

musées et patrimoine

Ville d'Autun

OFFRES PÉDAGOGIQUES

ANNÉE SCOLAIRE 2024 - 2025



ÉCOLE
COLLÈGE
LYCÉE



Éveiller la curiosité, transmettre et échanger constituent les piliers de l'accompagnement pédagogique construit depuis de nombreuses années par l'équipe des musées et du patrimoine.

Pour porter encore plus loin les élèves dans la découverte du patrimoine autunois, nous avons construit et synthétisé pour vous un panel de propositions pédagogiques à destination des scolaires de la maternelle à la terminale.

Ces propositions répondent aux programmes de l'Éducation nationale mais font aussi écho aux grands rendez-vous annuels locaux et internationaux. Des thématiques spécifiques peuvent être proposées ou construites en étroite collaboration avec les enseignants.

Nous espérons avoir le plaisir de vous retrouver très prochainement avec vos classes et vous souhaitons une belle découverte de notre programmation 2024/2025.

La Direction des Musées et du Patrimoine d'Autun.



LE PANOPTIQUE
AUTUN - MUSÉE ROLIN



MUSÉUM
D'HISTOIRE NATURELLE AUTUN



autun
CŒUR DE BOURGOGNE

ÉCOLE
COLLÈGE
LYCÉE

Les activités proposées par l'équipe des musées et du patrimoine sensibilisent les enfants à l'observation et à l'analyse et favorisent un échange des savoirs. Pour aider les enfants sourds et/ou malentendants, nous pouvons demander l'aide d'un traducteur

Elles durent en moyenne deux heures et peuvent être combinées en journées ou séjours.

Elles peuvent prendre différentes formes : visites guidées, visites en autonomie (avec ou sans document d'accompagnement), visites à distance via visioconférence, interventions dans les établissements scolaires, ateliers pratiques, visites sur le terrain, mallettes pédagogiques empruntables (documents, échantillons, petit matériel et pistes pédagogiques d'utilisation), prêt d'expositions (sous forme numérique et/ou sous formes de panneaux), EAC (projet d'Education Artistique et Culturelle) en lien avec l'actualité de la recherche, combinant fréquentation des œuvres, pratique d'un art et rencontre avec des professionnels.

Pour une lecture plus aisée, les offres sont classées par cycle.

Retrouver chaque établissement de référence pour l'activité par son picto :

Muséum  / Musée Rolin 

TABLE DES MATIÈRES

DES LIEUX COMPLÉMENTAIRES

Autun, ville d'Art et d'Histoire	p. 6
Espace Gislebertus - Destination Autun	p. 7
Service archéologique de la ville d'Autun (SAVA)	p. 7
Musée Rolin – Service patrimoine	p. 7
Muséum d'histoire naturelle Jacques de La Comble	p. 7
Musée lapidaire	p. 7

LES GRANDS RENDEZ-VOUS DE L'ANNÉE

• Les journées européennes du patrimoine : 21 et 22 septembre 2024	p. 8
• La Fête de la Science : du 4 au 14 octobre 2024	p. 8
• La nuit européenne des musées : mai 2025	p. 8
• Exposition temporaire : « Merveilles choisies : les chefs d'œuvre d'Autun » à partir du 1 ^{er} juillet 2024	p. 9
Le trésor de la cathédrale Saint-Lazare d'Autun et les chapiteaux de la salle capitulaire	p. 9

Cycle 1 (maternelle)p. 10

Visites et ateliers

Packs 4 séances

Cycle 2 (CP, CE1, CE2)p. 16

Visites et ateliers

Les rallyes patrimoine

Les packs 4 séances

Cycle 3 (CM1, CM2, 6ème)p. 22

Les rallyes patrimoine

Les packs 4 séances

Cycle 4 (5ème, 4ème, 3ème)p. 30

Les rallyes patrimoine

Les packs 4 séances

Lycée et post-bacp. 38

Les rallyes patrimoine

Les packs 4 séances.

GRILLE TARIFAIREp. 44

INFOS PRATIQUES.....p. 44

Nous contacter

Nous rejoindre

(plan d'Autun, avec pointage des lieux, et grandes directions (Nevers, Beaune, Le Creusot, Dijon, Chalon/Saône)

Nos horaires d'ouverture

DES LIEUX COMPLÉMENTAIRES

Autun, ville d'Art et d'Histoire

Autun est une ville dont la taille se prête à une exploration pédestre. Urbanisme, architecture, monuments... Son patrimoine riche et varié permet d'appréhender 2000 ans d'histoire, de son origine romaine jusqu'à nos jours.

LE REMPART ROMAIN : visible sur une grande partie du pourtour de la ville, il est paré de petits moellons et rythmé par des tours semi-circulaires. A l'époque gallo-romaine, ce mur de soutien est aussi un rempart honorifique.

LE QUARTIER DE LA GENETOYE : ce site, qui fait l'objet d'un programme de recherches encadré par le service archéologique municipal depuis 2012, ne cesse de dévoiler ses secrets. Sanctuaire périphérique et quartier artisanal gallo-romain, il cache dans son sous-sol un grand théâtre et un camp néolithique de plusieurs hectares. En surface, il est matérialisé par le spectaculaire temple dit 'de Janus'.

LA PORTE ROMAINE D'ARROUX : cette porte ouvre vers le nord en direction de Sens et Boulogne-sur-Mer. Elle est reliée à la porte sud par le *cardo maximus*. Son élévation et son décor ont fortement inspiré l'élévation intérieure de la cathédrale Saint-Lazare.

LA PORTE ROMAINE SAINT-ANDRÉ : cette porte ouvre vers l'est en direction de Langres et Besançon. Elle a conservé sa tour septentrionale qui a été transformée en chapelle. Elle est reliée à la porte ouest par le *decumanus maximus*.

LE THÉÂTRE ROMAIN : il fut le plus grand des théâtres romains de Gaule avec ses 148 mètres de diamètre. Il ne conserve aujourd'hui que ses gradins inférieurs et son orchestra. Des exercices de déclamation en bas des gradins permettent de prendre conscience de sa grandeur originelle et de son acoustique en partie perdue.

LA CATHÉDRALE SAINT-LAZARE : construite au XII^e siècle pour servir d'église de pèlerinage, elle abrite les reliques de saint Lazare. Cette visite permet de comprendre l'usage et les transformations de ce bâtiment au cours des siècles. Elle aborde l'architecture romane et gothique à travers des jeux d'observation et de repérage (en contexte scolaire), et ouvre notre regard sur les célèbres sculptures de Gislebertus.

LES QUARTIERS : ils racontent chacun leur histoire liée à l'économie, au bâti, au paysage...



Espace Gislebertus - Destination Autun

Ce centre d'interprétation de la ville, point de départ des visites guidées, fait face à la cathédrale Saint-Lazare. Il aborde le patrimoine de manière sensible et innovante via différents dispositifs numériques, comme une maquette animée consacrée à l'histoire d'Autun ou un film en 3D, Révélation, qui décrypte le tympan de Gislebertus.



Service archéologique de la ville d'Autun (SAVA)

Il transmet le fruit de ses découvertes à la communauté scientifique et au grand public. Il accueille les activités en lien avec l'archéologie et dispose d'un simulateur de fouille en extérieur.



Musée Rolin – Service patrimoine

Le musée est fermé pour travaux depuis octobre 2022, mais le service des publics poursuit ses activités éducatives sur les autres sites patrimoniaux de la ville.



Muséum d'histoire naturelle Jacques de La Comble

Ce muséum est l'un des plus riches de province en termes de collections. Les expositions retracent l'histoire géologique et les paléoenvironnements des bassins de Blanzay et d'Autun, en s'appuyant sur les roches et les fossiles qui y ont été trouvés, sans oublier l'industrie minière associée. D'autres salles sont dédiées aux minéraux emblématiques du Morvan, à la préhistoire, aux oiseaux et à leurs représentations dans les arts.



Musée lapidaire

Installées dans une chapelle romane et un jardin romantique, ses collections rassemblent des fragments d'architecture monumentale antique et médiévale ainsi que des stèles funéraires.

LES GRANDS RENDEZ-VOUS DE L'ANNÉE

Les journées Européennes du patrimoine : 21 et 22 septembre 2024

Elles permettent de visiter des lieux de patrimoine ouverts pour cette occasion. Dès le vendredi, le public scolaire peut participer à l'opération « Levez les yeux ! » en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports.

La fête de la Science : du 4 au 14 octobre 2024

Évènement phare et populaire qui célèbre le partage des sciences, c'est un rendez-vous incontournable pour tous les publics. Une journée privilégiée pour accueillir les scolaires. Pendant toute la manifestation la visite du musée est gratuite !

La Nuit européenne des Musées : mai 2025

Les musées ouvrent leurs portes à la nuit tombée pour vous proposer une programmation spécifique. C'est l'occasion pour les classes participant au dispositif « La classe l'œuvre » de présenter leurs réalisations au public. Découvrez le programme sur <https://nuitdesmusees.culture.gouv.fr>



©Ville d'Autun - La nuit des musées, Arc en scène



©Ville d'Autun - Vase diatrète

Le trésor de la cathédrale Saint-Lazare d'Autun et les chapiteaux de la salle capitulaire

Ce trésor, propriété de l'État, rassemble œuvres d'art, objets d'orfèvrerie affectés au culte et vêtements liturgiques anciens. Il se déploie dans quatre salles : la grande sacristie, les anciennes salles des archives, du trésor et de la bibliothèque du chapitre. Les sculptures présentées dans l'ancienne bibliothèque capitulaire, issues de l'atelier de Gislebertus, témoignent de la richesse artistique du XII^e siècle. Ils narrent des épisodes de l'ancien testament, des histoires d'animaux fantastiques ou sont décorés de végétaux variés. Certains chapiteaux conservent des traces de la polychromie d'origine et quelques billes de verre qui étaient placées dans les yeux.



©Ville d'Autun

Exposition temporaire : « Merveilles choisies : les chefs d'œuvre d'Autun » à partir du 1^{er} juillet 2024 jusqu'à la réouverture du Panoptique d'Autun

Durant tout le chantier, une sélection des chefs-d'œuvre du musée Rolin est présentée dans les salles d'expositions temporaires du Muséum. De l'Antiquité au XX^e siècle, retrouvez les œuvres phares du musée dans une présentation intimiste et resserrée, qui rassemble le vase diatrète, Eve, la Nativité au cardinal Rolin, la Vierge d'Autun ou encore les peintures emblématiques du musée. En prime, c'est l'occasion d'en apprendre plus sur le vaste chantier du Panoptique et sur le projet final grâce à une évocation 3D.

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 1 (maternelle)

VISITES ET ATELIERS

• De la chenille au papillon

Visite guidée et atelier (2h)

Observer quelques caractéristiques des insectes, leur cycle de vie, leur alimentation, en s'appuyant sur l'exemple du papillon. Atelier : réalisation d'un papillon et de sa chenille.

• Peintures pariétales

Visite guidée et atelier (2h)

Visite guidée de la salle Préhistoire : les enfants abordent cette période de l'Histoire avec ses animaux et les rituels des hommes préhistoriques, dont l'art pariétal faisait partie. Atelier : réalisation d'une fresque pariétale.

• Mini herbiers

Atelier au muséum ou dans la classe (2h)

Qu'est-ce qu'un herbier ? A quoi sert-il ? Après la découverte de cet outil d'étude et de recherche, les enfants fabriquent chacun une planche d'herbier pour constituer un herbier commun.



• Le théâtre romain

visite patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Expérimentons ce lieu par des déambulations, des jeux scéniques ou de voix... Des jeux collectifs de cartes permettent de comprendre les activités de ce lieu de spectacles.

• Le musée lapidaire

visite patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Ce jardin recèle bien d'étranges choses, des arbres, des plantes, des pierres décorées de personnages, d'objets, de noms... Retrouvons-les sous forme de jeu.

• La cathédrale Saint-Lazare

visite patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Déambulation dans la nef : taille de l'édifice, lumière, couleurs. C'est l'occasion de raconter les histoires des chapiteaux !

• Le bestiaire fantastique de la cathédrale

visite patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les animaux peuplent les sculptures de la cathédrale. Découvrons les histoires des animaux qui protègent ou qui se battent contre les humains, des animaux doués de paroles...

• Ma ville, ma maison, mon école

visite patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrir et comprendre le quartier de son école, son village : la taille des maisons, les différences, les fenêtres, les toitures, les couleurs, les matériaux, les usages de bâtiments, l'organisation interne...

• Le paysage

visite patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Cette lecture active mêle la sensibilité et le ressenti devant un paysage. Des jeux ludiques d'observation sont proposés pour mieux comprendre cet environnement quotidien. Plusieurs circuits possibles.

• La cuisine gallo-romaine

atelier patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances, à partir de la grande section

A partir d'un tessou, on s'interroge sur l'utilisation de l'argile et la terre cuite en cuisine. Pour comprendre la cuisine des gallo-romains, il faut manipuler, observer des fragments d'objets trouvés en fouille, les raccorder à des formes complètes... puis goûter à quelques spécialités !

• Les vêtements gallo-romains

atelier patrimoine (1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances, à partir de la grande section

Pour comprendre le vêtement, il faut observer les stèles funéraires qui nous donnent des informations sur les matières textiles, le tissage, la mode. On peut ensuite s'essayer au savant drapé de la toge, vêtir la palla, la stola, le voile et pourquoi pas emmailloter un bébé !

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 1 (maternelle)

VISITES ET ATELIERS

• La maison gallo-romaine

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Manipuler, observer, trier les objets archéologiques pour comprendre l'habitat à Augustodunum, les matériaux, l'organisation du logement, les meubles, le chauffage, l'eau propre et l'eau sale...

• Les masques de théâtre

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Après une déclamation au théâtre romain, fabriquons un masque en terre crue pour travailler sur les expressions du visage.

• Le monde des enfants romains

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Découvrons et expérimentons les objets des enfants, les âges de la vie, les jeux, l'école...

• La cuisine médiévale

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Découverte d'une table de banquet accompagnée d'images. La vaisselle, les épices, le lexique de la cuisine médiévale hier et aujourd'hui.

• La calligraphie

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Le livre : comprendre pourquoi cet objet est si cher et rare au Moyen Âge. Les élèves expéri-

mentent différents outils puis écrivent leur prénom avec lettrine (motricité fine, production d'œuvres, imagination).

• Les sculptures de la cathédrale

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Qu'est-ce qu'une sculpture ? Manipulation de terre crue, qu'est-ce que l'argile ? Atelier sculpture sur terre crue pour découvrir comment faire sortir la figure de la masse.

• Jouer au Moyen Âge

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Au Moyen Âge, la vie est rythmée par des périodes de jeux et de divertissements liés aux saisons, aux fêtes. A partir du calendrier du tympan de la cathédrale, retraçons ces différentes périodes et lançons quelques parties de jeux de plateau.

• Le blason

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Le langage des images au Moyen Âge, les jeux de mots, la carte d'identité d'un individu, d'une famille. Création d'un blason sur papier épais. Découverte des blasons de la cathédrale.

• Les voûtes et les mesures

atelier patrimoine (1h) ou
dans le cadre d'un pack 4 séances,
à partir de la grande section

Expliquer l'architecture, les voûtes, les supports, les poussées avec l'expérimentation concrète du montage de la maquette de voûte et de différents outils de mesure.



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 1 (maternelle)

PACKS 4 SÉANCES

• Animaux et êtres fantastiques,



à partir de la grande section

Sirènes, griffons, et autres monstres, ces êtres fantastiques peuplent notre quotidien, nos références symboliques et nos histoires.

Séance 1 - Animaux préhistoriques et leur représentation

Séance 2 - Le bestiaire de la cathédrale Saint-Lazare. Entre animaux fantastiques, familiers, protecteurs ou néfastes, les histoires ne manquent pas

Séance 3 - Balade dans les rues qui bordent la cathédrale. Le bestiaire sort des bâtiments pour envahir les rues. Cachés ou bien visibles, ils protègent les maisons par les croyances liées à leur pouvoir

Séance 4 - Atelier pratique au choix au muséum ou en ville (nous consulter)

• Cold case à Augustodunum,



à partir de la grande section

Une caisse poussiéreuse vient d'être retrouvée au fond des réserves archéologiques. Son contenu doit être réétudié pour comprendre cette « affaire classée »...

Séance 1 - Découverte du centre archéologique et de la caisse mystérieuse oubliée dans les réserves

Séance 2 - Fouille et post fouille/ atelier maison et fouille

Séance 3 - Balade quartier monumental, théâtre romain, *cardo* et musée lapidaire

Séance 4 - Jeu des clés d'Augustodunum, reprise de la caisse et émission d'hypothèses

• La ville de l'Antiquité à aujourd'hui,



à partir de la grande section

Parcourir les quartiers de la ville avec le nez en l'air afin de regarder les façades et notamment les ouvertures, les décors et l'organisation et ainsi identifier les différents quartiers de la ville par rapport à leur architecture. Plusieurs circuits au choix. Possibilité de découvrir le quartier autour de son école pour mieux comprendre son environnement proche.

Séance 1 - Balade antique (théâtre, *cardo*, musée lapidaire ou porte saint André, les fortifications antiques)

Séance 2 - Balade quartier cathédrale et maquette de maison à pans de bois. Les fortifications médiévales

Séance 3 - De la Renaissance à la fin du XIX^e (les fortifications modernes, le quartier Marchaux, les hôtels particuliers ...)

Séance 4 - Le XX^e siècle (la place du champ de Mars, le quartier de la gare, l'Art Nouveau et l'Art Déco...)

• La ville du XIX^e siècle,



à partir de la grande section

Séance 1 - l'extension de la ville au XIX^e siècle, le quartier de la gare (rendez-vous à la gare)

Séance 2 - l'architecture publique (l'hôtel de ville, la banque de France, la place du champ de Mars, le théâtre)

Séance 3 - l'architecture privée (les commerces, les décors de façade), les nouveaux matériaux de construction, les nouvelles énergies, la salubrité

Séance 4 - visite des coulisses du théâtre municipal (sous réserve des disponibilités des régisseurs du théâtre)

• Le paysage,



à partir de la grande section

Pour comprendre la ville depuis sa création, son évolution. Chaque séance consiste en des jeux d'observation avec des outils appropriés (viseurs, jeux de repérage, croquis, compléter un dessin de façade...). Possibilité de travailler aussi avec le muséum d'histoire naturelle sur le paysage au Carbonifère (nous consulter).

Séance 1 - balade des moulins jusqu'à Couhard

Séance 2 - Le quartier Janus, porte d'Arroux et balade Montmerot

Séance 3 - la place du champ de Mars

Séance 4 - Atelier de pratique artistique (à monter avec notre plasticienne)

• La vie quotidienne à l'époque gallo-romaine,



à partir de la grande section

Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - les maisons et l'habitat (maquettes et tri de mobilier architectural)

Séance 2 - la nourriture (tri de céramique, atelier cuisine)

Séance 3 - Les habitants d'Augustodunum (au musée lapidaire d'après les stèles funéraires). Atelier vêtement et repérage des écritures

Séance 4 - l'écriture monumentale et manuscrite : atelier d'après les inscriptions du musée lapidaire et des estampilles de potiers



• La vie quotidienne au Moyen Âge,



à partir de la grande section

Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle, il faut remonter le temps !

Séance 1 - le quartier de la cathédrale et l'habitat avec maquette de maison à pans de bois

Séance 2 - la nourriture ou la calligraphie (à choisir entre les deux)

Séance 3 - les blasons

Séance 4 - les fêtes et les jeux d'après le calendrier et certains chapiteaux de la cathédrale

• Les décors et l'architecture de la cathédrale,



à partir de la grande section

Pour comprendre un édifice aux fonctions multiples, il faut apprendre à le connaître, le découvrir pas à pas.

Séance 1 - le bestiaire

Séance 2 - les chapiteaux à histoires

Séance 3 - la cathédrale comme LEGO® géant (voûtes et mesures)

Séance 4 - les blasons



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

VISITES ET ATELIERS

• De la chenille au papillon

Visite guidée et atelier (2h)

Observer certaines caractéristiques des insectes, leur cycle de vie, leur alimentation, en s'appuyant sur l'exemple du papillon. Atelier : réalisation d'un papillon et de sa chenille.

• Outils et techniques à la préhistoire

Visite et atelier (2h)

Découverte et manipulation des outils utilisés par les Hommes préhistoriques, de l'évolution des techniques et des outils, expérimentation du feu.

• Chasseurs-cueilleurs et agriculteurs

Visite et atelier (2h)

Sédentarité et nomadisme, influence sur les pratiques, les outils, et les céramiques (formes, décors, traces, tailles, usages, ...). Expérimentation des techniques de chasse, d'une meule. Atelier de montage d'une forme en terre crue, puis décor.



• Peintures pariétales

Visite guidée et atelier (2h)

Visite guidée de la salle Préhistoire : Les enfants abordent cette période de l'Histoire avec ses animaux et les rituels des hommes préhistoriques, dont l'art pariétal faisait partie.

Atelier : réalisation d'une fresque pariétale.

• Les Herbiers du musée

Atelier au musée ou dans la classe (1 ou 2h)

Découverte et importance des herbiers du musée, prélèvement de plantes en nature, séchage, détermination simple et confection d'un herbier (présentation, attachage, étiquetage, ...).

• Le rempart

(Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Voir comment des murailles peuvent s'adapter aux différents types de sièges, d'attaques et de défenses ou simplement de prestige.

• Leaf Art

Atelier (1 ou 2h)

A partir d'une récolte de plantes en nature, représentation d'un animal selon la technique du Leaf Art.



• Le quartier extra-muros de la Genetoye

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

La prospection archéologique. Les origines de ce quartier, les usages, les traces. L'Arroux et le Ternin, les voies de commerce et de communication fluviales.

• Les portes romaines d'Arroux et Saint-André

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances (picto Rolin)

Le *Cardo* et le *Decumanus*. La trame viaire et le plan orthonormé de la ville. La vitrine de Rome et la monumentalité.

• Le théâtre romain

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les spectacles et la romanisation. Déambulation sur le site pour se l'approprier et prendre conscience de son espace. Expérimentation de la voix et des jeux scéniques.

• Le musée lapidaire

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrir un jardin dans la ville. Les grandes maisons des gallo-romains, la taille des colonnes. Les histoires des personnages des stèles funéraires.

• Le quartier monumental du forum

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Cette balade au centre urbain actuel permet de se plonger dans l'urbanisme gallo-romain avec l'appui de restitutions, d'une visite in-situ du *cardo* et du musée lapidaire.

• La ville au Moyen Âge

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Visite du quartier cathédrale : la vie des chanoines, des évêques, les pèlerins et les habitants, l'habitat et l'urbanisme. Découvrons ensemble comment « tenir le haut du pavé », ou « avoir pignon sur rue ».

• La cathédrale Saint-Lazare

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découverte du lieu, le circuit du pèlerinage, l'architecture romane et gothique, la sculpture de Gislebertus, le bestiaire.

• Le bestiaire fantastique de la cathédrale et du quartier

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrons les origines multiples des grands mythes et leur survivance dans les récits d'aujourd'hui. Les animaux fastes ou néfastes, doués de parole, protecteurs ou non.

• Le monde des enfants romains

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les objets des enfants, les âges de la vie, les jeux, l'école.

• Expérimentation de la fouille archéologique sur simulateur

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Pour apprendre les gestes destructifs de la fouille. Comment inventorier, garder la mémoire de la fouille, s'organiser avec ses camarades...

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

VISITES ET ATELIERS

- **Tri de mobilier archéologique** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Apprendre à trier, ordonner et ranger selon des formes, des matières, des textures. Comment faire parler un tesson.

- **La céramique gallo-romaine** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Observer, manipuler et trier. L'objet ou le tesson à usage ornemental, culinaire, les pratiques funéraires, la vie quotidienne...

- **La cuisine romaine** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Manipuler, observer des tessons, les raccorder à des formes complètes. Les traces culinaires, les textes. Dégustation.

- **Le vêtement romain** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Etudier les stèles funéraires pour comprendre le vêtement antique. Expérimentation de la toge, la palla, la stola, le voile et l'emmaillo-tage du bébé.

- **Le jeu des clés d'Augustodunum** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Utilisé en fin de classe patrimoine uniquement, ce jeu coopératif permet de faire un bilan des connaissances acquises au cours du séjour.

- **La maison romaine** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Comparer les matériaux, l'organisation du logement, les meubles, le chauffage, l'eau propre et l'eau sale... à travers des maquettes à monter.

- **Les masques de théâtre** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Déclamation au théâtre romain, fabrication d'un masque en terre crue pour travailler sur les expressions du visage.

- **Le blason** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Le langage des images au Moyen Âge, les jeux de mots, l'individu, la famille. Création d'un blason sur papier épais. Découverte des blasons de la cathédrale.

- **Jouer au Moyen Âge** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Durant le Moyen Âge, la vie est rythmée par des périodes de jeux et de divertissements liés aux saisons, aux fêtes religieuses... A partir du calendrier sculpté du tympan de la cathédrale, retraçons ces différentes périodes et certaines « ambiances » autour de la cathédrale. Expérimentation de différents jeux de plateau.

- **La cuisine et la nourriture** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Evocation du banquet du vœu du faisan : la vaisselle, la place des convives, la musique, les animaux, les épices utilisées au Moyen Âge (par l'odorat et la vue), le commerce.

- **La calligraphie** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

L'écriture monumentale à la cathédrale et dans les livres. Motricité fine. Production d'œuvres. Imagination. Les élèves expérimentent différents outils d'écriture puis écrivent leur prénom avec lettrine.

- **La sculpture de la cathédrale** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Atelier sculpture sur terre crue pour découvrir comment faire sortir la figure de la masse.

- **Les voûtes et les mesures** 
atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Expliquer l'architecture, les voûtes, les supports, les poussées avec l'expérimentation concrète du montage de la maquette de voûte et d'outils de mesures.



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

LES RALLYES PATRIMOINE

• Jeu de piste



autour de la cathédrale
et dans son quartier (2 heures) :

Pour découvrir la ville haute et ses secrets, il faut lever le nez et regarder ! A l'aide d'un livret de recherche, les indices conduiront à une clé qui ouvre un coffre... Ce jeu de piste urbain allie observation architecturale et ornementale, éducation civique (si on veut que les riverains nous renseignent...), et sécurité routière (attention on est en ville !).

• Graine d'architecte



jeu de piste au centre-ville
(2 heures).

Pour comprendre les traces que les époques ont laissées dans notre environnement urbain actuel, partez à la recherche d'indices qui formeront en fin de parcours un détail architectural caché quelque part en ville.

LES PACKS 4 SÉANCES

• Animaux et êtres fantastiques



Sirènes, griffons, et autres monstres, ces êtres fantastiques peuplent notre quotidien et ont pour la plupart une origine très ancienne.

Séance 1 - Les animaux préhistoriques et leur représentation.

Séance 2 - Le bestiaire sculpté de la cathédrale Saint-Lazare

Séance 3 - Balade dans les rues qui bordent la cathédrale. Le bestiaire sort des bâtiments pour envahir les rues. Cachés ou bien visibles, ils protègent les maisons par les croyances liées à leur pouvoir

Séance 4 - Atelier pratique au choix au muséum ou en lien étroit avec le patrimoine de la ville (nous consulter)

• Cold case à Augustodunum



Une caisse poussiéreuse vient d'être retrouvée au fond des réserves archéologiques. Son contenu doit être réétudié pour comprendre cette « affaire classée »...

Séance 1 - Découverte du centre archéologique et de la caisse mystérieuse

Séance 2 - Fouille et post fouille/ atelier maison et fouille

Séance 3 - Balade quartier monumental, théâtre romain, cardo et musée lapidaire

Séance 4 - Jeu des clés d'Augustodunum, reprise de la caisse et émission d'hypothèses

• La ville de l'Antiquité à aujourd'hui



Parcourir les quartiers de la ville avec le nez en l'air afin de regarder les façades et notamment les ouvertures, les décors et l'organisation et ainsi identifier les différents quartiers de la ville par rapport à leur architecture. Plusieurs circuits au choix. Possibilité de découvrir le quartier autour de son école pour mieux comprendre son environnement proche.

Séance 1 - Balade antique (théâtre, *cardo*, musée lapidaire ou porte saint André, les fortifications antiques)

Séance 2 - Balade quartier cathédrale et maquette de maison à pans de bois. Les fortifications médiévales

Séance 3 - De la Renaissance à la fin du XIX^e (les fortifications modernes, le quartier Marchaux, les hôtels particuliers ...)

Séance 4 - Le XX^e siècle (la place du champ de Mars, le quartier de la gare, l'Art Nouveau et l'Art Déco...)

• La ville du XIX^e siècle



Séance 1 - l'extension de la ville au XIX^e siècle, le quartier de la gare (rendez-vous à la gare)

Séance 2 - l'architecture publique (l'hôtel de ville, la banque de France, la place du champ de Mars, le théâtre)

Séance 3 - l'architecture privée (les commerces, les décors de façade), les nouveaux matériaux de construction, les nouvelles énergies, la salubrité

Séance 4 - visite des coulisses du théâtre municipal (sous réserve des disponibilités des régisseurs du théâtre)

• Le paysage



Pour comprendre la ville depuis sa création, son évolution à l'aide d'outils de lecture (viseurs, boussoles...). Possibilité de travailler aussi avec le muséum d'histoire naturelle sur le paysage au Carbonifère (nous consulter).

Séance 1 - balade des moulins jusqu'à Couhard

Séance 2 - Le quartier Janus, porte d'Arroux et balade Montmerot

Séance 3 - la place du champ de Mars

Séance 4 - Atelier de pratique artistique (à monter avec notre plasticienne)

• La vie quotidienne à l'époque gallo-romaine



Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - les maisons et l'habitat (maquettes et tri de mobilier architectural)

Séance 2 - la nourriture (tri de céramique, atelier cuisine)

Séance 3 - Les habitants d'Augustodunum (au musée lapidaire d'après les stèles funéraires) avec l'atelier vêtement et repérage des écritures

Séance 4 - l'écriture monumentale et manuscrite : atelier d'après les inscriptions du musée lapidaire et des estampilles de potiers

• La vie quotidienne au Moyen Âge



Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - le quartier cathédrale et l'habitat avec maquette de maison à pans de bois

Séance 2 - la nourriture ou la calligraphie (à choisir entre les deux)

Séance 3 - les blasons

Séance 4 - les fêtes et les jeux d'après le calendrier et certains chapiteaux de la cathédrale

• Les décors et l'architecture de la cathédrale



Pour comprendre un édifice aux fonctions multiples, il faut apprendre à le connaître, le découvrir pas à pas.

Séance 1 - le bestiaire

Séance 2 - les chapiteaux historiés

Séance 3 - l'architecture romane et gothique (voûtes et mesures)

Séance 4 - les blasons

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6^{ème})

VISITES ET ATELIERS

• De la chenille au papillon

Visite guidée et atelier (2h)

Définir les différentes caractéristiques des insectes, leur cycle de vie, leur alimentation, en s'appuyant sur l'exemple du papillon. Atelier : réalisation des deux ou trois espèces de papillons avec leur chenille.

• Outils et techniques à la préhistoire

Visite et atelier (2h)

Découverte et manipulation des outils utilisés par les Hommes préhistoriques, de l'évolution des techniques et des outils, expérimentation du feu.

• Chasseurs-cueilleurs et agriculteurs

Visite et atelier (2h)

Sédentarité et nomadisme, influence sur les pratiques, les outils, et les céramiques (formes, décors, traces, tailles, usages, ...). Expérimentation des techniques de chasse, d'une meule. Atelier de montage d'une forme en terre crue, puis décor.

• Les minéraux du Morvan

Visite guidée et document d'accompagnement (1h)

Découverte des formes, des couleurs et des particularités étonnantes des 4 principaux minéraux trouvés dans le Morvan (fluorite, baryte, quartz, autunite).

• Construire un minéral du Morvan

Atelier (1h)
Réalisation d'un minéral, soit en mettant l'accent sur sa forme (fabrication en 3D), soit en travaillant sur la couleur (atelier aquarelle).

• Les Herbiers du musée

Atelier au musée ou dans la classe (1 ou 2h)

Découverte et importance des herbiers du musée (quantité, valeur patrimoniale, valeur scientifique, focus sur le Docteur Gillot, ...), prélèvement de plantes en nature, séchage, détermination (clefs de détermination, bibliographie, applications mobiles, ...), confection d'un herbier (présentation, attachage, étiquetage, ...)

• Le rempart

(Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Voir comment des murailles peuvent s'adapter aux différents types de sièges, d'attaques et de défense ou simplement de prestige.

• Le quartier extra-muros de la Genetoye

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

La prospection archéologique. Les origines de ce quartier, les usages, les traces. L'Arroux et le Ternin, les voies de commerce et de communication fluviales.

• Les portes romaines d'Arroux et Saint-André

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Le *cardo* et le *decumanus*. La trame viaire et le plan orthonormé de la ville. La vitrine de Rome et la monumentalité.

• Le théâtre romain

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les spectacles et la romanisation. Déambulation sur le site pour se l'approprier et prendre conscience de son espace. Expérimentation de la voix et des jeux scéniques.

• Le musée lapidaire

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrir un jardin dans la ville. Les grandes maisons des gallo-romains, la taille des colonnes. Les histoires des personnages des stèles funéraires.

• Le quartier monumental du forum

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Cette balade au centre urbain actuel permet de se plonger dans l'urbanisme gallo-romain avec l'appui de restitutions, d'une visite in-situ du *cardo* et du musée lapidaire.

• La ville au Moyen Âge

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Visite du quartier cathédral : la vie des chanoines, des évêques, les pèlerins et les habitants, l'habitat et l'urbanisme. Découvrons ensemble comment « tenir le haut du pavé », ou « avoir pignon sur rue »...

• La cathédrale Saint-Lazare

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découverte du lieu, le circuit du pèlerinage, l'architecture romane et gothique, la sculpture de Gislebertus, le bestiaire.

• Le bestiaire fantastique de la cathédrale et du quartier

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrons les origines multiples des grands mythes et leur survivance dans les récits d'aujourd'hui. Les animaux fastes ou néfastes, doués de parole, protecteurs ou non.

• Le monde des enfants romains

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les objets des enfants, les âges de la vie, les jeux, l'école.

• Expérimentation de la fouille archéologique sur simulateur

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Pour apprendre les gestes destructifs de la fouille. Comment inventorier, garder la mémoire de la fouille, s'organiser avec ses camarades...

• Tri de mobilier archéologique

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Apprendre à trier, ordonner et ranger selon des formes, des matières, des textures. Comment faire parler un tessou.

• La céramique gallo-romaine

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Observer, manipuler et trier. L'objet ou le tessou à usage ornemental, culinaire, les pratiques funéraires, la vie quotidienne...

• La cuisine romaine

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Manipuler, observer des tessons, les raccorder à des formes complètes. Les traces culinaires, les textes. Dégustation.

• Le vêtement romain

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Etudier les stèles funéraires pour comprendre le vêtement antique. Expérimentation de la toge, la palla, la stola, le voile et l'emmaillage du bébé.

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6^{ème})

VISITES ET ATELIERS

• Le jeu des clés d'Augustodunum

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Utilisé en fin de classe patrimoine uniquement, ce jeu coopératif permet de faire un bilan des connaissances acquises au cours du séjour.

• La maison romaine

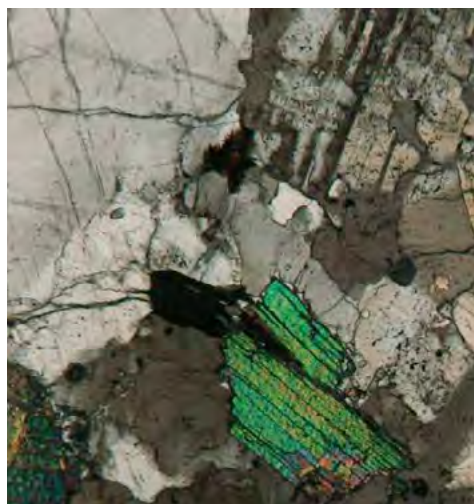
Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Comparer les matériaux, l'organisation du logement, les meubles, le chauffage, l'eau propre et l'eau sale... à travers des maquettes à monter.

• Les animaux préhistoriques en Bourgogne

Visite et Atelier (1h)

Présentation des animaux préhistoriques découverts en Bourgogne et des méthodes qui ont permis de les découvrir, ce qu'ils nous disent sur la biodiversité passée, sur les climats anciens.



• Les masques de théâtre

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Déclamation au théâtre romain, fabrication d'un masque en terre crue pour travailler sur les expressions du visage.

• Le blason

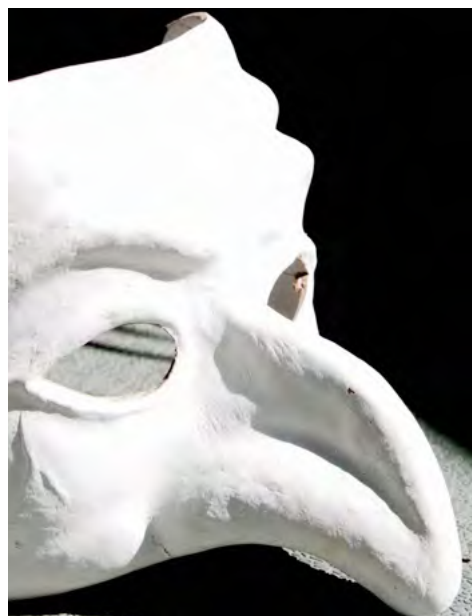
Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Le langage des images au Moyen Âge, les jeux de mots, l'individu, la famille. Création d'un blason sur papier épais. Découverte des blasons de la cathédrale.

• Les roches dans les monuments historiques d'Autun

Atelier (1h) ou sortie terrain

Identification des roches utilisées dans les monuments historiques d'Autun (clef de détermination, ...), observations macro et microscopiques, travail sur carte géologique, propriétés des roches et intérêt pour l'Homme.



• Jouer au Moyen Âge

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Durant le Moyen Âge, la vie est rythmée par des périodes de jeux et de divertissements liés aux saisons, aux fêtes religieuses... A partir du calendrier sculpté du tympan de la cathédrale, retraçons ces différentes périodes et certaines « ambiances » autour de la cathédrale. Expérimentation de différents jeux de plateau.

• La cuisine et la nourriture

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Evocation du banquet du vœu du faisan : la vaisselle, la place des convives, la musique, les animaux, les épices utilisées au Moyen Âge (par l'odorat et la vue), le commerce.

• Les bases de la classification des insectes

Atelier (2h)

Observer des animaux, identifier les caractères qui définissent les insectes, et découvrir ceux qui permettent de les classer en différents groupes.



• La calligraphie

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

L'écriture monumentale à la cathédrale et dans les livres. Motricité fine. Production d'œuvres. Imagination. Les élèves expérimentent différents outils d'écriture puis écrivent leur prénom avec lettrine.

• La sculpture de la cathédrale

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Atelier sculpture sur terre crue pour découvrir comment faire sortir la figure de la masse.

• Les voûtes et les mesures

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Expliquer l'architecture, les voûtes, les supports, les poussées avec l'expérimentation concrète du montage de la maquette de voûte et d'outils de mesures.



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6^{ème})

LES RALLYES PATRIMOINE

Pour découvrir la ville autrement, coopérer, fédérer un groupe en début d'année ou de séjour.

• Jeu de piste autour de la cathédrale et dans son quartier (2 heures)



Pour découvrir la ville haute et ses secrets, il faut lever le nez et regarder ! A l'aide d'un livret de recherche, les indices conduiront à une clé qui ouvre un coffre... Ce jeu de piste urbain allie observation architecturale et ornementale, éducation civique (si on veut que les riverains nous renseignent...), et sécurité routière (attention on est en ville !).



• Le grand rallye du patrimoine



Sur 3 heures minimum et pour les groupes de plus de 60. Baladez-vous et rejoignez à l'aide d'indices les guides qui vous attendent sur des lieux historiques. Vous devrez passer des épreuves à chaque fois.



• Graine d'architecte



jeu de piste au centre-ville (2 heures).

Pour comprendre les traces que les époques ont laissées dans notre environnement urbain actuel, partez à la recherche d'indices qui formeront en fin de parcours un détail architectural caché quelque part en ville.



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6^{ème})

LES PACKS 4 SÉANCES

• Animaux et êtres fantastiques



Sirènes, griffons, et autres monstres, ces êtres fantastiques qui peuplent notre quotidien, nos références symboliques et nos histoires, ont pour la plupart une origine très ancienne.

Séance 1 - Les animaux préhistoriques et leur représentation.

Séance 2 - Le bestiaire de la cathédrale Saint-Lazare

Séance 3 - Le bestiaire sort des bâtiments pour envahir les rues. Cachés ou bien visibles, ils protègent les maisons par les croyances liées à leur pouvoir

Séance 4 - Atelier pratique au choix au muséum ou en ville (nous consulter)

• Cold case à Augustodunum



Une caisse poussiéreuse vient d'être retrouvée au fond des réserves archéologiques. Son contenu doit être réétudié pour comprendre cette 'affaire classée'...

Séance 1 - Découverte du centre archéologique et de la caisse mystérieuse

Séance 2 - Fouille et post fouille

Séance 3 - Balade quartier monumental, théâtre romain, *cardo* et musée lapidaire

Séance 4 - Jeu des clés d'Augustodunum, reprise de la caisse et émission d'hypothèses

• La ville de l'Antiquité à aujourd'hui,



à partir de la grande section

Parcourir les quartiers de la ville avec le nez en l'air afin de regarder les façades et notamment les ouvertures, les décors et l'organisation et ainsi identifier les différents quartiers de la ville par rapport à leur architecture. Plusieurs circuits au choix. Possibilité de découvrir le quartier autour de son école pour mieux comprendre son environnement proche.

Séance 1 - Balade antique (théâtre, *cardo*, musée lapidaire ou porte saint André, les fortifications antiques)

Séance 2 - Balade quartier cathédrale et maquette de maison à pans de bois. Les fortifications médiévales

Séance 3 - De la Renaissance à la fin du XIX^e (les fortifications modernes, le quartier Marchaux, les hôtels particuliers ...)

Séance 4 - Le XX^e siècle (la place du champ de mars, le quartier de la gare, l'Art Nouveau et l'Art Déco...)

• La ville du XIX^e siècle,



Séance 1 - l'extension de la ville au XIX^e siècle, le quartier de la gare (rendez-vous à la gare)

Séance 2 - l'architecture publique (l'hôtel de ville, la banque de France, la place du champ de Mars, le théâtre)

Séance 3 - l'architecture privée (les commerces, les décors de façade), les nouveaux matériaux de construction, les nouvelles énergies, la salubrité

Séance 4 - visite des coulisses du théâtre municipal (sous réserve des disponibilités des régisseurs du théâtre)

• Le paysage



Pour comprendre la ville depuis sa création, son évolution. Jeux d'observation avec des outils appropriés (viseurs, jeux de repérage, croquis, compléter un dessin de façade...). Possibilité de travailler aussi avec le muséum d'histoire naturelle sur le paysage au Carbonifère (nous consulter).

Séance 1 - balade des moulins jusqu'à Couhard

Séance 2 - Le quartier Janus, porte d'Arroux

Séance 3 - la place du champ de Mars (le grand champ de Mars et son lotissement à partir du XVII^e siècle, le parcellaire en lanière, les différents plans et points de vue jusqu'au quartier cathédrale, les foires...)

Séance 4 - Atelier de pratique artistique (à monter avec notre plasticienne)

• La vie quotidienne à l'époque gallo-romaine



Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - les maisons et l'habitat (maquettes et tri de mobilier architectural)

Séance 2 - la nourriture (tri de céramique, atelier cuisine)

Séance 3 - Les habitants d'Augustodunum (au musée lapidaire d'après les stèles funéraires) avec l'atelier vêtement et repérage des écritures

Séance 4 - l'écriture monumentale et manuscrite : atelier d'après les inscriptions du musée lapidaire et des estampilles de potiers

• La vie quotidienne au Moyen Âge



Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - le quartier cathédrale et l'habitat avec maquette de maison à pans de bois

Séance 2 - la nourriture ou la calligraphie (à choisir entre les deux)

Séance 3 - les blasons

Séance 4 - les fêtes et les jeux d'après le calendrier et certains chapiteaux de la cathédrale

• Les décors et l'architecture de la cathédrale



Pour comprendre un édifice aux fonctions multiples, il faut apprendre à le connaître, le découvrir pas à pas.

Séance 1 - le bestiaire

Séance 2 - les chapiteaux historiés

Séance 3 - l'architecture romane et gothique (voûtes et mesures)

Séance 4 - les blasons

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 4 (5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème})

VISITES ET ATELIERS

• Les schistes bitumineux du bassin d'Autun

Visite guidée (1h)

... et les charbons du bassin de Blanzky/Montceau-les-Mines (roches sédimentaires) : découvrir comment ces roches ont été utiles à l'Homme et comment elles permettent de reconstituer le paléoenvironnement.

• Le grès du Trias du plateau d'Antully

Visite guidée (30')

Découvrir comment cette roche (sédimentaire) a été utile à l'Homme et comment elle permet de reconstituer le paléoenvironnement.

• Les minéraux du Morvan (fluorite, baryte, quartz, autunite, ...)

Visite guidée (1h)

Découvrir les formes, couleurs, particularités, propriétés, et utilisation par l'Homme des principaux minéraux du Morvan

• Les Herbiers du musée

Atelier (au musée ou dans la classe) (1 ou plusieurs séances d'1h)

Découverte des herbiers du musée, de leur importance ; prélèvement de plantes en nature, séchage, détermination et confection d'un herbier.

• Les animaux préhistoriques en Bourgogne

Visite et Atelier (1h)

Présentation des animaux préhistoriques découverts en Bourgogne et des méthodes qui ont permis de les découvrir, ce qu'ils nous disent sur la biodiversité passée, sur les climats anciens.

• Biodiversité actuelle et passée (Carbonifère, Permien, Trias)

Atelier (1h)

Comparaison de la biodiversité actuelle et de la biodiversité passée à partir des fossiles du musée, utilisation de la frise des ères géologiques.

• Les schistes bitumineux

Mallette pédagogique à emprunter au musée

• Le rempart

(Visite guidée (2h)

ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Voir comment des murailles peuvent s'adapter aux différents types de sièges, d'attaques et de défenses ou simplement de prestige.

• Le quartier extra-muros de la Genetoye

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

La prospection archéologique. Les origines de ce quartier, les usages, les traces. L'Arroux et le Ternin, les voies de commerce et de communication fluviales.

• Les roches dans les monuments historiques d'Autun

Atelier (1h) ou sortie terrain

Identification des roches utilisées dans les monuments historiques d'Autun (clef de détermination, ...), observations macro et microscopiques, travail sur carte géologique, propriétés des roches et intérêt pour l'Homme.

• Les bases de la classification des insectes

Atelier (2h)

Observer des animaux, identifier les caractères qui définissent les insectes, et découvrir ceux qui permettent de les classer en différents groupes.

• Les portes romaines d'Arroux et Saint-André

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Le *cardo* et le *decumanus*. La trame viaire et le plan orthonormé de la ville. La vitrine de Rome et la monumentalité.

• Le théâtre romain

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les spectacles et la romanisation. Déambulation sur le site pour se l'approprier et prendre conscience de son espace. Expérimentation de la voix et des jeux scéniques.

• Le musée lapidaire

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrir un jardin dans la ville. Les grandes maisons des gallo-romains, la taille des colonnes. Les histoires des personnages des stèles funéraires.

• Le quartier monumental du forum

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Cette balade au centre urbain actuel permet de se plonger dans l'urbanisme gallo-romain avec l'appui de restitutions, d'une visite in-situ du *cardo* et du musée lapidaire.

• Outils et techniques à la préhistoire

Visite et atelier (2h)

Découverte et manipulation des outils utilisés par les Hommes préhistoriques, de l'évolution des techniques et des outils, expérimentation du feu.

• La ville au Moyen Âge

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Visite du quartier cathédrale : la vie des chanoines, des évêques, les pèlerins et les habitants, l'habitat et l'urbanisme. Découvrons ensemble comment « tenir le haut du pavé », ou « avoir pignon sur rue »...

• La cathédrale Saint-Lazare

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découverte du lieu, le circuit du pèlerinage, l'architecture romane et gothique, la sculpture de Gislebertus, le bestiaire.

• Le bestiaire fantastique de la cathédrale et du quartier

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrons les origines multiples des grands mythes et leur survivance dans les récits d'aujourd'hui. Les animaux fastes ou néfastes, doués de paroles, protecteurs ou non.

• Le monde des enfants romains

Atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les objets des enfants, les âges de la vie, les jeux, l'école.

• Chasseurs-cueilleurs et agriculteurs

Visite et atelier (2h)

Sédentarité et nomadisme, influence sur les pratiques, les outils, et les céramiques (formes, décors, traces, tailles, usages, ...). Expérimentation des techniques de chasse, d'une meule. Atelier de montage d'une forme en terre crue, puis décor.

CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 4 (5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème})

VISITES ET ATELIERS

• Expérimentation de la fouille archéologique sur simulateur

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Pour apprendre les gestes destructifs de la fouille. Comment inventorier, garder la mémoire de la fouille, s'organiser avec ses camarades...

• Tri de mobilier archéologique

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Apprendre à trier, ordonner et ranger selon des formes, des matières, des textures. Comment faire parler un tesson.

• La céramique gallo-romaine

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Observer, manipuler et trier. L'objet ou le tesson à usage ornemental, culinaire, les pratiques funéraires, la vie quotidienne...



• La cuisine romaine

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Manipuler, observer des tessons, les raccorder à des formes complètes. Les traces culinaires, les textes. Dégustation.

• Le vêtement romain

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Etudier les stèles funéraires pour comprendre le vêtement antique. Expérimentation de la toge, la palla, la stola, le voile et l'emmaillottage du bébé.

• Le jeu des clés d'Augustodunum

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances (picto Rolin)

Utilisé en fin de classe patrimoine uniquement, ce jeu coopératif permet de faire un bilan des connaissances acquises au cours du séjour.

• La maison romaine

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Comparer les matériaux, l'organisation du logement, les meubles, le chauffage, l'eau propre et l'eau sale... à travers des maquettes à monter.



• Les masques de théâtre

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Déclamation au théâtre romain, fabrication d'un masque en terre crue pour travailler sur les expressions du visage.

• Le blason

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Le langage des images au Moyen Âge, les jeux de mots, l'individu, la famille. Création d'un blason sur papier épais. Découverte des blasons de la cathédrale.

• Jouer au Moyen Âge

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Durant le Moyen Âge, la vie est rythmée par des périodes de jeux et de divertissements liés aux saisons, aux fêtes religieuses... A partir du calendrier sculpté du tympan de la cathédrale, retraçons ces différentes périodes et certaines « ambiances » autour de la cathédrale. Expérimentation de différents jeux de plateau.



• La cuisine et la nourriture

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Evocation du banquet du vœu du faisan : la vaisselle, la place des convives, la musique, les animaux, les épices utilisées au Moyen Âge (par l'odorat et la vue), le commerce.

• La calligraphie

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

L'écriture monumentale à la cathédrale et dans les livres. Motricité fine. Production d'œuvres. Imagination. Les élèves expérimentent différents outils d'écriture puis écrivent leur prénom avec lettrine.

• La sculpture de la cathédrale

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Atelier sculpture sur terre crue pour découvrir comment faire sortir la figure de la masse.

• Les voûtes et les mesures

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Expliquer l'architecture, les voûtes, les supports, les poussées avec l'expérimentation concrète du montage de la maquette de voûte et d'outils de mesures.



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 4 (5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème})

LES RALLYES PATRIMOINE

Pour découvrir la ville autrement, coopérer, fédérer un groupe en début d'année ou de séjour.

• **Jeu de piste autour de la cathédrale et dans son quartier** (2 heures) :

Pour découvrir la ville haute et ses secrets, il faut lever le nez et regarder ! A l'aide d'un livret de recherche, les indices conduiront à une clé qui ouvre un coffre... Ce jeu de piste urbain allie observation architecturale et ornementale, éducation civique (si on veut que les riverains nous renseignent...), et sécurité routière (attention on est en ville !).



• **Le grand rallye du patrimoine :**

Sur 3 heures minimum et pour les groupes de plus de 60. Baladez-vous et rejoignez à l'aide d'indices les guides qui vous attendent sur des lieux historiques. Vous devrez passer des épreuves à chaque fois.



• **Graine d'architecte :** jeu de piste au centre-ville (2 heures).

Pour comprendre les traces que les époques ont laissées dans notre environnement urbain actuel, partez à la recherche d'indices qui formeront en fin de parcours un détail architectural caché quelque part en ville.



CATALOGUE DES OFFRES

CYCLE 4 (5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème})

LES PACKS 4 SÉANCES

• Animaux et êtres fantastiques



Sirènes, griffons, et autres monstres, ces êtres fantastiques qui peuplent notre quotidien, nos références symboliques et nos histoires, ont pour la plupart une origine très ancienne.

Séance 1 - Les animaux préhistoriques et leur représentation

Séance 2 - Le bestiaire de la cathédrale Saint-Lazare

Séance 3 - Balade dans les rues qui bordent la cathédrale. Le bestiaire sort des bâtiments pour envahir les rues. Cachés ou bien visibles, ils protègent les maisons par les croyances liées à leur pouvoir

Séance 4 - Atelier pratique au choix au muséum ou patrimoine (nous consulter)

• Cold case à Augustodunum



Une caisse poussiéreuse vient d'être retrouvée au fond des réserves archéologiques. Son contenu doit être réétudié pour comprendre cette « affaire classée »...

Séance 1 - Découverte du centre archéologique et de la caisse mystérieuse puis travail sur calque, en 2 groupes

Séance 2 - Fouille et post fouille/atelier maison et fouille

Séance 3 - Balade quartier monumental, théâtre romain, *cardo* et musée lapidaire

Séance 4 - Jeu des clés d'Augustodunum, reprise de la caisse et émission d'hypothèses

• La ville de l'Antiquité à aujourd'hui



Parcourir les quartiers de la ville avec le nez en l'air afin de regarder les façades et notamment les ouvertures, les décors et l'organisation et ainsi identifier les différents quartiers de la ville par rapport à leur architecture. Plusieurs circuits au choix. Possibilité de découvrir le quartier autour de son collège pour mieux comprendre son environnement proche.

Séance 1 - Balade antique (théâtre, *cardo*, musée lapidaire ou porte saint André, les fortifications antiques)

Séance 2 - Balade quartier cathédrale et maquette de maison à pans de bois. Les fortifications médiévales

Séance 3 - De la Renaissance à la fin du XIX^e (les fortifications modernes, le quartier Marchaux, les hôtels particuliers ...)

Séance 4 - Le XX^e siècle (la place du champ de mars, le quartier de la gare, l'Art Nouveau et l'Art Déco...)

• La ville du XIX^e siècle



Séance 1 - l'extension de la ville au XIX^e siècle, le quartier de la gare (rendez-vous à la gare)

Séance 2 - l'architecture publique (l'hôtel de ville, la banque de France, la place du champ de Mars, le théâtre)

Séance 3 - l'architecture privée (les commerces, les décors de façade), les nouveaux matériaux de construction, les nouvelles énergies, la salubrité

Séance 4 - visite des coulisses du théâtre municipal (sous réserve des disponibilités des régisseurs du théâtre)

• Le paysage



Pour comprendre la ville depuis sa création, son évolution. Chaque séance consiste en des jeux d'observation avec des outils appropriés (viseurs, jeux de repérage, croquis, compléter un dessin de façade...). Possibilité de travailler aussi avec le muséum d'histoire naturelle sur le paysage au Carbonifère (nous consulter).

Séance 1 - balade des moulins jusqu'à Couhard

Séance 2 - Le quartier Janus, porte d'Arroux et balade Montmerot

Séance 3 - la place du champ de Mars (le grand champ de Mars et son lotissement à partir du XVII^e siècle, le parcellaire en lanière, les différents plans et point de vue jusqu'au quartier cathédral - le poumon vert de la terrasse, les foires...)

Séance 4 - Atelier de pratique artistique (à monter avec notre plasticienne)

• La vie quotidienne à l'époque gallo-romaine



Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - les maisons et l'habitat (maquettes et tri de mobilier architectural)

Séance 2 - la nourriture (tri de céramique, atelier cuisine)

Séance 3 - les habitants d'Augustodunum (au musée lapidaire d'après les stèles funéraires) avec l'atelier vêtement et repérage des écritures

Séance 4 - l'écriture monumentale et manuscrite : atelier d'après les inscriptions du musée lapidaire et des estampilles de potiers

• La vie quotidienne au Moyen Âge



Pour comprendre les origines de notre vie quotidienne actuelle il faut remonter le temps !

Séance 1 - le quartier de la cathédrale et l'habitat avec maquette de maison à pans de bois

Séance 2 - la nourriture ou la calligraphie à choisir entre les deux

Séance 3 - les blasons

Séance 4 - les fêtes et les jeux d'après le calendrier et certains chapiteaux de la cathédrale

• Les décors et l'architecture de la cathédrale



Pour comprendre un édifice aux fonctions multiples, il faut apprendre à le connaître, le découvrir pas à pas.

Séance 1 - le bestiaire

Séance 2 - les chapiteaux historiés

Séance 3 - l'architecture romane et gothique (voûtes et mesures)

Séance 4 - les blasons

CATALOGUE DES OFFRES

LYCÉE ET POST-BAC

VISITES ET ATELIERS

• Les schistes bitumineux du bassin d'Autun

Visite guidée (1h)

... et les charbons du bassin de Blanzky/Montceau-les-Mines (roches sédimentaires) : découvrir comment ces roches ont été utiles à l'Homme et comment elles permettent de reconstituer le paléoenvironnement.

• Le grès du Trias du plateau d'Antully

Visite guidée (30')

Découvrir comment cette roche (sédimentaire) a été utile à l'Homme et comment elle permet de reconstituer le paléoenvironnement.

• Les Herbiers du muséum

Atelier (au muséum ou dans la classe)(1 ou plusieurs séances d'1h)

Découverte des herbiers du muséum, de leur importance ; prélèvement de plantes en nature, séchage, détermination et confection d'un herbier.

• Biodiversité actuelle et passée

(Carbonifère, Permien, Trias)

Atelier (1h)

Comparaison de la biodiversité actuelle et de la biodiversité passée à partir des fossiles du muséum, utilisation de la frise des ères géologiques.

• Les schistes bitumineux

Mallette pédagogique à emprunter au muséum

• Les paléoenvironnements et la géologie du bassin d'Autun à l'Autunien et au Trias

Mallette pédagogique à emprunter au muséum

• Pollens et climats du passé

Mallette pédagogique à emprunter au muséum

• Une ancienne chaîne de montagne s'érode

Sortie terrain
Couhard / Brisecou : découverte des roches affleurantes et des processus qui conduisent à leur érosion.

• Le rempart

(Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances)

Voir comment des murailles peuvent s'adapter aux différents types de sièges, d'attaques et de défenses ou simplement de prestige.

• Le quartier extra-muros de la Genetoye

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

La prospection archéologique. Les origines de ce quartier, les usages, les traces. L'Arroux et le Ternin, les voies de commerce et de communication fluviales.

• Les portes romaines d'Arroux et Saint-André

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Le *cardo* et le *decumanus*. La trame viaire et le plan orthonormé de la ville. La vitrine de Rome et la monumentalité.

• Le théâtre romain

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les spectacles et la romanisation. Déambulation sur le site pour se l'approprier et prendre conscience de son espace. Expérimentation de la voix et des jeux scéniques.

• Le musée lapidaire

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrir un jardin dans la ville. Les grandes maisons des gallo-romains, la taille des colonnes. Les histoires des personnages des stèles funéraires.

• Le quartier monumental du forum

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Cette balade au centre urbain actuel permet de se plonger dans l'urbanisme gallo-romain avec l'appui de restitutions, d'une visite in-situ du *cardo* et du musée lapidaire.

• La ville au Moyen Âge

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Visite du quartier cathédrale : la vie des chanoines, des évêques, les pèlerins et les habitants, l'habitat et l'urbanisme. Découvrons ensemble comment « tenir le haut du pavé », ou « avoir pignon sur rue »...

• La cathédrale Saint-Lazare

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découverte du lieu, le circuit du pèlerinage, l'architecture romane et gothique, la sculpture de Gislebertus, le bestiaire.

• Le bestiaire fantastique de la cathédrale et du quartier

Visite guidée (2h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Découvrons les origines multiples des grands mythes et leur survivance dans les récits d'aujourd'hui. Les animaux fastes ou néfastes, doués de paroles, protecteurs ou non.

• Les voûtes et les mesures

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Expliquer l'architecture, les voûtes, les supports, les poussées avec l'expérimentation concrète du montage de la maquette de voûte, les mesures. Les carnets de Villard de Honnecourt.

• La cuisine et la nourriture

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Les chanoines de la cathédrale nous ont laissé l'enclos du chapitre, son cellier, son farinier. Découvrons la culture médiévale à travers son alimentation, ses rituels, ses épices.... A relier à la visite du quartier cathédrale et du cellier du chapitre.

• La sculpture de la cathédrale

atelier (environ 1h) ou dans le cadre d'un pack 4 séances

Allons à la rencontre de l'art de Gislebertus et la sculpture du XII^e siècle en Bourgogne : les plans, les reliefs... Expérimentation pratique sur argile.

• Les roches dans les monuments historiques d'Autun

Atelier (2h) ou sortie terrain

Identification des roches utilisées dans les monuments historiques d'Autun (clef de détermination, ...), observations macro et microscopiques, travail sur carte géologique, propriétés des roches et intérêt pour l'Homme.

• Comment dater et reconstituer les paléoenvironnements

Sortie terrain 2h + visite guidée 1h

Découverte et utilisation des principes de la datation relative pour écrire l'histoire du bassin autunois.

• Les merveilles du Muséum

Atelier (au muséum ou dans la classe) (1 ou plusieurs séances d'1h)

Découvrir les trésors du muséum à travers les principaux objets présentés en exposition permanente.

• Autun sous l'équateur

(Carbonifère, Permien, Trias) Atelier (1h)

Découvrir comment les fossiles nous renseignent sur une biodiversité et un paléoenvironnement bien différent de celui dans lequel nous vivons aujourd'hui.

CATALOGUE DES OFFRES

LYCÉE ET POST-BAC

LES RALLYES PATRIMOINE

***Pour découvrir la ville autrement,
coopérer, fédérer un groupe en début
d'année ou de séjour.***



• **Jeu de piste autour de la cathédrale et dans son quartier** (2 heures) :

Pour découvrir la ville haute et ses secrets, il faut lever le nez et regarder ! A l'aide d'un livret de recherche, les indices conduiront à une clé qui ouvre un coffre... Ce jeu de piste urbain allie observation architecturale et ornementale, éducation civique (si on veut que les riverains nous renseignent...), et sécurité routière (attention on est en ville !).

• **Le grand rallye du patrimoine :**

Sur 3 heures minimum et pour les groupes de plus de 60. Baladez-vous et rejoignez à l'aide d'indices les guides qui vous attendent sur des lieux historiques. Vous devrez passer des épreuves à chaque fois.



• **Graine d'architecte** : jeu de piste au centre-ville (2 heures).

Pour comprendre les traces que les époques ont laissées dans notre environnement urbain actuel, partez à la recherche d'indices qui formeront en fin de parcours un détail architectural caché quelque part en ville.



CATALOGUE DES OFFRES

LYCÉE ET POST-BAC

LES PACKS 4 SÉANCES.

• Animaux et êtres fantastiques



Sirènes, griffons, et autres monstres, ces êtres fantastiques qui peuplent notre quotidien, nos références symboliques et nos histoires, ont pour la plupart une origine très ancienne.

Séance 1 - Les animaux préhistoriques et leur représentation

Séance 2 - Le bestiaire de la cathédrale Saint-Lazare. Entre animaux fantastiques, familiers, protecteurs ou néfastes, les histoires ne manquent pas

Séance 3 - Balade dans les rues qui bordent la cathédrale. Le bestiaire sort des bâtiments pour envahir les rues. Cachés ou bien visibles, ils protègent les maisons par les croyances liées à leur pouvoir

Séance 4 - Atelier pratique au choix au muséum ou patrimoine (nous consulter)



• La ville de l'Antiquité à aujourd'hui



Parcourir les quartiers de la ville avec le nez en l'air afin de regarder les façades et notamment les ouvertures, les décors et l'organisation et ainsi identifier les différents quartiers de la ville par rapport à leur architecture. Plusieurs circuits au choix. Possibilité de découvrir le quartier autour de son établissement pour mieux comprendre son environnement proche.

Séance 1 - Balade antique (théâtre, *cardo*, musée lapidaire ou porte saint André, les fortifications antiques)

Séance 2 - Balade quartier cathédrale et maquette de maison à pans de bois. Les fortifications médiévales

Séance 3 - De la Renaissance à la fin du XIX^e (les fortifications modernes, le quartier Marchaux, les hôtels particuliers...)

Séance 4 - Le XX^e siècle (la place du champ de mars, le quartier de la gare, l'Art Nouveau et l'Art Déco...)



• La ville du XIX^e siècle



Séance 1 - l'extension de la ville au XIX^e siècle, le quartier de la gare (rendez-vous à la gare)

Séance 2 - l'architecture publique (l'hôtel de ville, la banque de France, la place du champ de Mars, le théâtre)

Séance 3 - l'architecture privée (les commerces, les décors de façade), les nouveaux matériaux de construction, les nouvelles énergies, la salubrité

Séance 4 - visite des coulisses du théâtre municipal (sous réserve des disponibilités des régisseurs du théâtre)



• Le paysage



Pour comprendre la ville depuis sa création, son évolution. Chaque séance consiste en des jeux d'observation avec des outils appropriés (viseurs, jeux de repérage, croquis, compléter un dessin de façade...). Possibilité de travailler aussi avec le muséum d'histoire naturelle sur le paysage au Carbonifère (nous consulter).

Séance 1 - balade des moulins jusqu'à Couhard, (la ville antique et médiévale vue de la campagne, les nécropoles, l'aqueduc de Montjeu qui suit le chemin de la mine, les moulins, les plantes)

Séance 2 - Le quartier Janus, porte d'Arroux et balade Montmerot (la ville antique et médiévale vue de la campagne, les nécropoles, la vallée de l'Arroux, les fouilles du PCR de la Genetoye, la rivière, les origines de la ville)

Séance 3 - la place du champ de Mars (le grand champ de Mars et son lotissement à partir du XVII^e siècle, le parcellaire en lanière, les différents plans et points de vue jusqu'au quartier cathédrale, le poumon vert de la terrasse, les foires...)

Séance 4 - Atelier de pratique artistique (animé par un médiateur plasticien)



GRILLE TARIFAIRE

Pour toutes informations, nous contacter.
La gratuité est appliquée pour tous les accompagnateurs.

INFOS PRATIQUES

Nous contacter

Direction des musées et du Patrimoine

Responsable du service des publics : Irène VERPIOT



Ancien palais de Justice (place Saint-Louis) - 71400 AUTUN - 03 85 54 21 67

Irene.verpiot@autun.com - musees.patrimoine@autun.com



Muséum d'histoire naturelle d'Autun

Responsable du service des publics : Alban SILVAS

14 rue Saint Antoine - 71400 AUTUN - 03 85 52 09 15

Alban.silvas@autun.com - museum@autun.com

Nos horaires d'ouverture

Panoptique d'Autun - Musée Rolin : Fermé le temps des travaux. Continuité de l'offre patrimoniale.

Muséum d'histoire naturelle d'Autun :

du 1^{er} octobre au 31 décembre et du 1^{er} février au 31 mars ouvert tous les jours

de 10 h à 13 h et de 14 h à 17 h sauf le lundi, le mardi et les jours fériés

(1^{er} et 11 novembre, 25 décembre)

du 1^{er} avril au 30 septembre ouvert tous les jours

de 10 h à 13 h et de 14 h à 18 h sauf le lundi les 1^{er} et 8 mai

Espace Gislebertus - Destination Autun & Trésor de la Cathédrale :

du 1^{er} avril au 30 septembre ouvert tous les jours de 10 h à 13 h et de 14 h à 18 h

sauf le dimanche, le lundi de Pâques, le 1^{er} et 8 mai

Nous rejoindre

