



L'ESPRIT D'ACTION

MODULES SCOLAIRES



Ateliers et spectacles

Ludo-pédagogiques

contact@acta-scolaires.com

contact@acta-archeo.com

www.acta-scolaires.com



DÉCOUVREZ L'HISTOIRE AUTREMENT

ACTA, c'est une équipe polyvalente qui vous propose des modules originaux et adaptés à vos projets pédagogiques, en histoire, E.P.S., arts plastiques, français et langues anciennes.



Les animateurs de la sarl ACTA peuvent intervenir directement dans votre établissement, mais aussi vous recevoir sur le Parc Historique de Beaucaire et dans les monuments de la ville d'Arles.



ACTA possède plus de 20 ans d'expérience et vous propose le meilleur de la médiation culturelle et sportive.



ORGANISATION ET TARIFS DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT

Obtenez votre devis en ligne sur :

www.acta-scolaires.com

Rubrique : Demandez votre devis.

Nous intervenons dans toute la France et en Europe, en regroupant plusieurs établissements dans une même tournée. Nos interventions se font sur les horaires de cours et durent environ 50 mn.

Nous réalisons les ateliers dans les salles de classe, salles polyvalentes ou gymnases.

Les élèves sont répartis en groupes d'environ 25-30 et chacun passe sur les ateliers choisis.

TARIFS SELON MODULES

Spectacle + 2 ateliers

11 euros TTC / élève + frais de déplacement

+ repas des animateurs à la cantine

Spectacle + 3 ateliers

12 euros TTC / élève + frais de déplacement

+ repas des animateurs à la cantine

Spectacle + 4/5 ateliers

15 euros TTC / élève + frais de déplacement

+ repas des animateurs à la cantine

Frais de déplacement

Les distances se calculent aller-retour à partir de Beaucaire.

Les minima peuvent être atteints en regroupant plusieurs établissements de la même zone (nous organisons des tournées dans toute la France).

de 0 à 100 km : offerts.

de 100 à 300 km : 2 euros/élève

de 300 à 600 km : 3 euros/élève (dans une tournée de + de 60 élèves)

plus de 600 km : 4 euros/élève (dans une tournée de + de 150 élèves)

MODULES ANTIQUITÉ

Module Achille

Demi-journée

Spectacle Ludo-pédagogique
"Les gladiateurs du Haut-Empire"

+ 2 ateliers au choix (voir en fin de livret)



Module Énée

Demi-journée

Spectacle Ludo-pédagogique
"Les gladiateurs du Haut-Empire"

+ 3 ateliers au choix (en fin de livret)

Module Némésis

Journée complète

Spectacle Ludo-pédagogique
"Les gladiateurs du Haut-Empire"

+ 4/5 ateliers au choix (en fin de livret)

MODULES MOYEN ÂGE

Module Jehan de Saintré

Demi-journée

Spectacle Ludo-pédagogique
"Chevaliers"

+ 2 ateliers au choix (en fin de livret)



Module Arthur

Demi-journée

Spectacle Ludo-pédagogique
"Chevaliers"

+ 3 ateliers au choix (en fin de livret)

Module Croisade

Journée

Spectacle Ludo-pédagogique
"Chevaliers"

+ 4/5 ateliers au choix (en fin de livret)

MODULES THÉMATIQUES

Module Antiquité et Moyen Âge

Spectacle ludo-pédagogique "Les Gladiateurs et Chevaliers"

+ 3 ateliers

Atelier 1 : armement antique et médiéval

Atelier 2 : vêtement antique et médiéval

Atelier 3 : architecture antique et médiévale

Module Histoire et pratique du théâtre

Spectacle d'improvisation avec les élèves

+ 3 ateliers

Atelier 1 : théâtre romain

Atelier 2 : théâtre et fabliaux du Moyen Âge

Atelier 3 : Molière, Shakespeare et le théâtre moderne

Module Sports Olympiques

Concours-spectacle : olympiade avec participation des élèves

+ 3 ateliers

Atelier 1 : les courses

Atelier 2 : sauts et lancers

Atelier 3 : les sports de combats

MODULES THÉMATIQUES

Les civilisations anciennes par le sport

Cursus entre 15 et 20 heures (environ
2 jours et demi)

Deux thématiques au choix

- * les gladiateurs
- * les jeux olympiques antiques



Dans ce module, les élèves découvrent l'histoire au travers de la pratique sportive et de l'étude de documents (iconographie, épigraphie, littérature,...). En fin de module, ils sont à même de produire une présentation ludo-pédagogique pour leurs camarades et parents.

Un dossier pédagogique accompagne les élèves et sert de support pendant toute la période.

Tarif : 70 euros TTC de l'heure, frais de déplacement compris (prévoir en plus le repas à la cantine).

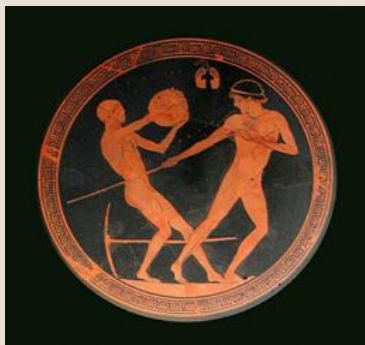
MODULE SPÉCIAL J.-O. HISTO

Animations et ateliers sur
l'histoire des
Jeux Olympiques.

Une classe est prise en charge et
peut suivre un programme
établi sur 1, 2, 3 ou 4 années
(Olympiade).



Des jeux de l'Antiquité à Paris 2024 en passant par les jeux de Coubertin : vivez l'olympisme avec passion !



Dans ce module, les élèves découvrent et pratiquent certaines épreuves des Jeux Olympiques. Puis ils participent à un "concours" avec les autres classes impliquées du secteur et à proximité d'un site archéologique.



Tarifs :

- deux journées de prise en charge de la classe
- une journée de "concours" sur site.

1500 euros (frais de déplacement compris)
Programme sur demande



NOS ATELIERS

ANTIQUITÉ

École de gladiateurs

Cet entraînement connaît un succès qui ne se dément pas : c'est un atelier quasiment incontournable qui ravit les élèves.

Théâtre Romain

Les élèves essayent les costumes des acteurs antiques, et s'initient à la pratique théâtrale romaine du I^{er} siècle.

Combats des J.-O.

Découverte et pratique des premiers arts martiaux antiques.

Courses et Lancers des J.-O.

Les élèves découvrent quelques unes des disciplines du pentathlon.

Lampe à huile

Les élèves fabriquent une petite lampe à huile inspirée de pièces archéologiques et chacun d'entre eux repart avec sa production.

Vêtement antique

Les élèves découvrent et essayent les costumes des civilisations grecques, romaines et gauloises.

Armement du légionnaire romain

Découverte de l'évolution de l'équipement du légionnaire romain.

Écriture antique

Les élèves s'initient à la pratique de la première forme d'écriture : le cunéiforme.

Archéologie expérimentale

Les élèves s'initient aux démarches scientifiques de l'expérimentation.

Armement du guerrier gaulois

Découverte de l'évolution de l'équipement du guerrier gaulois.

Armement de l'hoplite grec

Découverte de l'évolution de l'équipement du guerrier grec.

Fibule

Ancêtre de l'épingle à nourrice, la fibule livre tous ses secrets.

NOS ATELIERS MOYEN ÂGE

Héraldique

Les élèves fabriquent un petit blason avec leurs armoiries. Ils découvrent l'art de l'héraldique.

École d'épée

L'école d'épée connaît un vif succès : c'est un atelier quasiment incontournable qui ravit les élèves, amenés à toucher du bout des doigts ce que pouvait être un entraînement de chevaliers.

Arbalète (uniquement à Beaucaire)

Les élèves apprennent à tirer à l'arbalète et sont amenés à découvrir les différences avec l'archerie. Ils découvrent de façon ludique et en toute sécurité cette arme de tir typique du monde médiéval.

Armement médiéval : harnois

Les élèves découvrent et essaient les pièces du harnois médiéval.

Art de la table

Les élèves s'initient aux us et coutumes de la table médiévale.

Vêtement médiéval

Les élèves essaient des vêtements de l'ensemble de la période et découvrent ainsi les costumes du monde médiéval.

Calligraphie

Les élèves expérimentent les écritures médiévales.

Architecture médiévale

Les élèves s'initient à l'architecture en découvrant les techniques des bâtisseurs : corde à treize noeuds ...

Vitrail

Avec des matériaux adaptés, les élèves fabriquent un vitrail miniature pour découvrir cet art.

**Et toujours la Boutique Historique sur
www.acta-laboutique.com**



Acta sarl

04.66.20.27.76

04.66.19.36.20

Rue des anciens combattants
30300 BEAUCAIRE

contact@acta-scolaires.com

www.acta-scolaires.com

N° TVA : FR 82 489 126 177

N° SIRET : 489 126 177 00026

LICENCE SPECTACLE : 2-1027763

