



SERVICE PÉDAGOGIQUE

Le service pédagogique de la Caverne du Pont-d'Arc vous invite à découvrir ses activités pédagogiques encadrées par des médiateurs culturels agréés par l'Éducation Nationale.

Pour les horaires et les tarifs, nous contacter.

FORMULES À LA JOURNÉE

Formule Visites : 2 H	Visites guidées de la Caverne et du Pôle découverte
------------------------------	---

Formule Visites + 1 Atelier : 3 H	Visites guidées de la Caverne et du Pôle découverte + 1 Atelier au choix
--	--

Formule spécifique Art des cavernes : 3 H	Visites guidées de la Caverne et du Pôle découverte + Atelier Art pariétal ou Exposé en image et débat*
--	---

Intitulé	Niveau	Âge
Petite main d'Aurignacien	Maternelle PS, MS et GS	3 – 5 ans
Le Bestiaire de Cro-Magnon	École Élémentaire CP et CE1	6 – 7 ans
Cro-Magnon, quel artiste !	École Élémentaire CE2, CM1 et CM2	8 – 10 ans
La caverne, aux origines de l'art	Collège de la 6 ^{ème} à la 3 ^{ème}	11 – 14 ans
* L'art Paléolithique dans le monde	Collège Lycée	14 – 18 ans
* <i>Homo sapiens</i> : pourquoi ça peint, ça grave, ça sculpte ?	Lycée de la 2 nd à la Terminale	15 – 17 ans

Formule Visites + 2 Ateliers : 4 H	Visites guidées de la Caverne et du Pôle découverte + 2 Ateliers au choix
---	---

LES SÉJOURS ET CLASSES DÉCOUVERTE

Passeport pour la Caverne : 2 jours

Jour 1 : La Caverne du Pont-d'Arc

Visites de la Caverne, du Pôle découverte et atelier Art pariétal dans la grotte atelier.

Jour 2 : Vie quotidienne et spiritualité au temps de la caverne

Ateliers chasse, feu parure et modelage.

Classes découverte : 3 à 5 jours

Pour des classes découverte de 3 à 5 jours sur le thème de la Préhistoire et/ou sur le Patrimoine, nous vous recommandons le réseau Passerelles Patrimoines : <http://www.passerelles-patrimoines-ardeche.com>

CONTENUS DES ACTIVITÉS

Les visites guidées

La Caverne	Plongez au cœur de la Caverne pour découvrir le premier chef-d'œuvre de l'humanité dans un paysage souterrain à couper le souffle. Explorez dans de grands volumes en demi-obscurité : des concrétions féeriques, des vestiges paléontologiques au sol, des centaines de dessins et de gravures sur les parois. Une expérience unique que vous ne vivrez nulle part ailleurs.	1 H
Pôle découverte	Qui est l'artiste, son mode de vie et son environnement ? Quelles sont ses motivations et les techniques employées pour réaliser ses chefs-d'œuvre ? Vous irez à la rencontre des artistes (scènes reconstituées) et des animaux grandeurs nature (6 animaux naturalisés). Une immersion dans le monde et les mythes de ces hommes qui vivaient en Ardèche à l'époque glaciaire. Un pôle découverte qui saura séduire tout en instruisant.	1 H

Les ateliers (au choix pour les formules avec atelier)

Intitulé	Niveau	Descriptif	
Art pariétal (Dans la grotte atelier)	Tous niveaux	Dans la peau de l'artiste aurignacien : Expérimentation grandeur nature sur les parois de la grotte atelier (70 m ²) en utilisant les techniques et les outils de notre ancêtre. Une occasion unique de tester sa créativité. Contenus différents en fonction des niveaux.	1 H
Conte animé Le secret du feu : Naly et le vieux sage	Maternelle	Comment les Hommes de la caverne allumaient-ils un feu ? Les très jeunes enfants le découvrent grâce à l'écoute d'une histoire « Le secret du feu : Naly et le vieux sage » contée de façon ludique et accompagnée d'une démonstration de production du feu.	1 H
La parure Je me pare donc je suis	Du CP au CM2 6 ^{ème} et 5 ^{ème}	La parure est l'une des nombreuses inventions de l' <i>Homo sapiens</i> . Après une présentation des différents types de pendeloques utilisées durant la Préhistoire, les enfants réalisent leur propre collier en utilisant plusieurs méthodes de percement. Ils repartent avec leur production.	1 H

Le feu Pas de fumée sans feu, ni d'art dans les cavernes	Du CE1 au CM2 Collège Lycée	De la flamme au fusain, comprendre l'importance du feu non seulement dans la vie quotidienne mais aussi dans le contexte de de l'art des cavernes. Quels sont les avantages de maîtriser cette énergie ? Quelles techniques utilisaient les aurignaciens ? Les briquets de l'époque sont attestés, ils fonctionnent par percussion (marcassite contre roche dure). Tentez à votre tour d'allumer le feu comme les artistes des cavernes.	1 H
Les métiers de la caverne (Exposé en image et débat)	Collège Lycée	Métiers scientifiques, techniques et artistiques se côtoient pour l'étude de la grotte mais aussi pour en réaliser une restitution : La Caverne du Pont-d'Arc. Vous découvrirez le travail de conservation, de terrain, de laboratoire, d'ingénierie et de reproduction grâce à une présentation des différents métiers qui sont intervenus dans cette extraordinaire aventure humaine et collective depuis la découverte jusqu'à la restitution. Activité en lien avec l'exposition sur la construction de la réplique.	1 H
L'artiste aurignacien parmi les hommes fossiles	CM1 et CM2 Collège Lycée	Une belle galerie de portraits d'ancêtres ainsi que leurs grandes inventions afin de replacer l'artiste de la caverne au sein des différents fossiles découverts à ce jour. Moulage de crâne et objets à l'appui permettent d'expliquer simplement la phylogénie, « l'évolution de l'Homme », les différents fossiles, les différentes humanités, d'évoquer la génétique, la génomique et de s'interroger sur la définition même de l'Homme.	1 H
La Chasse	Du CP au Lycée	Quelles étaient les armes de l'homme préhistorique ? Chassaient-ils les animaux qu'ils dessinaient dans les grottes ? Une présentation de la faune paléolithique s'impose pour s'apercevoir qu'elle est bien différente du bestiaire illustré dans les cavernes. Les différentes stratégies de chasse sont chronologiquement passées en revue avant que les enfants expérimentent le lancer de sagaie à l'aide du propulseur : une invention de l'Homme de Cro-Magnon. Cette arme sculptée en ronde bosse à partir de bois de cervidé est aussi un objet d'art à part entière.	1 H
Modelage	Du CP au CM2 6 ^{ème} et 5 ^{ème}	Dessin, peinture, gravure mais aussi sculpture ont été inventé au Paléolithique. L'argile, matière malléable présente dans les grottes, n'a pas échappé aux mains agiles des Cro-Magnon. Ils l'ont façonné pour lui donner des formes humaines (vénus) et animales tels des lions, ours, rhinocéros.... Un atelier qui permet par le biais de du modelage de tester sa créativité et sa dextérité.	1 H
L'art Paléolithique dans le monde (Exposé en image et débat)	Collège Lycée	Tour du monde à la découverte de l'art préhistorique afin de connaître, situer, géographiquement et chronologiquement cet art pariétal et mobilier : notre héritage commun (/UNESCO) laissé par les Hommes modernes. Présentation possible en 5 langues : français, espagnol, italien, anglais et allemand.	1 H

RÉSERVATION

Nous accueillons les groupes d'enfants toute l'année. Il est conseillé de réserver suffisamment à l'avance (au minimum 3 semaines).

Un dossier pédagogique complet vous sera envoyé en format papier par le service pédagogique dès la réservation effective de votre sortie.

LA CAVERNE DU PONT-D'ARC

Montée du Razal

07150 Vallon-Pont-d'Arc

Tél. : +33 (0) 9 70 71 14 60 - Fax : +33 (0) 9 60 17 13 96

groupes@cavernedupontdarc.fr

www.cavernedupontdarc.org