



**ARCHEOVILLAGE**  
de Saint-Laurent-Nouan

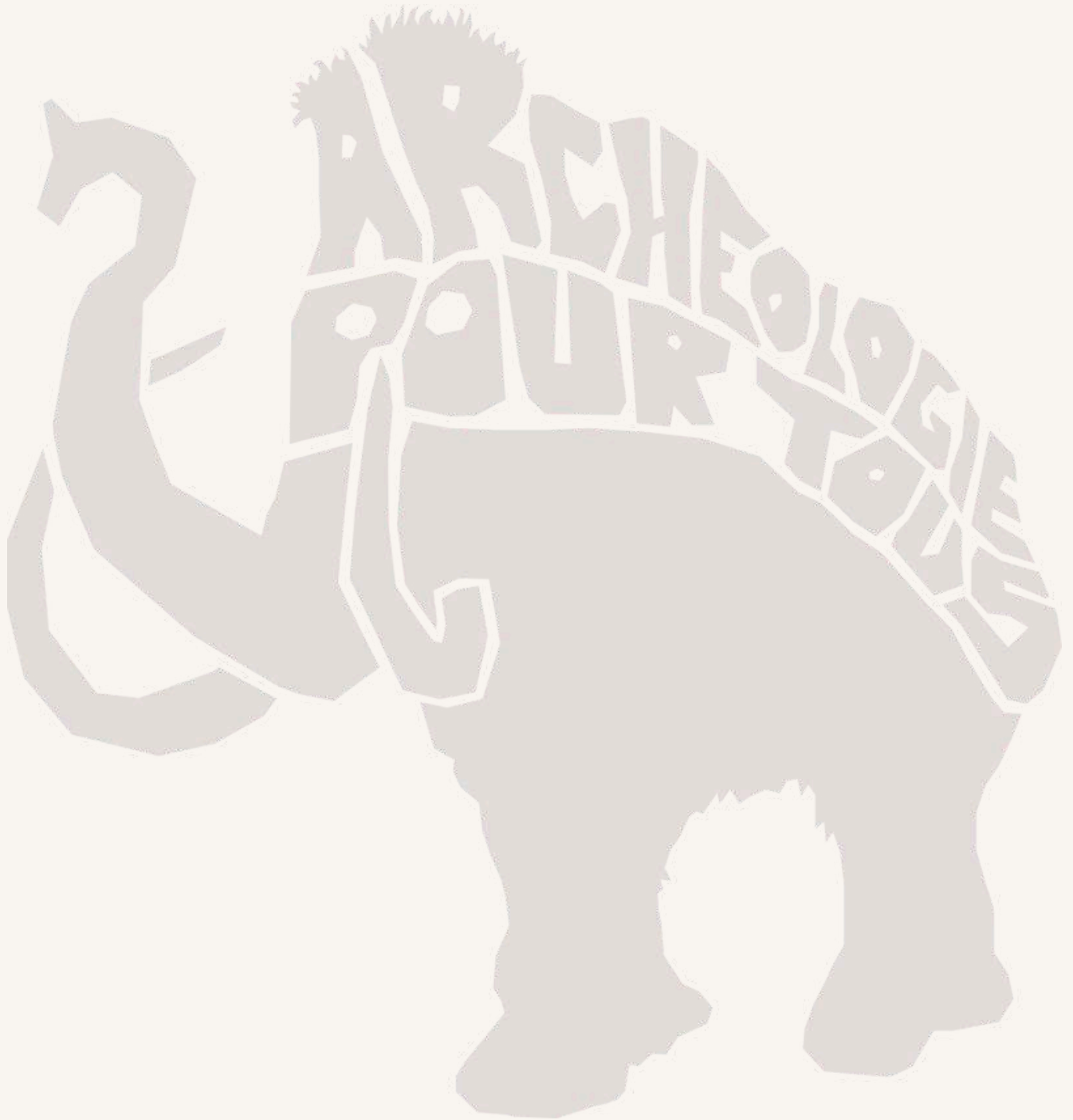
# ARCHÉOVILLAGE

DE SAINT-LAURENT-NOUAN



## Plaque des activités 2024/2025





# SOMMAIRE

NOTRE STRUCTURE	P3
L'ASSOCIATION ARCHÉOLOGIE POUR TOUS	P3
L'ARCHÉOVILLAGE	P4
NOS ACTIVITÉS	P5
ACTIVITES SCOLAIRES ET ALSH	P5
LES JOURNÉES	P6
LES DEMI-JOURNÉES	P11
NOUS VENONS CHEZ VOUS	P12
INFOS PRATIQUES	P13
PRÉPARER SA JOURNÉE	P13
CONTACTS ET ACCÈS	P14
TARIFS	P15
DOSSIER PÉDAGOGIQUE	P16
CYCLES SCOLAIRES (CYCLE 1 À TERMINALE)	P16
RESSOURCES PÉDAGOGIQUES	P23

# ARCHÉOLOGIE POUR TOUS

## PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION

L'association Archéologie Pour Tous est née en 1987, avec pour objectif de démocratiser l'archéologie et la Préhistoire.

Depuis près de 30 ans, nous avons développé diverses actions pour atteindre cet objectif, allant des **stages de fouilles** aux **interventions en milieu scolaire**, en passant par la création de **l'Archéovillage**. Archéologie Pour Tous s'inscrit dans une démarche passionnée pour **rendre l'archéologie et la Préhistoire accessibles à tous les publics**.

Nous croyons fermement que la compréhension de notre passé commun est essentielle pour façonner un avenir enrichi de connaissances et de valeurs partagées. Notre association s'engage pleinement dans cette mission, offrant des opportunités d'apprentissage et de découverte qui transcendent les barrières sociales et générationnelles.



OUVERT AUX GROUPES SUR RESERVATION

# L'ARCHÉOVILLAGE

## UN PROJET DE L'ASSOCIATION

Notre projet phare, *l'Archéovillage*, est une reconstitution grandeur nature d'habitats nomades et sédentaires de la fin du Paléolithique à la période gauloise.

Situé dans un *parc forestier* de 12 hectares à Saint-Laurent-Nouan, l'Archéovillage offre une expérience immersive et éducative, où adolescents et adultes bénévoles participent à des activités et chantiers de construction, *explorant ainsi les modes de vie et les savoir-faire de nos ancêtres*. De la maison néolithique au village gaulois, chaque structure est le fruit d'une recherche minutieuse et d'une collaboration passionnée entre bénévoles, préhistoriens et artisans spécialisés.

Le projet englobe également une *approche paléoenvironnementale* qui vise à reconstruire les environnements végétaux caractéristiques de chaque période ; celle-ci passe par la steppe du Dernier Maximum Glaciaire jusqu'à la chênaie caducifoliée protohistorique.



OUVERT AUX GROUPES SUR RESERVATION

# LES SCOLAIRES ET ALSH

Nous intervenons tout au long de l'année dans les **écoles et les centres de loisirs** pour sensibiliser les enfants à la vie des humains de la Préhistoire et leur permettre d'expérimenter différents savoir-faire ancestraux.

Notre objectif est d'aborder la Préhistoire à chaque cycle scolaire en adaptant les activités et les objectifs pédagogiques aux compétences attendues à chaque niveau (voir projet pédagogique). Pour vous accompagner dans cette démarche, voici quelques suggestions d'activités et de visites en lien avec les programmes scolaires.

L'équipe d'animation est constituée d'archéologues et de bioarchéologues qui peuvent répondre à vos attentes en cas de demande spécifique.

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
Journée premiers paysans . Paysannes					
Journée Artiste	●	●			
Journée Chasseur.euse - Cueilleur.euse		●	●	●	
Journée Artisan			●	●	●
Journée apprenti.e archéologue					
Tir au Propulseur					
Poterie ou Sculpture en Argile	●	●	●	●	●
Art Pariétal	●	●	●	●	●
Techniques d'allumage du feu	Démonstration				
Parure			●	●	●
Musique préhistorique					
Vannerie			●	●	●
Galettes néolithiques					

Les activités comprenant ce symbole ● induisent la fabrication d'un objet avec lequel les participants et participantes repartent.

# JOURNÉE PREMIERS PAYSANS . PAYSANNES

## VISITE CHRONOLOGIQUE + 3 ATELIERS

La journée commence à l'Archéovillage par une **visite chronologique** axée sur la Préhistoire, permettant aux enfants de découvrir l'évolution des modes de vie. Ensuite, ils participent à l'atelier de mouture du grain, où ils apprennent à transformer le blé en farine à l'aide de meules en pierre. Cette farine sera utilisée lors de l'atelier suivant, dédié à la préparation de galettes néolithiques. Mais avant de les cuire pour le goûter, les enfants découvriront les techniques anciennes d'allumage de feu. - Merci de nous prévenir en cas d'allergènes (fruits à coque, gluten)



Atelier MOUTURE DU GRAIN

Atelier ou démo FEU

Atelier GALETTES NEOLITHIQUES



Recommandation : Cycle 1 ; Cycle 2

# JOURNÉE ARTISTE

## VISITE CHRONOLOGIQUE + 3 ATELIERS

La journée débute à l'Archéovillage avec une **visite chronologique** axée sur la Préhistoire, permettant aux enfants de comprendre l'évolution des modes de vie. Ils poursuivent avec un atelier de poterie ou de sculpture en argile, où ils apprennent à créer des objets et des formes inspirés des productions préhistoriques. L'atelier d'art pariétal leur permet de se familiariser aux célèbres peintures rupestres, en réalisant leurs propres œuvres sur des surfaces imitant les parois des grottes. Enfin, une démonstration de musique préhistorique leur offre l'occasion de découvrir les instruments anciens et les sons qui accompagnaient la vie quotidienne des premiers humains. Cette journée permet aux enfants de s'immerger dans les différentes formes d'art des premiers humains tout en développant leur créativité.



**Atelier POTERIE ou SCULPTURE EN ARGILE**

**Atelier ART PARIETAL**

**Atelier MUSIQUE**



Recommandation : Cycle 1 ; Cycle 2



# JOURNÉE CHASSEUR . CHASSEUSE CEUILLEUR . CEUILLEUSE

## VISITE CHRONOLOGIQUE + 3 ATELIERS

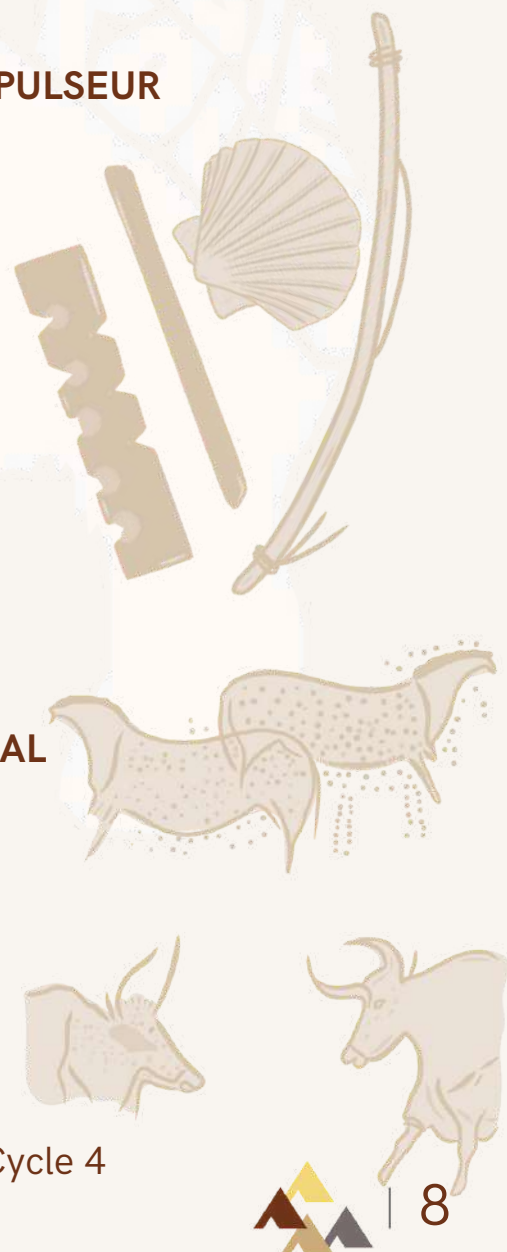
La journée débute à l'Archéovillage avec une **visite chronologique** axée sur la Préhistoire, permettant aux enfants de comprendre l'évolution des modes de vie. Ils participent ensuite à un atelier de tir au propulseur, une arme de jet Paléolithique, avec laquelle ils apprennent à lancer des sagaies. L'atelier feu leur montre comment allumer et entretenir un feu sans allumettes et sans briquet, une compétence essentielle pour les chasseurs-cueilleurs pour se protéger, cuire leur nourriture et se réchauffer. Enfin, lors de l'atelier d'art pariétal, les enfants créent leurs propres œuvres en s'inspirant des célèbres peintures rupestres animales, évoquant les expressions artistiques des premiers Hommes.



Atelier TIR AU PROPULSEUR

Atelier FEU

Atelier ART PARIETAL



Recommandation : Cycle 2 ; Cycle 3 ; Cycle 4

# JOURNÉE ARTISAN

## VISITE CHRONOLOGIQUE + 3 ATELIERS

La journée débute à l'Archéovillage avec une **visite chronologique ou paléoclimatique (Lycée)** axée sur la Préhistoire, permettant aux jeunes de comprendre l'évolution des modes de vie. Ils poursuivent avec un atelier de poterie ou de sculpture en argile, où ils apprennent à créer des objets en utilisant les techniques préhistoriques. Ensuite, ils participent à un atelier de parure, où ils fabriquent des bijoux et ornements en utilisant des coquillages et de la stéatite. Enfin, l'atelier de vannerie leur enseigne l'art de tresser et de créer des objets en utilisant des fibres végétales, imitant les techniques traditionnelles. Cette journée immersive offre aux enfants une expérience pratique et créative des compétences artisanales des premiers humains.



Atelier **POTERIE** ou **SCULPTURE EN ARGILE**

Atelier **PARURE**

Atelier **VANNERIE**



Recommandation : Cycle 3 ; Cycle 4 ; Lycée

# JOURNÉE APPRENTI.E ARCHÉOLOGUE

## SUR DEMANDE

Plongez vos élèves dans la peau d'un.e archéologue le temps d'une journée ! Les jeunes débutent par une **visite chronologique ou paléobotanique** (Lycée) de l'Archéovillage et une découverte des techniques de fouille. Ils poursuivront avec un atelier spécialisé en archéozoologie, étude lithique, ou céramique. La journée continue avec une initiation à la fouille archéologique sur un simulateur, durant laquelle les élèves découvriront des vestiges du passé, apprendront à les identifier et comprendront comment les archéologues reconstruisent l'histoire à partir des traces laissées par les premiers humains. Cette expérience immersive développe leur esprit d'observation, souligne l'importance des vestiges du passé et leur montre différentes facettes du travail des archéologues.



**Visite de l'Archéovillage et découverte des techniques de fouilles**

**Atelier spécialisé : archéozoologie ou démonstration de taille et remontage lithique ou remontage céramique**

**Initiation à la fouille archéologique**



Recommandation : Cycle 4 ; Lycée

# DEMI-JOURNÉE

## VISITE + 1 ATELIER AU CHOIX

Il est possible de venir à l'Archéovillage pour une demi-journée, ce qui inclut la visite chronologique ainsi qu'un atelier de votre choix parmi les suivants :

- **Tir au propulseur** : Découvrez comment utiliser cette arme de jet paléolithique pour lancer des sagaies. Partez ensuite sur la piste de la faune typique de chaque période. - *1 heure*
- **Poterie ou sculpture en argile** : Apprenez à créer des objets en argile inspirés des techniques et des productions préhistoriques. - *1 heure*
- **Art pariétal** : Réalisez vos propres œuvres d'art inspirées des célèbres peintures animales des grottes préhistoriques. - *1 heure*
- **Techniques d'allumage du feu** : Apprenez ou observez les méthodes anciennes pour allumer et entretenir un feu, essentiel pour la vie quotidienne des premiers humains. - *1 heure ou 30 minutes*
- **Parure avec coquillages et stéatite** : Fabriquez des bijoux et ornements en utilisant des coquillages et de la stéatite. - *1 heure*
- **Musique préhistorique** : Découvrez les instruments anciens et les sons qui accompagnaient la vie quotidienne des premiers humains. - *30 minutes*
- **Torchis** : Participer à l'élévation de murs avec la technique ancienne d'enduits en torchis - sur réservation et en fonction de la météo. - *2 heures*



# NOUS VENONS CHEZ VOUS

UNE PRÉSENTATION DE LA PRÉHISTOIRE + 1 ATELIER (DEMI-JOURNÉE) OU 3 ATELIERS (JOURNÉE) AU CHOIX

- **Tir au propulseur** : Découvrez comment utiliser cette arme de jet paléolithique pour lancer des sagaies - sous réserve d'un lieu extérieur adapté.
- **Poterie ou sculpture en argile** : Apprenez à créer des objets en argile inspirés des techniques préhistoriques.
- **Art pariétal** : Réalisez vos propres œuvres d'art inspirées des célèbres peintures animales des grottes préhistoriques.
- **Techniques d'allumage du feu** : Apprenez les méthodes anciennes pour allumer et entretenir un feu, essentiel pour la vie quotidienne des premiers humains - sous réserve d'un lieu extérieur adapté.
- **Parure avec coquillages et stéatite** : Fabriquez des bijoux et ornements en utilisant des coquillages et de la stéatite.
- **Musique préhistorique** : Découvrez les instruments anciens et les sons qui accompagnaient la vie quotidienne des premiers humains.



Possibilité de formule incluant notre venue dans votre structure en hiver en complément de votre venue à l'Archéovillage au printemps ou en automne.

# PRÉPARER SA JOURNÉE

## LORS DE VOTRE VENUE À L'ARCHÉOVILLAGE

**Créations à emporter** : Certains ateliers, identifiés par ce symbole ●, permettent aux participants et participantes de repartir avec leurs réalisations.

Pour les ateliers de poterie et de sculpture en argile, il est important de **prévoir de quoi transporter leurs créations**, car elles nécessitent un temps de séchage d'au moins 15 jours. Notez qu'elles ne pourront pas être cuites sur place, sauf si vous planifiez une seconde visite à l'Archéovillage.

**Tenue et équipement** : Pour profiter pleinement de votre journée **en forêt**, nous vous recommandons de venir avec une tenue adaptée.

Pensez à un k-way en cas de **pluie**, une casquette pour vous protéger du **soleil**, et des chaussures fermées, pour marcher confortablement sur les **sentiers** forestiers.

**Installations et commodités** : Nous vous offrons la possibilité de **pique-niquer sur place** dans des espaces dédiés. Des **toilettes sèches** et un point d'**eau potable** sont également disponibles pour votre confort.

En cas d'averses peu intenses, des **barnums** sont prévus pour vous protéger et vous permettre de poursuivre les activités dans de bonnes conditions.

En cas de **grosses intempéries**, ou de mise en vigilance orange du département, nous serons contraints de reprogrammer votre visite ou de nous déplacer dans votre structure.



**ARCHEOVILLAGE**  
de Saint-Laurent-Nouan

L'Archéovillage est ouvert de mai à  
octobre

**Uniquement sur réservation**

**Le Petit Geloux,  
Route de la Ferté-Saint-Cyr  
41220 Saint-Laurent-Nouan**

Coordonnées GPS :  
47.730975, 1.650185  
Google Maps : Archéovillage



# CONTACTS & ACCÈS

## LORS DE VOTRE VENUE À L'ARCHÉOVILLAGE

L'Archéovillage est un projet porté par l'association **Archéologie Pour Tous**.

### Conditions de réservation :

- À faire au moins 3 semaines à l'avance.
- Confirmée à réception du devis signé et des arrhes (50 % du montant).
- Pour les collectivités publiques, un bon de commande remplace le versement des arrhes.

### Conditions de désistement :

- Moins de 2 mois avant la prestation : les arrhes sont retenues.
- Moins d'un mois avant : le montant total est dû.

### Adresse de facturation :

Archéologie Pour Tous  
23 allée de Chambord  
41220 Saint-Laurent-Nouan

### Mail :

contact@archeopourtous.org

### Tel :

06 83 36 86 29

### Site web :

<https://wordpress.archeopourtous.org/>



@Archeopourtous



**ARCHEOVILLAGE**  
de Saint-Laurent-Nouan

L'Archéovillage est ouvert de mai à  
octobre

**Uniquement sur réservation**

**Le Petit Geloux,  
Route de la Ferté-Saint-Cyr  
41220 Saint-Laurent-Nouan**

Coordonnées GPS :  
47.730975, 1.650185  
Google Maps : Archéovillage



# TARIFS

## DES ACTIVITÉS

Nous acceptons les paiements via le Pass Culture et Chorus Pro



Type d'activité	Lieu	Tarif	Détails
1/2 journée	Archéovillage	<b>243 €</b> (max 30 élèves)	Visite + 1 atelier au choix
1/2 journée	Structure externe	<b>243 € + frais kilométriques</b> aller-retour + autres frais éventuels (repas, hébergement)	Présentation de la Préhistoire + 1 à 2 ateliers
1 journée	Archéovillage	<b>441 €</b> (max 30 élèves)	Visite + 3 ateliers
1 journée	Structure externe	<b>441 € + frais kilométriques</b> aller-retour + autres frais éventuels (repas, hébergement)	Présentation de la Préhistoire + 2 à 3 ateliers
Forfait 2 jours	Structure externe + Archéovillage (mai à octobre)	Devis sur demande	Formule pour un programme pédagogique cohérent sur deux journées

**Demandes spécifiques :**

Classes transplantées, classes découvertes, classes patrimoines et mini-camps :  
Réservation possible.

Autres groupes : Contactez-nous pour définir ensemble vos conditions d'accueil.



# CYCLE 1

PS ; MS ; GS

## DÉCOUVRIR LE MONDE

*Explorer le temps et l'espace*

Pour les plus jeunes, nous proposons deux journées thématiques adaptées à leur niveau : "Premier paysan - paysanne" et "Artiste".

### JOURNÉE PREMIER PAYSAN - PAYSANNE

Les enfants découvrent les premiers cultivateurs à travers une visite ludique de la Préhistoire, suivie d'ateliers pratiques comme la mouture pour préparer des farines. Ils pourront également participer à la préparation de galettes néolithiques, une expérience qui leur permet de se connecter aux pratiques alimentaires des premiers humains. Leurs galettes seront cuites grâce au feu allumé lors de la démonstration des techniques anciennes d'allumage du feu (percussion et friction). La journée se termine par la dégustation des galettes.

### JOURNÉE ARTISTE

Cette journée plonge les enfants dans l'univers créatif de la Préhistoire. Après une visite interactive, les enfants participent à des ateliers d'art pariétal, de poterie (GS) ou de sculpture en argile (PS ; MS), et découvrent la musique préhistorique à travers une démonstration accompagnée d'une mise en pratique (instruments à percussion et à vent en bois et en os).

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Éveiller les enfants à la notion de temps passé et les sensibiliser aux modes de vie et aux expressions artistiques des premiers humains, tout en leur offrant des activités manuelles adaptées à leur âge.

# CYCLE 2

CP ; CE1 ; CE2

## COMPRENDRE LE TEMPS (PRÉ) HISTORIQUE

*Se repérer dans le temps et comprendre les grandes périodes (pré) historiques*

Pour les élèves du Cycle 2, nous proposons trois journées thématiques qui permettent de découvrir la Préhistoire à travers des activités adaptées à leur niveau : "Premier paysan - paysanne," "Chasseur.euse - cueilleur.euses" et "Artiste."

### JOURNÉE PREMIER PAYSAN - PAYSANNE

Les élèves explorent la vie des premiers agriculteurs et agricultrices à travers une visite chronologique de la Préhistoire, suivie d'ateliers pratiques comme la mouture pour préparer des farines. Ils pourront également participer à la préparation de galettes néolithiques, une expérience qui leur permet de se connecter aux pratiques alimentaires des premiers humains. Leurs galettes seront cuites grâce au feu allumé lors de la démonstration des techniques anciennes d'allumage du feu (percussion et friction). La démonstration peut-être suivie d'une mise en pratique de la technique par friction en binôme. La journée se termine par la dégustation des galettes.

### JOURNÉE CHASSEUR.EUSE - CUEILLEUR.EUSE

Cette journée met en lumière le mode de vie des chasseurs-cueilleurs et chasseuses-cueilleuses. Après une visite guidée, les élèves participent à des ateliers de tir au propulseur pour lancer des sagaies suivi d'un jeu de piste pour identifier la faune de chaque période, d'allumage du feu par friction en binôme et d'art pariétal, en lien avec les célèbres peintures animales des grottes préhistoriques. Les enfants repartent avec leur production : au choix une fresque collective ou des dessins individuels.

### JOURNÉE ARTISTE

Les élèves découvrent les premières formes d'expression artistique à travers une visite thématique suivie d'ateliers d'art pariétal, de poterie ou de sculpture en argile, et découvrent la musique préhistorique à travers une démonstration accompagnée d'une mise en pratique (instruments à percussion et à vent en bois et en os).

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Permettre aux élèves de se repérer dans le temps en découvrant la Préhistoire à travers des activités concrètes et engageantes, les aidant à comprendre l'évolution des modes de vie et des expressions artistiques des premiers humains.

# CYCLE 3

CM1 ; CM2 ; 6ÈME

## MAÎTRISER DES REPÈRES (PRÉ) HISTORIQUES

*Les débuts de l'humanité, les premières formes d'art, l'évolution des techniques*

Pour les élèves du Cycle 3, nous proposons quatre journées thématiques qui approfondissent leur compréhension de la Préhistoire : "Chasseur.euse-cueilleur.euse," "Artiste," "Artisan".

### JOURNÉE CHASSEUR.EUSE - CUEILLEUR.EUSE

Cette journée explore en profondeur le mode de vie des chasseurs - cueilleurs. Les élèves commencent par une présentation des Hominidés suivi d'une visite guidée de la Préhistoire (du Paléolithique supérieur au Néolithique). Les ateliers leurs permettent de s'initier au tir avec un propulseur pour lancer des sagaies, aux techniques d'allumage du feu, et à l'art pariétal, en écho aux célèbres peintures rupestres des grottes préhistoriques.

### JOURNÉE ARTISAN

Cette journée met en avant les innovations techniques et les savoir-faire des premiers et premières artisans. Après une visite guidée, les élèves participent individuellement à des ateliers de poterie ou sculpture en argile, de confection de parures avec des coquillages et de la stéatite (pierre), et de vannerie en confectionnant une petite corbeille en rotin. Il explorent ainsi les premières techniques de production artisanale.

### JOURNÉE ARTISTE

Les élèves découvrent les premières formes d'expression artistique à travers une visite thématique suivie d'ateliers d'art pariétal, de poterie ou de sculpture en argile, et découvrent la musique préhistorique à travers une démonstration accompagnée d'une mise en pratique (instruments à percussion et à vent en bois et en os).

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Aider les élèves à maîtriser des repères (pré)historiques en leur offrant une immersion dans la vie quotidienne, les innovations techniques, et les expressions artistiques des premiers humains, à travers des activités concrètes et engageantes.

# CYCLE 4

5ÈME ; 4ÈME ; 3ÈME

## ANALYSER LES MODES DE VIE ET LES INNOVATIONS TECHNIQUES

*Comprendre les étapes clés de l'évolution humaine et leurs impacts*

Pour les élèves du Cycle 4, nous proposons trois journées thématiques qui permettent une analyse plus approfondie de la Préhistoire : "Chasseur.euse - cueilleur.euse", "Artisan" et sous réserve de disponibilité "Apprenti.e archéologue".

### JOURNÉE CHASSEUR.EUSE-CUEILLEUR.EUSE

Cette journée permet aux élèves de s'immerger dans le quotidien des chasseur.euse - cueilleur.euse. Après une visite guidée sur l'évolution des modes de vie au Paléolithique, les élèves participent à un atelier de tir au propulseur. Ils explorent ensuite les techniques d'allumage du feu grâce à une démonstration suivie d'une mise en pratique (par friction en binôme). Le dernier atelier consiste à créer leur oeuvre d'art pariétal, inspiré des animaux qui marquent cette période. Pour ce faire ils utiliseront un pinceau créé par leur soin pour orner une roche.

### JOURNÉE ARTISAN

Cette journée met en lumière les innovations techniques et les savoir-faire des premiers artisans. Après une visite qui retrace les grandes avancées technologiques de la Préhistoire, les élèves participent à des ateliers de poterie ou sculpture en argile, de confection de parures en coquillages et stéatite, et de vannerie, leur permettant de comprendre comment ces pratiques artisanales ont contribué à structurer les premières communautés humaines.

### JOURNÉE APPRENTI.E ARCHÉOLOGUE *SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ*

Plongez vos élèves dans la peau d'un archéologue le temps d'une journée ! Après une introduction aux méthodes de l'archéologie et à l'importance de cette discipline pour comprendre la Préhistoire, les élèves participent à une fouille archéologique simulée. Ils découvriront des vestiges du passé, apprendront à les identifier et comprendront comment les archéologues reconstruisent l'histoire à partir des traces laissées par les premiers humains. Cette expérience immersive permet aux élèves de développer leur esprit d'observation et d'apprécier l'importance des vestiges du passé.

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Amener les élèves à analyser les innovations techniques, les pratiques culturelles, et leurs impacts sur la structuration des premières sociétés humaines, en les engageant dans des activités qui relient concrètement l'histoire aux techniques et à l'art de la Préhistoire.



# LYCÉE

## TRONC COMMUN

### COMPRENDRE L'ÉVOLUTION HUMAINE ET LES SOCIÉTÉS PRÉHISTORIQUES

- Analyser le développement des premières sociétés humaines à travers les innovations techniques et culturelles.
- Explorer l'impact des grandes étapes de l'évolution humaine sur l'environnement et les structures sociales.
- Développer une réflexion critique en établissant des liens entre les innovations préhistoriques et la vie humaine moderne.

#### JOURNÉE CHASSEUR.EUSE-CUEILLEUR.EUSE

Objectifs d'Apprentissage : Comprendre le quotidien des chasseurs-cueilleurs préhistoriques et leurs stratégies de subsistance.

Activités : Visite guidée chronologique sur l'évolution des Hominidés et des modes de vie préhistoriques, atelier de tir au propulseur avec des sagaies, démonstration et pratique des techniques d'allumage du feu, initiation à l'art pariétal.

#### JOURNÉE ARTISAN

Objectifs d'Apprentissage : Analyser le rôle des artisans dans la structuration des sociétés préhistoriques à travers les innovations techniques.

Activités : Visite guidée chronologique sur l'évolution des Hominidés et des modes de vie préhistoriques, ateliers de poterie, confection de parures, vannerie pour comprendre l'importance des pratiques artisanales.

#### JOURNÉE APPRENTI.E ARCHÉOLOGUE *SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ*

Objectifs d'Apprentissage : S'initier aux méthodes archéologiques pour mieux comprendre la reconstitution des sociétés passées.

Activités : Visite guidée chronologique sur l'évolution des Hominidés et des modes de vie préhistoriques. Simulation de fouilles archéologiques, identification et analyse des vestiges, pour comprendre comment les archéologues reconstruisent l'histoire.

#### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Les élèves découvriront les étapes clés de l'évolution humaine et les innovations qui ont marqué les sociétés préhistoriques. Le programme permettra de comprendre comment ces avancées ont structuré les premières communautés humaines, en lien avec les enseignements d'histoire et de sciences.



# LYCÉE

## SPÉCIALITÉ SVT PREMIÈRE

### PALEOENVIRONNEMENTS ET ÉVOLUTION HUMAINE : UNE EXPLORATION SCIENTIFIQUE

Inclut une visite bioarchéologie abordant les thèmes suivants :

- *L'histoire humaine lue dans son génome*
- *Génomes d'êtres humains disparus*
- *Restes fossiles*
- *Variations génétiques (tolérance au lactose)*
- *Allèles néandertaliens dans le génome actuel*
- *L'humanité et les écosystèmes : les services écosystémiques et leur gestion*

#### **JOURNÉE APPRENTI.E ARCHÉOLOGUE** *SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ*

Objectifs d'Apprentissage : Comprendre les méthodes utilisées pour étudier les anciens environnements et leur influence sur l'évolution humaine.

Activités : Fouilles simulées avec une attention particulière aux preuves environnementales (comme l'analyse des pollens), pour découvrir le climat et les habitats des périodes préhistoriques.

#### **OU AUTRES ATELIERS AU CHOIX**

#### **OBJECTIF PÉDAGOGIQUE**

Ce programme explore les interactions entre les premiers humains et leurs environnements, avec un accent scientifique sur l'adaptation des espèces humaines aux changements climatiques et géographiques. Il s'aligne avec le programme de SVT en traitant des paléoenvironnements et de l'évolution.

# LYCÉE

## SPÉCIALITÉ SVT TERMINALE

### PALEOENVIRONNEMENTS ET ÉVOLUTION HUMAINE : UNE EXPLORATION SCIENTIFIQUE

Inclut une visite bioarchéologique abordant les thèmes suivants :

- *Génétique des populations*
- *Cycle de Milankovitch*
- *Méthode de datation*
- *Chronologie absolue*
- *De la plante sauvage à la plante domestique*
- *Restituer et comprendre les variations climatiques passées*

#### **JOURNÉE APPRENTI.E ARCHÉOLOGUE** *SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ*

Objectifs d'Apprentissage : Comprendre les méthodes utilisées pour étudier les anciens environnements et leur influence sur l'évolution humaine.

Activités : Fouilles simulées avec une attention particulière aux preuves environnementales (comme l'analyse des pollens mais aussi des macro-restes végétaux (graines et fruits à coques carbonisés)), pour découvrir le climat et les habitats des périodes préhistoriques.

#### **OU AUTRES ATELIERS AU CHOIX**

#### **OBJECTIF PÉDAGOGIQUE**

Ce programme explore les interactions entre les premiers humains et leurs environnements, avec un accent scientifique sur l'adaptation des espèces humaines aux changements climatiques et géographiques. Il s'aligne avec le programme de SVT en traitant des paléoenvironnements et de l'évolution.



# RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

## MEDIAS

### Chronologie générale :

Institut national de recherches archéologiques préventives (INRAP). *Frise Chronologique*. Disponible sur : <https://frise-chronologique.inrap.fr/>



### Visite virtuelle de la grotte de Lascaux :

Ministère de la Culture. Lascaux - Archéologie et Histoire du Site. Disponible sur : <https://archeologie.culture.gouv.fr/lascaux/fr>



### Video : La préhistoire d'Homo sapiens :

Institut national de recherches archéologiques préventives (INRAP). La Préhistoire d'Homo sapiens. Disponible sur : <https://www.inrap.fr/la-prehistoire-d-homo-sapiens-10721>



### Video : Le Néolithique :

Institut national de recherches archéologiques préventives (INRAP). Le Néolithique. Disponible sur : <https://www.inrap.fr/le-neolithique-10745>





# RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

## BIBLIOGRAPHIE

De Filippo R., Garrigue R., **L'archéologie**, Coll. A très petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2015 (Cycle 1)

Swinnen C., Méhée L., **La Préhistoire**, Coll. A très petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2010 (Cycle 1)

Augereau A., Méhée L., **Le Néolithique**, A très petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2018 (Cycle 1)

Swinnen C., Méhée L., **La Préhistoire**, Coll. A petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2008 (Cycles 2 & 3)

De Filippo R., Garrigue R., **L'archéologie**, Coll. A petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2011 (Cycles 2 & 3)

Augereau A., Méhée L., **Le Néolithique**, A petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2014 (Cycles 2 & 3)

Girardet, S., Salas, N., **Les pinceaux de Lascaux**, Coll. Salut l'artiste, RMN, 2003 (Cycles 2 & 3)

Pigeaud R., **Tout savoir sur la Préhistoire**, Fleurus, 2019 (Cycles 2 & 3)



Alter A., Senut B., **Qui sont nos ancêtres ? Grands singes, homme, ce qu'on ne sait pas encore ...** Coll. Sur les épaules des Savants, Le Pommier, 2015 (Cycles 2 & 3)

Picq P., **Darwin et l'évolution expliqués à nos petits enfants**, Seuil, 2009 (Cycle 4)

Picq P., **Les origines de l'homme expliqués à nos petits enfants**, Seuil, 2010 (Cycle 4)

Balzeau A., Nadel O-M., **33 idées reçues sur la Préhistoire**, Belin, 2018 (Cycle 4 et plus)





# ARCHEOLOGIE POUR TOUS