

ATELIER ENLUMINURE

Durée : 2h30 (CE2, Cycle 3 + 5^e)

Hors les murs

Anne SANDRÉ de l'association La Mesnie des Turlupins et Guillaume NICOLAÏ des Archives départementales viennent animer gratuitement l'atelier dans votre établissement.

> Déroulé de l'atelier :

1 | **Diaporama** (présentation des enluminures) : 30 min en classe entière.

Séparation de la classe en 2 groupes

2 | **Atelier / Jeu [Mission(s) A.D.66]** |
Durée : 2 x 1h en alternance.

Groupe 1 : atelier enluminure animé par Anne. Les élèves appliquent couleurs et feuille dorée sur une lettrine correspondant à la première lettre de leur prénom.

Groupe 2 : Présentation des Archives départementales + jeu des Archives départementales* animé par Guillaume.

*Le jeu **[Mission(s) A.D.66]** permet de faire découvrir aux élèves le monde des archives, le métier d'archiviste et de les sensibiliser à la conservation du patrimoine archivistique à ses intérêts et ses contraintes. Il s'agit d'un jeu qui en mêle plusieurs autres : jeux de l'oie, du mime, du pendu, le Pictionary et le Trivial Pursuit.



LES BESOINS

2 séances dans la même journée (une classe le matin et une autre classe l'après-midi) dans le même établissement scolaire.

Cet atelier ne peut être organisé que le vendredi en semaine paire.

Durée totale : 2h30 + 30 minutes d'installation.

Salle atelier :

> 30 places assises pour le diaporama de présentation dont une quinzaine de tables qui serviront à l'atelier.

> 1 TBI ou vidéo-projecteur + écran

Salle de jeu :

> 1 table + 15 chaises (1/2 classe)

> 1 tableau ou 1 paper-board

> 1 adulte pour arbitrer le jeu



ATELIER HÉRALDIQUE

Cycle 3 + 5^e

Hors les murs



Guillaume NICOLAÏ des Archives départementales vient animer gratuitement l'atelier dans votre classe.

> Déroulé de l'atelier :

1 | **Diaporama** (présentation des Archives départementales + présentation des règles du blason) : 30 min en classe entière.

Séparation de la classe en 2 groupes

2 | Atelier + **Jeu Mission(s) A.D.66** |

Durée : 2 x 1h en alternance.

Groupe 1 : Chaque élève créé ses propres armoiries suivant les règles du blason.

Groupe 2 : Jeu Mission(s) A.D.66*

*Le jeu Mission(s) A.D. 66 permet de faire découvrir aux élèves le monde des archives, le métier d'archiviste et de les sensibiliser à la conservation du patrimoine archivistique à ses intérêts et ses contraintes. Il s'agit d'un jeu qui en mêle plusieurs autres : jeux de l'oie, du mime, du pendu, le Pictionary et le Trivial Pursuit.

LES BESOINS

Durée totale : 2h30 + 30 minutes d'installation.

Salle atelier :

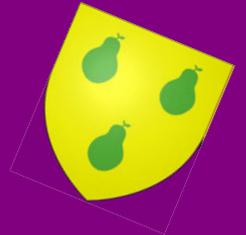
- > 30 places assises pour le diaporama de présentation dont une quinzaine de tables qui serviront à l'atelier.
- > 1 TBI ou vidéo-projecteur + écran

Salle de jeu :

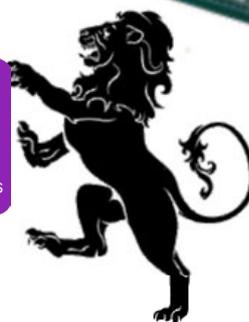
- > 1 table + 15 chaises (1/2 classe)
- > 1 tableau ou 1 paper-board
- > 1 adulte pour arbitrer le jeu

> LES BESOINS (non fournis) :

Colle, ciseaux. Stylo et crayons de couleur pour compléter le dossier pédagogique



service éducatif
des archives départementales des Pyrénées-Orientales



ATELIER LES SUPPORTS DE L'ECRIT

Durée : 2h (CP)

Hors les murs

Pour organiser cet atelier dans votre classe, une formation de 2h en webinaire est nécessaire.

Claire CHAUD et Guillaume NICOLAÏ des Archives départementales viennent animer gratuitement l'atelier dans votre classe.

> Déroulé de l'atelier :

1 | **Diaporama** (présentation des Archives départementales) : 20 min en classe entière.

Séparation de la classe en 2 ou 3 groupes

2 | **Découverte des supports de l'écrit**, en 2 ou 3 groupes, coanimée avec l'enseignant : présentation des supports et des outils scripteurs : papier, parchemin, papyrus, cire, plume, stylet, craie... : 30 min

3 | **Ateliers argile et enluminure** (animés par Claire et Guillaume) Durée : 2 x 30 min en alternance.



LES BESOINS

15 minutes d'installation

1 classe suffisamment spacieuse (ou 2 classes) pour occuper 2 groupes d'élèves sur 2 activités distinctes

1 vidéo projecteur ou équivalent

1 point d'eau à proximité pour laver le matériel

1 enseignant pour animer la séance sur la découverte des supports de l'écrit.



ATELIER RELIURE

Durée : 2h30 (Cycles 2 et 3 + 5^e)

Hors les murs



Valérie VAN HANDENHOVE artisan relieur doreur et Guillaume NICOLAÏ des Archives départementales viennent animer gratuitement l'atelier dans votre établissement.

> Déroulé de l'atelier :

1 | **Diaporama** (présentation du travail de relieur) : 30 min en classe entière.

Séparation de la classe en 2 groupes

2 | **Atelier + Jeu des Archives départementales** | Durée : 2 x 1h en alternance.

Groupe 1 : atelier reliure animé par Valérie.

Groupe 2 : jeu des Archives départementales* animé par Guillaume.

*Le jeu des Archives départementales permet de faire découvrir aux élèves le monde des archives, le métier d'archiviste et de les sensibiliser à la conservation du patrimoine archivistique à ses intérêts et ses contraintes. Il s'agit d'un jeu qui en mêle plusieurs autres : jeux de l'oie, du mime, du pendu, le Pictionary et le Trivial Pursuit.

LES BESOINS

20 minutes d'installation

1 classe suffisamment spacieuse (ou 2 classes) pour occuper 2 groupes d'élèves sur 2 activités distinctes

1 vidéo projecteur ou équivalent

1 point d'eau à proximité

1 tableau ou un paper-board pour le jeu



ATELIER SIGILLOGRAPHIE

Durée : 2h30 (CE2, Cycle 3 + 5^e)

Hors les murs

Guillaume NICOLAÏ des Archives départementales vient animer gratuitement l'atelier dans votre établissement.

> Déroulé de l'atelier :

1 | **Diaporama** (présentation des Archives départementales puis des sceaux, leurs origines, leurs formes, leurs usages...) : 30 min en classe entière.

Séparation de la classe en 2 groupes

2 | **Atelier + Jeu Mission(s) A.D.66** | Durée : 2 x 1h en alternance.

Groupe 1 : Peinture et patine d'un sceau en plâtre + calligraphie diplôme à sceller à la cire.

Groupe 2 : Jeu des Archives départementales* ou travail sur le dossier pédagogique.

*Le jeu **Mission(s) A.D. 66** permet de faire découvrir aux élèves le monde des archives, le métier d'archiviste et de les sensibiliser à la conservation du patrimoine archivistique à ses intérêts et ses contraintes. Il s'agit d'un jeu qui en mêle plusieurs autres : jeux de l'oie, du mime, du pendu, le Pictionary et le Trivial Pursuit.



LES BESOINS

Durée totale : 2h30 + 30 minutes d'installation.

Salle atelier sigillographie :

- > 30 places assises pour le diaporama de présentation dont une quinzaine de tables qui serviront à l'atelier.
- > 1 TBI ou vidéo-projecteur + écran

Salle de jeu :

- > 1 table + 15 chaises (1/2 classe)
- > 1 tableau ou 1 paper-board
- > 1 adulte pour arbitrer le jeu



JEU DES [MISSION(S) A.D.66]

Durée : 1h (Cycle 3 + collège)



Privé de la visite des Archives départementales pendant les travaux, le service éducatif a créé le jeu

[Mission(s) A.D.66] .

Cette activité ludique permet de faire découvrir aux élèves le monde des archives, le métier d'archiviste et de les sensibiliser à la conservation du patrimoine archivistique à ses intérêts et ses contraintes. Il s'agit d'un jeu qui en mêle plusieurs autres : les jeux de l'oie, du mime, du pendu, le Pictionary et le Trivial Pursuit.

But du jeu :

Jeu 1 : arriver le premier à la case ARRIVÉE en faisant deviner des mots par des défis.

Jeu 2 (collège) : placer les jetons aux bons endroits sur le plan au centre du plateau.

LES BESOINS

1 tableau ou un paper-board

1 enseignant pour arbitrer



service éducatif

des archives départementales des Pyrénées-Orientales

