) et histoire (évolutions techniques, sociales, culturelles...).
- Identifier les évolutions des objets et analyser un processus technique : matériaux, outils, gestes...

au musée ou à l'école | en ½ classe ou en classe entière | 30 min par ½ classe ou en classe entière | 40,00 € / animation

DÉMONSTRATION · Les outils

Découvrez la diversité des outils de la préhistoire (bifaces, racloirs, grattoirs...). Assistez à leur fabrication avec différentes techniques de taille du silex (façonnage de blocs, débitage et retouchage d'éclats...).

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Identifier les évolutions des objets et analyser un processus technique : matériaux, outils, gestes...
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

au musée ou à l'école | en ½ classe ou en classe entière | 30 min par ½ classe ou en classe entière | 40,00 € / animation

ATELIER · Fouilles archéologiques

Truelle et pinceau en main, mettez au jour des outils en silex, des ossements animaux, des tessons de céramique. Repérez et dessinez chaque objet pour les contextualiser. Puis, partagez vos hypothèses, vos déductions, pour interpréter la zone de fouille.

CYCLE 3

- Découvrir les sources de l'histoire et les méthodes de l'archéologie.
- Adopter une démarche scientifique : observer, se questionner, faire des hypothèses, vérifier, justifier.

au musée (bac de fouille) | en ½ classe | 1 h par ½ classe | 80,00 € / h

ATELIER · La chasse

Découvrez les armes de chasse utilisées au paléolithique (épieux, javelots, sagaies...). Initiez-vous au tir de sagaies au propulseur en visant une cible ou en tirant le plus loin possible.

CYCLE 3

- Identifier les évolutions des objets et analyser un processus technique : matériaux, outils, gestes...
- Acquérir des techniques spécifiques et répéter des gestes pour améliorer leur efficacité.

au musée ou à l'école | en ½ classe | 1 h par ½ classe | 80,00 € / h

ATELIER · La peinture

Avec des pigments naturels (charbon de bois, ocre rouge ou jaune...), créez vos peintures de mamouths, de rennes, de chevaux et vos empreintes de mains, comme au paléolithique, sur des supports imitant une paroi rocheuse.

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Donner forme à son imaginaire par une pratique artistique (dessin, modelage, sculpture...).
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

au musée ou à l'école | en ½ classe | 1 h par ½ classe | 80,00 € / h

ATELIER · La gravure

À l'aide d'un burin en silex, créez vos dessins de mamouths, de rennes, de chevaux ou de rhinocéros laineux, comme au paléolithique, en gravant des petites plaques de schiste.

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Donner forme à son imaginaire par une pratique artistique (dessin, modelage, sculpture...).
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

au musée ou à l'école | en ½ classe | 1 h par ½ classe | 80,00 € / h

ATELIER · La poterie

Découvrez la diversité des usages de la poterie à travers plusieurs objets (pots, bols, lampe, instruments de musique...), observez les principales techniques (à la motte, au colombin...), puis fabriquez votre propre petit récipient en argile et décorez-le comme au néolithique.

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Donner forme à son imaginaire par une pratique artistique (dessin, modelage, sculpture...).
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

au musée ou à l'école | en ½ classe ou en classe entière | 1 h par ½ classe ou 1 h en classe entière | 80,00 € / h

ATELIER · Le tissage

Découvrez les différentes fibres végétales et animales utilisées pour fabriquer les vêtements (chanvre, lin, ortie, laine...), puis initiez-vous au filage et au tissage, comme au néolithique, en confectionnant un carré de tissu sur un petit métier à tisser.

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Donner forme à son imaginaire par une pratique artistique (dessin, modelage, sculpture...).
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

au musée ou à l'école | en ½ classe | 1 h par ½ classe | 80,00 € / h

L'ÂGE DU FER

Découvrez la culture des Celtes/Gaulois et parcourez l'un des sites fortifiés de l'âge du fer les plus grands et les mieux conservés.

VISITE GUIDÉE · Le Camp celtique de Bierre

Parcourez ce vaste éperon rocheux, fortifié à l'âge du fer. Découvrez comment le site a été aménagé pour sa défense et quelles techniques ont été employées pour ériger ses hauts remparts de pierres. Replongez à l'époque des guerriers, des forgerons et des paysans celtes.

CYCLE 2 / CYCLE 3

- Se repérer dans un musée ou un site historique.
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

sur site | en classe entière | 1 h

ATELIER · Le fer

Grâce à une série de petites expériences, déterminez quelles sont les propriétés physiques qui caractérisent les métaux et le fer en particulier. Découvrez comment les Celtes fabriquaient du fer à partir du minerai local et comment ils exploitaient ses propriétés dans leur travail de forge (le fer est ductile et malléable lorsqu'on le chauffe...).

CYCLE 3

- Adopter une démarche scientifique : observer, se questionner, faire des hypothèses, vérifier, justifier.
- Identifier les évolutions des objets et analyser un processus technique : matériaux, outils, gestes...

sur site ou à l'école | en ½ classe | 1 h par ½ classe

ATELIER · Les fibules

À partir d'une tige de métal, fabriquez votre propre fibule, une sorte d'épingle très souvent utilisée à l'âge du fer pour accrocher les vêtements sur soi.

CYCLE 3

- Donner forme à son imaginaire par une pratique artistique (dessin, modelage, sculpture...).
- Construire des repères temporels et associer chaque période à une culture matérielle.

sur site ou à l'école | en ½ classe | 1 h par ½ classe

JEU D'EXPLORATION ET D'ÉNIGMES · Le Camp de Bierre

Vous incarnez des archéologues missionnés pour retrouver le fer à cheval disparu et lever la malédiction qui pèse sur le site. Une carte au trésor, des objets à trouver, des énigmes à résoudre, des codes à déchiffrer... une petite aventure, entre chasse au trésor et escape game !

CYCLE 3

- Adopter une démarche scientifique : observer, se questionner, faire des hypothèses, vérifier, justifier.
- Maintenir un engagement moteur efficace. S'organiser tactiquement pour gagner. Respecter les partenaires et les adversaires.

sur site | en ½ classe - en autonomie (livret fourni pour animer le jeu) | 1 h par ½ classe

tarifs :

½ journée : visite du site + atelier fibules ou poterie :

établissements de l'Orne = 30,00 € / classe

établissements hors département = 70,00 € / classe

1 journée : visite du site + atelier fibules ou poterie + atelier fer + jeu :

établissements de l'Orne = 60,00 € / classe

établissements hors département = 140,00 € / classe



Michaël HERBULOT Médiateur du patrimoine · Guide-Conférencier

8, rue de la Villette - 61160 Coulonces | 06.37.89.64.62 | michael.herbulot@interlude-mediationdupatrimoine.fr

  MichaelHerbulot.Interlude

www.interlude-mediationdupatrimoine.fr

N° SIRET : 904 743 200 00019

