

LES SPÉCIALITÉS DU MUSÉE

- LA CLASSE PATRIMOINE

PUBLIC : DU CM1 À LA TERMINALE

LIEU : SITE ET MUSÉE ; CHANTIER EXPÉRIMENTAL ABRITÉ ET CHAUFFÉ

DURÉE : 5 JOURS ET 4 NUITS

HÉBERGEMENT : DANS UNE MAISON SUR LE SITE

Une semaine pour devenir un archéologue en herbe.

La classe Patrimoine permet de vivre l'aventure de l'archéologie de terrain sur un chantier expérimental. Replaçant le groupe dans la situation réelle d'un chantier de fouilles, cette expérience permet le recoupement de nombreuses disciplines (mathématiques, français, histoire...). Réalisée à partir d'objectifs pédagogiques rigoureusement définis en commun avec les équipes pédagogiques, elle propose une nouvelle approche du patrimoine archéologique fondée sur l'observation et l'expérimentation par la mise en situation. Elle permet d'aiguiser la sensibilité des élèves à la Culture, à l'Histoire et au Patrimoine, en les initiant aux techniques de fouille, aux méthodes de recherche scientifique et en leur faisant partager la vie d'un chantier.

Contact : **04 74 53 74 27**

Rendez-vous préalable et envoi de projet indispensables.

- VISITE DE SAISON – en mai et juin

PUBLIC : TOUS NIVEAUX (sauf Maternelles)

LIEU : SITE OU MUSÉE

DURÉE : 1H

1h sur le site ou **1h dans le musée.**

Des parcours exclusifs, alternant temps d'observation et d'autonomie, adaptés au rythme de fin d'année. Un livret-jeu sert de support à la visite (mots croisés, observation, déduction...).

- À VENIR en 2008

De nouvelles activités sont en cours de conception.

Nous vous invitons à prendre contact avec nous au 04 74 53 74 27 si vous souhaitez les expérimenter courant 2008.

PARCOURS À THÈME - L'atelier d'Apollon

PUBLIC : DU CE2 À LA TERMINALE

LIEU : MUSÉE

DURÉE : 2H

Regard approfondi sur les décors du musée avec une approche plastique et iconographique : motifs, composition et symbolique (iconographie antique et au fil du temps). Carnet de croquis et d'observation.

ATELIER - Enquête en sous-sol

PUBLIC : DU CE2 À LA TERMINALE

LIEU : SITE, MUSÉE ET ATELIER

DURÉE : 2H30

Pour s'initier à la démarche archéologique. À partir d'une maquette présentant des couches archéologiques inspirées du site, comprendre la succession des niveaux, le temps qu'ils représentent et l'histoire qu'ils racontent.