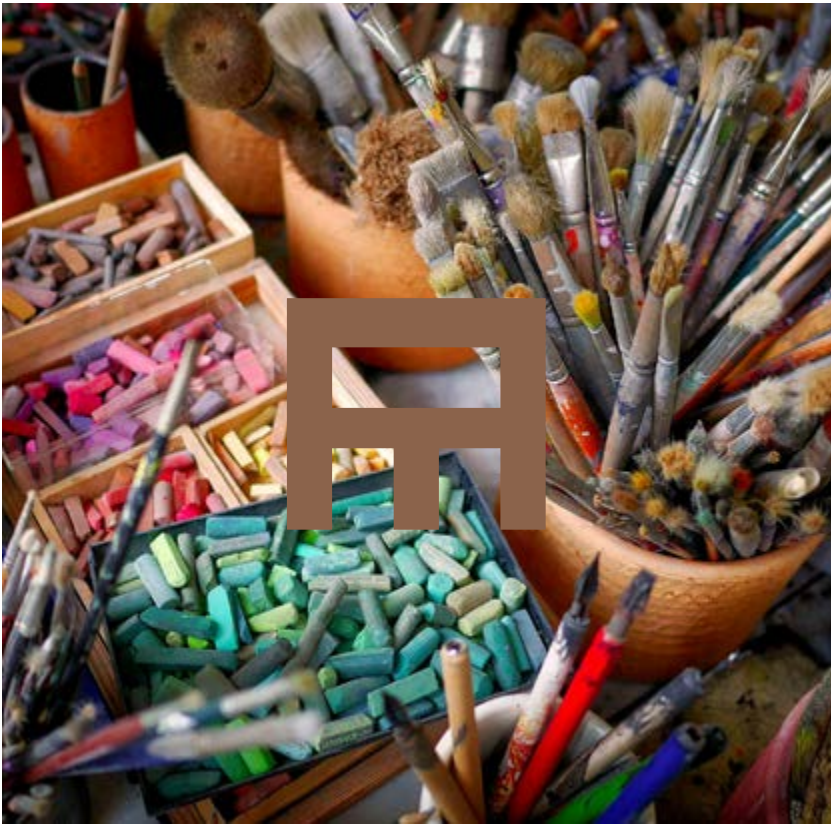
Arkēos
Musée-Parc
archēologique

Scolaires
Centres de loisirs

Programme d'activités



douaisis-agglo.com

DOUAISIS AGGLO

Nouveau lieu de valorisation du patrimoine archéologique local, Arkéos, c'est :

Une collection

> 1 500 objets archéologiques (outils, ossements, céramiques, armes, objets de la vie quotidienne, bijoux, monnaies...)

> 200 000 ans d'Histoire : de la Préhistoire au Moyen Âge, 6 sections chronologiques retracent la vie des hommes et des femmes de notre territoire

> 20 maquettes restituent l'habitat et le mode de vie de nos ancêtres à travers les âges

Des équipements pédagogiques

> une salle pédagogique pour s'initier dans le cadre des ateliers à des techniques et savoir-faire anciens

> un chantier de fouilles reconstituées pour l'apprentissage des techniques de l'archéologie

> 5 espaces appelés « coin des chercheurs » pour découvrir de manière ludique les sciences utilisées dans la recherche archéologique

Un parc archéologique

> un espace consacré au Moyen Âge
Sa réalisation est envisagée sur près de 20 ans, permettant à terme la restitution de trois ensembles : un portus (quartier commerçant en bord de rivière), une motte féodale et une abbaye carolingienne

> un chantier expérimental avec la reconstitution de plusieurs bâtiments par une équipe de bâtisseurs selon le savoir faire du Moyen-Âge.

Mais aussi

> un auditorium de 150 places

> une salle d'exposition temporaire

> une librairie-boutique

> un espace pique-nique

Service des Publics

Arkéos, le musée-parc archéologique de DOUAISIS AGGLO, offre aux groupes scolaires et périscolaires, de la maternelle au lycée, une large gamme d'activités pédagogiques. Différentes formules de visites guidées et d'ateliers ont ainsi été conçues pour s'adapter à chaque public et à chaque âge.

L'archéologie est, par nature, complémentaire de l'enseignement de l'histoire mais elle fait également appel à d'autres disciplines. L'approche proposée par le Service des Publics est transversale : des notions de latin et lettres, SVT, sciences physiques, mathématiques et technologies sont abordées avec les élèves.

L'équipe est également à votre écoute pour vous accompagner dans l'élaboration de projets pédagogiques spécifiques en lien avec l'archéologie, notamment dans le cadre des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (EPI) en cycle 4 du collège, ainsi que dans le cadre des parcours éducatifs : Parcours d'Éducation artistique et culturelle, Avenir, de Santé et Citoyen.

Le service a aussi vocation à aller à la rencontre des élèves dans leur classe grâce aux ateliers « hors-les-murs » ou dans le cadre du dispositif Sciences Collège Nord.

Maternelles

Cycle 1

Visite découverte

L'objectif est de familiariser les enfants à un nouvel environnement. Les visites proposées sont adaptées à leur niveau.
Elles sont conçues comme des promenades et ponctuées d'expériences tactiles et de jeux.

HISTOIRE DE LA PRÉHISTOIRE dès 5 ans

Les enfants partent sur les traces des premiers hommes et découvrent leur mode de vie à travers la lecture d'une histoire, la manipulation de différents outils et objets. Ils sont invités à expérimenter les techniques d'allumage du feu. Un livret-jeu leur permet également d'explorer les collections de manière ludique.
Durée : 1h30

Ateliers

Les enfants expérimentent un savoir-faire ancien ou réalisent une création plastique sur une thématique abordée par les collections.

MAMMOUTH dès 5 ans

Partez à la chasse au mammouth avec les Hommes du Paléolithique grâce à la lecture d'un album. Les enfants fabriquent ensuite l'animal en argile. Durée : 1h30

POUPÉE D'ARGILE dès 3 ans

Les enfants découvrent les Hommes du Néolithique, période marquée par de nombreuses innovations (agriculture, élevage, tissage et poterie).
La lecture d'un album au sein des collections les emmène à l'origine de cette découverte. Ils modèlent ensuite avec de l'argile la poupée de l'album. Durée : 1h30

LES MAINS DANS LA TERRE dès 5 ans

Pour les plus grands, la découverte de l'argile se poursuit avec une initiation à la technique de façonnage des poteries du Néolithique : le colombin. Chaque enfant réalise un pot. Durée : 1h30

1, 2, 3 PETITS COCHONS dès 3 ans

Le musée revisite la célèbre histoire et aborde le thème de la construction à travers les âges. Paille, bois ou briques, les enfants illustrent une des maisons de leur choix. Mais attention, le loup n'est pas loin ! Durée : 1h30

Primaires

Cycles 2 et 3

Durée : 1h ou 2h dès le CE1

Visites thématiques

Ludique et en lien avec les périodes abordées par les programmes scolaires, la visite thématique comporte des temps de démonstration, de manipulation ou encore de création par les élèves. Un livret-jeu permet également de compléter les connaissances et d'explorer les collections en toute autonomie.

LA PRÉHISTOIRE

Visite des sections paléolithiques et néolithiques du musée, ponctuée de démonstrations et de manipulations comme les techniques d'allumage du feu, les outils en silex ou encore les ossements d'animaux.

L'ANTIQUITÉ

Visite consacrée à l'Âge du fer et l'Antiquité, permettant d'aborder les périodes gauloises et gallo-romaines. Elle se poursuit par la fabrication d'une fibule en laiton et la présentation de costumes antiques.

LE MOYEN ÂGE

Des Mérovingiens à Louis XIV, évocation par le biais des vitrines et maquettes des grandes thématiques de la période : la féodalité, la naissance des villes... La visite est accompagnée d'une découverte des jeux médiévaux et d'un questionnaire-jeu.

Ateliers

L'activité débute par la visite du musée en lien avec le thème de l'atelier et se poursuit en salle pédagogique ou en extérieur. L'atelier est l'occasion de revisiter une technique, un savoir-faire ou de s'initier aux sciences appliquées en archéologie.

CÉRAMIQUE AU COLOMBIN dès le CP

Chaque élève façonne une céramique selon la technique du montage au colombin, expérimentant ainsi les gestes des Hommes du Néolithique.

Durée : 1h ou 2h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h des collections préhistoriques (pour la version d'1h).

BOUCLIER GAULOIS OU MÉDIÉVAL dès le CP

Les élèves réalisent leur bouclier de guerrier et abordent l'organisation de la société gauloise et le thème de l'armement. L'activité peut également être déclinée pour la période médiévale. Durée : 2h

FRESQUE dès le CE2

Suite à la découverte des décors qui ornaient les édifices gallo-romains, les élèves réalisent une peinture selon la technique de la fresque. Durée : 2h

⚠ Attention, salissant !

CARREAU DE PAVEMENT dès le CP

Chaque élève reproduit le fac-similé d'un carreau de pavement retrouvé lors de fouilles archéologiques douaisiennes et figurant un lion ou un griffon. Durée : 1h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h des collections médiévales.

ENLUMINURE dès le CM1

Découverte de l'art de mettre en lumière les manuscrits par la réalisation d'une lettrine ornée.

Durée : 1h ou 2h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h des collections médiévales (pour la version d'1h).

TAILLE DE PIERRE dès le CM1

L'atelier invite les élèves à retrouver les gestes des tailleurs de pierre du Moyen Âge par la réalisation d'un décor en bas-relief sur un bloc de pierre. Durée : 2h

BLASON MÉDIÉVAL dès le CE2

Après une présentation de l'origine et des grands principes héraldiques, les élèves peignent leur propre blason sur un support en bois. Durée : 2h

FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES dès le CE2

Les élèves peuvent s'exercer aux techniques et méthodes de la fouille archéologique, sur un site d'époque médiévale reconstitué.

Durée : 1h ou 2h

Activité en extérieur et abritée, proposée d'avril à octobre.

⚠ Attention, salissant !

HISTOIRE À TIROIRS dès le CE2

Initiation à la recherche archéologique par l'observation de maquettes de chantiers de fouilles et la manipulation d'objets caractéristiques des différentes périodes.

Durée : 2h

ARCHÉO-DÉFI dès le CM1

Une découverte énigmatique vous plongera au cœur d'une enquête archéologique. Vous devrez, tels des experts, procéder à des investigations scientifiques faites d'observations et d'analyses.
Prêts à relever ce défi ? Durée : 2h

ANTHROPOLOGIE dès le CM1

Quels secrets livrent les os des squelettes mis au jour par les archéologues ?
À travers l'étude de sépultures et à l'aide de moulages d'ossements, les élèves partent à la découverte du métier d'anthropologue.

Durée : 1h ou 2h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h sur l'archéologie (pour la version d'1h).

Collégiens et lycéens

Durée : 1h ou 1h30 | 6e > Tale

Visite découverte

Cette visite est recommandée pour les groupes qui souhaitent une présentation générale du musée.

Découverte des collections permanentes du musée. L'exposition explore sur près de 200 000 ans la vie quotidienne de nos ancêtres, l'habitat, les activités, les rites funéraires et l'évolution du paysage.

Durée : 1h ou 2h | 6e > Tale

Visites thématiques

Elles explorent de manière plus approfondie une période en particulier et intègrent des temps de manipulation et un document d'accompagnement.

LA PRÉHISTOIRE

Visite consacrée au Paléolithique et au Néolithique, des chasseurs-cueilleurs aux premiers agriculteurs de notre région.

L'ANTIQUITÉ

Des Gaulois aux Gallo-romains, la visite s'intéresse aux effets de la romanisation sur notre territoire.

LE MOYEN ÂGE

Des Mérovingiens à Louis XIV, évocation des grandes thématiques de la période : féodalité, naissance des villes…

SCIENCES COLLÈGE NORD

Arkéos est partenaire du dispositif Sciences Collège Nord qui s'adresse à tous les collégiens du département du Nord, de la 6e à la 3e et Segpa. Le projet comprend plusieurs temps forts : une animation en classe par un médiateur scientifique, la visite d'une structure partenaire, une journée de valorisation des travaux des élèves, l'Expo-Sciences & Co.
Pour en savoir plus : www.forumdepartementaldessciences.fr

Ateliers

L'activité offre l'occasion de revisiter une technique, un savoir-faire ou de s'initier aux sciences appliquées à l'archéologie.

FRESQUE 6e > Tale

Initiation à la peinture murale antique selon la technique de la fresque. Durée : 2h

⚠ Attention, salissant !

LAMPE À HUILE 6e > 3e

L'atelier invite à découvrir le travail des artisans potiers par la réalisation d'une petite lampe à huile.

Durée : 1h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h sur les collections antiques.

ENLUMINURE 6e > Tale

À l'instar des moines du Moyen Âge, les élèves découvrent l'art de mettre en lumière les manuscrits par la réalisation d'une lettrine ornée.

Durée : 1h ou 2h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h des collections médiévales (pour la version d'1h).

TAILLE DE PIERRE 6e > Tale

Introduction à l'architecture et aux techniques des bâtisseurs du Moyen Âge par la réalisation d'un bloc sculpté. Durée : 2h

Activité en extérieur et abritée, proposée d'avril à octobre.

ANTHROPOLOGIE 6e > Tale

À travers l'étude de sépultures et de moulages d'ossements, les élèves tentent de percer les secrets des ossements humains mis au jour lors de fouilles archéologiques.

Durée : 1h ou 2h

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h sur l'archéologie (pour la version d'1h).

FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES 6e > 3e

Apprentissage des techniques de fouilles sur un site médiéval reconstitué.

Durée : 1h ou 2h

Activité en extérieur et abritée, proposée d'avril à octobre.

⚠ Attention, salissant !

Activité pouvant être couplée avec une visite d'1h sur l'archéologie (pour la version d'1h).

ARCHÉO-DÉFI 6e > Tale

Une découverte énigmatique vous plongera au cœur d'une enquête archéologique. Vous devrez, tels des experts, procéder à des investigations scientifiques faites d'observations et d'analyses.
Prêts à relever ce défi ? Durée : 2h

Le parc archéologique

Durée : 1h CP > Tale

Visite découverte

Cette visite est recommandée pour les groupes qui souhaitent une présentation du projet de construction du parc, des techniques de construction à travers les âges et la visite des premiers bâtiments réalisés.

Plongez au cœur de l'An mil avec une visite du parc archéologique entièrement consacré au Haut Moyen Âge. Vous y découvrirez dans un vaste espace de plein air des reconstitutions de bâtiments médiévaux telles qu'un Portus, une motte féodale avec son donjon et une abbaye.
Attention, les constructions s'échelonnent sur plusieurs années.

D'autres ateliers seront proposés au fur et à mesure du développement du parc. Renseignements auprès du Service des Publics.

Ateliers

BÂTISSEUR D'UN JOUR CP > Tale

Venez expérimenter le savoir-faire des bâtisseurs de l'An mil : pose de clayonnage, fabrication du torchis, toiture en chaume ou en tavaillons n'auront plus de secret pour vous. Durée : 1h30 ou 2h
Activité en extérieur et non abritée, proposée d'avril à octobre.
⚠ Attention, salissant !

TISSAGE CE1 > Tale

Découvrez les techniques de création de textile de nos ancêtres : initiation au tissage au peigne, fabrication de galons et de cordons à l'aide de tricotin.
La méthode risque de vous donner du fil à retordre ! Durée : 2h
Activité en extérieur, proposée d'avril à octobre.

ESCAPE GAME : ALERTE AUX VIKINGS ! 6e > 3e

Vous voici à Duacum en l'An mil. L'arrivée des Vikings est imminente, et dans la précipitation, vous vous êtes retrouvés enfermés dans le fort des Francs. Dans la peau d'un alchimiste, d'un astronome ou autre scientifique, vous devrez mener des expériences pour obtenir le mot de passe permettant de vous échapper. Durée : 2h
Activité en extérieur, proposée d'avril à octobre.

Le musée hors-les-murs

Maquette

D'autres ateliers que ceux présentés ci-dessous peuvent également être réalisés en hors-les-murs c'est-à-dire dans vos classes ou salles de vos établissements. Pour plus d'informations, nous consulter.

CAMPEMENT PALÉOLITHIQUE dès le CP

La réalisation d'un campement et de son environnement (foyers, ateliers) permet aux élèves de découvrir l'habitat des premiers hommes de notre région et d'évoquer le mode de vie de ces chasseurs-cueilleurs.
2 séances de 2h

VILLAGE GAULOIS dès le CE2

La restitution de plusieurs enclos comprenant chacun un habitat et un grenier amène les élèves à aborder divers aspects de la vie quotidienne des Gaulois : les techniques de construction, l'organisation du paysage, les activités…
2 séances de 2h

VILLA GALLO-ROMAINE dès le CM1

À l'aide de fiches techniques, les élèves élaborent la maquette d'une villa afin de mieux percevoir l'organisation spatiale et sociale de ces grandes fermes.
C'est aussi l'occasion de comprendre l'impact de la romanisation dans l'habitat et les modes de vie de l'époque.
2 séances de 2h

RUE COMMERÇANTE MÉDIÉVALE dès le CM1

Les élèves recréent l'univers d'une rue commerçante médiévale par la construction, sous forme de maquettes, d'échoppes d'artisans. Différents aspects de la vie au Moyen Âge sont abordés : architecture, vie quotidienne, métiers…
3 séances de 2h

Préparer sa visite

Réservation

Pour réserver une visite ou un atelier, construire ensemble un projet, l'équipe d'accueil du musée ou le Service des Publics est à votre écoute, du lundi au vendredi :

Par téléphone : 03 27 711 800
Par email : anim.archeo@douaisis-agglo.com

Pour toute venue au musée avec un groupe, la réservation est indispensable :

- après définition du projet, une pré-réservation est effectuée,

- un devis est envoyé à l'établissement. Il est à retourner signé à Arkéos au minimum 15 jours avant la date de la visite,

- à réception du devis signé par l'établissement, une lettre de confirmation est envoyée. Ce document valide la réservation.

Conditions d'accueil

Les visites et ateliers sont animés par des médiateurs et conçus pour accueillir entre 25 et 30 élèves.
Durant ces activités, les groupes demeurent sous la responsabilité des accompagnateurs.

Le musée Arkéos dispose d'un espace réservé aux activités pédagogiques d'une capacité de 30 personnes.

Le matériel pour les ateliers est fourni par le musée.

Il est conseillé d'arriver 10 minutes avant le début de l'activité.

Possibilité de pique-nique, sous abri, le midi.

Règlement

Le règlement s'effectue directement au musée, le jour de la visite ou en paiement différé par bon de commande administratif.

Pour toute annulation, merci de prévenir 7 jours à l'avance. Dans le cas contraire, la prestation est due.

HORAIRES POUR LE GRAND PUBLIC

Avril, mai, septembre et octobre
10h - 18h tous les jours, sauf le mardi

Juin à août
10h - 19h tous les jours

Novembre à mars
10h - 12h / 14h - 18h
tous les jours sauf le mardi

SERVICES

Salle de pique-nique

Auditorium
Capacité de 150 places, possibilité de location

Espace boutique

Parking gratuit

Accessibilité
Accueil de tout type de handicap

Visites commentées
Panneaux en français, anglais et néerlandais ; audioguides en français.

EN SAVOIR PLUS

03 27 711 800
www.arkeos.fr
anim.archeo@douaisis-agglo.com
facebook/arkeos.douaisisagglo

Accès

Musée-Parc Arkéos
4 401, route de Tournai
59 500 Douai

De Paris ou Arras :
Prendre l'A1 > Lille
Rejoindre l'A21 > Douai
Sortie 23 > Douai Nord
Au rond-point, à gauche > Frais-Marais

De Lille : A1 > Paris
ou Lens :
Rejoindre l'A21 > Douai
Sortie 23 > Douai Nord
Au rond-point, à gauche > Frais-Marais

De Valenciennes :
Prendre l'A2 > Paris
Sortie 17 : A21 > Douai
Sortie 23 > Douai centre

Au rond-point, à droite > Frais-Marais

douaisis-agglo.com

Arkēos
Musée-Parc archēologique

DOUAISIS AGGLO