

ARCHEOLOGIE

ARTS

SCIENCES



**INGENIOSUS**

Vivez l'histoire !

**FACILITATEURS DE CULTURE**



**DOSSIER SCOLAIRES**

**2024 - 2025**



# Qui sommes-nous ?

Ingeniosus (du latin ingénieux, inventif) est une entreprise montpelliéraine de médiation culturelle et scientifique. Créée et animée par des archéologues, Ingeniosus a pour vocation de partager des connaissances historiques et archéologiques ainsi que de valoriser le patrimoine humain et naturel.

**Nos valeurs ?** Diffusion des connaissances et justesse scientifique.

**Notre moteur ?** Nous voulons donner envie à toutes et tous de découvrir, de s'émerveiller et d'apprendre à travers des activités divertissantes et instructives.

Conscients des problématiques de transport que vous rencontrez, nous intervenons directement dans votre établissement.

## Nos ateliers

### De quoi s'agit-il ?

Faire découvrir les sociétés passées dont nous sommes l'héritage ! Pour cela nous proposons d'observer et expérimenter leurs pratiques et techniques, pour une immersion et un apprentissage optimaux.



Explications historiques

### Les ateliers démonstratifs

Ils allient explications historiques et démonstrations.



1 H



Matières naturelles

### Les ateliers Do It Yourself

Ils comportent une première partie d'explication du contexte historique et une seconde de réalisation par les participants de leur création. Chacun conserve sa création.



2 H



Techniques d'époque

# Préhistoire

## Cycle 1

### Découvrir la Préhistoire : art pariétal et céramique

Ce module à destination des tous petits (maternelles - CP) est composé de deux ateliers complémentaires.

Ils permettant d'avoir une première approche de l'Histoire, des arts et artisanats ainsi que des matières naturelles.

**Peinture préhistorique :** Réalisation d'une fresque à la manière des artistes préhistoriques. Utilisation de différentes techniques et matériaux.

**Céramique :** Réalisation d'un bol orné inspiré des découvertes archéologiques.



Do It Yourself

Artisanat

Arts

#### Acquisition de compétences

Découvrir les matières naturelles  
Toucher et expérimenter  
Créer un objet  
Premières approches artistiques  
Notions d'Histoire et de temporalité

## Cycle 4 - lycée

### Vénus préhistoriques

Les données archéologiques font remonter l'apparition de l'art au paléolithique supérieur.

Les statuettes féminines dénommées Vénus sont parmi les représentations artistiques de la Préhistoire les plus connues.

Cet atelier permet de mettre en lumière ces œuvres d'antan, de questionner les diverses interprétations envisagées et de réaliser sa propre Vénus, basée sur les modèles d'époque.



Do It Yourself

Femme & Société

Arts

#### Exemples de liens avec le programme scolaire

Cycles 2 à 4 - Arts plastiques :  
expérimenter, produire, créer

Cycles 3 et 4 - Histoire des Arts :  
Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création



## Multi-cycles

Ces ateliers sont accessibles du CE1 au lycée : nous adaptons notre discours et les manipulations au niveau de notre auditoire.

## Préhistoire à Époque Moderne

### Démonstration des techniques de production du feu au cours de l'Histoire

L'histoire de la domestication du feu débute il y a plus de 400 000 ans.

Cet atelier permet de découvrir comment l'Homme a commencé à maîtriser son environnement et ce que la domestication du feu a changé à son mode de vie et son rapport avec la nature.

Les différentes techniques de production du feu utilisées à travers l'Histoire, des plus anciennes aux modernes, seront présentées et détaillées.

Pour assurer la sécurité de tous, cet atelier est démonstratif : la production de feu par les diverses techniques est réalisée par l'archéologue.

Cet atelier doit être réalisé en extérieur.



**Démonstratif**

Évolution des techniques

Environnement

#### Exemples de liens avec le programme scolaire

Cycle 2 et 3 - Sciences et technologie :  
Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Cycle 3 - Sciences et technologie :  
Identifier les impacts humains dans un environnement

Cycle 4 - Physique-chimie :  
Conversion d'un type d'énergie en un autre, conservation de l'énergie

## Protohistoire - Antiquité

### Naissance de l'écriture

L'écriture voit le jour en Mésopotamie il y a plus de 5000 ans. Cet atelier est l'occasion pour les élèves de découvrir cette civilisation par l'étude de la création, de l'évolution et de l'utilisation de son écriture.

Chacun s'initiera à la graphie cunéiforme en réalisant sa propre tablette, tels les scribes d'antan.

Dans les classes avancées, les élèves pourront également confectionner un objet de prestige : le sceau-cylindre.



**Do It Yourself**

Premières écritures

Innovation

#### Exemples de liens avec le programme scolaire

Cycle 3 - Histoire :  
les différentes sources permettant de reconstituer les temps anciens  
6<sup>ème</sup> : Premiers Etats et premières écritures

Cycle 4 et lycée :  
langues et cultures de l'Antiquité

2<sup>nde</sup> - Histoire : héritages de l'Antiquité

## Moyen-Âge

### Héraldique médiévale

Les armoiries sont des représentations bien connues du Moyen Âge.

À la croisée entre arts et sciences, cet atelier permet d'explorer les origines et le fonctionnement de ces emblèmes médiévaux qui perdurent de nos jours.

Les élèves confectionneront leurs propres armoiries sur un écusson de bois, le tout selon les usages du Moyen-Âge.



**Do It Yourself**

Identité & Symbolique

Arts

#### Exemples de liens avec le programme scolaire

Cycle 2 - Questionner le monde : Repérer des périodes de l'Histoire du monde occidental et de la France en particulier

Cycle 3 - Histoire : Pratiquer différents langages en histoire et géographie

2<sup>nde</sup> - Histoire : Thématique empreintes de l'Antiquité et du Moyen Âge

## Jeux de société dans les civilisations anciennes

Cette thématique regroupe plusieurs ateliers s'intéressant chacun à une civilisation particulière à travers une activité rarement présentée : les jeux de société.

L'étude des vestiges archéologiques, du rôle et de la place des jeux dans les sociétés anciennes permettra de mieux appréhender la vie quotidienne de la culture présentée.

Durant ces ateliers, les élèves réaliseront chacun un exemplaire d'un jeu d'époque tout en s'initiant à des techniques picturales millénaires.

Les ateliers disponibles sont les suivants :

### Atelier jeu de société sumérien

Découverte de la Mésopotamie, le «berceau de la civilisation», et confection du jeu des rois d'Ur.

### Atelier jeu de société égyptien

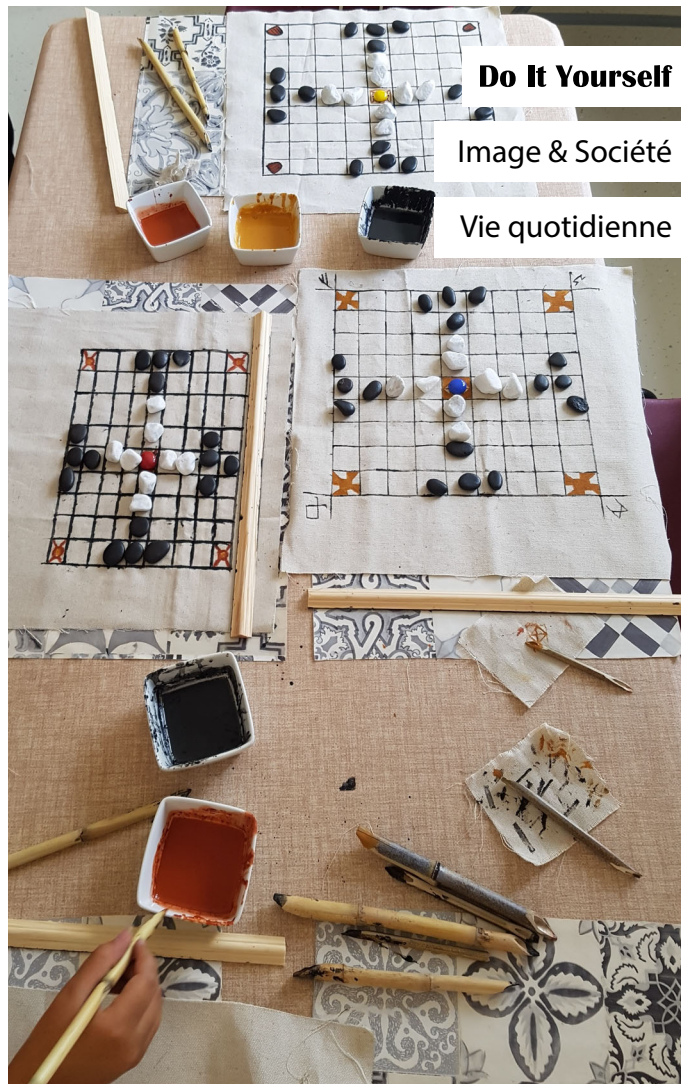
Analyse du monde ludique de l'Égypte antique, des liens entre jeux et cultes et fabrication d'un jeu emblématique, très populaire chez les pharaons.

### Atelier jeu de société romain

Identification de l'influence des jeux dans la Rome antique et réalisation d'un jeu romain encore pratiqué de nos jours.

### Atelier jeu de société viking

Pour découvrir les différentes facettes de la culture viking et recréer leur jeu de stratégie asymétrique.



Do It Yourself

Image & Société

Vie quotidienne

### Exemples de liens avec le programme scolaire

Cycles 2 à 4 - Mathématiques :  
Notions de géométrie et de symétrie

Cycle 3 - Sciences et techniques :  
Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

Cycles 3 et 4 - Arts plastiques :  
Matérialité et constituants de l'œuvre

Cycle 4 - Histoire des arts :  
Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge



# Informations pratiques

## Tarifs et organisation

Nos tarifs comprennent :

- l'intervention des archéologues-animateurs professionnels
- Tout le matériel nécessaire aux ateliers (démonstrations et matériaux pour la confection des objets de chaque participant)
- Nos frais kilométriques si le lieu d'activité est à moins de 20km de Montpellier

La tarification dépend du type, démonstratif ou participatif, du nombre d'ateliers choisis (tarifs dégressifs) ainsi que du nombre d'élèves.

Contactez-nous pour un devis sur mesure.

Dans les modules d'ateliers de 2h, il est prévu un temps de rangement afin de laisser la classe propre.

## Contact

[contact@ingeniosus.fr](mailto:contact@ingeniosus.fr)  
06 20 33 07 81

Vous souhaitez en savoir plus sur nos activités ?  
[ingeniosus.fr](http://ingeniosus.fr)

