




Touches d'Histoire
Création, coordination & animation
culturelles

À LA DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE
Ateliers pédagogiques



Vous souhaitez proposer à vos élèves des ateliers **pédagogiques et ludiques**, vous désirez apporter un complément original et manuel aux programmes scolaires, vous exigez des interventions culturelles de qualité adaptées à l'âge et au niveau de vos classes ; nous vous proposons des prestations portant sur l'Histoire - de la Préhistoire au Moyen-Âge - et l'Histoire de l'art.

Nous venons dans votre classe et mettons à votre disposition, quand vous le décidez, nos idées, nos connaissances de terrain et notre expérience des jeunes publics afin d'apporter une solution réactive et personnalisée à chacun de vos projets scolaires.

Médiatrices culturelles expérimentées et guides passionnées, nous mettons au point – de la conception à l'animation – des ateliers modernes. À l'aide d'explications vivantes et de supports amusants, nous invitons les plus jeunes à la découverte des trésors du patrimoine.

Optez pour des interventions où le dynamisme, l'écoute, le partage et le plaisir permettent d'apprendre en s'amusant.

QUI SOMMES-NOUS ?

Emilie Hamel

Diplômée d'affaires internationales et d'ingénierie touristique et culturelle en poche, Emilie Hamel est chargée de l'organisation de concerts, d'expositions, de manifestations théâtrales et d'ateliers artistiques alors qu'elle se trouve en Espagne. De retour en France fin 2010, elle monte des manifestations vouées à la découverte de la culture française pour une association, puis elle se spécialise dans le patrimoine en élaborant visites guidées, ateliers scolaires, journées de découverte et supports de médiation pour une abbaye normande.

Hélène Pesquet

Diplômée de médiation culturelle et de littérature, Hélène Pesquet travaille à mettre en valeur le livre pour une collectivité. Par la suite, elle devient médiatrice du patrimoine pour une abbaye : visites guidées adultes, ateliers scolaires, organisation de colloques et création d'une exposition font partie des actions qu'elle mène. Sa mission principale consiste à mettre en valeur la restauration d'un cimetière médiéval inscrit aux Monuments historiques. Elle conçoit l'ensemble des supports de visite, organise des concerts, des déambulations théâtralisées et des journées de découverte accessibles à tous les publics.

LÉGENDE DES PICTOGRAMMES

Chaque présentation d'atelier est accompagnée de pictogrammes ciblant les principales compétences sollicitées chez les élèves.



Le dessin



La manipulation



Les jeux



Le coloriage



Le découpage



L'écoute



L'observation



L'éveil des sens



L'écriture

LA PRÉHISTOIRE

Sur les traces des dinosaures

Qu'ils soient herbivores ou carnivores, les dinosaures nous fascinent tous. Avec nos outils partons à la recherche de ces monstres disparus !
Fouilles archéologiques en classe pour retrouver des fossiles.

Durée : 2h | À partir de 7 ans | Programmes CP et CE1 | Tarif : 4 € par élève.

À la rencontre d'une tribu de la préhistoire

Les enfants découvrent les peuplades nomades de la Préhistoire, de l'homme de Tautavel à l'homo sapiens. A l'aide d'activités ludiques, ils plongent dans le quotidien de ces tribus : vêtements, matériaux, nourriture...

Confection d'une peinture comme dans la grotte de Lascaux.

Durée : 2h30 | À partir de 7 ans | Programmes CE1, CE2 et 6^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

L'ANTIQUITÉ

Au temps des gaulois

La vie des gaulois n'a plus de secrets pour les élèves : ils découvrent les rites, croyances et événements qui font l'histoire de ce peuple.
Création d'un menhir en papier mâché.

Durée : 2h30 | À partir de 7 ans | Programmes CE2 et 6^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

La vie quotidienne des romains

Les élèves découvrent le quotidien des romains, leurs métiers et leurs loisirs, mais aussi leurs croyances entre dieux tout-puissants et créatures fantastiques.

Fabrication d'un cadran solaire, observation de maquettes.

Durée : 2h30 | À partir de 7 ans | Programmes CE2 et 6^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

L'Egypte des pharaons

Les élèves plongent dans l'ère des familles royales d'Egypte, de la religion et du quotidien de cette civilisation passionnante.

Confection de sa propre maquette de pyramide personnalisée en pierres de sucre.

Durée : 2h30 | À partir de 7 ans | Programmes CE2 et 6^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

À la découverte de la Grèce Antique

Des dieux de l'Olympe aux héros des épopées, les élèves lèvent le voile sur une civilisation riche et fondatrice.

Elaboration d'une créature mythologique.

Durée : 2h | À partir de 7 ans | Programmes CE2 et 6^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

Écrire pendant l'Antiquité

De l'apparition de l'écriture au développement des différents alphabets antiques et des chiffres romains.

Initiation à l'écriture ancienne au calame.

Durée : 2h | À partir de 7 ans | Programmes CE2 et 6^{ème} | Tarif : 4 € par élève.





Crédit photo : Collège Montesquieu-Sainte-Marie

À la découverte des vikings

Les élèves partent à la rencontre de ces hommes venus du nord par la mer : commerçants, ils deviennent explorateurs, colonisent les côtes européennes et fondent la Normandie.

Reproduction de maquettes de drakkars personnalisés.

Durée : 3h | À partir de 7 ans | Programmes CE2 et CM1 | Tarif : 5 € par élève.

L'architecture religieuse

Les élèves expérimentent les grands principes de l'architecture religieuse médiévale tout en découvrant les décors artistiques des églises de cette époque.

Manipulation de maquettes romane et gothique, création d'une chimère.

Durée : 2h30 | À partir de 8 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

Les métiers du Moyen-Âge

Tanneurs, mégissiers, ferronniers ou tisserands... Autant de métiers fascinants aux noms intrigants qui ont fait la richesse des hommes du Moyen-Âge.

Jeux autour des métiers liés aux textiles, aux plantes et au bâtiment.

Durée : 3h | À partir de 7 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 5 € par élève.

La médecine médiévale

Le Moyen-Âge est traversé par les grandes épidémies : les élèves découvrent le fonctionnement d'un hospice médiéval, les remèdes et les méthodes médicales de cette époque fascinante.

Manipulation de plantes médicinales et préparation d'une potion avec l'aide de l'intervenante.

Durée : 2h30 | À partir de 8 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

Châteaux et chevaliers

De la vie dans le château-fort aux missions du chevalier, les élèves découvrent la notion de vassalité, les missions du chevalier, l'architecture défensive...

Fabrication d'un blason et manipulation de maquettes.

Durée : 3h | À partir de 8 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 5 € par élève.

La ville médiévale

La classe part à la rencontre des villageois du Moyen-Âge et découvre leurs métiers, l'architecture de leurs maisons, leurs rues.

Création d'une façade de maison à colombages personnalisée.

Durée : 3h | À partir de 8 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 5 € par élève.

Voyage en Orient médiéval

Sciences, arts, médecine, commerce... Au Moyen-Âge, l'Orient - et notamment Constantinople - est un carrefour des mondes aux mille richesses.

Création d'un marque-page aux dessins géométriques typiques de l'art arabe médiéval.

Durée : 2h30 | À partir de 8 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

Dans la peau d'un enfant du Moyen-Âge

De l'âge de nourrisson à celui de raison, l'enfance médiévale n'a plus de secrets pour les jeunes gens d'aujourd'hui : vêtements, tâches quotidiennes, jeux, éducation... La vie du petit seigneur n'est pas du tout la même que celle du jeune paysan.

Manipulation de jeux de société inventés au Moyen-Âge.

Durée : 2h | À partir de 7 ans | Programmes CM1 et 5^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

RENAISSANCE

Arts et inventions de la Renaissance

La Renaissance est une période de magnificence artistique : sculptures, peintures, tapisseries... Les artistes sont nombreux et les courants sont divers, d'Italie en Hollande. C'est aussi la grande époque des machines et des inventions.

Réalisation d'une œuvre inspirée de La Dame à la Licorne.

Durée : 2h | À partir de 7 ans | Programmes CM2 et 4^{ème} | Tarif : 4 € par élève.

HISTOIRE DE L'ART

Les ateliers suivants sont adaptables à tous les âges, de l'école maternelle au collège (en demi-classe ou classe entière avec l'aide de l'enseignant).

La technique de l'enluminure

Les enfants découvrent la technique de l'enluminure et ses spécificités avant de manipuler plumes et pinceaux. Les sujets représentés sont inspirés par le bestiaire médiéval et ses animaux fantastiques.

Réalisation d'une enluminure.

Durée : 3h | Tarif : 5 € par élève.

La confection des blasons

L'histoire de l'héraldique est riche, entre symbolique des couleurs et importance des formes choisies pour la confection des blasons.

Création d'un blason individuel.

Durée : 2h | Tarif : 4 € par élève

Initiation à la calligraphie

Avec un dossier, de l'encre et une plume d'oie, la calligraphie devient un jeu d'enfant ! Du livre médiéval à l'importance des travaux d'écriture des moines, l'écriture calligraphiée n'est plus un mystère pour les jeunes copistes.

Elaboration d'un marque-page calligraphié.

Durée : 2h | Tarif : 4 € par élève.

Le street art : la ville-musée à ciel ouvert

Alors que les arts urbains se développent, les élèves en découvrent les différentes techniques artistiques et les messages, non pas de destruction, mais de mise en valeur des paysages.

Les élèves expérimentent plusieurs techniques de street-art.

Durée : 3h | Tarif : 5 € par élève.

L'architecture contemporaine

Briques, béton, ciment, volumes et formes géométriques novatrices, volonté de pureté et prépondérance du métal... Les grands styles de l'architecture contemporaine sont expliqués aux enfants qui découvrent ces patrimoines modernes.

Les élèves imaginent et reproduisent leur maison du futur.

Durée : 3h | Tarif : 5 € par élève.

Fêtes et amusements au temps de François 1^{er}

La cour de François 1^{er} était un monde bouillonnant et dynamique : entre pouvoir et politique, les loisirs étaient nombreux, et les fêtes aussi !

Création d'un masque de carnaval d'inspiration Renaissance.

Durée : 2h30 | À partir de 7 ans | Programmes CM2 et 4^{ème} | Tarif : 4 € par élève.



LES TOUT-PETITS ATELIERS

Ces animations sont proposées aux enfants d'école maternelle, elles participent à l'appréhension du monde, du temps et de l'espace dans un langage et des activités adaptés aux tout-petits. Le cas échéant, certains ateliers du patrimoine peuvent être adapté aux enfants de maternelle.

Blason, calligraphie, enluminure

Les activités d'Histoire de l'art sont adaptées aux plus petits qui s'initient aux techniques traditionnelles et découvrent les temps passés.

Durée : 1h | À partir de 3 ans | Petite, moyenne et grande section | Tarif : 3 € par élève.

Lectures animées et costumées

Costumée ou non, l'intervenante anime la lecture de contes, de fables et comptines et invite les enfants à entrer dans l'histoire !

Durée : 45 min | À partir de 3 ans | Petite, moyenne et grande section | Tarif : 3 € par élève.

L'abécédaire

En partant des lettres de l'alphabet, les enfants découvrent en s'amusant le vocabulaire d'un thème choisi par l'enseignant.

Durée : 1h | À partir de 5 ans | Grande section | Tarif : 3 € par élève.

TOUS EN VISITE !

A l'aide d'un support adapté à son âge, l'élève découvre en s'amusant l'endroit choisi par l'enseignant en Normandie.
Tout au long d'un parcours guidé, il s'appuie sur un dossier spécialement conçu pour son âge afin de découvrir les lieux en s'amusant.
Nous vous proposons de découvrir :

Le quartier Perret, *Le Havre*
Le parc de Rouelles, *Le Havre*
Les docks et le quartier Saint Nicolas, *Le Havre*
Les quartiers historiques, *Le Havre*
(au choix : *le Rond-Point, Massillon ou Danton*)

L'église et le centre-ville, *Montivilliers*
L'âtre de Brisgaret, *Montivilliers*
Le centre-ville médiéval, *Harfleur*
Le centre ancien et le port, *Fécamp*
Le centre historique, *Rouen*
L'âtre et l'église Saint-Maclou, *Rouen*

À partir de 7 ans | Tarif : 4 € par élève.

L'impression des dossiers et les frais de transport ne sont pas compris dans les tarifs | Pour un lieu choisi hors de cette liste, un supplément tarifaire sera appliqué.

Nous agissons également dans des projets d'école à plus grande échelle : fêtes annuelles, projets de classe...



Touches d'Histoire est une association de loi 1901

Conditions de réservation :

Tarifs : Les tarifs sont appliqués par élève sur une base de 18 élèves. Conformément à l'article 293 B du Code Général des Impôts, les prix appliqués par Touches d'Histoire ne sont pas soumis à la TVA. Sauf indications contraires, les tarifs comprennent la conception et l'animation, de même que l'élaboration d'un dossier pédagogique. En revanche, les tarifs ne comprennent pas le matériel nécessaire à la tenue des ateliers, les photocopies des dossiers, les frais de transport des intervenants ni – le cas échéant – des élèves. Dans le cadre des visites, la gratuité est accordée aux professeurs et accompagnants. Nous fournissons un devis détaillé et gratuit comprenant les frais de transport et de matériel sur demande.

Réservations : Tous les ateliers s'adaptent à l'âge des élèves. Ils sont proposés sur les temps en classe mais aussi dans le cadre des TAP. Les réservations se font par mail (contact@touchesdhistoire.fr) ou par téléphone (07 83 32 13 23)

Annulation : Plus de 15 jours avant, l'annulation est gratuite. Moins de 15 jours avant, 20% du tarif de la prestation sera demandé. Moins de 2 jours avant, l'intégralité du tarif sera demandé.

Conditions de règlement : Le règlement s'effectue suite à la prestation par chèque ou virement bancaire sur présentation d'une facture.

Touches d'Histoire est assurée auprès de la Maïff (N° de contrat: 3950019 K)



Emilie Hamel & Hélène Pesquet
Médiatrices culturelles et du patrimoine

Renseignements et réservation | Tel : 07 83 32 13 23 | Mail : contact@touchesdhistoire.fr
Site internet : touchesdhistoire.fr | Adresse postale : 31 rue Eugène Duroméa 76620 Le Havre