Archéologie Pour Tous

ARCHEOVILLAGE
de Saint-Laurent-Nouan

ARCHÉOVILLAGE

DE SAINT-LAURENT-NOUAN

Plaquette des activités

2025/2026

Archéologie Pour Tous

ARCHEOVILLAGE
de Saint-Laurent-Nouan

Archéologie Pour Tous

ARCHEOVILLAGE
de Saint-Laurent-Nouan

Plaquettes d'activités 2025-2026 - Tous droits réservés

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 P10

INFOS PRATIQUES P11

CONTACTS ET ACCÈS P11

TARIFS P12

DOSSIER PÉDAGOGIQUE P13

CYCLES SCOLAIRES (CYCLE 1 À TERMINALE) P13

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES P18

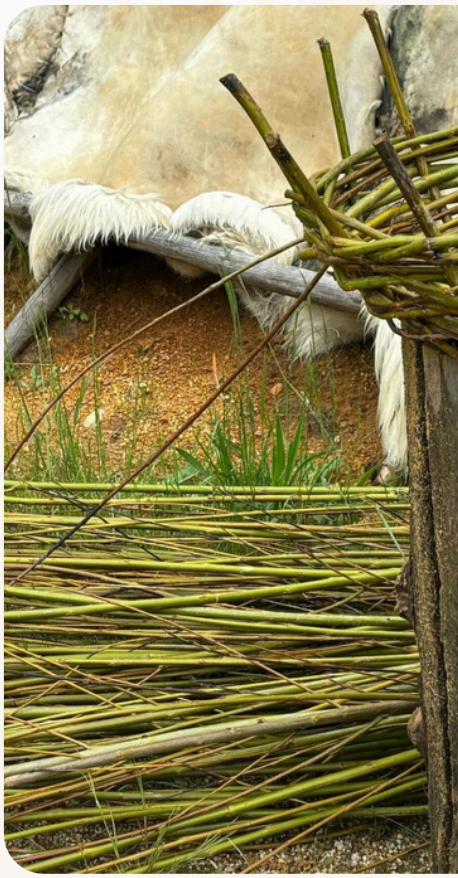
Plaquettes d'activités 2024-2025 - Tous droits réservés

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.

Attention : en 2025, l'Archéovillage sera en travaux. Nos médiatrices pourront intervenir uniquement en déplacement, dans vos locaux ou sur d'autres sites.

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 Chassseur.euse - Ceuilleur.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

INTRODUCTION A LA PRÉHISTOIRE + 3 ATELIERS

La journée commence par une introduction à la Préhistoire. Nous apportons de nombreux objets et matières à manipuler afin de faire découvrir aux enfants les modes de vie de l'époque : habitats, vêtements, alimentation, etc. Au cours de cette journées, les enfants sont amenés à comprendre l'évolution des pratiques alimentaires, depuis une économie de chasse et de cueillette jusqu'à l'apparition de l'agriculture et de l'élevage. Ils participent donc d'abord à un atelier poterie pour fabriquer les récipients en argile néolithiques nécessaires à la cuisine. Selon l'âge des enfants, ils pourront s'initier à la technique du modelage ou des colombins. Puis, ils enchaînent avec un atelier de mouture du grain, où ils apprennent à transformer le blé en farine à l'aide de meules en pierre. Pour finir sur une démonstration des techniques anciennes d'allumage du feu par friction et percussion.

Atelier MOUTURE DU GRAIN

Atelier ou démo FEU

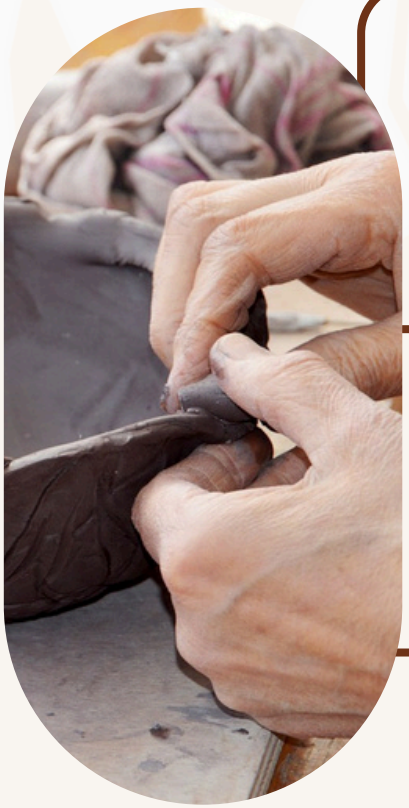
Atelier POTERIE

Recommandation : Cycle 1 ; Cycle 2

JOURNÉE ARTISTE

INTRODUCTION À LA PRÉHISTOIRE + 3 ATELIERS

La journée commence dans votre structure avec une introduction à la Préhistoire. Nous apportons de nombreux objets et matières à manipuler afin de faire découvrir aux enfants les modes de vie de l'époque : habitats, vêtements, alimentation, etc. Ils poursuivent ensuite avec un atelier poterie, où ils apprennent à créer des objets et des formes inspirés des productions préhistoriques. Selon l'âge des enfants, ils peuvent expérimenter différentes techniques comme le modelage ou les colombins. Vient ensuite conte musicale avec des instruments préhistorique, l'histoire se déroule dans la grotte de Lascaux. Ce moment immersif leur permet de découvrir les sons et instruments de l'époque. À l'issue du conte, les enfants sont invités à manipuler et essayer eux-mêmes les instruments présentés. Portés par l'ambiance du conte, les enfants enchaînent avec un atelier d'art pariétal, où ils réalisent leurs propres œuvres sur des supports imitant les parois des grottes. 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

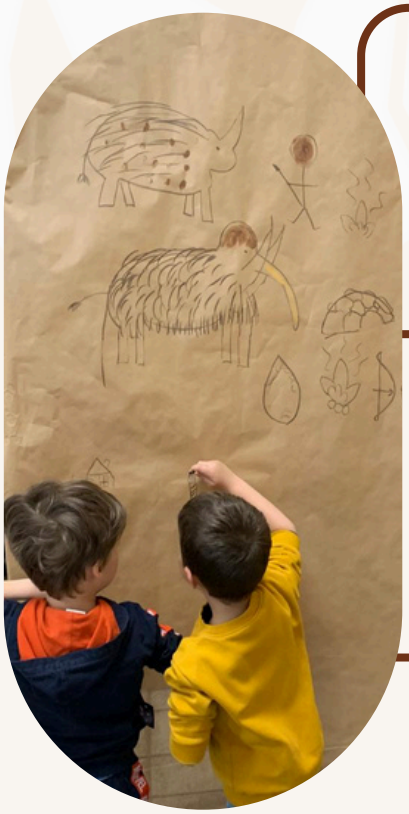
Atelier MUSIQUE

Recommandation : Cycle 1 ; Cycle 2

JOURNÉE CHASSEUR . CHASSEUSE – CEUILLEUR . CEUILLEUSE

INTRODUCTION À LA PRÉHISTOIRE + 3 ATELIERS

La journée commence dans votre structure avec une introduction à la Préhistoire. Nous apportons de nombreux objets et matières à manipuler afin de faire découvrir aux enfants les modes de vie de l'époque : habitats, vêtements, alimentation, etc. Ils participent ensuite à un atelier de tir au propulseur, une arme de jet paléolithique, avec laquelle ils apprennent à lancer des sagaies. Cette activité leur permet de mieux comprendre les techniques de chasse utilisées par les premiers humains. L'atelier feu leur montre ensuite comment allumer et entretenir un feu sans allumettes ni briquet — une compétence essentielle pour les chasseurs-cueilleurs afin de se réchauffer, cuire leur nourriture ou se protéger. Enfin, les enfants terminent la journée avec un atelier d'art pariétal, au cours duquel ils créent leurs propres œuvres en s'inspirant des célèbres peintures rupestres.



Atelier TIR AU PROPULSEUR

Atelier FEU

Atelier ART PARIETAL

Recommandation : Cycle 2 ; Cycle 3 ; Cycle 4

JOURNÉE ARTISAN

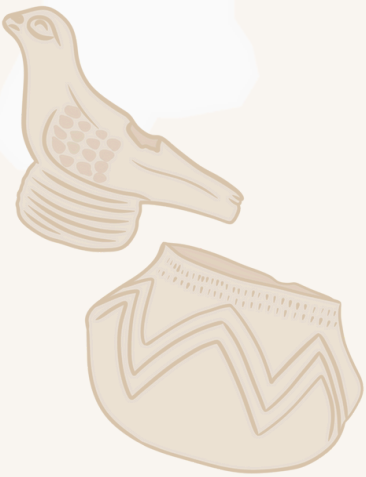
INTRODUCTION À LA PRÉHISTOIRE + 3 ATELIERS

La journée commence dans votre structure avec une introduction à la Préhistoire. Nous apportons de nombreux objets et matières à manipuler afin de faire découvrir aux jeunes les modes de vie de l'époque : habitats, vêtements, alimentation, etc. Cette introduction peut prendre la forme d'une présentation chronologique ou paléoclimatique, selon le niveau des participants (par exemple pour un public lycée).
Ils poursuivent ensuite avec un atelier poterie, où ils apprennent à créer des objets en utilisant les techniques préhistoriques. Puis, lors de l'atelier de parure, ils fabriquent des bijoux et ornements à partir de coquillages, de stéatite ou d'autres matériaux naturels, comme le faisaient les premiers humains pour se parer ou marquer leur appartenance à un groupe. Enfin, l'atelier de vannerie leur enseigne l'art de tresser et de créer des objets en fibres végétales, en s'inspirant des techniques traditionnelles. Cette journée immersive offre aux jeunes 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

DEMI-JOURNÉE

INTRODUCTION + 1 ATELIER AU CHOIX

Il est également possible de proposer une intervention dans votre structure sur une demi-journée. Celle-ci comprend une introduction chronologique à la Préhistoire, suivie d'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. - *1heure*
- 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. - *45 minutes*

CONTACTS & ACCÈS

ASSOCIATION ARCHÉOLOGIE POUR TOUS

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.

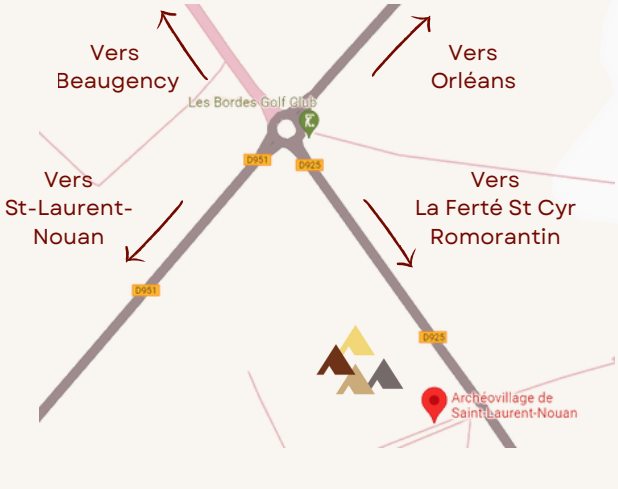
Adresse de facturation :
Archéologie Pour Tous
23 allée de Chambord
41220 Saint-Laurent-Nouan

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

52 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	Structure externe	**243 € + frais kilométriques** aller-retour + autres frais éventuels (repas, hébergement)	Présentation de la Préhistoire + 1 à 2 ateliers
1 journée	Structure externe	**441 € + frais kilométriques** aller-retour + autres frais éventuels (repas, hébergement)	Présentation de la Préhistoire + 2 à 3 ateliers
Forfait 2 jours	Structure externe + Archéovillage (printemps 2026)	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 la Préhistoire à travers une introduction interactive et la manipulation d'objets du quotidien ancien. Ils réalisent ensuite une poterie en argile selon les techniques néolithiques, puis transforment le blé en farine grâce à des meules en pierre, avant de préparer des galettes néolithiques. La journée se termine par une démonstration d'allumage du feu (percussion et friction) et la dégustation conviviale des galettes.

JOURNÉE ARTISTE

Cette journée plonge les enfants dans l'univers créatif de la Préhistoire. Après un cours d'introduction interactif, 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 découvrent la Préhistoire à travers une introduction interactive et la manipulation d'objets du quotidien ancien. Ils réalisent ensuite une poterie en argile selon les techniques néolithiques, puis transforment le blé en farine grâce à des meules en pierre, avant de préparer des galettes néolithiques. La journée se termine par une démonstration d'allumage du feu (percussion et friction) et la dégustation conviviale des galettes.

JOURNÉE CHASSEUR.EUSE - CUEILLEUR.EUSE

Cette journée met en lumière le mode de vie des chasseurs-cueilleurs et chasseuses-cueilleuses. Après un cours d'introduction interactif, les élèves participent à des ateliers de tir au propulseur pour lancer des sagaies, 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

Cette journée plonge les enfants dans l'univers créatif de la Préhistoire. Après un cours d'introduction interactif, 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

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 met en lumière le mode de vie des chasseurs-cueilleurs et chasseuses-cueilleuses. Après un cours d'introduction interactif, les élèves participent à des ateliers de tir au propulseur pour lancer des sagaies, 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 ARTISAN

Cette journée met en avant les innovations techniques et les savoir-faire des premiers et premières artisans. Après un cours d'introduction à la Préhistoire interactif, 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

Cette journée plonge les enfants dans l'univers créatif de la Préhistoire. Après un cours d'introduction interactif, 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

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 met en lumière le mode de vie des chasseurs-cueilleurs et chasseuses-cueilleuses. Après un cours d’introduction interactif, les élèves participent à des ateliers de tir au propulseur pour lancer des sagaies, 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 ARTISAN

Cette journée met en avant les innovations techniques et les savoir-faire des premiers et premières artisans. Après un cours d’introduction à la Préhistoire interactif, 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.

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 : Cours interactif 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 : Cours interactif 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.

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.

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)

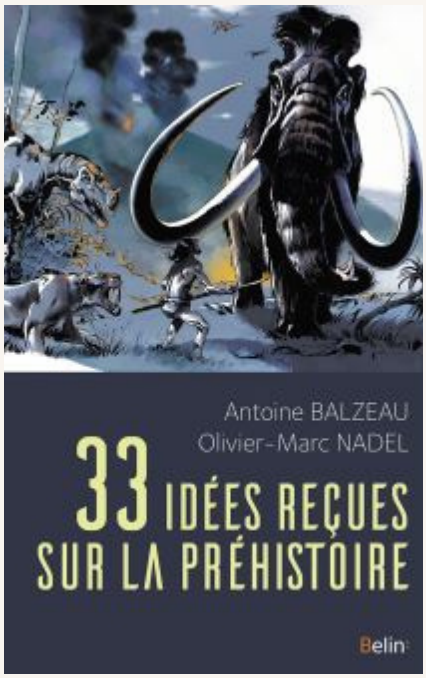
Swinnen C., Méhée L., **La Préhistoire**, Coll. A petits pas, Actes sud junior-INRAP, 2008 (Cycles 2 & 3)

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**, Fleurius, 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 expliquées 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)

Plaquettes d’activités 2025-2026 - Tous droits réservés