

Distingué comme le plus beau village de la Vienne, Angles-sur-l'Anglin possède deux sites patrimoniaux emblématiques.

Voyagez dans le temps en écoutant l'histoire murmurée par les pierres...

- La plus "belle frise sculptée préhistorique au monde" au Centre d'interprétation du Roc-aux-Sorciers. Nous vous proposons de découvrir, par des restitutions, le site archéologique du Roc-aux-Sorciers, un habitat préhistorique en abri-sous-roche associé à des sculptures monumentales ainsi qu'à des gravures. Vous serez immergés dans la dernière grande culture du Paléolithique (le Magdalénien), il y a 15 000 ans. Les visites et les nombreuses animations pédagogiques permettent de se plonger au temps de ces sculpteurs.

- L'impressionnante Forteresse d'Angles du XI^e siècle s'élevant à plus de 40 mètres au-dessus des eaux de l'Anglin. De sa vie tourmentée, il reste aujourd'hui de majestueuses ruines et une atmosphère unique... que nous vous invitons à découvrir. L'occasion d'aborder la société au Moyen-Âge.

Un accueil adapté au public scolaire, un travail sur les contenus pédagogiques en lien avec les équipes enseignantes

TARIFS

VISITES LIBRES

- * Roc-aux-Sorciers (1h) : 4,00€
- * Forteresse (45 min) : 3.50€
- * Combiné (1h45) : 5,00€

VISITES GUIDÉES

- * Roc (1h30) : tarif visite libre
+ forfait de 40€ par classe
- * Forteresse (1h) : tarif visite libre
+ forfait de 40€ par classe
- * Roc & Forteresse (2h30) : tarif visite libre
+ forfait de 70 € par classe

VISITE GUIDÉE + UN ATELIER

- * Roc-aux-Sorciers (2h30) : 9,00€
- * Forteresse (2h) : 8.50€
- * Combiné (4h30) : 14,00€

Lors des visites guidées au Roc-aux-Sorciers, les élèves apprennent les notions de temps, les techniques artistiques, les choix de subsistance des groupes humains et leur choix d'exploitation des ressources naturelles. Cela leur permet de comprendre les notions de cultures en Préhistoire, d'art paléolithique et d'interprétation et de s'initier à la démarche scientifique, à l'environnement, à la géologie, à la conservation des œuvres et acquisition du vocabulaire de base.

- *Caprin le Bouquetin (maternelles, CP)*

- Éveil à la préhistoire en suivant les aventures de Caprin : présentation de la faune, de la flore et des hommes préhistoriques
- Découverte de la frise sculptée du Roc-aux-Sorciers
- Observation du spectacle numérique

- *Dans la peau d'un archéologue (CE, CM, collègue)*

- Immersion à la préhistoire
- Éveil au site archéologique du Roc : présentation du matériel retrouvé sur le site et étude de la reproduction de la frise sculptée.
- Découverte du spectacle numérique

La visite découverte de la Forteresse constitue une approche ludique et active du monument. A partir d'une chasse au trésor, les élèves se plongent de façon joueuse dans l'univers du Moyen-Âge pour découvrir les savoir-faire de l'époque, les moyens de défense et la vie quotidienne.

La Chasse au Trésor (8 à 12 ans)

- Un jeu-parcours sollicite le sens d'observation des élèves et leur capacité à raisonner
- Visite détaillée des pièces phares de la Forteresse





1 heure



25 élèves maximum



À partir de 7 ans

OBJECTIF

Elaboration d'un pendentif dans une roche tendre (stéatite).



Comprendre et pratiquer les différentes techniques nécessaires à l'obtention d'un pendentif en roche tendre en recourant à l'outillage magdalénien.

- Connaître les différentes matières premières utilisées à l'époque magdalénienne
- Comprendre la signification de la parure (beauté, un moyen de communication, d'échanges...)
- Découvrir les perles du Roc-aux-Sorciers
- Savoir perforer à l'aide d'un perceur en silex, utiliser la lame pour décorer son pendentif et savoir tresser une fibre végétale



MATÉRIEL

- Bâton de stéatite
- Perceurs
- Raphia
- Galet polissoir
- Objets de démonstration

EMERGENCE DES CONNAISSANCES SUR LE THÈME

- Découverte des représentations sur la parure préhistorique à l'aide d'images de parure retrouvées sur les sites du paléolithique
- Découverte des matières premières et des outils utilisés par les magdaléniens

RETOUR SUR LES CONNAISSANCES APPRISES LORS DE L'ATELIER

- Prise en compte des difficultés rencontrées
- Validation des acquis théoriques et pratiques
- Remise des pendentifs à chaque élève

10 min.

ACCUEIL

- Accueil du groupe
- Présentation de l'animateur
- Prise de connaissance des élèves sur la préhistoire et la parure
- Présentation de l'atelier parure

10 min.

30 min.

EXPERIMENTATION

- Perforation de la stéatite
- Formation des décorations
- Finitions, polissage du pendentif
- Tressage des fibres de raphia

10 min.





1 heure



25 élèves maximum



À partir de 6 ans

OBJECTIF

Réalisation d'une gravure plus ou moins profonde dans une matière tendre (plâtre) avec utilisation de pigments (ocre)



Comprendre et pratiquer les différentes techniques nécessaires à la réalisation d'une gravure sur plaque de plâtre en recourant à l'outillage magdalénien.

- Faire la distinction entre dessin, gravure, sculpture et peinture
- Reconnaître les traces que l'on peut laisser sur la plaquette de plâtre avec les différents types d'outils utilisés et les nommer : gravure fine, gravure profonde, champlévé, sculpture en bas, moyen et haut relief
- Connaître les différentes utilisations de la peinture sur une gravure/sculpture : recouvrement, accentuation, coloriage et savoir reconnaître les différents pigments utilisés
- Savoir graver des traits avec un silex et utiliser les techniques de gravure
- Savoir utiliser au moins une technique de peinture



MATÉRIEL

- Plaquette de plâtre
- Burin
- Ocre
- Pinceaux
- Objets de démonstration

Possibilité d'adapter l'atelier à un plus jeune public en gravant les plaques à l'avance



EMERGENCE DES CONNAISSANCES SUR LE THÈME

- Découverte des représentations sur la parure préhistorique à l'aide d'images de parure retrouvées sur les sites du paléolithique
- Découverte des matières premières et des outils utilisés par les magdaléniens

RETOUR SUR LES CONNAISSANCES APPRISES LORS DE L'ATELIER

- Prise en compte des difficultés rencontrées
- Validation des acquis théoriques et pratiques
- Remise des gravures à chaque élève



10 min.

ACCUEIL

- Accueil du groupe
- Présentation de l'animateur
- Prise de connaissance des élèves sur la préhistoire et l'art magdalénien
- Présentation de l'atelier gravure

10 min.

30 min.

EXPERIMENTATION

- Choix d'un animal à représenter
- Graver la représentation + Accentuer les traits
- Peindre la représentation (si la technique de recouvrement est choisie, prévoir 5 min suppl. pour une nouvelle gravure)

10 min.



1 heure



25 élèves maximum



À partir de 9 ans

OBJECTIF

Présentation des techniques d'allumage du feu et de son rôle dans l'habitat magdalénien



Comprendre les différentes techniques hypothétiques de production du feu par l'intermédiaire des connaissances archéologiques, ethnologiques et expérimentales en recourant à un outillage ayant existé ou ayant pu exister au magdalénien et en testant la production du feu par friction.

- Reconnaître les traces laissées par une combustion et celles sur les outils ayant pu servir à la production du feu
- Observer les méthodes de production du feu par les populations actuelles
- Découvrir la domestication du feu par percussion (réaliser par l'animateur)
- Expérimenter la production du feu par friction



MATÉRIEL

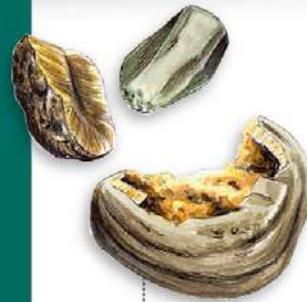
Archets
Planchettes en lierre
Drilles en noisetier
Paumelles en coquillage
Objets de démonstration

EMERGENCE DES CONNAISSANCES SUR LE THÈME

- Découverte des représentations des modes de production du feu au paléolithique
- Découverte des matières premières et des outils utilisés par les magdaléniens

RETOUR SUR LES CONNAISSANCES APPRISSES LORS DE L'ATELIER

- Prise en compte des difficultés rencontrées
- Validation des acquis théoriques et pratiques



10 min.

ACCUEIL

- Accueil du groupe
- Présentation de l'animateur
- Prise de connaissance des élèves sur la préhistoire et le feu
- Présentation de l'atelier feu

10 min.

10 min.

DÉMONSTRATION DE FEU PAR PERCUSSION

20 min.

EXPERIMENTATION

- Choisir une perforation pré-préparée sur une planchette
- Positionner correctement la drille, la paumelle et l'archer
- Réaliser un mouvement d'aller-retour à l'archet tout en maintenant une légère pression sur la paumelle

10 min.





1 heure



25 élèves maximum



À partir de 7 ans

OBJECTIF

S'initier à l'héraldique sur un écu en carton



Comprendre les codes de l'héraldique et pratiquer les différentes techniques nécessaires à la réalisation d'un blason en utilisant les symboles, les formes et les couleurs médiévaux.

- Se familiariser avec un langage spécifique et des représentations de l'héraldique
- Comprendre l'aspect artistique de l'objet et sa signification



MATÉRIEL

Écu en carton

Peinture

Pochoirs avec différents meubles (les plus courants)

Pinceaux



10 min.

ACCUEIL

- Accueil du groupe
- Présentation de l'animateur
- Prise de connaissance des élèves sur la science des blasons
- Présentation de l'atelier relevé

10 min.

EMERGENCE DES CONNAISSANCES SUR LE THÈME

- Découverte des blasons présents sur le territoire poitevin à l'aide d'une riche iconographie
- Découverte des codes héraldiques

30 min.

EXPERIMENTATION

- Réflexion sur le choix des couleurs et des symboles pour la composition de son blason
- Réalisation du blason en respectant les codes du Moyen-Âge

10 min.

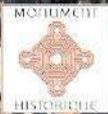
RETOUR SUR LES CONNAISSANCES APPRISES LORS DE L'ATELIER

- Prise en compte des difficultés rencontrées
- Validation des acquis théoriques et pratiques
- Remise des blasons à chaque élève

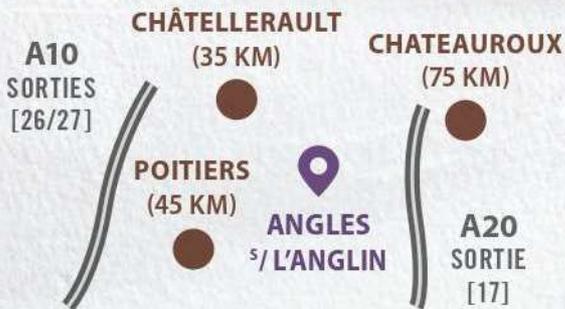




Une journée



à Angles-sur-l'Anglin...



Contactez-nous pour élaborer ensemble un projet pédagogique

Laura Paris : contact@roc-aux-sorciers.net

Dates, tarifs Internet & FaceBook

www.roc-aux-sorciers.fr

www.forteresse-angles.com



05 49 83 37 27



ROC AUX SORCIERS



Origine-Creative.com