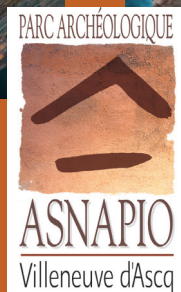


ASNAPIO



Infos : 03 20 47 21 99

asnapio.villeneuveascq.fr

 Parc archéologique Asnapio

saison 2021-2022
Spécial groupes



Le parc archéologique Asnapio, une manière originale et concrète d'aborder l'histoire

Situé au cœur des parcs, des lacs et de la réserve naturelle de Villeneuve d'Ascq, le Parc archéologique Asnapio vous ouvre les portes du passé.



Des habitats de la Préhistoire au Moyen Âge y ont été **bâties d'après des fouilles archéologiques**, et selon les **techniques anciennes**.

Asnapio constitue un complément visuel et tactile aux leçons d'Histoire. En les amenant à refaire les gestes de nos ancêtres, les enfants découvrent la vie quotidienne de la Préhistoire au Moyen Âge de manière ludique et pédagogique.

Les notions de patrimoine historique et archéologique, ainsi que la question de la préservation des vestiges, sont autant d'éléments abordés avec les enfants. En touchant à la matière archéologique, le visiteur s'enthousiasme et devient acteur de son histoire !

Nos visites et nos ateliers ont été élaborés dans un souci pédagogique constant et sont pris en charge par des professionnels de l'histoire et de l'archéologie.

Des visites accessibles toute l'année

Visite générale

Nos guides animateurs adaptent leur discours à l'âge des enfants et rendent la visite attractive par un jeu de questions/réponses. Laissez-nous vous entraîner dans une visite ludique et pédagogique. Du Paléolithique à la période gallo-romaine, vous remonterez le temps et apprendrez, tout en vous amusant, la vie quotidienne des hommes de notre lointain passé.

Public conseillé : à partir de 7 ans. **Durée :** 1 heure

Visite thématique

Vous pouvez demander lors de la réservation, un focus sur la tranche chronologique de votre choix (Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge) ou un thème unique (« textile et vêtement », « l'assiette de nos ancêtres », « architecture et société »...).

Durée : 1 heure



Visite contée

Adaptée aux plus jeunes, cette visite permet une première approche de l'archéologie ainsi que la découverte de nos maisons. Elle fait pourtant la part belle à l'imaginaire avec une partie contée. Pour le choix de l'histoire dans la visite contée, reportez-vous au descriptif des ateliers contés (p.10.11) ou plus simplement laissez-nous vous conseiller.

Public conseillé : de 3 à 6 ans. **Durée :** 1 heure

Visite sensorielle

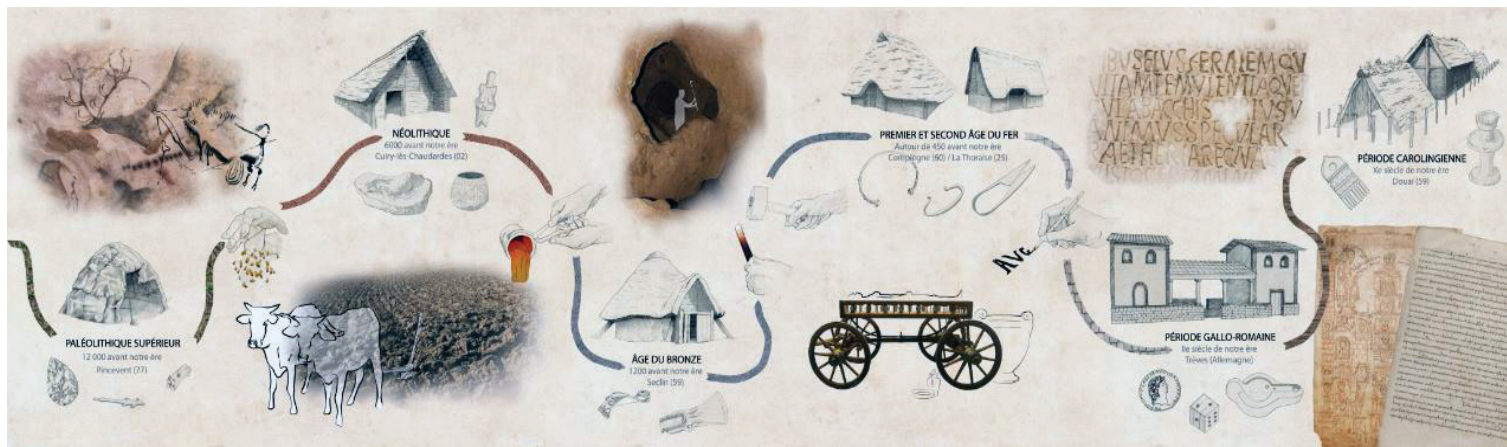
Cette visite vous propose de découvrir autrement les sociétés de nos ancêtres. Accompagnés de notre animateur, venez toucher et sentir notre passé. Alliant découverte de nos bâtiments et manipulation, cette visite est particulièrement adaptée aux maternels, malvoyants, personnes porteuses de handicap, etc.

Public conseillé : maternels, handicap visuel ou cognitif.
Durée : 1 h 30

Visite voyage dans le temps

Parce qu'en début de primaire, il est encore difficile de se repérer dans le temps, cette visite a pour vocation d'aider nos jeunes visiteurs à ne pas tout embrouiller. Leur mission : reconstituer notre frise chronologique avec les images des maisons et objets que les enfants auront vu pendant la visite.

Public conseillé : primaires **Durée :** 1 h 30



Les ateliers pédagogiques

Durant nos ateliers, venez pratiquer les gestes et techniques du passé. Entre explications et manipulations, le visiteur se plonge dans la vie de nos ancêtres.

Durée : 2 heures. Les ateliers sont accessibles du 1^{er} avril au 5 novembre.

Atelier « Se nourrir à la Préhistoire »

Public conseillé : dès le CP

Comment se nourrissaient nos ancêtres ? Que mangeaient-ils ? Et comment se procuraient-ils cette nourriture ? Voici les questions auxquelles se propose de répondre l'atelier « Se nourrir à la Préhistoire ». Grâce aux témoignages archéologiques et à l'expérimentation, le groupe découvrira les techniques de chasse et de mouture, mais aussi les deux techniques de feu : la friction et la percussion. L'assiette de nos ancêtres se dévoilera au fur et à mesure de l'atelier et n'aura plus de secrets pour vous.



Atelier « Céramique »

Public conseillé : CP et CE1

80% des vestiges découverts lors d'une fouille sont constitués de céramique. Ces « tessons » nous renseignent sur la forme des poteries mais aussi sur leurs techniques de fabrication et leur provenance. Dans l'une de nos maisons, votre groupe testera ces techniques lors de la fabrication d'un objet du quotidien. Cette recherche du geste est primordiale pour comprendre le matériel retrouvé et nos ancêtres. C'est l'essence même de l'archéologie expérimentale ou archéologie du geste.

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



Atelier « Parure, un langage sans parole »

Public conseillé : dès le CP

De la peinture corporelle à base d'ocre en passant par les colliers d'os ou de dents, la parure est un langage mixte et universel. Sur la base de la parure d'aujourd'hui, le groupe ira à la découverte de celle d'hier. Ainsi, il comprendra, à l'instar des archéologues, ces sociétés sans écriture et cet ancien mode de communication. Il réalisera ensuite un collier en matériaux naturels (coquillages, pierre de talc) qu'il pourra emporter.

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



Atelier « Construction »

Public : dès le CE1 (idéal CE2)

Où habitaient nos ancêtres ? Comment construisaient-ils leur habitat ? Quels matériaux utilisaient-ils ? Venez vous confronter aux réalités techniques de la Préhistoire : fabrication d'un mur en osier, élaboration des systèmes d'assemblages, fabrication d'une toiture, pose de torchis. Le groupe sera amené à travailler avec les matériaux naturels les plus abondants dans notre région et il comprendra comment, autrefois, la nature répondait à nos besoins.

Cet atelier est salissant, prévoyez une tenue adaptée.





Atelier « Les Gallo-romains »

Public conseillé : dès le CM1

Loin du cliché du Romain porteur de civilisation, votre groupe découvrira une population héritière des traditions gauloises mais ouverte aux innovations romaines. À l'issue d'une rapide présentation de l'Histoire des Gaules nous proposons à votre groupe de se mettre à la place des enfants de cette époque. Ils apprendront à écrire sur des tablettes de cire et testeront aussi des jeux romains (jeux de noix, jeux stratégiques, latroncules, marelle...). Ainsi, ils découvriront des aspects de la vie quotidienne durant l'Antiquité.

Atelier « Fouilles archéologiques »

Public conseillé : dès le CE2

L'archéologie n'est pas une chasse au trésor ! Truelle à la main, votre groupe découvrira qu'un tessan de céramique ou un objet en os peut nous en apprendre bien plus qu'il n'y paraît. Sur un chantier de fouille reconstitué, un archéologue partagera son expérience, confrontant le groupe aux réalités du terrain, bien loin de l'image romancée communément admise. Notre bac de fouilles recrée les conditions réelles du chantier. Les vestiges d'une villa gallo-romaine attendent, enfouis sous les couches de l'Histoire.

Cet atelier est salissant, prévoyez une tenue adaptée.



Atelier « Moyen Âge »

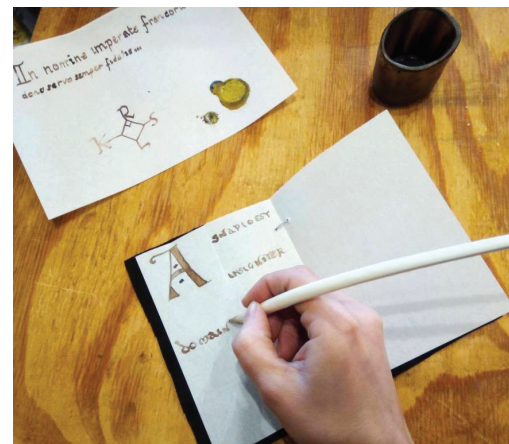
Public conseillé : dès le CM1

NOUVEAUTÉ

L'atelier médiéval sera l'occasion de découvrir les prémices de l'Europe au travers de la dynastie carolingienne : son expansion, ses réformes et son art.

Plume en main, les enfants du cycle 3 s'initieront à l'écriture caroline sur parchemin, orné d'un sceau de cire, puis s'amuseront avec les jeux d'époque.

À partir du cycle 4, l'art du manuscrit carolingien sera à l'honneur. Pas à pas, les enfants découvriront toutes les étapes de la réalisation d'un manuscrit, du copiste à l'orfèvre.



Atelier « Sport et jeux »

Public conseillé : dès 7 ans

Disponible en juillet-août

SPÉCIAL ÉTÉ

La Gaule, dans son ensemble, réserva un accueil favorable aux « loisirs romains » comme en témoignent les vestiges retrouvés en Gaule. Et si le monde des adultes appréciait ces nouveautés, les enfants adoptaient aussi cette façon de vivre. Durant cet atelier, nos jeunes gallo-romains pratiqueront les jeux de leurs ancêtres, mais aussi les épreuves olympiques : saut en longueur, course, lancer du javelot.



Les ateliers contés

En plus de la visite du parc et du conte, **les enfants manipulent**. Durée : 2 heures.

« Digitalin le bossu »

Public conseillé : 3-4 ans

Digitalin le potier est bossu. Cette particularité lui attire l'animosité des autres habitants de sa région. 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 firent un merveilleux cadeau. Mais cela va provoquer la colère de Jack...

À l'issue de ce conte, les enfants réaliseront, comme le potier Digitalin, une perle d'argile qu'ils pourront emporter.

« Nebra, le premier bronzier »

Public conseillé : 3-4 ans

Découvrez les aventures de Nebra, un artisan parti à la recherche d'un nouveau métal, l'étain. Pour cela, il doit franchir la mer tant redoutée des hommes en construisant de ses propres mains une pirogue en bois.

À l'issue de ce conte, les enfants réaliseront un médaillon en argile et iront suivre les traces de Nebra.

« Tippi, le jeune chasseur »

Public conseillé : 3-6 ans

Découvrez avec le jeune et intrépide Tippi, le secret de la chasse chez les hommes d'autrefois. Au fil de son aventure, il découvrira comment, pour se nourrir, sa tribu chasse les animaux sauvages. Mais après l'attaque d'un ours des cavernes, le petit garçon va devoir se débrouiller seul, comme un



« Le Poulain d'Epona »

Public conseillé : 5-6 ans

Suivez les aventures d'Ewen, jeune paysan gaulois insouciant qui, à la suite de la capture d'un animal sacré, devra faire face aux conséquences de ses actes et se rendre auprès de la déesse offensée pour se faire pardonner.

À l'issue de ce conte, les enfants fabriqueront un objet votif en argile qu'ils amèneront en procession jusqu'à l'arbre sacré au son du carnyx, instrument de musique gaulois.

« Les épreuves de Thor »

Public conseillé : 5-6 ans.

Puissant guerrier, Thor et ses compagnons de route, se rendent au pays des géants où ils vont subir plusieurs épreuves. Apprenant que ces épreuves ont été faussées par la magie, Thor voulut frapper le roi avec son marteau de la guerre mais, grâce à sa magie, le palais disparu. En activité, les enfants seront amenés à créer un petit marteau en argile.



Renseignements pratiques

Basse saison : 6 novembre au 31 mars

Haute saison : 1^{er} avril au 5 novembre

Réservations :

À minima 15 jours à l'avance, mais nous vous invitons à le faire dès que possible.

Les ateliers pédagogiques ne sont accessibles que pendant la haute saison.

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 d'aller à pieds, pique-niquer à l'extérieur d'Asnapio dans le parc urbain voisin.

Tarif réduit accordé aux écoles privées, collèges, lycées et associations de Villeneuve d'Ascq.

Gratuité accordée aux écoles maternelles et primaires de Villeneuve d'Ascq, aux AVS, aux centres de loisirs villeneuvois, ainsi qu'aux accompagnateurs dans la limite d'un accompagnateur pour 8 enfants (maternelles) et d'un accompagnateur pour 10 enfants (à partir du primaire). (Accompagnateur supplémentaire 2 €).

Paiement : en espèces, chèque, carte bleue ou mandat administratif. À la demande de la trésorerie, il est impératif d'amener l'un de ces moyens de paiement le jour de la venue du groupe.

Tarifs	Nombre de participants	Tarif plein	Tarif 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 €
Aire de pique-nique	60 max	18 €	10 €



Métro Ligne 1 / Arrêt Pont de Bois /
puis Liane 6 ou bus 32 / Arrêt LAM ou Comices

Métro Ligne 1 / Arrêt Pont de Bois /puis Bus 34 /
Arrêt Lac de Canteleu

Métro ligne 2 / Arrêt Fort de Mons / puis Liane 6 /
Arrêt LAM ou Comices

Parc archéologique Asnapio
Rue Carpeaux
59650 Villeneuve d'Ascq

 Tél : 03 20 47 21 99
 asnapi@villeneuve-dascq.fr
 asnapi.villeneuve-dascq.fr
 Parc archéologique Asnapio

