



**Villeneuve
d'Ascq**

*Une ville
en mouvement*

**ASNAPIO
PARC ARCHÉOLOGIQUE**

LIVRET GROUPE



PROGRAMME

SAISON 2024



asnapiio.villeneuve-dascq.fr



ASNAPIO
Villeneuve d'Ascq

Sommaire



Présentation générale du parc	3
Les visites guidées	4
Les ateliers scolaires	5
Les ateliers contés	8
Les ateliers mercredis et vacances	10
Renseignements pratiques	11



Information pour la saison 2024

En raison d'importants travaux sur le bâtiment néolithique, celui-ci ne sera pas accessible pendant plusieurs mois.

Ainsi, nous devons légèrement modifier le contenu des visites guidées (mobilier visible à l'extérieur de la maison pour appuyer le discours) et également déplacer certains lieux d'ateliers qui se déroulaient à l'intérieur. Cela n'altère pas le bon déroulement des activités sur le parc.



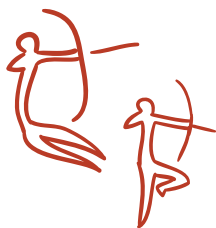
Asnapio, une manière originale et concrète d'aborder l'Histoire !

Situé au cœur de la réserve naturelle de Villeneuve d'Ascq, voisin du musée du « lam », le parc archéologique Asnapio propose une vision de l'évolution de l'habitat dans le quart nord-est de la France, du Paléolithique supérieur (11500 av. J-C.) à l'époque carolingienne (IX^{ème} siècle). Chaque bâtiment, dont la reconstitution s'appuie sur des rapports de fouilles archéologiques, vous invite à découvrir nos ancêtres.

La restitution de ces bâtiments s'inscrit dans une démarche d'archéologie expérimentale, branche de l'archéologie destinée à vérifier les hypothèses émises sur le terrain par les spécialistes.

Outre nos reconstitutions, le parc accueille régulièrement des expérimentations menées par l'Institut National de Recherches Archéologiques Préventives (INRAP), des associations, ou encore des étudiants en archéologie, permettant ainsi de communiquer au plus grand nombre le résultat de leurs recherches.

LES VISITES



Lorsque vous effectuez une réservation, il n'y a pas de partie "visite" dans nos ateliers. Il n'est également pas possible de déambuler librement dans le parc avec votre / vos groupes. Il faut choisir distinctement une visite guidée et un atelier si vous souhaitez les deux.

La visite générale de 1 heure

Des visites spécifiques sont mises en place selon le niveau des enfants (cycle 1 à 4, public porteur de handicap, etc.).

Dès la maternelle, vous remonterez le temps en abordant la Préhistoire (Paléolithique avec les chasseurs-cueilleurs) et l'époque gauloise (les agriculteurs-éleveurs) à travers un discours ponctué de jeux de logique, de réflexion tout en s'appuyant sur des objets et également une démonstration de feu.

À partir du primaire, laissez-nous vous entraîner dans une visite ludique et pédagogique du Paléolithique à la période gauloise.

Public conseillé : tout public.

Durée : 1 heure

La visite générale de 1 heure 30

Il est également possible de choisir une visite d'1h30 incluant la partie Moyen Âge.

Public conseillé : à partir du CE2.

Durée : 1h30

La visite Voyage dans le temps

À travers cette visite particulière, le groupe, en plus de la visite générale de 1 heure, doit utiliser ses connaissances pour reconstituer une frise chronologique. Par équipe, ils doivent placer des éléments caractéristiques de chaque période, attention aux pièges !

Public conseillé : à partir du primaire.

Durée : 1h30

©Louis Emauré et Manon Brulé



LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Les ateliers suivants sont accessibles du mois d'avril aux vacances de la Toussaint.

Durant la période scolaire

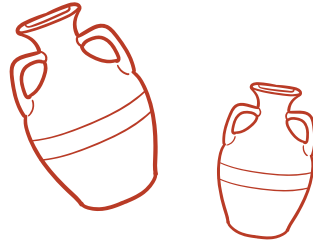
CÉRAMIQUE

Après avoir découvert l'argile dans son milieu naturel, le groupe a pour objectif la confection d'une poterie du Néolithique. Témoin du passé, la céramique permet aux archéologues de comprendre et d'identifier les sociétés anciennes.

Public conseillé : dès le CP

Durée : 2h

Afin d'assurer le transport de vos productions, merci d'apporter une caisse ou un carton.



ART PARIÉTAL

S'inspirant des découvertes des peintures rupestres, l'élève, à l'aide de matériaux naturels et de pigments, réalise des créations artistiques s'inspirant de l'art de la Préhistoire (gravure sur plâtre, fresque collective, dessin individuel).

Public conseillé : dès le CP

Durée : 2h

Afin d'assurer le transport de vos productions, merci d'apporter une caisse ou un carton.



JEUX OLYMPIQUES ANTIQUES

Durant l'atelier, le groupe participe à des épreuves sportives de la Grèce antique : saut en longueur, lutte, course, lancer du javelot et de disque. Répartis en plusieurs équipes, les enfants s'affrontent pour désigner les vainqueurs des jeux.

En cas de fortes pluies, le parc se réserve le droit de proposer d'autres alternatives aux épreuves sportives si celles-ci ne peuvent avoir lieu : peinture noire sur céramique avec des représentations en lien avec les Jeux olympiques ; métal repoussé (pièce grecque), etc.

Public conseillé : dès le CE1 – conseillé CE2

Durée : 2h



LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES

L'atelier permet de comprendre comment se déroule un chantier de fouilles. Le groupe s'initie au métier d'archéologue et à l'aide de leurs découvertes ils tenteront de découvrir la période du site reconstitué.

Public conseillé : dès le CE2

Durée : 2h

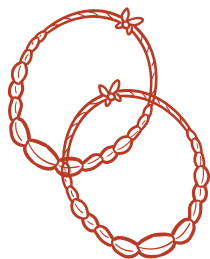
Cet atelier est salissant, prévoyez une tenue adaptée et des chaussures fermées.

PARURE

Durant cet atelier, le groupe aborde l'importance sociale et esthétique de la parure. À l'aide d'outils en silex et de matériaux naturels, les enfants réalisent un collier préhistorique (perle stéatite) et une fibule en laiton (Âge du bronze).

Public conseillé : dès le CE2

Durée : 2h





LES GALLO-ROMAINS

À l'issue d'une présentation de la guerre des Gaules, le groupe évoquera le monde romain à travers l'œil de l'enfant. Ce dernier s'initie à l'écriture latine et au calcul romain pour enfin découvrir différents jeux de plateau.

Public conseillé : dès le CM1

Durée : 2h



MOYEN ÂGE

Pour mettre en valeur l'origine des Francs, des Mérovingiens à la chute des Carolingiens, les enfants s'initient à l'orfèvrerie grâce au métal repoussé. Puis ils s'essaient à l'écriture caroline sur parchemin munis d'une plume d'oie pour terminer par des jeux.

Public conseillé : dès le CM1

Durée : 2h



LES ATELIERS CONTÉS



Public conseillé : maternels.

Afin d'assurer le transport de vos productions, merci d'apporter une caisse ou un carton en fonction de l'activité.

TIPPI LE JEUNE CHASSEUR

Tippi est un enfant d'un clan de chasseurs-cueilleurs de la Préhistoire qui utilise toutes ses connaissances pour retrouver sa famille...

Activité : les enfants expérimentent les techniques de chasse et de peinture à l'ocre.

Durée : 1h30



DIGITALIN LE BOSSU

Digitalin le potier est bossu. Lors de l'une de ses promenades dans les bois, il attire l'attention des fées grâce à sa musique. Pour le remercier, elles lui font un merveilleux cadeau.

Activité : les enfants réalisent un sifflet globulaire en argile.

Durée : 1h30

NEBRA LE PREMIER BRONZIER

Découvrez les aventures de Nebra, un artisan qui part à la recherche d'un nouveau métal, l'étain. Pour cela, il franchit la mer tant redoutée des hommes.

Activité : les enfants réalisent un médaillon en métal repoussé.

Durée : 1h30



LE POULAIN D'EPONA

Suivez les aventures d'Ewen, jeune gaulois qui, à la suite de la capture d'un animal sacré, se rend auprès de la déesse offensée pour se faire pardonner.

Activité : les enfants gravent une rouelle sur du plâtre.

Durée : 1h30



LES ÉPREUVES DE THOR

Puissant guerrier, Thor et ses compagnons, se rendent au pays des géants où ils subissent plusieurs épreuves. Apprenant que celles-ci sont faussées par la magie, Thor frappe le roi avec son marteau...

Activité : les enfants créent un entre-lacs viking.

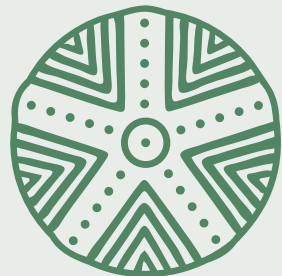
Durée : 1h30

ACHILLE AUX JEUX OLYMPIQUES

Achille, jeune esclave à Sparte, n'a qu'un seul rêve : participer aux Jeux olympiques avec le fils du roi, Cléon. Suivez leurs aventures secrètes pour y parvenir...

Activité : les enfants créent un bouclier grec (linogravure sur papier).

Durée : 1h30



LES VACANCES & MERCREDIS

MUSIQUE

Abordez la Préhistoire et l'Histoire grâce à la musique. Les enfants doivent composer avec des matériaux naturels (argile, bois, coquillages) pour confectionner leurs instruments basés sur des découvertes archéologiques (sistre, sifflet en argile, flûte en sureau).

Public conseillé : à partir de 6 ans

Durée : 2h

Afin d'assurer le transport de vos productions, merci d'apporter une caisse ou un carton.

LES JEUX DANS L'HISTOIRE

De la Mésopotamie au Moyen Âge, les enfants découvrent l'Histoire grâce à de nombreux jeux de plateau et d'adresse. Une explication de chacune des périodes accompagne les règles afin que le groupe puisse s'immerger.

Public conseillé : à partir de 8 ans

Durée : 2h

LES ATELIERS SUIVANTS SONT ÉGALEMENT DISPONIBLES À LA RÉSERVATION :

- Fouilles archéologiques
- Jeux olympiques antiques
- Art pariétal
- Parure
- Contes



RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

**SAISON 2024 :
DU 2 AVRIL AU 30 OCTOBRE.**



AIRE DE PIQUE-NIQUE

Pour les groupes passant la journée à Asnapio, une aire de pique-nique couverte mais non-chauffée, est disponible uniquement sur réservation. La capacité d'accueil est limitée à 60 personnes. Possibilité pour les groupes de pique-niquer à l'extérieur d'Asnapio dans le parc urbain voisin, sans avoir recours aux transports.

TARIF RÉDUIT

Écoles maternelles et primaires privées de Villeneuve d'Ascq ; Collèges et lycées privés de Villeneuve d'Ascq ; SESSAD, IEM, IME, associations médico-sociales villeneuvois ; Associations villeneuvoises.

GRATUITÉ

Écoles maternelles et primaires publiques villeneuvoises ; Collèges et lycées publics villeneuvois ; AVS / ATSEM / AESH ; Centres de loisirs et sociaux villeneuvois ; Accompagnateurs : un accompagnateur pour 8 enfants (maternelles) ; un pour 10 enfants (primaire) et un pour 12 enfants (collèges et lycées).

Éducateurs / professionnels de la santé accompagnant un groupe de personnes en situation de handicap.

Le parc Asnapio est éligible au Pass culture. Merci de nous contacter pour tout renseignement ou réservation.


	NOMBRE DE PARTICIPANTS	TARIF PLEIN	TARIFS RÉDUIT
VISITE DURÉE 1H	DE 5 À 30	40	32
VISITE DURÉE 1H30	DE 5 À 30	64	54
ATELIER DURÉE 2H	DE 5 À 13	82	70
ATELIER DURÉE 2H	DE 13 À 30	144	120
ATELIER CONTE DURÉE 1H30	DE 5 À 13	62	52
ATELIER CONTE DURÉE 1H30	DE 13 À 30	108	90
AIRE DE PIQUE-NIQUE	POUR LE GROUPE	18	10
ACC.SUPPLÉMENTAIRE	/	2	/

ASNAPIO
PARC ARCHÉOLOGIQUE

INFOS PRATIQUES



ACCÈS

M  **Ligne 1** / Arrêt Pont de Bois
+  **Liane 6** ou  **bus 32** / Arrêt LAM
ou Comices

M  **Ligne 1** / Arrêt Pont de Bois
+  **Bus 34** / Arrêt Lac de Canteleu

M  **Ligne 2** / Arrêt Fort de Mons
+  **Liane 6** / Arrêt LAM ou Comices




ASNAPIO
Villeneuve d'Ascq

PARC ARCHÉOLOGIQUE ASNAPIO

rue Carpeaux
59650 Villeneuve d'Ascq
03 20 47 21 99

asnapiro@villeneuve-d'ascq.fr
asnapiro.villeneuve-d'ascq.fr

 parcasnapiro