

DOSSIER GROUPE SCOLAIRE

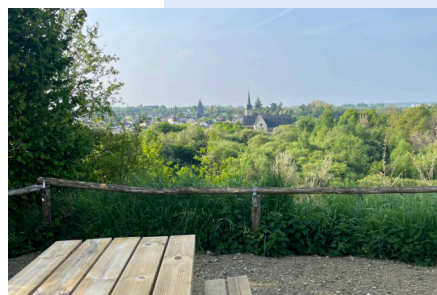
Ateliers / Visites



Histoire d'Entrammes

La naissance d'Entrammes résulte de l'existence d'un **gué sur la Mayenne**, situé près de l'actuelle abbaye du Port Salut. Grâce à cette position stratégique, les voies de communication se multiplient autour d'Entrammes, qui est alors appelée **Interamnes**, signifiant "**entre les eaux**". Ce lieu important permet d'accueillir de nombreuses civilisations, dont certaines, comme les Gaulois et les Romains, nous ont laissé de nombreux vestiges.

À l'époque romaine, on estime que la population d'Interammes atteignait environ 11 000 habitants. Aujourd'hui, la ville d'Entrammes compte environ 2 000 habitants, qui portent fièrement les **aspects naturels et culturels** de la ville. Après plus de 2 000 ans d'histoire, **Entrammes a encore beaucoup de choses à vous raconter.**

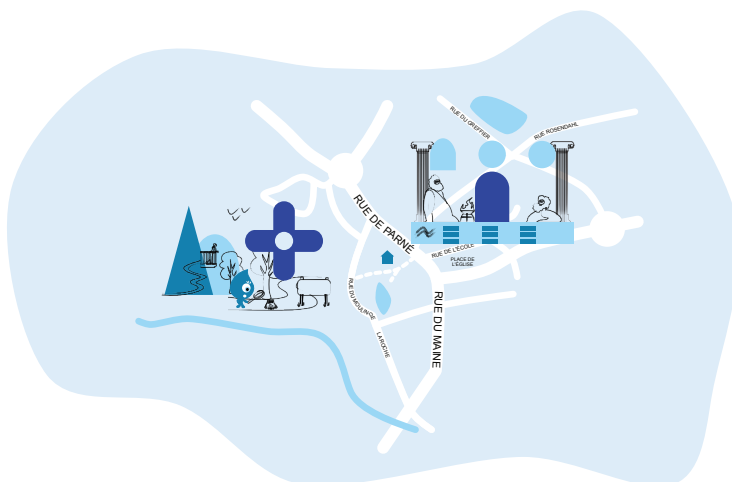


Le site

Pour vous accompagner lors de votre visite d'Entrammes, **nous vous présentons, Aquilius**. Représentant une goutte d'eau, Aquilius connaît Entrammes comme sa poche.



Vous pourrez suivre Aquilius à travers un parcours interactif et ludique sur la commune **divisée en deux sites : les Thermes gallo-romains, et l'ancienne carrière** se trouvant à 5 minutes à pied l'un de l'autre. La visite de ces lieux est majoritairement en **extérieur**, il vous faudra donc prévoir des vêtements adaptés.

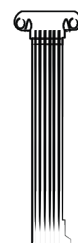
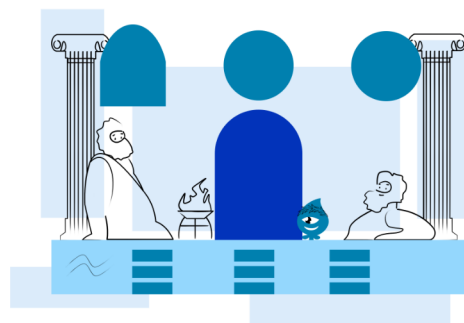


LES VISITES

Visite des Thermes



Offrez à vos élèves une véritable plongée dans le monde gallo-romain à travers une visite spécialement conçue pour les groupes scolaires. Situés à Entrammes, les thermes gallo-romains figurent parmi les vestiges antiques les mieux conservés de la région. Grâce à un parcours adapté, les enfants découvrent l'histoire de manière vivante et accessible !



🕒 1h

👥 30 élèves

💶 Gratuit

Une découverte ludique et pédagogique :

Pour rendre cette visite captivante, nous avons repensé le parcours en intégrant :

- **Un jeu de questions-réponses**, pour stimuler la curiosité et encourager l'observation.
- **Un carnet de route**, remis à chaque élève (ou par binôme). Ce carnet contient une quinzaine de questions sous des formes variées : jeux, quiz, devinettes... Les réponses sont à découvrir tout au long du parcours, en écoutant les explications du guide ou en repérant les indices visuels laissés par Aquilius, la mascotte des thermes.

Les contenus sont formulés sans termes techniques, avec un langage clair et simple, pour s'adapter aux différents âges.

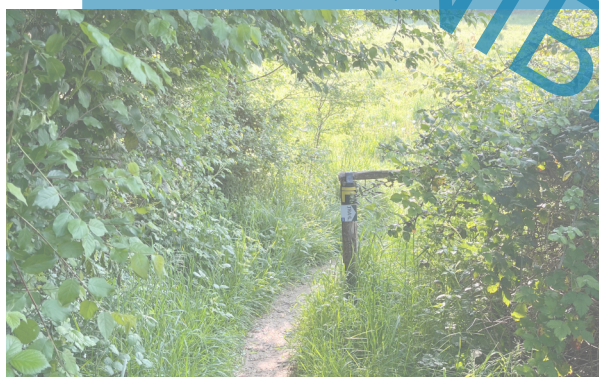


LES VISITES

Visite de l'ancienne carrière



Partez à la découverte de la nature de la carrière d'Entrammes. Cette visite invite les élèves à explorer la diversité de la faune et de la flore locales à travers un parcours pédestre entre terre et rivière.



🕒 1h30

👥 30 élèves

💶 Gratuit

À savoir :

Le site vous propose également plusieurs ateliers pédagogiques en lien avec le passé d'Entrammes.

Vous pouvez organiser une visite d'une demi-journée ou d'une journée complète, et définir les activités selon vos objectifs pédagogiques.

N'hésitez pas à nous contacter pour une aide sur mesure dans la création de votre programme de visite.

Programme type :

9h30 : arrivée

9h30 - 10h30 : visite des Thermes

10h30 - 11h : Pause

11h - 12h : activité pédagogique

12h - 13h30 : repas dans le jardin des Thermes ou salle des fêtes

13h30 - 15h30 : visite ludique de l'ancienne carrière

Archéologue en herbe

Deviens un archéologue comme les jeunes de 1992 à Entrammes ! Lors de cet atelier, les enfants découvriront les étapes fascinantes d'une fouille archéologique et apprendront les secrets sur les fouilles d'Entrammes.

Objectifs :

- Introduire les enfants à la science de l'archéologie et aux techniques de fouille.
- Développer leurs compétences d'analyse et de classification.
- Stimuler l'intérêt pour l'histoire et les civilisations anciennes.

Description :

L'activité commence par une introduction à l'archéologie et aux outils utilisés lors des fouilles. Les enfants simulent ensuite une véritable fouille archéologique en manipulant des outils comme la pelle et le pinceau pour découvrir des objets enfouis. Ils apprennent à interpréter leurs découvertes et les classent en suivant les méthodes de classification des archéologues. Enfin, ils mettent à l'épreuve leurs compétences en reconstituant une poterie cassée, découvrant ainsi les défis de cette discipline fascinante.



CP - CM2



1h



Extérieur



20 élèves



Gratuit

Marchands gallo-romains

Entrez dans le monde fascinant des marchands de l'Antiquité ! Les enfants découvriront comment décrypter les monnaies antiques et comprendront les techniques de fabrication grâce à la création de leur propre pièce de monnaie en argile.

Objectifs :

- Introduire les enfants à l'histoire de la monnaie et à son rôle dans la société gallo-romaine.
- Stimuler leur créativité et leur habileté manuelle à travers l'artisanat.
- Faire comprendre l'importance des échanges commerciaux dans l'Antiquité.

Description :

L'atelier débute par une présentation interactive des différentes pièces de monnaie utilisées durant l'Antiquité, avec des explications sur leurs symboles, matériaux et procédés de fabrication. Les enfants apprendront à analyser les inscriptions et les images sur les pièces pour en comprendre la signification. Ensuite, chaque enfant recevra de l'argile et des outils pour créer sa propre pièce de monnaie.



CP - CM2



1h



Intérieur



20 élèves



Gratuit

BD : Écris l'Histoire !

Plongeons dans l'univers passionnant des bandes dessinées pour explorer le mode de vie romain ! À travers l'analyse d'une BD sur les thermes gallo-romains, réalisée en 1992 par un enfant d'Entrammes, les élèves découvriront comment l'histoire peut être racontée à travers l'art. Puis ils raconteront leur propre histoire, en réalisant une BD sur la vie quotidienne romaine.

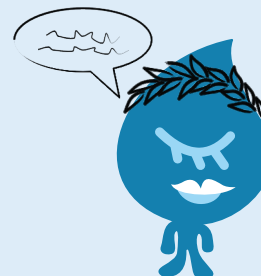
Objectifs :

- Introduire les élèves à l'art de la bande dessinée et à ses techniques narratives.
- Favoriser la créativité et l'expression artistique des enfants.
- Enrichir leur compréhension du mode de vie romain à travers un projet ludique et éducatif.

Description :

L'activité débute par une présentation de la BD réalisée en 1992, suivie d'une discussion interactive sur ses thèmes et ses illustrations.

Ensuite en solo ou en binôme, ils seront guidés pour concevoir leur propre BD : choix des personnages, rédaction des dialogues et création des illustrations. Pour les aider, des extraits d'Astérix et Obélix seront utilisés comme référence et source d'inspiration.



CM1 - CM2



1h



Intérieur



20 élèves



Gratuit

Amphores : Découverte et Création

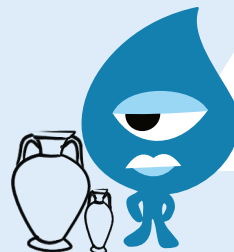
L'amphore est l'un des conteneurs les plus emblématiques de l'Antiquité, utilisé pour transporter divers produits tels que l'huile d'olive, la saumure et, surtout, le vin. Après la visite des thermes gallo-romains, les enfants découvriront la diversité des types d'amphores et de leurs origines géographiques, tout en s'initiant à la poterie en créant chacun leur propre amphore miniature en argile.

Objectifs :

- Faire découvrir aux enfants l'importance des amphores dans l'économie et la vie quotidienne de l'Antiquité.
- Développer leur habileté manuelle et leur créativité à travers la poterie.
- Renforcer leur compréhension de l'histoire et de la culture antiques.

Description :

L'activité commence par une introduction interactive sur les amphores : leur utilité, leurs formes variées, et les régions où elles étaient utilisées. Après cette introduction, chaque enfant recevra un morceau d'argile et des outils de modelage pour créer sa propre amphore.



CP - CM2



1h



Intérieur



20 élèves



Gratuit

INFOS PRATIQUES

Dates d'ouverture 2024 - 2025

Septembre	Octobre	Novembre	Décembre	Janvier	Février
Mars	Avril	Mai	Juin	Juillet	Août

- Ouvert tous les lundis, mardis, jeudis, et vendredis
- Fermé

Conditions de réservation

Pour toutes demandes de réservation veuillez nous contacter par téléphone ou par mail. En indiquant vos coordonnées, votre effectif, ainsi que votre jour et vos horaires d'arrivée.

La réservation s'effectue minimum un mois à l'avance, sous réserve de disponibilité. Pour valider votre réservation, il suffit de nous retourner le devis proposé par mail signé.

Pour toute annulation, merci de nous prévenir 48h à l'avance.

Salle d'activité

Salle Brielle d'une capacité de 30 personnes à proximité des Thermes



Rappel Tarifs :

Visite des Thermes : gratuit

Visite de l'ancienne carrière : gratuit

Accompagnateur (1 pour 10 enfants) : gratuit

Accompagnateurs supplémentaires : gratuit

Les tarifs présents sur ce document concernent l'année scolaire 2024-2025



Parking car :

28 rue Moulin de la Roche.

Possibilité de déposer les enfants sur la place de l'église.



ENTRAMMES

THERMES ET HÉRITAGES

Pour plus d'informations :



02 43 98 00 25



communication@mairie-entrammes.fr



patrimoine-entrammes.fr

Site des Thermes gallo-romain :

Pl. de l'Église,

53260 Entrammes

