



GÉOPARC LA HAGUE

L'expression d'un territoire



OFFRE PEDAGOGIQUE 2023-24



LE TOURP, **Maison de la Hague**
À OMONVILLE-LA-ROGUE - **LA HAGUE (50)**



Sommaire

- Le Géoparc de la Hague p.3
- Le manoir du Tourp p. 4
- Nos thématiques p.5
- Le catalogue des animations p. 6 à 43
- les animations en projet p. 44
- La médiathèque p. 45
- le plan du manoir p. 46
- Infos pratiques p.47





Le Géoparc de la Hague

• Qu'est-ce qu'un Géoparc mondial Unesco ?

Les Géoparcs mondiaux sont des territoires qui mettent en valeur leurs patrimoines au premier rang desquelles leurs richesses géologiques afin de promouvoir l'éducation, la science et la culture et à travers ces 3 piliers soutenir un développement local durable.

Le label Géoparc mondial de l'UNESCO reconnaît ainsi un territoire géologique exceptionnel et un travail d'animation et de valorisation de l'ensemble des patrimoines de ce territoire, aussi bien naturels que culturels, matériels comme immatériels (paysages, bâti, archéologie, légendes, savoir-faire...).



• La Hague aspire à devenir un Géoparc mondial de l'UNESCO

Située au sein du Massif Armoricaïn, La Hague renferme un patrimoine géologique exceptionnel qui raconte près de 2.1 milliards d'année d'histoire de la Terre, c'est-à-dire presque la moitié de l'histoire de notre planète. Sur ce tout petit territoire de près de 150 km², se sont déroulés un panel de phénomènes géologiques, à l'origine de roches sédimentaires, magmatiques ou métamorphiques. Les plus vieilles roches de France métropolitaine, appelées roches « icartiennes », visibles dans la Hague témoignent des nombreuses déformations subies. Modelé par les vestiges de 3 chaînes de montagnes successives, et 220 000 ans de variations climatiques, La Hague c'est aussi et pour cause, une mosaïque de paysages, qui raconte aussi le lien que l'homme a tissé avec son substrat depuis les étroites prairies littorales ou à travers la beauté de son patrimoine bâti très bien conservé.



LE TOURP, Maison de la Hague

À OMONVILLE-LA-ROGUE - LA HAGUE (50)



Dans un site d'exception, à la nature préservée, Le Manoir du Tourp est le lieu de référence pour la découverte du futur géoparc de la Hague. Il délivre aux visiteurs les clefs de compréhension du territoire grâce à une offre tous publics :

- un parcours-spectacle immersif «Un trésor au bout du monde»
- des expositions temporaires intérieures ou extérieures
- un film documentaire «La Hague, récit minéral d'une planète en mouvement»
- une frise de temps géologiques en extérieur
- une médiathèque spécialisée

et spécifiquement pour les scolaires : un panel d'animations, d'ateliers et de visites guidées et randonnées à proximité du manoir ou hors les murs.

Grâce à son offre pédagogique, le Géoparc de la Hague, par l'intermédiaire du manoir du Tourp, a comme objectif de sensibiliser les jeunes à leur environnement et aux richesses qu'offre la commune de La Hague, afin qu'ils se les approprient et se sentent concernés par leur préservation. L'objectif est aussi de permettre aux élèves de (re) découvrir leur territoire de proximité (ses différents aspects géographiques, historiques, scientifiques...) et de se questionner sur ses caractéristiques, sa spécificité, son identité, son évolution.

L'UNESCO qui reconnaît les Géoparcs entend améliorer l'accès à une éducation de qualité sur le développement durable à tous les niveaux et dans tous les contextes sociaux pour aider les individus à acquérir des connaissances, des compétences, des valeurs et des attitudes nécessaires au développement durable ; à faire en sorte que les individus se perçoivent comme des acteurs responsables qui contribuent à créer un monde plus soutenable.



Visite en autonomie
GRATUIT (sauf parcours-spectacle) sur réservation



Animation
Forfait : 80 €/heure par classe



Balades guidées
Forfait : 50 €/heure par classe



Outils pédagogiques
GRATUIT sur réservation

A noter ! Pour les écoles de la Hague, la visite du parcours-spectacle et toutes les animations sont gratuites.

NOS THEMATIQUES



Environnement
et paysage

Pour découvrir la faune et la flore locale, apprendre à observer les paysages et s'initier aux fondamentaux du développement durable et de la préservation de l'environnement



Patrimoines
et savoir-faire

Pour mieux connaître l'histoire de la Hague, de ses habitants, le patrimoine bâti et s'initier aux savoir-faire traditionnels



Géologie

Pour comprendre les caractéristiques géologiques exceptionnelles de la Hague qui raconte près de la moitié de l'histoire de la Terre et découvrir le métier de géologue



Archéologie

Pour étudier l'histoire ancienne du territoire, les techniques de fouille, le métier d'archéologue et en savoir plus sur la vie de nos lointains ancêtres



NOTRE CATALOGUE



Parcours-spectacle
«Un trésor au bout
du monde» **p.7**



Histoire du
manoir **p.13**



La balade du
Tourp **p.9**



Travail de la
laine **p.12**



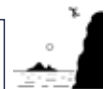
Frise des temps
géologiques **p.15**



Apprenti
géologue **p.19**



Film : histoire géolo-
gique de la Hague **p.17**



Découverte d'un
géosite **p.21**



La lithothèque
p.25



Poterie
néolithique **p.27**



Apprenti
archéologue **p.31**



Art pariétal **p.29**



Chemin de la
vallée de l'Épine
d'Hue **p.33**



Malle
vagabonde **p.41**



L'arbre dans
tous ses états
p.35



Le monde fascinant des
insectes **p.39**



A la découverte
des oiseaux **p.37**



A NOTER !

Pour chaque offre, les liens
avec le programme scolaire
sont indiqués au dos de la fiche



**Visite en
autonomie**



Archéologie



Environnement
et paysage



Patrimoines
et savoir-faire



Géologie

PARCOURS-SPECTACLE en scénovision® «Un trésor au bout du monde»



Partez à la découverte de la Hague, ce cap du bout du monde, en compagnie d'un guide insaisissable, un goubelin savant et facétieux, et de la petite Mathilde, à la recherche d'un mystérieux trésor.

Lors de ce fabuleux voyage immersif, conçu pour toute la famille, découvrez l'histoire, les richesses et les légendes de ce territoire fascinant raconté par ses habitants : les origines de la presqu'île, le monde paysan, la pêche et le sauvetage en mer, la contrebande, mais aussi les légendes ou les paysages. C'est une très belle histoire qui vous est contée, ponctuée de personnages hauts en couleur, émouvants ou pittoresques. Un spectacle à la fois original et poétique présenté dans cinq salles successives.

Avec la voix de Jacques Gamblin.



1 h 00



4 € / enfant

accompagnateurs
gratuits



Tous niveaux



Séance toutes les
30mn / jauge max
: 19 personnes par
séance



salle 1 : Après la
tempête



salle 2 : Gens de terre



salle 3 : Gens de mer



salle 4 : Objets du
littoral



salle 5 : Gens de la
Hague



PARCOURS-SPECTACLE en scénovision©

«Un trésor au bout du monde»

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français	Français
	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
		Culture littéraire et artistique : se confronter au merveilleux, à l'étrange	
Explorer le monde	Questionner le monde	Histoire et géographie	Histoire et géographie
Se repérer dans le temps et dans l'espace	Se situer dans l'espace et dans le temps	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
	Questionner les organisations du monde	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
		Poser des questions, se poser des questions.	Dynamiques territoriales de la France contemporaine
		Et avant la France ?	
		L'âge industriel en France	
		Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite	
		Habiter les littoraux	
		Sciences de la vie et de la Terre	Sciences de la vie et de la Terre
		Se situer dans l'espace et dans le temps	Se situer dans l'espace et dans le temps
		Histoire des arts	Arts plastiques
		Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial	La représentation, images, réalité, fiction
		Sciences et technologies	
		Identifier les enjeux liés à l'environnement	



Archéologie



Environnement et paysage



Patrimoines et savoir-faire



Géologie

LA BALADE DU TOURP



Cette balade permet aux enfants de découvrir le manoir et son environnement immédiat.

Lors de ce «tour du Tourp» jalonné de panneaux d'interprétation, divers thèmes sont abordés tels que : l'architecture et l'histoire du manoir, l'environnement et la biodiversité, l'agriculture et les pratiques traditionnelles ou encore les paysages. Grâce au livret découverte, les enfants aborderont ces thématiques de façon ludique.



1 h 00



Gratuit



Cycles 2 et 3



Toute l'année
En extérieur
Classe entière
Livret à télécharger





La balade du Tourp

Cycle 2	Cycle 3
Français	Français
Lire	Lire
Participer à des échanges dans des situations diverses	Participer à des échanges dans des situations diverses
Comprendre un texte et contrôler sa compréhension	Comprendre des textes, des documents, des images et les interpréter
Pratiquer différentes formes de lectures	Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome
Construire le lexique	Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre
	Enrichir le lexique
Questionner le monde	Histoire et géographie
Repérer et situer quelques événements dans un temps long	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Explorer les organisations du monde	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Se situer dans l'espace et dans le temps	Poser des questions, se poser des questions.
Se repérer dans l'espace et le représenter	Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite
	Habiter les littoraux
	Habiter un espace de faible densité
	Histoire des arts
	Se repérer dans un musée, un lieu d'art ou un site patrimonial
	Sciences de la vie et de la Terre
	Se situer dans l'espace et dans le temps
	Sciences et technologies
	Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent



Animation

Patrimoines
et savoir-faire

TRAVAIL DE LA LAINE



Cet atelier permet de découvrir une partie du travail qui se cache derrière la fabrication des étoffes ou autre produits en laine de mouton à travers l'exemple de la toison des roussins de la Hague. Cette race typique du territoire est particulièrement robuste pour résister au climat océanique de la région. Elle est reconnaissable à sa laine blanche semi-longue, qui découvre entièrement les membres et la tête dont la couleur oscille entre le brun et le noir.

L'atelier commence par une découverte sensorielle de la toison brute du roussin, à la fois par le toucher et par l'odorat. Les enfants sont ensuite amenés à s'occuper de cette laine à l'aide d'outils traditionnels comme les cartes à laine ou encore les fuseaux. Enfin, ils pourront tisser un morceau de tapisserie à l'aide de laine en pelote.

Pour les plus jeunes (cycle 1 et début du cycle 2) l'atelier commencera par la lecture d'une histoire et se terminera par le tissage simplifié d'un petit mouton en papier.



1 h 00

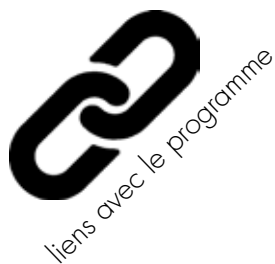


80 € / classe



Cycles 1 à 4

En intérieur
Classe entière ou
demi-classe



Travail de la laine

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français
Oser entrer en communication	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Ecouter de l'écrit et le comprendre	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	Enrichir le lexique
Echanger et réfléchir avec les autres	Dire pour être entendu et compris	
	Comprendre un texte et contrôler sa compréhension	
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Arts plastiques	Arts plastiques
Développer le goût pour les pratiques artistiques	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer
Réaliser des compositions plastiques planes et en volume		
Affiner son écoute		
Explorer le monde	Questionner le monde	Sciences et technologies
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Se situer dans l'espace et dans le temps	Les objets techniques au cœur de la société
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	S'approprier des outils et des méthodes	
Découvrir son environnement		


**Balades
guidées**

**Patrimoines
et savoir-faire**

VISITE GUIDEE HISTOIRE DU MANOIR



Cette visite commentée et interactive autour du manoir va permettre aux enfants de découvrir son histoire et son architecture. En effet, le manoir du Tourp est une ancienne ferme seigneuriale du XVI^{ème} qui est devenue un espace muséographique dédié au patrimoine mais qu'en est-il de son passé défensif au Moyen-Age, des différentes familles qui y ont vécu et qui l'ont agrandi ou encore des animaux qui vivaient à la ferme ? Ce sont autant de questions qui seront abordées dans cette visite à la découverte de ce site patrimonial emblématique de la Hague.



1 h 00



50 € / classe



Cycles 2, 3, 4


 Toute l'année
 En extérieur
 Classe entière


Visite guidée : histoire du manoir

Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Français	Français	Français
Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Participer à des échanges dans des situations diverses	Culture littéraire et artistique : se confronter au merveilleux, à l'étrange	Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique pour enrichir son expression personnelle
Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte		Lire des oeuvres littéraires et fréquenter des oeuvres d'art
Questionner le monde	Histoire et géographie	Histoire et géographie
Se repérer dans l'espace et le représenter	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Se repérer dans le temps et le mesurer	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Repérer et situer quelques évènements dans un temps long	Thème 1 : Et avant la France ? (Histoire)	Classe de 5ème : Société, Eglise et pouvoir politique dans l'Occident féodal (XIème-XVème siècles)
Comparer des modes de vie	Thème 1 : Découvrir le (s) lieu (x) où j'habite (géographie)	
Comprendre qu'un espace est organisé		
Education physique et sportive	Histoire des arts	Histoire des arts
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial	Etats, sociétés et modes de vie (XIIIème-XVIIIème)
	Poser des questions, se poser des questions.	



LA FRISE DES TEMPS GEOLOGIQUES



En projet pour juin 2024

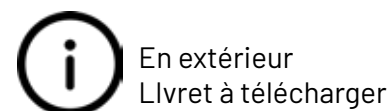


Cette frise située en extérieur, aux abords immédiats du manoir, présente de façon chronologique l'histoire de la Terre, au sein de laquelle est replacée l'histoire de la Hague.

Longue d'une quarantaine de mètres, elle se compose de deux parties. Les principaux phénomènes géologiques qui ont jalonné l'histoire de la Terre ainsi que la naissance des principaux géosites de la Hague sont expliqués dans la première frise. La deuxième frise, plus courte, propose un zoom sur la période plus «récente» à partir du Cambrien (- 540 millions d'années). Pour plus de pédagogie, les deux frises sont réalisées sans changement d'échelle.

Tout au long de la frise, les enfants pourront voir et toucher de véritables échantillons de roches de la Hague.

Un livret pédagogique à télécharger avant la visite permet une découverte interactive grâce à des jeux de compréhension et d'observation.



Frise des temps géologiques

Cycle 4
Français
Lire
Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites (y compris numérique)
Enrichir et structurer le lexique
Histoire et géographie
Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Analyser et comprendre un document
Sciences de la vie et de la Terre
Pratiquer des démarches scientifiques
Se situer dans l'espace et dans le temps : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine : phénomènes géologiques (tectonique des plaques, éruptions volcaniques, ères géologiques...), phénomènes naturels et risques (érosion, montée des eaux...), changements climatiques passés
La planète Terre, l'environnement et l'action humaine



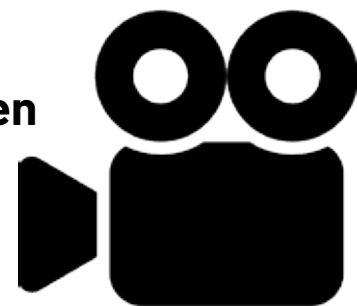
Visite en
autonomie



Géologie

FILM DOCUMENTAIRE

«La Hague : récit minéral d'une planète en mouvement»



En projet pour février 2024



Avec à ce documentaire, le manoir propose aux élèves de partir pour un vertigineux voyage dans le temps.

Toute l'histoire de notre planète y est racontée de façon pédagogique et spectaculaire et surtout la particularité de la Hague issue de différents phénomènes géologiques datant de 2.1 milliards d'années pour les plus anciens, notamment la formation et l'érosion de trois chaînes de montagnes successives. Le film, mêlant images aériennes des plus beaux «géosites» de la Hague et images de reconstitution en 3D permet à un large public de comprendre le caractère exceptionnel du patrimoine géologique de la Hague. L'intervention de spécialistes passionnés vient ponctuer le récit de données scientifiques.

La dernière partie du film qui propose un focus sur la période plus récente du Quaternaire s'attache à expliquer les paysages actuels largement hérités de ce riche patrimoine géologique et de divers phénomènes d'érosion et de variations climatiques. A la fin du film sont évoqués l'apparition de l'Homme et les enjeux climatiques et environnementaux actuels

Projeté dans la chapelle du manoir, ce film a été produit par la commune de la Hague, en exclusivité pour le manoir du Tourp



20 mn



Gratuit



Cycle 4



Dans la chapelle du
manoir
Classe entière





Film «histoire géologique de la Hague»

Cycle 4
Français
Lire
Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites (y compris numérique)
Enrichir et structurer le lexique
Histoire et géographie
Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Analyser et comprendre un document
Sciences de la vie et de la Terre
Pratiquer des démarches scientifiques
Se situer dans l'espace et dans le temps : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine : phénomènes géologiques (tectonique des plaques, éruptions volcaniques, ères géologiques...), phénomènes naturels et risques (érosion, montée des eaux...), changements climatiques passés
La planète Terre, l'environnement et l'action humaine

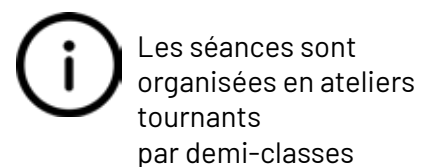


APPRENTI GEOLOGUE



Cet atelier permet d'aborder la question de la formation de la Terre, les différents phénomènes géologiques ou encore la reconnaissance des types de roches qui nous entourent. Grâce à des jeux sensoriels pour les plus petits, et des expériences scientifiques pour les plus grands, cet atelier permet d'aborder la géologie de manière ludique. Les enfants apprendront comment nos paysages actuels ont été façonnés au fil du temps et l'impact de différents phénomènes géologiques sur leur formation. Ils pourront aussi manipuler et découvrir différentes roches de la Hague, les observer à la loupe (texture, aspect...) et les identifier (en fonction du niveau). Enfin, une partie de l'atelier sera consacrée à la découverte du métier de géologue et de plusieurs outils utilisés par les scientifiques.

Lors de cet atelier, les enfants pourront découvrir et utiliser la lithothèque du manoir, présentant différents échantillons de roches de la Hague.

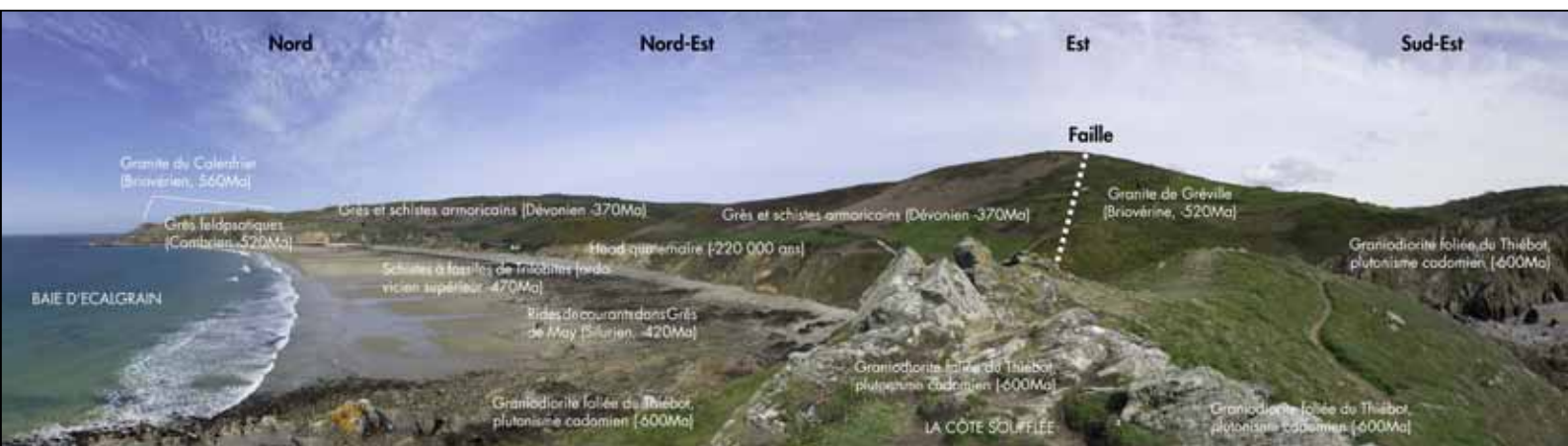


Apprenti géologue

Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Français	Français	Français
Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Lire	Lire	Lire
Questionner le monde	Histoire et géographie	Histoire et géographie
Pratiquer des démarches scientifiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Imaginer, réaliser	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
S'approprier des outils et des méthodes	Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués	Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
Pratiquer des langages	Pratiquer différents langages en histoire et en géographie.	
Se situer dans l'espace et dans le temps : se repérer dans l'espace et le représenter, situer un lieu sur une carte ou un globe ou un écran informatique, repérer et situer quelques évènements dans un temps long, identifier des paysages	Coopérer et mutualiser	Coopérer et mutualiser
	Découvrir les lieux où j'habite (CM1)	
	Habiter les littoraux	
	Sciences et technologies	Sciences de la vie et de la Terre
	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	Concevoir, créer, réaliser
	S'approprier des outils et des méthodes	Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre
	Pratiques des langages	Pratiquer des langages
	Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique, situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de vie terrestres, identifier les enjeux liés à l'environnement	Se situer dans l'espace et le temps : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine : phénomènes géologiques (tectonique des plaques, éruptions volcaniques, ères géologiques...), phénomènes naturels et risques (érosion, montée des eaux...), changements climatiques passés



DECOUVERTE D'UN GEOSITE : la baie d'Ecalgrain



Parmi les sites les plus emblématiques de la Hague, la baie d'Ecalgrain, et plus spécialement l'anse du Culeron racontent la moitié de l'histoire de la Terre. On y trouve les roches parmi les plus anciennes de France, comme les Gneiss icartiens datés de plus de 2 milliard d'années, mais aussi des traces du massif armoricain. Les archives de grands phénomènes géologiques mais aussi de variations climatiques plus récentes y sont visibles, pour peu qu'un guide donne les clefs aux visiteurs pour observer les paysages, lors de cette randonnée au coeur de somptueux paysages typiques de la Hague.



2 h 00



100 € / classe

Cycle 4
et lycée

Chaussures de marche obligatoires
- Bonne condition physique - Horaires en fonction des marées
- Sous réserve d'une météo favorable
Rendez-vous sur le parking de la Baie d'Ecalgrain



Visite d'un géosite

Cycle 4	Lycée
Histoire et géographie	
Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Seconde : les enjeux contemporains de la planète (géosciences et dynamique des paysages)
Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques	Première : la dynamique interne de la Terre / La Terre, un astre singulier (enseignement de spécialité)
Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués	
Coopérer et mutualiser	
Sciences de la vie et de la Terre	
Se situer dans l'espace et le temps : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine : phénomènes géologiques (tectonique des plaques, éruptions volcaniques, ères géologiques...), phénomènes naturels et risques (érosion, montée des eaux...), changements climatiques passés	



Géologie

LA LITHOTHEQUE



Définition «lithothèque» (du grec «lithos» - roche et «thèkè» - armoire) : désigne un lieu où sont archivées des collections de roches et d'une manière plus générale des échantillons géologiques. La lithothèque du manoir permet de venir observer, comparer et admirer la richesse géologique du territoire de la Hague.

Cette lithothèque est à la disposition des enseignants, en complément d'une visite, d'un atelier ou du film sur l'histoire géologique de la Hague.



Gratuit
sur demande



Enseignants



Lithothèque

Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Français	Français	Français
Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Lire	Lire	Lire
Questionner le monde	Histoire et géographie	Histoire et géographie
Pratiquer des démarches scientifiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Imaginer, réaliser	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
S'approprier des outils et des méthodes	Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués	Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
Pratiquer des langages	Pratiquer différents langages en histoire et en géographie.	Coopérer et mutualiser
Se situer dans l'espace et dans le temps : se repérer dans l'espace et le représenter, situer un lieu sur une carte ou un globe ou un écran informatique, repérer et situer quelques événements dans un temps long, identifier des paysages	Coopérer et mutualiser	
	Découvrir les lieux où j'habite (CM1)	
	Habiter les littoraux	
	Sciences et technologies	Sciences de la vie et de la Terre
	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	Concevoir, créer, réaliser
	S'approprier des outils et des méthodes	Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre
	Pratiques des langages	Pratiquer des langages
	Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique, situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de vie terrestres, identifier les enjeux liés à l'environnement	Se situer dans l'espace et le temps : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine : phénomènes géologiques (tectonique des plaques, éruptions volcaniques, ères géologiques...), phénomènes naturels et risques (érosion, montée des eaux...), changements climatiques passés



Animation



Archéologie

POTERIE NEOLITHIQUE



Les enfants sont amenés dans un premier temps à toucher et à sentir l'argile dans leurs mains. Ils pourront ensuite fabriquer un objet (en fonction du niveau) avec une technique néolithique qui ne nécessite pas l'utilisation d'un tour de potier car tout doit être fait à la main à la manière des hommes préhistoriques. C'est aussi un atelier où l'on s'interroge sur les premiers usages de l'argile par nos ancêtres ou encore la manière dont le travail de cette matière nous livre des connaissances sur les modes de vies passés.

Pour les plus jeunes (cycle 1 et début du cycle 2), l'atelier débute par la lecture d'une histoire qui leur permettra de comprendre l'utilisation et les propriétés de l'argile.



1 h 00



80 € / classe

Tous
niveaux

Atelier salissant
(prêt de blouses)
Classe entière ou
demi-classe
En intérieur



Poterie néolithique

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français	Français
Oser entrer en communication	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Arts plastiques	Arts plastiques	Arts plastiques
Découvrir différentes formes d'expressions artistiques	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, crée
	Mettre en oeuvre un projet artistique	Mettre en oeuvre un projet artistique	Mettre en oeuvre un projet artistique
Explorer le monde	Questionner le monde	Histoire et géographie	Histoire et géographie
Se repérer dans le temps et dans l'espace	Imaginer, réaliser	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière		Poser des questions, se poser des questions	



Animation



Archéologie

ART PARIÉTAL



Cet atelier permet d'aborder la question de l'art, des représentations picturales et du beau chez les hommes préhistoriques. Après une présentation de l'histoire de l'art pariétal, un jeu de questions-réponses ainsi que l'identification de plusieurs fresques, les enfants seront amenés à créer leur œuvre inspirée du travail de nos ancêtres. Avec un silex sur un morceau de roche, ils dessineront les contours d'un animal avant de venir le mettre en couleur à l'aide de pigments naturels.

Pour les plus jeunes (cycle 1 et début du cycle 2), l'atelier débute par la lecture d'une histoire qui leur permettra de comprendre la pratique de l'art pariétal. Ensuite, ils seront amenés à glaner leur propre « pinceaux » végétaux avant de réaliser une fresque collective dans les teintes préhistoriques.



1 h 00



80 € par classe



Cycles 1 à 3



Atelier salissant
(prêt de blouses)
Par demi-classe



Art pariétal

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français
Oser entrer en communication	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Enseignements artistiques	arts plastiques
Découvrir différentes formes d'expression artistique	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer
S'exercer au graphisme décoratif	La représentation du monde	La représentation plastique et les dispositifs de présentation, les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace, la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre
Réaliser des compositions plastiques planes et en volume	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Questionner le monde	Histoire et géographie
Explorer la matière	Comparer des modes de vie	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Questionner l'espace et le temps	CM1 : Et avant la France ? Découvrir les lieux où j'habite
	Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	



Animation



Archéologie

APPRENTI ARCHEOLOGUE



Au cours de cet atelier, les enfants vont se mettre dans la peau d'un archéologue. Après une présentation générale de l'archéologie et du rôle des archéologues, les enfants passeront à la pratique sur trois modules différents. Ils pourront ainsi s'initier aux fouilles grâce à des bacs dans lesquels sont cachés des empreintes qu'il faudra identifier. Ils seront ensuite initiés à la technique du carroyage, afin d'apprendre à se repérer dans un espace qui est fouillé. Enfin, le dernier module sera consacré au travail d'identification et de classification des vestiges ou des traces du passé à l'aide d'une frise chronologique et de photographies.



1 h 00



80 € / classe

Cycles 2, 3
et 4En intérieur
Par demi-classe

Apprenti archéologue

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français
Oser entrer en communication	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Explorer le monde	Questionner le monde	Histoire et géographie
Se repérer dans le temps et dans l'espace	Pratiquer des démarches scientifiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Imaginer, réaliser	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
	S'approprier des outils et des méthodes	Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
	Comparer des modes de vie	CM1 : Et avant la France ? Découvrir les lieux où j'habite.
	Se situer dans l'espace et dans le temps	Coopérer et mutualiser
	Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Sciences de la vie et de la Terre
		Pratiquer des démarches scientifiques
		Se situer dans l'espace et dans le temps



BALADE SUR LE CHEMIN DE LA VALLEE DE L'EPINE D'HUE



Cette promenade au départ du manoir, permet de cheminer jusqu'au littoral en 30mn en bénéficiant de beaux points de vue sur différents types de paysages et milieux naturels: sous-bois, bocage, zones humides, vallée, bord de mer. Sur le littoral, deux points d'intérêt sont à découvrir : la baie de Quervièrre et les ruines de l'ancienne ferme de la Cotentine.

Lors de la balade, divers sujets peuvent être abordés :

- les différents paysages de la Hague
- faune et flore
- patrimoine bâti
- géologie

Le retour se fait par le même chemin.

Option : visite accompagnée 100 € par classe - Durée : 2 h



1h30



Gratuit



A partir du cycle 2



Niveau moyen (dénivelés et escaliers). Bonne condition physique et chaussures de marche



balade «la vallée de l'Epine d'Hue»

Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Français	Français	Français
Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Questionner le monde	Histoire et géographie	Histoire et géographie
Comment reconnaître le monde du vivant	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques	Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
Imaginer, réaliser	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Adopter un comportement éthique et responsable	Poser des questions, se poser des questions.	L'environnement, du local au planétaire
Se situer dans l'espace et dans le temps	Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite	
Explorer les organisations du monde	Habiter les littoraux	
	Sciences de la vie et de la Terre	Sciences de la vie et de la Terre
	Adopter un comportement éthique et responsable	Adopter un comportement éthique et responsable
	Se situer dans l'espace et dans le temps	Se situer dans l'espace et dans le temps
Education physique et sportive	Education physique et sportive	Education physique et sportive
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Adapter ses déplacements à des environnements variés



Animation



L'ARBRE DANS TOUS SES ETATS



Un atelier sensoriel à la découverte des essences d'arbres de la Hague.

Cet atelier permet de découvrir tous les secrets des arbres grâce à une balade autour du manoir pour reconnaître les différentes essences présentes sur le site : châtaigner, frêne, aubépine, chêne, érable, hêtre... Tout au long de l'atelier, et grâce à l'utilisation de clés de déterminations, de lectures ou encore de jeux (travail sur les silhouettes, les fruits, les empreintes de feuilles etc.), les enfants auront toutes les connaissances pour comprendre les arbres qui les entourent.

Certaines feuilles seront ensuite collectées dans le but de créer un herbier collectif sur les arbres de la Hague. Les enfants seront également amenés à dessiner les arbres ainsi que les fruits qui s'y rattachent.



1 h 00



80 € par classe

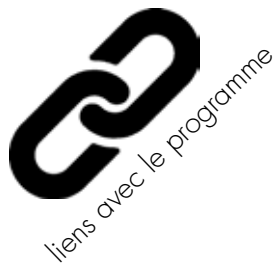


Cycles 1 à 3



classe entière ou
demi-classe
Atelier non proposé
en hiver
Atelier en extérieur





L'arbre dans tous ses états

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français
Oser entrer en communication	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Comprendre et s'exprimer à l'oral
Ecouter de l'écrit et le comprendre	Ecouter pour comprendre des messages oraux, dire pour être entendu et compris, participer à des échanges dans des situations diverses, construire le lexique	
Explorer le monde	Questionner le monde	Histoire et géographie
Se repérer dans le temps et dans l'espace	Adopter un comportement éthique et responsable	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Se situer dans l'espace et dans le temps	Découvrir le lieu où j'habite
	Identifier des paysages	
	Enseignement artistique	Arts plastiques
	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer
	Mettre en oeuvre un projet artistique	Mettre en oeuvre un projet artistique
Agir, s'exprimer, comprendre à travers des activités artistiques	Sciences de la vie et de la Terre	Sciences de la vie et de la Terre
Dessiner	Se repérer dans l'espace et se le représenter	Pratiquer des démarches scientifiques
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Adopter un comportement éthique et responsable
	S'approprier des outils et des méthodes	Se situer dans l'espace et dans le temps



Animation

Environnement
et paysage

A LA DECOUVERTE DES OISEAUX



Cet atelier permet de découvrir la diversité des oiseaux qui peuplent la Hague et les gestes à adopter pour les reconnaître et les protéger.

Les enfants apprendront à identifier les espèces communes de la Hague, à découvrir leurs caractéristiques et leurs modes de vie grâce à plusieurs ateliers : observation à la jumelle, observation des nids, écoute de leurs chants, jeux de reconnaissance des silhouettes, quizz sur les bons comportements à adopter ...

Pour compléter cet atelier, les enfants fabriqueront par petits groupes une mangeoire ou un nichoir pour inviter les oiseaux dans la cour de l'école et pouvoir les observer toute l'année.



2 h 00

160 € par
classe

Cycles 1 à 3



Classe entière
Proposé au prin-
temps et en été.
Atelier pour partie
en extérieur



A la découverte des oiseaux

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Arts plastiques	Arts plastiques
Univers sonores	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer
Explorer le monde	Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	Histoire et géographie
Se repérer dans le temps et l'espace	Pratiquer des démarches scientifiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Adopter un comportement éthique et responsable	CM1 : Découvrir les lieux où j'habite 6ème : Habiter les littoraux
	Se situer dans l'espace et dans le temps	
	Connaître les caractéristiques du vivant, ses interactions, sa diversité	
	Mathématiques	Sciences de la vie et de la Terre
	Grandeurs et mesures	Pratiquer des démarches scientifiques
		Adopter un comportement éthique et responsable
		S'approprier des outils et des méthodes
		Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent : classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes, la planète Terre : les êtres vivants et leur environnement, identifier les enjeux liés à l'environnement



Animation

Environnement
et paysage

LE MONDE FASCINANT DES INSECTES



Cet atelier permet de comprendre le rôle des insectes et autres petits animaux indispensables à la sauvegarde de la biodiversité.

La découverte des insectes dans leurs milieux naturels permettra l'observation de leurs modes de vie et caractéristiques ainsi que leur identification. Un focus sera fait sur leur rôle essentiel dans la biodiversité.

La deuxième partie de l'atelier sera consacrée à la fabrication d'un ou plusieurs hôtels à insectes collectifs, à installer dans l'école pour poursuivre, tout au long de l'année, la sensibilisation à la préservation de ces petites bêtes si essentielles.



2 h 00

160 € par
classe

Cycles 1 à 3

Proposé au prin-
temps et été
En extérieur et
intérieur
Classe entière

Le monde fascinant des insectes

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Arts plastiques	Arts plastiques
Univers sonores	Expérimenter, produire, créer	Expérimenter, produire, créer
Explorer le monde	Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	Histoire et géographie
Se repérer dans le temps et l'espace	Pratiquer des démarches scientifiques	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Adopter un comportement éthique et responsable	CM1 : Découvrir les lieux où j'habite 6ème : Habiter les littoraux
	Se situer dans l'espace et dans le temps	
	Connaître les caractéristiques du vivant, ses interactions, sa diversité	
	Mathématiques	Sciences de la vie et de la Terre
	Grandeurs et mesures	Pratiquer des démarches scientifiques
		Adopter un comportement éthique et responsable
		S'approprier des outils et des méthodes
		Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent : classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes, la planète Terre : les êtres vivants et leur environnement, identifier les enjeux liés à l'environnement



LA MALLE VAGABONDE



Par des entrées sensorielles, artistiques ou interactives, la Malle vagabonde est une invitation au voyage, à une découverte du paysage dans tous les sens. Grâce à une série d'outils simples et immersifs (jeux sur les 5 sens, jeu de rôle sur les métiers des acteurs, lecture de paysage, création d'une matériauthèque), cet atelier pédagogique, utilisable sur le terrain et en salle, permet de découvrir le paysage et ses coulisses de manière sensible, en rendant les participants acteurs de leur découverte. Il permet de s'éveiller à ce qui fait la beauté d'un paysage, de comprendre ce qui le constitue et ce qui en fait son caractère unique et fragile.



Gratuit
sur réservation



Tous niveaux



Réservable par
téléphone



La malle vagabonde

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Français	Français
Oser entrer en communication	Participer à des échanges dans des situations diverses	Parler en prenant compte de son auditoire
Echanger et réfléchir avec les autres	Pratiquer différentes formes de lectures	Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter
	Construire le lexique	Participer à des échanges dans des situations diverses
		Sciences et technologies
		La planète Terre, les êtres vivants dans leur environnement : identifier les enjeux liés à l'environnement
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Arts plastiques	Géographie
Vivre et exprimer des émotions	La représentation du monde	CM1 : découvrir le lieu où j'habite CM2 : Mieux habiter 6ème : habiter un espace de faible densité 6ème : habiter les littoraux
Observer, comprendre et observer des images	L'expression des émotions	
Formuler ses choix	La narration et le témoignage par les images	
Explorer le monde	Questionner l'espace et le temps	Enseignement moral et civique
Se repérer dans le temps et dans l'espace	Se représenter dans l'espace et le représenter	Respecter autrui
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Situer un lieu sur une carte ou un globe, ou sur un écran informatique	Construire une culture civique
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Comparer des modes de vie	
	Comprendre qu'un espace est organisé	
	Identifier des paysages	
	Enseignement moral et civique	
	Respecter autrui	
	Construire une culture civique	


EN PROJET pour 2024-25

L'équipe de médiation travaille sur nouveaux ateliers ...


Environnement
et paysage


Nos amies les plantes

Observation et identification

Usage des plantes (médicinales, comestibles)

Réalisation d'un herbier



Patrimoines
et savoir-faire


Une vie de paysan

Les types de culture et d'élevage

L'alimentation du bétail

Les outils d'hier et d'aujourd'hui



Patrimoines
et savoir-faire


Au temps des chevaliers

Le manoir du Tourp au Moyen-âge

Etude des blasons, leur rôle et signification

Réalisation d'un blason



Géologie


La malle Géoparc

La géologie de la Hague

Identifier des minéraux

Le métier de géologue



Visite en
autonomie



Archéologie



Environnement
et paysage



Patrimoines
et savoir-faire



Géologie

LA MEDIATHEQUE COTIS-CAPEL



Entrez dans la partie la plus ancienne du manoir et découvrez la médiathèque Côtis-Capel, spécialisée sur le thème du patrimoine local.

Vous y trouverez des livres et documents sur toutes les thématiques concernant le patrimoine naturel et culturel de la Hague et du Cotentin : histoire, archéologie, géologie, littérature, contes et légendes, La médiathèque vous accueille pour vous aider à préparer votre visite. Elle consitue un espace ressources précieux pour vous permettre d'approfondir des contenus. Vous y trouverez aussi un fonds de cartes postales anciennes

A noter : un film sur l'histoire du manoir du Tourp peut vous être diffusé sur simple demande.

A noter : un espace jeunesse est à la disposition des enfants.

Membre du réseau Zig-Zag des médiathèques de la Hague. Le catalogue est consultable en ligne.



Heures
d'ouverture
du manoir



Gratuit



Tous
niveaux



Inscription gratuite,
même pour les
écoles hors Hague



PLAN DU MANOIR

1 ACCUEIL-BILLETTERIE
BOUTIQUE
INFOS TOURISTIQUES

3 EXPOSITIONS
TEMPORAIRES

6 CHAPELLE ET
BOULANGERIE
Dans la chapelle,
un film vous raconte
l'histoire géologique de la
Hague

9 DEPART DE
PROMENADES ET
RANDONNEES JUSQU'A
LA MER

 PARCOURS-SPECTACLE
«Un trésor au bout du
monde»

4 JARDIN

 TOILETTES

2 MEDIATHEQUE

5 BAR-HÔTEL-
RESTAURANT
le Café des Goubelins

7 EXPOSITION
EXTERIEURE

 ESPACES PIQUE-NIQUE

8 LA BALADE DU TOURP





INFOS PRATIQUES



Pique-nique

Deux espaces de pique-nique sont librement accessibles : un à l'extérieur et l'autre à l'abri dans le pigeonnier, en cas de mauvais temps.



Parking

Un parking est à la disposition des bus.

Accès PMR

Sanitaires

Venir

- De Cherbourg, au rond-pont de Querqueville, prendre la direction de Urville-Nacqueville, puis suivre la côte (D45) jusqu'au manoir
- De Valognes, quitter la N13 à Delasse (sortie La Hague) jusqu'à Beaumont-Hague. A Beaumont-Hague, suivre la direction Omonville-la-Rogue



Contact

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS OU RESERVATIONS, contactez notre équipe de médiation

Responsable médiation : Anne Leboulenger : 02 33 01 85 89 /aleboulenger@lahague.com

Médiateurs : Axelle Beillevert et Hector Digard