

À CHASSENON
ENTRE ANGOULÊME
ET LIMOGES



CASSINOMAGUS

ENSEMBLE MONUMENTAL
GALLO-ROMAIN

NOUVEAU - MINI-FERME

- 9 ESPÈCES -
- 10 000 M² DÉDIÉS -



OFFRE
GROUPES
ENFANTS
2023

CHARENTE
LE DÉPARTEMENT

VESTIGES - LABYRINTHE - JARDINS - ESCAPE GAME

WWW.CASSINOMAGUS.FR

Photos : © B. Rouault, Despeignesphotos - Mise en page : Ellice Canal www.canal.fr - Photos non contractuelles

Un parc archéologique de plus de 15 ha à découvrir !

SOMMAIRE

1. Histoire

2. Visites guidées

Visite guidée des thermes



Visite guidée en réalité virtuelle



Visite costumée

3. Les *Fabricae* de Cassinomagus

Facilis

Archeologia



Architectura

Corpore sano

Ludus

Ma première tessella

Natura

Scriptura

Primus

Lumen

Tessella

Thesaurus

4. Le Parcours des Dieux

5. Informations pratiques

Contact

Horaires

Tarifs

Conditions de réservation

Conditions d'accueil

1. Histoire

Après 51 av. J.-C., toute la Gaule est romaine. Une civilisation unique apparaît : les Gallo-romains. Cette civilisation est issue de l'assimilation par les Gaulois des modes de vie et de pensée romains tout en conservant de nombreuses traditions.

Cassinomagus, agglomération secondaire, se situe sur l'un des axes majeurs de communication de la Gaule romaine : la *via Agrippa* qui relie *Lugdunum* (Lyon) à *Mediolanum Santonum* (Saintes). Son nom viendrait du gaulois : *cassano* « chêne » et *mago* « marché », littéralement le « marché aux chênes ».

À la fin du 1^{er} siècle apr. J.-C., en marge de l'agglomération, sont construits des édifices publics aux superficies imposantes : un sanctuaire, un édifice de spectacles, un aqueduc et des thermes. Ce dernier monument est aujourd'hui l'édifice le mieux connu et le mieux conservé.

Les thermes de *Cassinomagus* constituent un témoin exceptionnel du mode de vie à la romaine. Nous sommes en présence de thermes de 12 500 m², dont le plan symétrique est directement hérité des thermes impériaux de Rome. Ils conservent leurs trois niveaux originels grâce à leur état de conservation exceptionnel :

- Les soubassements avec 25 salles voûtées (dont 3 sont accessibles à la visite).
- Le niveau de service qui était utilisé par les employés des thermes pour allumer et alimenter les 11 fours qui chauffaient les salles et l'eau des bassins.
- Le niveau des baigneurs avec 13 salles permettant de pratiquer le sport, la baignade et les soins du corps.

Un dossier complet sur l'histoire du site de Cassinomagus est à votre disposition, n'hésitez pas à nous le demander.



2. Visites guidées

Visite guidée des thermes



A partir de 3 ans



1h - 1h15



30 enfants max

La « **visite aux bains** » est une **visite guidée** des thermes de *Cassinomagus*, figurant parmi les monuments antiques les mieux conservés de France.

Plongez au cœur de la vie quotidienne gallo-romaine en découvrant **les thermes, leur utilisation et la grande importance de l'hygiène, de l'activité physique et des loisirs à cette époque !**

Cette visite est l'occasion de présenter aux enfants un exemple concret de vestiges gallo-romains qui illustre parfaitement la période gallo-romaine, la vie quotidienne des Gallo-romains, l'architecture gallo-romaine, l'utilisation des thermes par les Gallo-romains et l'archéologie. La visite aborde des thématiques plus générales telles que l'Histoire, la géographie, l'histoire de l'art, le français (littérature, latin) et les sciences de la Vie et de la Terre.

La visite s'adresse à tous les niveaux, les explications étant adaptées aux âges des enfants. Les plus petits pourront être déguisés pour faire la visite qui sera illustrée d'images. Pour les plus grands, la visite peut insister sur des notions archéologiques ou scientifiques.

Pour une visite libre des thermes, nous pouvons vous fournir **un questionnaire de visite** à remplir avec vos élèves (pour les groupes scolaires) et **un livret de jeux** pour chaque enfant (pour les centres de loisirs).





Visite guidée en réalité virtuelle



A partir de 11 ans



1h - 1h15



20 enfants max

Le sanctuaire de Cassinomagus fait partie des sanctuaires les plus vastes de la Gaule romaine. Malheureusement, les vestiges sont aujourd'hui recouverts pour leur protection. Grâce à des **casques autonomes de réalité virtuelle**, les enfants sont propulsés il y a 2000 ans et peuvent admirer le grand temple de 30 mètres de hauteur. Plusieurs scènes présentent la construction du temple, le bois sacré, l'apogée du temple et même la *cella* intérieure. D'autres surprises attendent les enfants.

Cette visite est l'occasion d'aborder des thèmes comme la construction gallo-romaine, la religion chez les Gaulois, Romains et de fait Gallo-romains, l'Histoire, la mythologie, l'architecture et l'histoire de l'art.

Cette visite peut être proposée à des groupes de 20 enfants maximum. **Les dix casques sont confiés à des binômes** qui devront partager le casque et remplir en équipe un petit livret de questions. Les casques ne sont pas adaptés aux enfants de moins de 11 ans. Le discours est adapté à l'âge des enfants.





Visite costumée



A partir de 3 ans



45 min - 1h



30 enfants max

Suivez un(e) Gallo-romain(e) à la découverte des thermes. Votre guide atypique vous explique pas à pas comment les Gallo-romains utilisent les thermes, pour se laver, faire du sport ou encore comment ils adorent rester des heures à discuter dans les bains chauds. De plaisanteries en anecdotes, cette visite originale permet, tout en s'amusant, d'en apprendre plus sur les thermes romains.

Cette visite présente l'utilisation des thermes à l'époque gallo-romaine de manière ludique et pédagogique. **Un vrai bain de culture !**

Cette visite est particulièrement adaptée aux petits.



3. Les « Fabricae »

Les ateliers sont complémentaires à la visite guidée et permettent d'approfondir les connaissances.

 **Facilis**

 **Archeologia**



A partir de 5 ans



1h30



28 enfants max

Qu'est-ce que l'archéologie ? Que fait un archéozoologue ou un céramologue ? A-t-on le droit de fouiller dans son jardin ? Quels sont les outils que l'archéologue utilise ? Cet atelier permettra de répondre à toutes ces questions.

Truelle et pinceau à la main, les **apprentis archéologues fouillent**, par groupe de 28 enfants maximum, **une reconstitution de chantier archéologique** et mettent au jour des témoignages d'occupations humaines passées.

Des tuiles, des céramiques, des dés ou encore un mur sont autant de vestiges qu'il faudra faire parler pour comprendre qui a vécu ici, à quelle époque et à quoi ont pu servir ces objets.

Grâce au livret donné et à la fouille archéologique, les élèves découvrent les missions, les outils et le rôle des archéologues. Ils repartent avec leur diplôme d'archéologue en herbe. Cet **atelier se décline en plusieurs niveaux** (de la maternelle jusqu'au lycée) grâce aux différents livrets et aux explications adaptées.





Architectura



A partir de 11 ans



1h30



28 enfants max

Ce nouvel atelier propose aux enfants d'en apprendre plus sur l'**architecture et la construction romaine et gallo-romaine**. Un atelier pour partir sur les traces des architectes et maçons romains.

A travers l'exemple des temples, des **techniques et des savoir-faire** en construction de cette époque, les élèves appréhendent la complexité de l'architecture gallo-romaine.

Grâce à des reproductions d'**outils topographiques**, les enfants pourront revêtir le manteau d'arpenteur romain en testant une groma.

Un mur gallo-romain restitué leur permet de mieux comprendre les techniques de construction.

Les engins de levage, échafaudages, ordres architecturaux, éléments d'un temple sont également abordés pour que **l'architecture n'ait plus de secret pour eux**.

Tous terminent en **construisant leur propre maquette d'un temple** typique de l'architecture gallo-romaine, avec laquelle ils repartent.

Ce nouvel atelier est un parfait complément à la visite en réalité virtuelle.





Corpore sano



A partir de 4 ans



1h



28 enfants max

Les thermes sont un vrai symbole de l'art de vivre à la romaine : **Mens sana in corpore sano**, un esprit sain dans un corps sain.

Grâce à l'explication de l'importance des soins du corps pour les Romains et à la présentation des objets du quotidien des thermes dans l'*unctorium* reconstitué en grandeur nature, **les enfants partent sur les traces de leurs ancêtres et leurs visions de l'hygiène et du corps.**

Sentir les parfums de l'époque, toucher les objets restitués et créer sa propre eau de lavande rendent cet **atelier immersif et interactif.**

L'atelier se poursuit dans le jardin par la **création d'une eau de lavande** (très utilisée par les Romains pour purifier et préparer l'eau des bains) 100% naturelle, avec laquelle les enfants repartiront.



Ludus



A partir de 4 ans



1h



28 enfants max

À quoi jouaient les Gallo-romains ? Que veut dire quitter ses noix ?

Venez découvrir des **reconstitutions de jeux antiques** auxquels les enfants vont pouvoir s'initier autour d'un challenge. Le vainqueur aura droit à son diplôme de maître du jeu !

Puis, il est proposé à tous de **créer un jeu qui sera emporté par les enfants**. Les plus de 6 ans créent **une bourse contenant le jeu de la marelle** (sur une pièce en tissu à l'aide de patrons et de marqueurs), alors que les plus petits créent un **puzzle d'Archimède** (coloriage et découpage).





Ma première tessella



A partir de 3 ans



45min



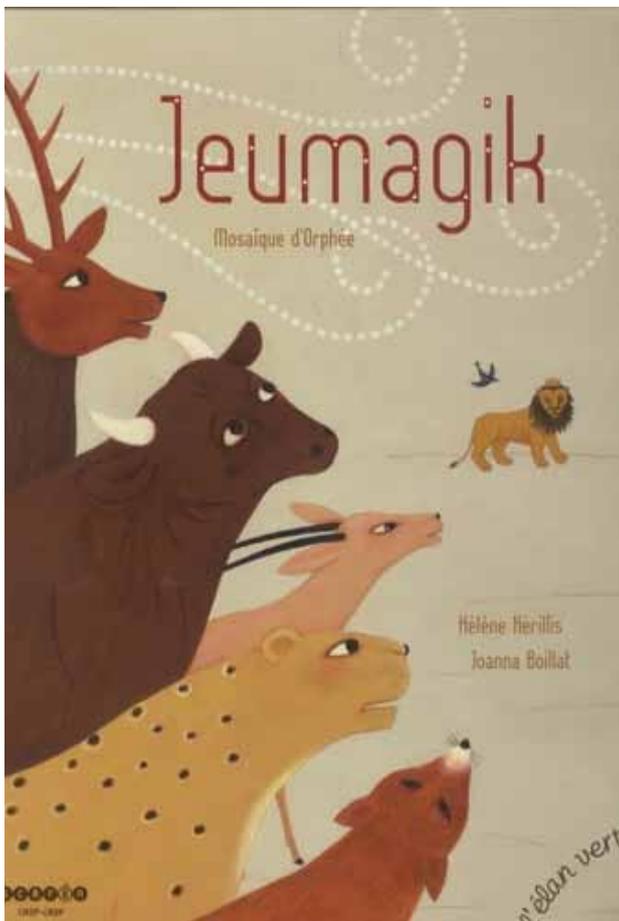
28 enfants max

La mosaïque est certainement l'**art décoratif le plus célèbre de l'Antiquité romaine**, dont les archéologues retrouvent des traces aussi bien dans les maisons, les temples que dans les thermes.

Cet atelier est une déclinaison de l'atelier *tessella* pour grands. **Spécialement conçu pour les tout-petits** dès 3 ans, où les tesselles sont remplacées par des gommettes autocollantes pour recréer une mosaïque à leur niveau.

Les explications et les différents exemples de mosaïques sont présentés grâce à la lecture de l'**histoire Jeumagik, la mosaïque d'Orphée**. Les enfants **décorent leur propre animal** tiré de l'histoire avec les gommettes.

Un atelier pour apprendre tout en douceur.





A partir de 6 ans



1h30



30 enfants max

Dans le jardin de Pline l'Ancien (grand naturaliste et philosophe romain) de *Cassinomagus*, les élèves découvrent l'art des jardins, les potagers romains et l'utilisation des plantes à cette époque.

Une planche du naturaliste (herbier) est constituée autour de six plantes différentes chacune étant présentée pour son utilisation particulière (plante alimentaire, médicinale...). Un livret permet aux élèves de noter leurs observations.

Suite à la réalisation de l'herbier, **les élèves se laissent guider par leurs sens et retrouvent ces six plantes grâce à des jeux d'odeur, de toucher et de goût.**

Notre jardin est un espace respectueux de l'environnement (zéro phyto, fauchage tardif et compostage). Cet engagement est présenté aux élèves pour les sensibiliser à cette thématique.





A partir de 9 ans



1h30



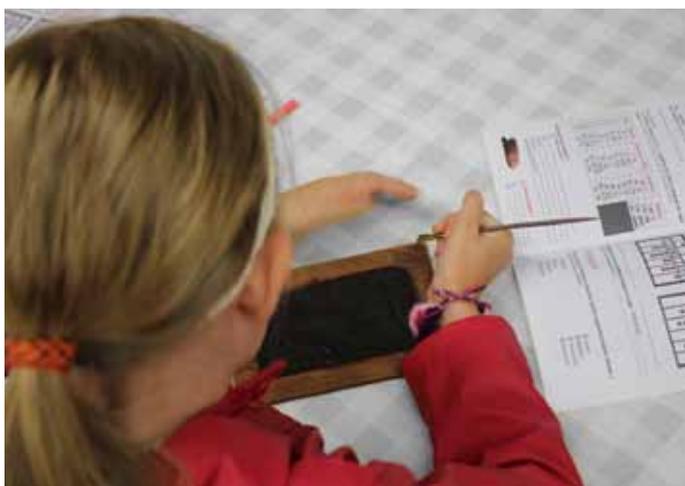
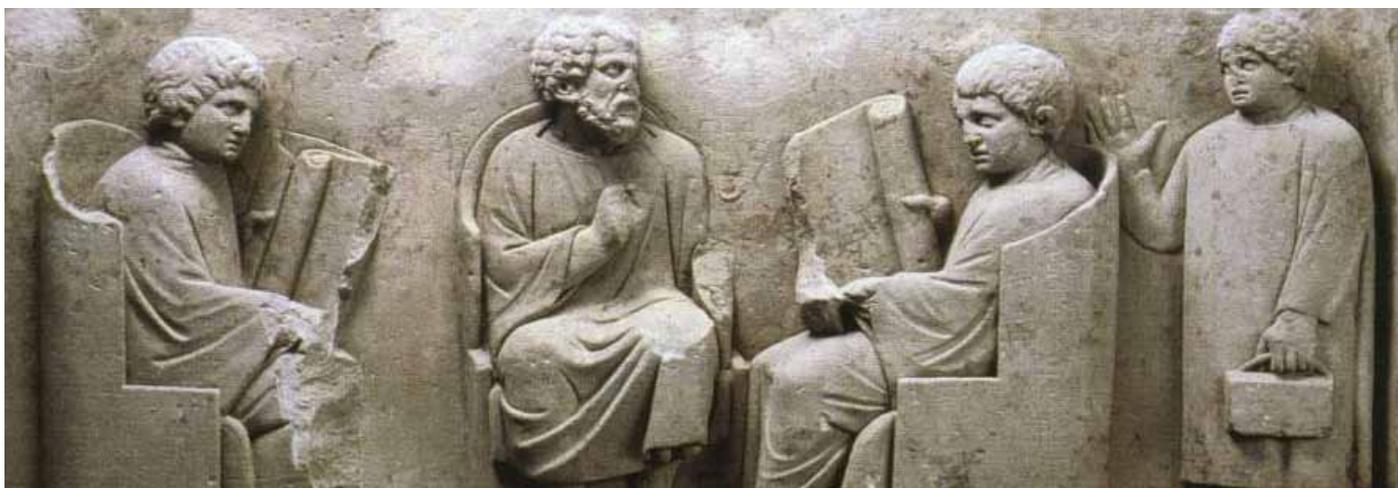
30 enfants max

Est-ce que les enfants gallo-romains allaient à l'école ? Les filles et les garçons ?
Savaient-ils compter ?

Pour répondre à ces questions, l'apparition de l'écriture, son importance pour l'Histoire, les écoles gallo-romaines et la manière de compter et d'écrire sont présentées en introduction.

A l'aide du livret distribué, ils se mettent dans la peau des enfants gallo-romains et **effectuent des calculs simples** grâce à l'abaque.

Ils **s'initient à l'écriture** sur des tablettes en cire et finissent l'atelier par la **création de leur propre volumen** écrit au calame avec lequel ils repartent.



 **Primus**

 **Lumen**



A partir de 6 ans



2h



28 enfants max

La lampe à huile est un vestige abondant et intéressant pour les archéologues qui en dit long sur les usages, rites funéraires ou encore sur la religion. Une présentation est proposée aux élèves pour replacer dans le contexte gallo-romain, l'utilisation et la fabrication d'une lampe à huile.

Grâce à des moules et des techniques semblables à ceux des potiers gallo-romains, **chacun fabrique, à la manière gallo-romaine, sa propre lampe à huile** avec laquelle il repartira. Deux motifs sont proposés : un gladiateur et une rosace.

Pour des raisons de temps de séchage, l'atelier se fait en deux parties entrecoupées par la présentation : moulage des lampes, présentation, puis démoulage et assemblage des lampes. **Ce long atelier demande de prévoir une plage horaire suffisante sur le site pour le réaliser dans de bonnes conditions.**

La lampe n'étant pas cuite, nous déconseillons de la faire fonctionner.





Tessella



A partir de 8 ans



2h



28 enfants max

La mosaïque est certainement l'art décoratif le plus célèbre de l'Antiquité romaine, dont les archéologues retrouvent des traces aussi bien dans les maisons, les temples que dans les thermes.

Nous proposons aux élèves d'en savoir plus sur cette technique si particulière à l'aide d'une présentation et de la mettre en pratique en **créant leur propre mosaïque**, en tesselles de terre cuite, qu'ils emporteront avec eux. **Ce long atelier demande de prévoir une plage horaire suffisante sur le site pour le réaliser dans de bonnes conditions.**



Thesaurus

 A partir de 5 ans

 1h - 2h*

 30 enfants max

Participez à notre **chasse au trésor** dans tout le parc et les thermes.

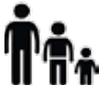
D'épreuves en épreuves, les équipes découvrent des indices qui les mèneront, chacune, à une **clé** leur permettant d'ouvrir tous ensemble le *thesaurus* : le **trésor** de Cassinomagus ! Bonne humeur garantie !

Une chasse spéciale tout-petits leur est dédiée.

*Suivant le nombre de participants et d'équipes, l'atelier peut durer plus longtemps.



4. Le Parcours des Dieux



De 6 à 12 ans



1h minimum



Pas de limite

Partez à l'aventure, lors d'une **quête ludique à la découverte de la mythologie** : défis, manipulations, énigmes à résoudre avec votre carnet de route... et accès au **labyrinthe** !

Le Parcours des dieux est une **suite d'énigmes (simples) à résoudre en libre accès** à l'heure et sur la durée de votre choix (il faut tout de même compter 1h minimum). Un carnet de route vous est donné pour accomplir votre mission et sauver la déesse de *Cassinomagus* !

Un **diplôme de héros/héroïne est offert à chaque participant** pour le courage dont ils ont fait preuve dans cette quête.



5. Informations pratiques

Contact

Parc archéologique Cassinomagus

Longeas 16150 Chassenon

05 45 89 32 21

www.cassinomagus.fr

Charlotte Chalard – responsable de la médiation
mediation@cassinomagus.fr ou contact@cassinomagus.fr

Horaires

Ouverture 2023 : du 1er avril au 12 novembre.

Possibilité de vous accueillir sur réservation durant toute cette période d'ouverture aux jours et heures de votre choix.

Tarifs 2023

L'offre est à composer selon vos besoins et vos envies. **Vous pouvez choisir une visite guidée seule ou avec un ou deux ateliers** (attention cette dernière formule demande **une journée complète à passer sur le site**, comptez 3h à 4h de prise en charge par les médiateurs(trices)).

Entrée seule : 3,50€ par enfant

Forfait visite guidée des thermes ou costumée : 30€ par enfant

Visite guidée en réalité virtuelle : 5€ par enfant

Atelier complémentaire :

Facilis : 4€ par enfant

Primus : 6€ par enfant

Le Parcours des dieux : 5€ par carnet (1 carnet pour des petits groupes de 10 enfants)

Un accompagnateur pour 10 enfants : gratuit

Les accompagnateurs supplémentaires seront facturés au prix d'un tarif réduit adulte soit 5,50€.

Conditions de réservation

La réservation s'effectue minimum une semaine à l'avance, sous réserve de disponibilité. Pour toute journée indisponible, nous vous ferons une contre-proposition.

Pour valider votre réservation, il suffit de nous retourner le devis proposé signé.

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

Aucun acompte n'est demandé, ni paiement anticipé.