



Arkéos
Musée-Parc
archéologique

FICHE TECHNIQUE de l'animation « Sciences collège Nord »

« BÂTISSEUR D'UN JOUR »

THEME : ATELIER D'ARCHITECTURE MÉDIÉVALE

OBJECTIFS : Identifier les matériaux utilisés dans la construction d'un édifice médiéval et leurs propriétés.
Expérimenter les techniques de construction des bâtiments de l'époque.

- **Contact des personnes référentes :**

Information > Justine FABRIZI – jfabrizi@douaisis-agglo.com ; Julien DHAZE – jdhaze@douaisis-agglo.com
Réservation > Amélie LEGRAND – reservations.equipementsculturels@douaisis-agglo.com
Tél. : 03.27.71.18.00

- **Durée totale de l'animation :** format 1h ou 2h
- **Jauge maxi d'élèves par groupe :** 30 élèves
- **En cas de projet avec deux classes :** prévoir 2 séances
- **Nombre d'accompagnateurs requis :** 1 par groupe
- **Lieu :** Arkéos, en extérieur non abrité. Attention, salissant !

DESCRIPTIF DE L'ANIMATION (DEROULEMENT) :

Introduction :

Il y a environ 7 300 ans, dans le nord de la France, les premiers agriculteurs commencent à bâtir de grandes maisons de bois. Depuis, on n'a cessé de construire fermes, enclos à bestiaux, fortifications, villes et villages. En s'appuyant sur les restitutions présentées dans le parc archéologique, l'atelier évoque les matériaux utilisés dans la construction au Moyen Âge, leur origine et leurs propriétés.

Ateliers :

Accompagnés par 2 médiateurs et selon la durée de l'activité, les élèves expérimentent le savoir-faire des bâtisseurs de l'An mil : pose de clayonnage et de torchis, réalisation d'une toiture en chaume ou en tavaillons (tuiles de bois).

Restitution :

Reprise des ateliers avec mise en commun des expériences.

REMARQUES :

Cette activité peut être prolongée par une visite du parc archéologique et l'atelier « Casse-tête chez les bâtisseurs » sur les principes de l'architecture médiévale.