



ATELIERS

&

VISITES



Association loi 1901 reconnue d'utilité publique et d'intérêt général
Enregistrée en sous préfecture de Libourne le 22 décembre 1987
Association non soumise à la TVA
Siret : 402 989 990 00013



Le CLEM conçoit et développe des projets de sauvegarde, de valorisation et de médiation du patrimoine en Nouvelle-Aquitaine. L'association est partenaire de l'Education nationale, de la Région et de la DRAC Nouvelle-Aquitaine, ainsi que du Département de la Gironde.

Souhaitant transmettre l'histoire au plus grand nombre, nous proposons des visites et ateliers pédagogiques de sensibilisation au patrimoine et aux techniques artistiques, dans et hors cadre scolaire, pour tout public.



ARCHÉOLOGIE & ANTIQUITÉ



TRI DE MATÉRIEL ARCHÉOLOGIQUE

Les participants vont mener l'enquête et réfléchir à la manière de vivre des habitants d'une villa antique. Munis de caissettes contenant de véritables vestiges archéologiques provenant des fouilles de la villa de Loupiac, ils vont observer, manipuler avec précaution et séparer les matières les unes des autres. Les indices mis bout à bout permettront de comprendre le mode de vie des habitants pendant l'Antiquité et le métier d'archéologue.



CÉRAMOLOGIE ANTIQUE

Le céramologue est l'archéologue qui étudie les céramiques, c'est-à-dire les pots et autres contenants en terre cuite. Les participants vont remonter et recoller un lot de céramiques. À partir d'un catalogue de formes, ils pourront identifier et proposer une datation de l'objet.



JOUETS DE L'ANTIQUITÉ

Au cours de cet atelier, les participants découvrent comment s'amusaient les élèves de l'Antiquité (hochets, yo-yo, toupies, poupées, dés, osselets, billes) et comparent avec leurs propres jeux. Par l'expérimentation, ils vont reproduire en argile une toupie et un dé à jouer.



ÉCRITURE GALLO-ROMAINE

Après une présentation des supports de l'écriture dans l'Antiquité, les participants s'exercent à l'écriture cursive romaine en utilisant le calame et l'encre.



PEINTURE ANTIQUE

La technique utilisée pour réaliser une peinture murale est celle du poncif. Elle permet de reporter un motif sur une surface à peindre. Après avoir choisi leur modèle, les participants le reportent sur un support recouvert de plâtre puis réalisent une peinture selon la technique de la tempera (pigments naturels et jaune d'œuf).



POINÇONS (DÉCORATION DE CÉRAMIQUE SIGILLÉE)

Pendant l'Antiquité, les potiers utilisaient des poinçons pour fabriquer les décors des céramiques sigillées, utilisées pour le service de la table. Ces outils permettent de créer différents motifs sur l'extérieur de la poterie. Durant cet atelier, les participants réaliseront leur propre poinçon en argile.

ARTS ET TECHNIQUES AU MOYEN ÂGE



CALLIGRAPHIE

Le terme calligraphie vient du grec *kallos*, la beauté et *graphein*, écrire. L'atelier débute par une présentation de l'écriture au Moyen Âge (histoire, support, outils) puis les participants reproduisent un texte à la plume d'oie et à l'encre, à la manière des copistes médiévaux.



ENLUMINURE

Le terme enluminure vient du latin *illuminare*, illuminer. Il désigne les lettrines ou miniatures qui décorent les manuscrits du Moyen Âge. Les participants découvrent l'enluminure (histoire et techniques) puis, à l'aide de modèles, réalisent leur propre création à la peinture.



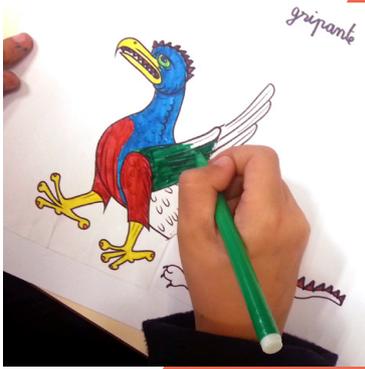
BLASON, L'ART DE L'HÉRALDIQUE

Les armoiries (ou blasons), emblèmes des chevaliers et des seigneurs mais aussi des villes, symbolisent à elles seules le Moyen Âge. Les participants découvrent l'art de l'héraldique et les codes de cette science. Ils réalisent leur propre blason et repartent avec leur production.



PEINTURE MURALE MÉDIÉVALE

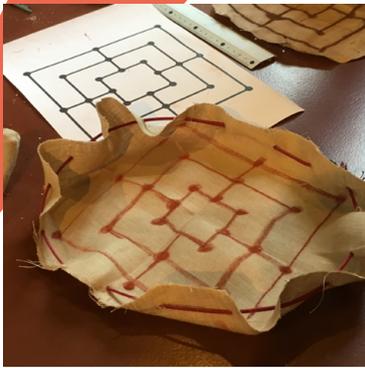
La technique utilisée pour réaliser une peinture murale est celle du poncif. Elle permet de reporter un motif sur une surface à peindre. Après avoir choisi leur modèle, les participants le reportent sur un support recouvert d'enduit puis réalisent une peinture selon la technique de la tempera (pigments naturels et jaune d'œuf).



BESTIAIRE

Au Moyen Âge, les animaux sont partout ! Dans la vie de tous les jours, dans l'art et surtout... dans l'imaginaire.

Les participants découvrent la richesse de la symbolique animale à travers les bestiaires médiévaux. Ils réalisent ensuite leur propre animal hybride en découpant et assemblant des animaux tirés des images médiévales.



JEUX DU MOYEN ÂGE

Au Moyen Âge, les divertissements sont très variés : musique, théâtre, danse, jouets et jeux. Un grand nombre d'entre eux ont une origine antique et sont toujours utilisés de nos jours.

Les participants découvrent comment s'amuser au Moyen Âge et réalisent leur propre jeu de table sous forme d'un pochon en tissu et de jetons en argile.



JARDIN MÉDIÉVAL

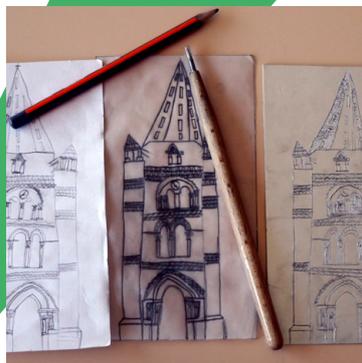
Le jardin tient une grande place dans la vie médiévale, aménagement essentiel dans les monastères, châteaux, villes ou campagne. Qu'il s'agisse d'un lieu d'agrément, d'un potager ou d'un jardin des simples (plantes médicinales), le jardin est doté d'une végétation variée alliant utilité, symbolique et esthétique. Après une présentation, les participants sont amenés à réaliser une page d'herbier à la plume et au calame.

LE XIX^E SIÈCLE EN IMAGES



GRAVURE À LA MANIÈRE DE LÉO DROUYN

Dessinateur, peintre et graveur, spécialiste du Moyen Âge, Léo Drouyn (1816-1896) a toute sa vie défendu la conservation des bâtiments. Il nous a laissé un témoignage iconographique considérable sur les monuments aquitains (plus de 5000 dessins et 1500 gravures).



L'animation propose de faire découvrir cette figure emblématique du patrimoine local, son œuvre et la technique de la gravure. Les participants s'approprient le procédé par la réalisation d'une estampe gravée sur Tetra Pak en présence d'une artiste.

Nécessite plusieurs séances



ILLUSIONS D'OPTIQUE

Comment fonctionnent les illusions d'optique ? Dupés par certains montages, nos yeux voient des choses qui n'existent pas... Après une présentation du fonctionnement de nos yeux et de la stéréoscopie (vision en relief), les participants découvrent comment fonctionne notre vision binoculaire et comment se fait notre perception tridimensionnelle. Ils sont ensuite amenés à réaliser un thaumatrope qu'ils pourront conserver.

VISITES



Fort de 30 ans d'existence et de l'expertise de ses membres, le CLEM propose des visites et jeux de piste sur de nombreux sites en Nouvelle-Aquitaine, sur circuits préétablis ou à la demande. Les parcours peuvent être accompagnés d'ateliers et livrets-jeux.

En outre, le CLEM s'est vu confier la médiation de la villa gallo-romaine de Loupiac, en partenariat avec le Comité de sauvegarde de la villa de Saint-Romain.



NOUS CONTACTER :

05 56 84 45 75

06 10 49 70 90

contact@clempatrimoine.com

clempatrimoine.com

