

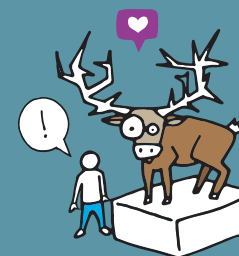
COLLÈGE
COLLÈGE
COLLÈGE

Aven d'Ornac
Grand Site de France

La Grotte & LA CITÉ DE LA PRÉHISTOIRE

GUIDE ENSEIGNANT 2025 - 2026

La Grotte & LA CITÉ DE LA PRÉHISTOIRE



GRAND SITE
DE FRANCE

🔦 Cathédrale souterraine

💠 Instantanés de vie préhistorique

🍃 Écrin de verdure

Pour les enseignants, l'archéologie est avant tout un questionnement, une démarche scientifique interdisciplinaire.

L'archéologue acquiert l'essentiel de sa documentation à travers des travaux de terrain, et une grande partie de son travail consiste à étudier des vestiges. Si lors du remontage et de l'étude de pièces archéologiques il utilise l'ensemble des nouvelles techniques scientifiques, il lui est aussi nécessaire d'interroger les sciences humaines pour esquisser des hypothèses concernant les usages et les cultures du passé.

La complexité d'une telle approche, à l'ère des certitudes affichées par le monde virtuel, nous incite à proposer aux classes de s'interroger dans les musées sur l'histoire de l'Humanité, des sciences ou encore des arts.

L'Aven d'Ornac, Grand Site de France, réunit la Grotte et la Cité de la Préhistoire.

La visite de la grotte vous permet de reconstituer les différentes étapes de sa formation. Le modelé des paysages est abordé à travers l'observation des formes des salles et des galeries ainsi que de ce qu'elles contiennent : blocs, stalagmites, stalactites...

La Cité de la Préhistoire vous propose un bond dans le Temps jusqu'à nos origines : elle met en scène l'environnement et le mode de vie des humains de la Préhistoire, du Paléolithique ancien au Premier âge du fer (-350 000 ans à -500 ans).



© B. Clarys

Ici, Histoire des arts et Histoire des sciences se côtoient pour raconter celle de l'humanité.

Vous pouvez nous contacter pour organiser votre projet pédagogique, que ce soit pour une sortie scolaire ou un projet sur l'année !



Philippe Barth
Responsable
du Service des Publics
p.barth@ornac.com



Le site de l'Aven d'Orgnac

- Page 3 - La Grotte et la Cité de la Préhistoire : présentation
- Page 4 - Grand Site de France
- Page 5 - Récapitulatif des activités par niveau scolaire
- Page 6 - Plan du site

L'offre scolaire

- Page 7 - Visites de la Cité
- Page 8 - Démonstrations
- Page 9 - Ateliers Gestes de la Préhistoire
- Page 11 - Ateliers archéo-logiques
- Page 13 - Visite de la Grotte
- Page 13 - Atelier géo-logique
- Page 15 - Randonnées thématiques

Informations pratiques

- Page 17 - Temps libre
- Page 19 - Suggestions de journées
- Page 20 - Séjours scolaires : Passerelles Patrimoines
- Page 21 - Tarifs et réservation
- Page 22 - Conditions de vente
- Page 23 - Comment venir ?

La Grotte

Voyage au centre de la Terre

Naturellement divisée en trois salles gigantesques mesurant jusqu'à 30 mètres de haut et 10 000 m² de surface, la partie touristique offre au regard la délicatesse d'un concrétionnement millénaire. La visite est un voyage à travers les ères géologiques en passant d'une forêt de piles d'assiettes à un buffet d'orgues, d'immenses draperies à de somptueuses colonnes, du cône d'éboulis aux palmiers géants dans une ambiance de fraîcheur et d'humidité constantes (11°C et un taux d'humidité avoisinant les 100%).

Le parcours aménagé offre une visite d'une heure et quart en toute sécurité, et les ascenseurs, permettent un retour à la surface sans effort.



Robert de Joly, inventeur de la grotte

La fouille archéologique du cône d'éboulis dans la grotte, effectuée par une équipe de la Cité de la Préhistoire, a fourni nombre d'informations quant à la datation et à l'ouverture de la cavité, mais aussi concernant la faune et la flore des époques passées. Riche d'études scientifiques menées notamment par les laboratoires Edytem et Géologie Environnement Conseil depuis plus de quinze ans, l'Aven d'Ornac est une référence mondiale en géomorphologie et paléoclimatologie.



LA CITÉ DE LA PRÉHISTOIRE

Les premiers habitants de l'Ardèche

Initiatrice de la rencontre entre visiteur moderne et homme préhistorique, la Cité de la Préhistoire présente 350 000 ans de Préhistoire et retrace l'épopée de l'Homme depuis le Paléolithique ancien jusqu'à l'âge du Fer.

Elle permet d'aborder le quotidien d'alors de manière interactive et ludique par des vidéos, ambiances sonores, illustrations murales, animaux naturalisés, maquettes... et offre une expérience immersive grâce aux stands de manipulation et tables tactiles multijoueurs.



Depuis 2005, La Cité de la Préhistoire est aussi Dépôt de fouilles, et conserve dans ses réserves les objets préhistoriques provenant de plus de 1500 sites de l'Ardèche et du nord du Gard. Ces collections sont numérisées, inventoriées, conditionnées et classées afin de favoriser leur étude.

La Cité de la Préhistoire accueille de nombreux étudiants et chercheurs et collabore à plusieurs projets collectifs de recherche avec des universités, l'INRAP, le CNRS, le Muséum national d'histoire naturelle...

AVEN D'ORGNAC

GRAND SITE DE FRANCE



Grand Site de France, c'est quoi ?

Les Grands Sites de France sont de vastes paysages parmi les plus beaux, célèbres et emblématiques de notre pays. Ils sont donc précieux, fragiles et protégés au nom de l'intérêt général. Ce label défend l'esprit des lieux propre à chaque site.

L'Aven d'Ornac est labellisé Grand Site de France depuis 2004 par le Ministère de l'Écologie et du développement durable pour sa gestion exemplaire. La Cité de la Préhistoire détient par ailleurs l'appellation Musée de France.

Récapitulatif des activités par niveau scolaire

Cycle 3
Comprendre
Expérimenter
S'exprimer

Cycle 4
Raisonnement
Questionner
Approfondir



Toutes les animations ont été élaborées avec le concours d'un professeur-relais.

Chaque activité est adaptée au niveau des enfants, ainsi qu'aux programmes de l'Éducation Nationale.

			Cycle 3	Cycle 4		
			6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e
Visite	Visite animée de la Cité de la Préhistoire	Mission Préhistoire p.7				
		Quand les objets racontent la Préhistoire p.7				
	Visite guidée de la Grotte	L'Aven d'Ornac, univers fantastique p.13				
Démonstration	Gestes de la Préhistoire	Secrets du feu p.8				
		Taille du silex p.8				
Atelier	Gestes de la Préhistoire	Parure p.9				
		Poterie néolithique p.9				
		Peinture rupestre p.10				
		Taille du silex p.10				
		Chasse p.10				
		Écriture cunéiforme p.10				
		Métallurgie p.10				
	Archéo-logiques	Fouille archéologique p.11				
		Archéo-labo p.11				
		Carpologie p.12				
		L'archéologue de A à Z p.12				
		Évolution humaine p.12				
	Géo-logique	Carte de Bob p.13				
Sorties nature	Randonnées thématiques	Baume de Ronze p.15				
		Secrets du bois de Ronze p.16				
		Dolmens des oeillantes p.16				

NOUVEAUTÉ !

La Grotte



La Cité de la Préhistoire



Aire d'ateliers pédagogiques



Salle hors-sac



Accueil

Entrée



Balades vers Baume de Ronze et sentier du Maubois



Aire de jeux et aire de pique-nique ombragée



Visites Actives de la Cité

À la découverte de nos ancêtres

En explorant le parcours de visite, la classe s'intéresse à la chronologie des temps préhistoriques et à l'évolution des modes de vie. Les visites actives invitent les élèves, accompagnés d'un animateur à aiguïser leur sens de l'observation et de l'interprétation en recherchant eux-mêmes les informations. Cette approche participative de l'espace muséal permet de comprendre 350 000 ans de Préhistoire, qui s'enrichissent au fil des découvertes archéologiques.



1 classe (max. 30 élèves)



Chaque visite active s'appuie sur un support conservé par les élèves.



Compétences travaillées

- ☒ Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
- ☒ Se repérer dans un musée
- ☒ Comprendre et s'exprimer à l'oral
- ☒ Transcrire, enrichir le lexique
- ☒ Coopérer et mutualiser



Au programme

- ☒ 6° : la longue histoire de l'Humanité



1. Mission préhistoire

6ème

5ème

Pour appréhender la vie de nos lointains ancêtres, les élèves en équipe se voient confier une mission : trouver un objet archéologique dans les vitrines grâce à une photo et un plan. Il leur faut ensuite répondre à deux questions concernant cet objet. L'animateur construit alors une visite guidée en faisant intervenir chaque équipe lorsque son objet se présente. Les maquettes et reconstitutions grandeur nature permettent aux élèves de replacer leur objet dans le quotidien des hommes préhistoriques.



1h15

2. Quand les objets racontent la Préhistoire

Tous niveaux

Pour comprendre la Préhistoire, les élèves se mettent dans la peau d'un chercheur. En équipes, ils reçoivent une réplique d'objet archéologique à retrouver dans l'exposition. Munis d'un carnet, ils doivent constituer un corpus d'informations sur leur objet et l'époque correspondante. Dans un second temps, les élèves présentent leur objet au reste de la classe, en le replaçant dans son contexte. L'animateur profite de cet échange pour compléter les informations recueillies par les groupes.



1h45



Démonstrations


La Préhistoire en pratique

Pour illustrer des chaînes opératoires techniques un peu complexes telles que la production de feu ou la taille d'outils en pierre, rien de mieux qu'une démonstration. Les pratiques artisanales inventées par nos ancêtres et essentielles à la vie quotidienne sont ainsi expliquées et testées devant les élèves.

 1 classe
(max. 30 élèves)  30 min

 Compétences travaillées

☒ Comprendre une démarche technologique

 Au programme

- ☒ Transformation de la matière et énergie
- ☒ Matériaux, comportement des objets et systèmes techniques
- ☒ Géométrie



Tous niveaux



1. Les Secrets du feu

Lors d'un échange avec les élèves, le groupe retrace l'histoire, l'importance et l'utilisation du feu à la Préhistoire. Puis l'animateur présente le matériel utilisé par nos ancêtres tout en expliquant son fonctionnement. Les élèves observent ainsi les deux méthodes préhistoriques de production du feu : par friction et par percussion.



Tous niveaux



2. La Taille du Silex


L'animateur présente les différents outils fabriqués pendant le Paléolithique et le Néolithique, ainsi que les méthodes de taille associées. Par percussion ou par pression, il fabrique un biface, un galet aménagé, un grattoir, un perçoir, etc. Il explique les règles de taille de base, et présente les différentes roches utilisées pour fabriquer des outils. Certains outils sont testés pour montrer leur fonctionnement.



Ateliers Gestes de la Préhistoire

Savoir-faire, preuves de l'ingéniosité de nos ancêtres

Immersion participative, les ateliers pratiques proposent d'expérimenter les actes de subsistance de nos ancêtres et les techniques utilisées pour produire des objets. Dans son discours, l'animateur invite l'élève à observer, déduire et raisonner. Il met en perspective la démarche expérimentale des préhistoriens qui permet aujourd'hui de retrouver des savoir-faire ancestraux. Les élèves s'initient ensuite à des techniques de complexité variable, devenant acteurs de leur apprentissage.

 1/2 classe
(max. 15 élèves)

 1h15



Compétences travaillées

- ☒ Expérimenter, produire, créer
- ☒ S'approprier des outils
- ☒ Comprendre et s'exprimer à l'oral
- ☒ Transcrire, enrichir le lexique
- ☒ Coopérer et mutualiser



Au programme

- ☒ Transformation de la matière et énergie
- ☒ Matériaux, comportement des objets et systèmes techniques
- ☒ Géométrie



Les ateliers se déroulent en extérieur ou en salle selon les conditions météorologiques.



Les enfants repartent avec leur production.

Tous niveaux



1. Parure

Objets d'apparat, reflets de préoccupations identitaires ?

Après avoir observé un échantillon de parures exposées au sein de la Cité de la Préhistoire, le groupe découvre le principe du façonnage par abrasion à l'aide d'un polissoir en grès naturel. Chaque élève choisit une forme et polit un morceau de roche tendre, la stéatite. Les perles polies sont ensuite percées au perçoir en silex. Des coquillages sont également troués en utilisant le principe d'abrasion sur les pierres en grès. L'activité se termine en attachant perles et coquillages sur une ficelle de lin pour réaliser son collier.



Tous niveaux



2. Poterie néolithique

De nouveaux objets de stockage

Après la présentation d'une série de poteries, l'animateur amène les élèves à réfléchir sur l'utilité de cette invention. Chacun façonne une boule puis un récipient, puis le décore en se servant d'outils conformes à ceux de cette époque : poinçons en os et coquillages. La classe repart avec ses réalisations en terre crue ou, s'il s'agit d'une classe découverte, cuites au feu de bois sur place. Pour les plus grands, la méthode du colombin sera développée lors de cet atelier.



3. Peinture rupestre

La pensée symbolique à travers l'expression artistique

En introduction, les élèves se familiarisent avec les thèmes de l'art pariétal paléolithique en Europe grâce aux explications de l'animateur, illustrant ses propos avec des clichés des grottes ornées de Lascaux, Chauvet-Pont d'Arc, Pech-Merle, etc. Le groupe apprend à produire sa peinture en broyant des pigments naturels et fabrique un pinceau à partir d'une brindille. Se mettant dans la peau des artistes préhistoriques, chaque élève dessine sur une plaque en pierre, s'inspirant des modèles présentés.



Tous niveaux



4. Taille du silex

Des techniques spécifiques pour produire des outils fonctionnels

L'animateur présente les différents outils fabriqués pendant la Préhistoire et les méthodes de taille associées. Quelles roches utilisait-on ? À quoi servaient ces outils ? Le groupe découvre notamment la technique pour détacher un éclat à partir d'un bloc préparé, le nucléus, et comment effectuer une retouche à l'aide de petits percuteurs durs (en pierre) ou tendres (en bois). Chaque élève façonne son propre éclat et réalise un outil destiné à trancher, racler, percer...

Tous niveaux



Sous réserve de disponibilité des matériaux.



5. Chasse

Apprentissage d'une technique de subsistance

À l'aide de répliques, l'animateur explique aux élèves l'évolution des armes de chasse au cours de la Préhistoire (épée, sagaie, arc, etc). Les élèves découvrent les animaux chassés durant la Préhistoire ainsi qu'une technique de chasse bien particulière : le tir de sagaie au propulseur. À tour de rôle, les élèves expérimentent le lancé de sagaie puis effectuent un parcours de tir en forêt sur des cibles animalières.



Tous niveaux



6. Écriture cunéiforme

Le basculement dans l'Histoire

L'invention de l'écriture marque la fin de la Préhistoire. Les élèves découvrent les premiers systèmes d'écritures dans le monde et plus particulièrement au Proche-Orient. Puis il s'initie à l'utilisation des pictogrammes et idéogrammes sumériens à l'aide de tampons. La fin de la séance est consacrée à la réalisation d'une tablette en argile sur laquelle les élèves écrivent au calame en utilisant l'écriture cunéiforme.

Tous niveaux



7. Métallurgie

Un tournant technologique

À l'aide des vitrines et d'une vidéo de l'espace muséal, l'animateur présente les métaux utilisés à la fin de la Préhistoire. Il décrit la chaîne opératoire, depuis l'extraction du minerai jusqu'à la finition des armes et outils. Les élèves produisent ensuite un objet en étain : de la préparation du four jusqu'à la coulée du métal fondu dans un moule.

Tous niveaux



Cet atelier dure 2h30 et peut s'effectuer en classe entière.

Ateliers Archéo-logiques

Investigations dans le passé

Les élèves partent à la découverte des archives du sol et des métiers de l'archéologie ; ils s'initient aux différentes facettes de ces professions par la fouille, l'étude du matériel, l'interprétation, la conservation des objets et des données archéologiques. Les enfants prennent conscience de l'importance du questionnement, de la recherche et de l'expérimentation pour reconstituer l'Histoire de l'Homme bien avant l'apparition de l'écriture.



Compétences travaillées

- ☒ Pratiquer une démarche scientifique :
 - formuler des questions
 - proposer des hypothèses
 - interpréter un résultat
 - formaliser sa recherche sous forme orale
- ☒ Utiliser des outils et mobiliser des méthodes
- ☒ Calculer, représenter, communiquer
- ☒ Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
- ☒ Coopérer et mutualiser
- ☒ Se situer dans l'espace-temps



Au programme

- ☒ Grandeur et mesure
- ☒ Espace et géométrie
- ☒ Découverte d'un métier : chercheur
- ☒ 6°-5° : Biodiversité et alimentation
- ☒ 3° : Le vivant et son évolution



Tous niveaux

1. Fouille archéologique

Mettre au jour les archives du sol

Première mission de l'archéologue : le travail de terrain ! Après une présentation générale de la méthodologie de fouille, l'animateur montre au groupe comment retirer et tamiser les sédiments. Le groupe se répartit autour du bac de fouille et chacun commence le décapage de son périmètre de recherche, armé d'un pinceau et d'une pelle. Les objets découverts sont identifiés et leur position reportée avec précision sur la feuille de fouille.

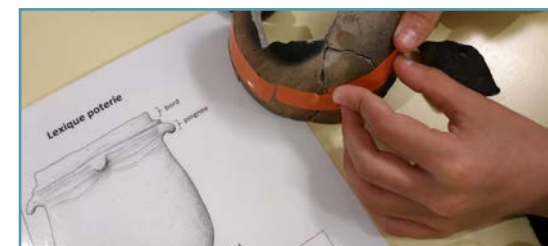
Le groupe révèle ainsi des vestiges correspondant à différents types d'occupation humaine : foyer, atelier de taille, lieu de sépulture... La classe fait ensuite la synthèse de ses découvertes afin de conclure à quel type d'activité et à quelle époque préhistorique elles renvoient.



1/2 classe
(max. 15 élèves)



1h15



Tous niveaux

2. Archéo-labo

Décryptage de l'information

livrée par les objets archéologiques

Deuxième mission de l'archéologue : l'analyse des vestiges ! L'atelier s'articule autour de trois postes de travail : le remontage de poteries, la reconstitution de nucléus en silex et l'identification d'ossements à l'aide de fiches ostéologiques. À l'issue des études, chacun donne ses conclusions à l'animateur. L'observation des vestiges permet de faire des hypothèses quant à leur provenance, leur fabrication et leur fonction. L'animateur fait une synthèse des indices recueillis pour reconstituer l'histoire d'un site archéologique virtuel et aborder la notion de stratigraphie.



1/2 classe
(max. 15 élèves)



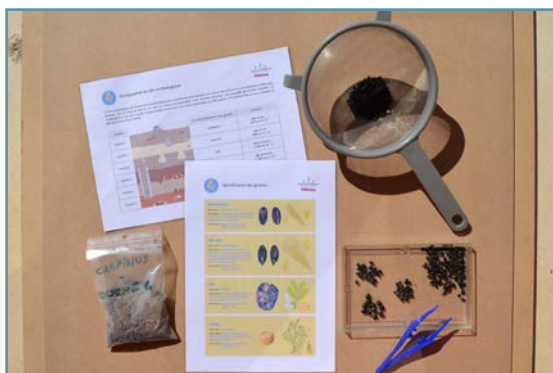
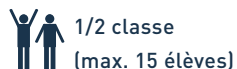
1h15

Tous niveaux

3. Carpologie

Graines et des comportements humains

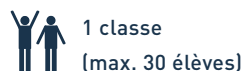
Suite à la visionnage d'un court film, les élèves réalisent la chaîne opératoire d'une étude carpologique : ils trient les graines carbonisées provenant d'un site archéologique, les identifient et les associent à une strate archéologique. Dans un second temps, les groupes mettent en commun leur résultat pour reconstituer et interpréter les différentes phases d'occupation humaine d'un site de la fin de la préhistoire.



4. L'archéologie de A à Z

De l'espace de travail des archéologues à la conservation des vestiges

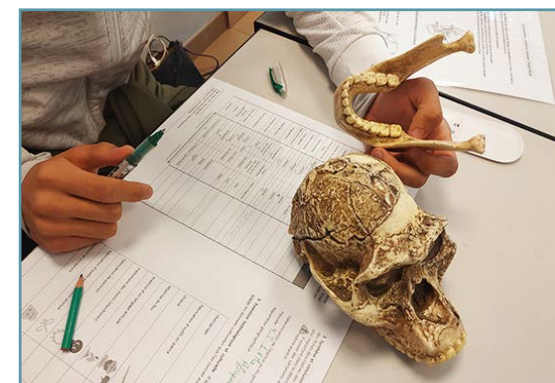
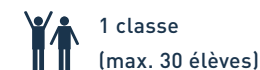
Les élèves appréhendent ici la chaîne opératoire de la recherche en archéologie et se familiarisent avec les outils du chercheur. La visite des réserves muséales et l'atelier archéo-labo s'additionnent pour aborder la question de la conservation des vestiges et du devenir du matériel archéologique dès lors qu'il est extrait du site.



5. Évolution humaine

Initiation à l'anthropologie et à la classification

Qui sommes-nous et d'où venons-nous ? En présentant la classification emboîtée, la définition d'une espèce et d'une race, puis la définition du genre *Homo*, l'animateur pose les bases. Puis les élèves, en groupes, se familiarisent avec les caractéristiques morphologiques des espèces fossiles de la lignée humaine : ils manipulent et comparent des moulages de crânes préhistoriques afin de distinguer une espèce d'une autre et de les replacer dans le buisson évolutif. Une présentation des cultures et outils associés aux différentes espèces concluent la séance.



Visite guidée de la Grotte

1. L'Aven d'Ornac

Univers fantastique

Tous niveaux



Accompagnés d'un guide qui adapte son discours, osez pénétrer un lieu hors du temps. Une rapide lecture de la coupe de la Grotte permet de visualiser la totalité du réseau souterrain découvert entre 1935 et aujourd'hui. Après la descente par le tunnel, les élèves sont amenés à observer les phénomènes de concrétionnement et à se questionner sur leur origine. Plus loin, à 121 mètres sous terre où s'écoulait jadis une rivière souterraine, le spectacle son et lumière sublime la majesté des lieux pour un souvenir impérissable.



1 à 2 classes



Compétences travaillées

- ☒ Se situer dans l'espace et dans le temps
- ☒ Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage



Au programme

- ☒ Les changements climatiques passés (temps géologiques)
- ☒ Les phénomènes traduisant l'activité externes de la Terre : circulation des eaux souterraines et érosion



Température : 12 C°
Prévoir des chaussures confortables et une veste.

© Ludovic Fremontière

Atelier géo-logique

1. Carte de Bob

La formation de la grotte en cartes

Tous niveaux



Ce jeu pédagogique retrace les étapes de formation des grottes à travers l'exemple de l'Aven d'Ornac. La carte de Bob, alias l'inventeur Robert de Joly, consiste à remettre en ordre des cartes grâce aux indices livrés aux quatre coins du parcours. L'activité peut se faire sous la conduite de l'enseignant ou en compagnie d'un animateur. Dans ce cas, une synthèse avec animation vidéo termine l'activité.



1 classe
(max. 30 élèves)



45 min



Compétences travaillées

- ☒ Se situer dans l'espace et dans le temps
- ☒ Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage



Au programme

- ☒ Les changements climatiques passés (temps géologiques)
- ☒ Les phénomènes traduisant l'activité externes de la Terre : circulation des eaux souterraines et érosion



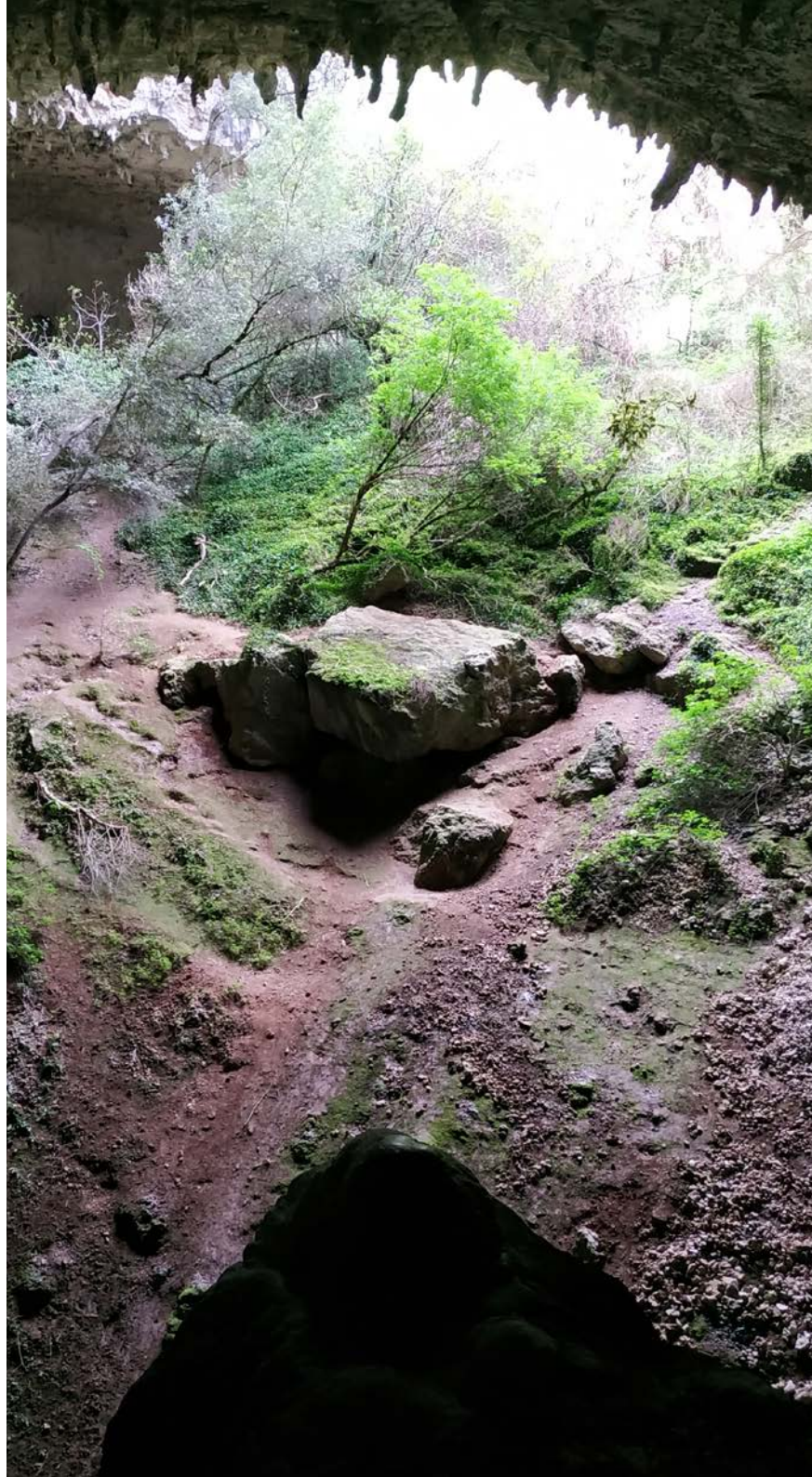
Randonnées thématiques

S'oxygéner au sein d'un site naturel éco-labellisé

Autour de l'Aven d'Ornagac, un plateau karstique recouvert de chênes verts, typiques des régions méditerranéennes, vous invite à découvrir ses trésors dissimulés. Transformé et utilisé par les hommes depuis le Néolithique, cet environnement témoigne de plus de 10 000 ans d'activités humaines. Côté nature, les formations géologiques, ainsi que la richesse de la faune et de la flore locales, sont propices aux observations et à la compréhension de cet écosystème à travers le temps.

L'accès se fait par une piste accidentée. Un court passage escarpé, sécurisé par une main courante, ponctue le parcours des circuits Baume de Ronze et Secrets du bois de Ronze.

Prévoir casquette, eau et chaussures adaptées.



Tous niveaux

1. Baume de Ronze

Incursion au cœur d'un habitat préhistorique

Cette balade guidée au cœur du massif forestier est l'occasion d'en présenter les spécificités. Elle mène le groupe au site archéologique de la Baume de Ronze, aven effondré, où différents groupes humains se sont installés tout au long de la Préhistoire. Ce parcours invite à l'observation d'un habitat naturel où nos ancêtres ont établi des campements temporaires aux vocations diverses. Au fil de ses explications, l'animateur présente la formation de ce lieu et relate les fouilles qui ont livré quantité d'informations sur les modes de vie des humains de la Préhistoire

1800 mètres aller-retour, faible dénivelé



1 classe
(max. 30 élèves)



1h45



Compétences travaillées

- ☒ Se situer dans l'espace et dans le temps
- ☒ Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage
- ☒ Développer sa motricité



Au programme

- ☒ 6° : la longue histoire de l'Humanité
- ☒ La Terre : les phénomènes traduisant l'activité externe de la terre (circulation des eaux souterraines et érosion)
- ☒ Adapter ses déplacements à des environnements variés


2. Secrets du bois de Ronze

6°

Faces cachées d'un paysage transformé par l'Homme et le Temps

La balade depuis le Grand Site permet à la classe de décrypter les secrets d'un environnement où l'Homme laisse son empreinte depuis huit millénaires... Munis d'une fiche pédagogique, les élèves explorent la garrigue et son écosystème. Ils observent la diversité des espèces végétales et animales qui vivent à l'ombre de la forêt ou tapies dans l'obscurité des grottes. Au détour des lapiatz bordant le chemin, l'animateur revient sur le processus de formation des cavités. À mi-parcours, le groupe découvre la Baume de Ronze et les différentes occupations humaines dont témoigne cet aven effondré. Une halte aux abords de l'entrée naturelle de l'Aven d'Orgnac permet en fin de parcours de faire le lien avec la grotte.

2600 mètres aller-retour, faible dénivelé

 1 classe
(max. 30 élèves)

 2h30



Compétences travaillées

- ☒ Se situer dans l'espace et dans le temps
- ☒ Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage
- ☒ Développer sa motricité



Au programme

- ☒ 6° : La répartition des êtres vivants et le peuplement des milieux
- ☒ Écosystème et biodiversité
- ☒ Adapter ses déplacements à des environnements variés



NOUVEAUTÉ !

Tous niveaux

3. DOLMENS DES OEILLANTES


Une nécropole du Néolithique

Dissimulés au sein de la forêt de chêne, à la limite entre les départements de l'Ardèche et du Gard, les dolmens des oeillantes ont été construits il y a environ 5000 ans à la fin du Néolithique, pour abriter des défunts. Munis d'une fiche pédagogique à remplir, les élèves abordent les techniques de construction de ces monuments funéraires, ainsi que les aspects rituels et sociaux de la vie de nos ancêtres. L'observation de cinq dolmens dans des stades de conservations divers permet aussi de parler de la préservation du patrimoine archéologique.



Le départ ne se fait pas sur le site mais à quelques kilomètres en direction de Barjac.
Possibilité de stationner un bus.

2500 mètres aller-retour, faible dénivelé

 1 classe
(max. 30 élèves)

 2h15



Compétences travaillées

- ☒ Se situer dans l'espace et dans le temps
- ☒ Développer sa motricité



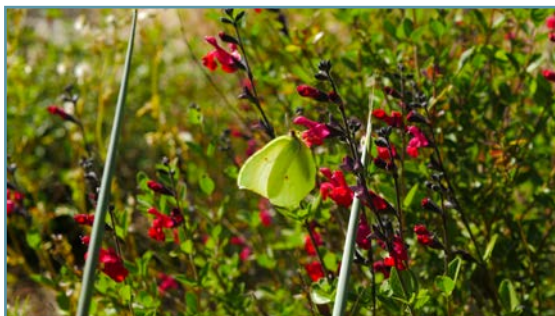
Au programme

- ☒ 6° : La longue histoire de l'Humanité
- ☒ Adapter ses déplacements à des environnements variés

Temps libre aux abords du site

Terrasses paysagées

Aménagées pour permettre à la cavité une meilleure respiration et alimentation en eau, les terrasses paysagées, accessibles à tous, sont l'occasion d'apprécier la diversité de la flore typique du bassin méditerranéen. Des écriteaux indiquent quelques-unes des plantes caractéristiques.



Souvenirs préhistoriques

La boutique-librairie de la Cité de la Préhistoire propose de nombreux livres jeunesse et jeux de société offrant aux ados la possibilité de découvrir autrement la Préhistoire.

D'autres souvenirs estampillés Aven d'Ornac (crayons, gommes, marque-page, cartes postales, porte-monnaie...) s'adressent aux plus petits budgets.



Pique-nique récréatif

Des aires de pique-nique ombragées et abritées sont accessibles à ceux dont le repas est prévu dans le sac.

Une salle hors-sac peut également être mise à disposition des groupes (sur réservation et en période hivernale) pour les activités et le déjeuner si la météo l'exige.

L'aire de jeux avec tyrolienne, toboggan, parcours sur pilotis est aussi le lieu d'une pause récréative...



Goûter-dégustation du terroir

Les producteurs locaux réunis "Autour de l'Aven" réveillent les papilles avec des goûters sucrés ou en-cas salés sous forme de dégustation, l'occasion de se familiariser avec la richesse des produits de la région : jus de fruit et sirops naturels (cerise, abricot, thym, figue, sureau, etc.), amandines et nougat, châtaigne sous différentes formes, le fameux pélardon au miel, charcuteries diverses et escargots cuisinés... Sur réservation auprès des producteurs : autourdelaven07@gmail.com 1,50 € / enfant.



30 - 45 min





Le Service des publics

Votre sortie
à l'Aven d'Orgnac
Grand Site de France



Agréés par l'Éducation Nationale, les médiateurs du Service des Publics vous accompagnent pour organiser la programmation personnalisée de vos activités selon votre budget et en veillant à leur cohérence avec votre projet pédagogique. Notre service vous accueille gratuitement en pré-visite : nous vous présentons la Cité de la Préhistoire et vous aidons à bâtir votre sortie scolaire. (Inscription et rendez-vous auprès du service des publics).



Contact : Philippe Barth
Tel : 04 75 38 68 06 ou p.barth@orgnac.com



Pendant toute la durée des activités, les élèves restent sous la responsabilité de leurs enseignants et accompagnateurs.

Une journée découverte type du Grand Site de l'Aven d'Orgnac est composée d'une visite guidée de la Grotte, une visite active de la Cité de la Préhistoire et 1 ou 2 ateliers au choix. L'organisation des animations est modulable selon le niveau scolaire, le nombre d'élèves et le temps disponible.

Dans le cadre de séjours de deux à cinq jours, le réseau de médiation Passerelles Patrimoines Ardèche (voir p.20) met en place un projet construit et structuré.

SUGGESTIONS DE JOURNÉE

Journée Préhistoire



CRO-MAGNON & CO

- 10h00 Visite guidée de la Grotte
L'Aven d'Orgnac, univers fantastique
- 11h30 Démonstration
Les secrets du feu
- 12h00 Repas et détente
- 13h15 Visite active de la Cité
Mission Préhistoire
- 14h45 Atelier
Gestes de la Préhistoire au choix

départ à 16h15

16,80 € par élève

Journée Archéologie



ARCHEOLOGUES EN HERBE

- 10h15 Visite active de la Cité
Quand les objets racontent la Préhistoire
- 12h00 Repas et détente
- 13h15 Atelier
Fouilles archéologiques
- 14h45 Atelier-visite
L'Archéologue de A à Z

départ à 17h00

17,20 € par élève

Séjours : Passerelles Patrimoines Ardèche

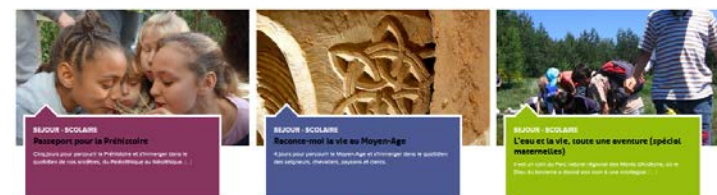
Une initiative collective pour un territoire reconnu en matière d'éducation au(x) patrimoine(s)

L'Aven d'Ornac Grand Site de France s'associe à cinq autres acteurs majeurs* du patrimoine en Ardèche pour créer le réseau Passerelles patrimoines.

Favorisant la rencontre entre le jeune public et le patrimoine, ce réseau accompagne les enseignants dans l'organisation de leurs sorties et séjours. Sur une journée, ou plus, vous choisissez le contenu de vos activités et l'équipe de Passerelles patrimoines mobilise les intervenants, les hébergeurs et les transporteurs. Tout au long de l'élaboration de votre projet, un seul interlocuteur vous accompagne.

Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, histoire industrielle mais aussi sport de pleine nature, art, sciences... Toutes les disciplines se déclinent sur le terrain pour de formidables moments de découverte.

L'Aven d'Ornac Grand Site de France s'engage dans les dynamiques territoriales Destination Préhistoire et Découverte du monde souterrain.



Contact : Sandrine Morin
Tel : 06 16 41 23 58 / 07 85 32 72 66
contact@passerelles-patrimoines-ardeche.com
www.passerelles-patrimoines-ardeche.com

*Le Syndicat de Gestion des Gorges de l'Ardèche, le Pays d'art et d'histoire du Vivarais méridional, la Chauvet 2, Muséal d'Alba-la-Romaine et le PNR (Parc Naturel Régional) des Monts d'Ardèche.

Tarifs & réservations

Période d'ouverture

Les activités sont proposées du 1^{er} février au 15 novembre, y compris durant les vacances scolaires.

Réservation

Il est recommandé de réserver vos activités minimum 4 mois avant votre sortie scolaire.

Pour être sûr d'obtenir une place et visiter le site dans les meilleures conditions, nous vous conseillons de venir pendant la période de septembre à mars (voir période d'ouverture ci-dessus).

Contactez le Service des Publics par mail ou téléphone tous les jours du lundi au vendredi de 9h à 17h : 04 75 38 68 06 ou p.barth@orgnac.com.

Gratuités

Chauffeur + 1 accompagnateur pour 10 enfants payants. Le tarif élève sera appliqué pour chaque accompagnateur supplémentaire.



Sorties Patrimoine

Le Conseil départemental de l'Ardèche accompagne les enseignants dans l'organisation des sorties scolaires, notamment par une aide financière, via l'APECA (Accompagnement des projets éducatifs des collèges ardéchois). Rendez-vous en ligne sur www.ardeche.fr.



Pass Culture

Le Grand Site accepte le paiement par Pass culture dans le cadre des activités EAC.



Accessibilité

La Cité de la Préhistoire ainsi que la dernière salle de la Grotte sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

TICKET	CONTENU	TARIFS
Entrée Cité de la Préhistoire	Visite libre Cité de la Préhistoire	4,20 €
Entrée Grotte	Visite guidée de la Grotte	6,20 €
Pass Grand Site (Grotte + Cité de la Préhistoire)	Visite guidée de la Grotte + visite libre de la Cité	7,20 €



Les établissements ardéchois bénéficient d'une remise de -10% sur le total de leur réservation.

	THÉMATIQUE	ACTIVITÉ	EFFECTIF	TARIFS	
Visites	Visite guidée de la Grotte	L'Aven d'Orgnac, univers fantastique p.13	1 classe 30 élèves maximum	+ 0 €	
	Visites actives de la Cité de la Préhistoire	Mission Préhistoire p.7		+ 2,90 €	
		Quand les objets racontent la Préhistoire p.7		+ 3,40 €	
Demos	Gestes de la Préhistoire	Secrets du feu p.8	1 classe 30 élèves maximum	+ 1,80 €	
		Taille du Silex p.8			
Ateliers	Géo-logiques ①	Carte de Bob sans animateur p.13	1 classe 30 élèves maximum	+ 1,50 €	
		Carte de Bob avec animateur p.13		+ 2,90 €	
	Archéo-logiques ②	Fouille archéologique p.11	1/2 classe 15 élèves maximum	+ 4,80€	
		Archéo-labo p.11			
		Carpologie p.12			
		L'archéologue de A à Z p.12	1 classe 30 élèves maximum		
	Évolution humaine p.12				
	Gestes de la Préhistoire ②	Poterie néolithique p.9	1/2 classe 15 élèves maximum		
		Parure p.9			
		Peinture rupestre p.10			
		Taille du silex p.10			
		Chasse p.10			
		Ecriture cunéiforme p.10			
		Métallurgie p.10		+ 9,60 €	
Rando	Randonnées thématiques	Baume de Ronze p.15	1 classe 30 élèves maximum	+ 3,40 €	
		Secrets du bois de Ronze p.16		+ 7,20 €	
		Dolmens des oeillantes p.16		+ 4,80€	

① Précédés systématiquement d'une visite de la Grotte. ② Précédés systématiquement d'une visite de la Cité.

Document non contractuel. Durées, niveaux et tarifs des activités donnés à titre indicatif.

Conditions générales de vente



Article 1. Application des Conditions générales de vente

Les présentes conditions générales de vente s'appliquent à toutes les réservations réalisées par téléphone, courrier ou mail au Grand Site de l'Aven d'Ornac. Le Grand Site de l'Aven d'Ornac se réserve la possibilité de les adapter ou de les modifier à tout moment. Dans ce cas, seront appliquées les conditions générales de vente en vigueur au jour de la commande.

Article 2. Relations contractuelles

2.1. Les informations figurant sur le site Internet et les brochures du Grand Site de l'Aven d'Ornac peuvent faire l'objet de modifications dont le client sera préalablement informé à la conclusion de sa commande.

2.2. Le Grand Site de l'Aven d'Ornac est le seul interlocuteur du client et répond devant lui de l'exécution des obligations découlant des présentes conditions de vente. Le Grand Site de l'Aven d'Ornac ne peut être tenu responsable des dommages ou annulations de prestations résultant de la force majeure ou du fait de tout tiers à l'organisation.

2.3. Le client reconnaît avoir la capacité de contracter aux conditions décrites dans les conditions de vente suivantes : être âgé d'au moins 18 ans, être capable juridiquement de contracter et ne pas être sous tutelle ou curatelle. A défaut, le Grand Site de l'Aven d'Ornac se réserve le droit d'annuler la commande.

Article 3. Tarifs et règlement

3.1. Les prix figurant sur le site Internet et les brochures du Grand Site de l'Aven d'Ornac sont applicables jusqu'au 31 décembre de l'année en cours et s'entendent Toutes Taxes Comprises. Ils sont déterminés en fonction des conditions économiques en vigueur à la date d'établissement des tarifs et peuvent être révisés après la commande, uniquement en cas de variation des taxes afférentes aux prestations offertes. Dans ce cas, le Grand Site de l'Aven d'Ornac se réserve le droit de modifier le montant de la commande en l'affectant du pourcentage de variation de l'élément concerné.

3.2. Le présent règlement et les tarifs qui s'y rapportent, s'appliquent aux groupes scolaires constituée d'au minimum de 15 enfants pour des prestations «visite guidée ou animée» (Grotte, Cité de la Préhistoire, Baume de Ronze), 8 enfants pour des prestations «atelier», 6 enfants pour des prestations «spéléologie».

3.3. Dès que la commande est confirmée et payée, le Grand Site de l'Aven d'Ornac ne peut appliquer rétroactivement les réductions et les offres promotionnelles ponctuelles.

3.4. Tous les règlements doivent être effectués dès réception de la facture en euros **le jour de la**

visite (par carte bancaire autorisée chèque ou espèce), ou par **paiement différé** (par virement bancaires, mandats administratifs, chèques) sur présentation d'un bon d'échange. Le Grand Site de l'Aven d'Ornac n'est pas responsable de tous frais sur les transactions par carte bancaire, occasionnés le cas échéant par la variation du taux de change ou pour d'autres raisons.

3.5. **Le contrat de réservation délivré, vaut pour une inscription et réservation définitive.**

3.6. Aucun versement d'arrhes ou d'acomptes.

3.7. Un taux de TVA de 10% s'applique à l'ensemble des prestations billetterie du Grand Site de l'Aven d'Ornac.

Article 4. Justificatif de réservation

Le responsable du groupe est tenu de se présenter, le jour de la visite, **au moins 15 minutes** avant le début de celle-ci avec le contrat de réservation ou un bon d'échange.

Article 5. Annulation et modification d'effectifs

5.1 Le Grand Site de l'Aven d'Ornac se réserve la possibilité d'annuler ou de modifier les horaires et conditions de visites en cas d'une modification d'effectifs supérieure à 10 personnes le jour de la confirmation ou de la venue du groupe.

5.2 L'annulation totale ou partielle de la venue du groupe, hors annulations exceptionnelles citées à l'article 5.3, devra être réalisée au moins 15 jours avant le jour de visite. Le cas échéant, il pourra être demandé une compensation financière égale à 50% du montant du contrat de réservation. Si cette annulation intervient moins de 7 jours avant le début de la visite, il pourra être demandé une compensation financière égale à 90% du montant du contrat de réservation.

5.3 Les annulations exceptionnelles, dites « cas de force majeure », suspendent pour les parties l'exécution de leurs obligations réciproques. Seront considérés comme cas de force majeure ceux communément reconnus comme tels par la jurisprudence des tribunaux français.

Article 6. Réclamations

Pour toutes réclamations, le client peut faire part de ses commentaires en envoyant un mail à infos@ornac.com.

Article 7. Dispositions diverses

Les présentes conditions particulières de vente sont soumises au droit français et relèvent du tribunal administratif de Lyon.



Aven d'Ornac, Grand Site de France

Service des publics : P. Barth et M. Raynaud

Tél. 04 75 38 68 06 - p.barth@orgnac.com

07150 Orgnac-l'Aven - Sud Ardèche

www.orgnac.com

