

LE TOURP,  
MAISON DE LA HAGUE  
OMONVILLE-LA-ROGUE



## OFFRE PÉDAGOGIQUE 26-27

- ATELIERS
- BALADES GUIDÉES
- VISITES EN AUTONOMIE
- OUTILS PÉDAGOGIQUES
- RESSOURCES



MAISON NATALE JF MILLET  
HAMEAU GRUCHY  
GRÉVILLE-HAGUE



# Sommaire

<b>LE GÉOPARC LA HAGUE</b> .....	<b>P.3</b>
<b>1 PROJET, 2 ÉQUIPEMENTS</b> .....	<b>P.5</b>
<b>SYNTHÈSE DES OFFRES</b> .....	<b>P.6</b>
<b>L'OFFRE PÉDAGOGIQUE DU TOURP</b>	
<b>CATALOGUE</b> .....	<b>P.8</b>
<b>SUGGESTIONS</b> .....	<b>P.27</b>
<b>INFOS PRATIQUES</b> .....	<b>P.28</b>
<b>L'OFFRE PÉDAGOGIQUE DE LA MAISON NATALE JF MILLET</b>	
<b>CATALOGUE</b> .....	<b>P.30</b>
<b>INFOS PRATIQUES</b> .....	<b>P.41</b>
<b>JOURNÉE PORTES OUVERTES</b> .....	<b>P.42</b>
<b>CONTACT</b> .....	<b>P.43</b>



# Le Géoparc La Hague

## QU'EST-CE QU'UN GÉOPARC MONDIAL UNESCO ?

Les Géoparc 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 Armoricain, la Hague renferme un patrimoine géologique exceptionnel qui raconte près de 2.1 milliards d'années 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 km<sup>2</sup>, 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. Modelée par les vestiges de 3 chaînes de montagnes successives, et 220 000 ans de variations climatiques, la Hague 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.





# Un projet, deux équipements

Notre équipe de médiation intervient sur deux équipements emblématiques de la Hague



## LE TOURP, MAISON DE LA HAGUE À OMONVILLE-LA-ROGUE



Dans un site d'exception, à la nature préservée, le 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 riche et variée :

- un parcours-spectacle immersif «Un trésor au bout du monde»
  - des expositions temporaires
  - 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.

Le Tourp, maison de la Hague, propriété du Conservatoire du Littoral est géré par la commune de la Hague.

## MAISON NATALE JEAN-FRANÇOIS MILLET À GRÉVILLE-HAGUE



Située dans le charmant petit hameau de Gruchy, la maison natale du célèbre peintre de l'Angélus vous propose un parcours mêlant présentations audiovisuelles et objets de la vie quotidienne. La vie et l'œuvre du peintre normand mais aussi une évocation de la vie paysanne du XIX<sup>e</sup> siècle sont présentées dans les 5 salles composant la visite. En plus de cette partie permanente, deux expositions temporaires sont organisées chaque année dans le «cabinet d'arts graphiques» et dans un bâtiment annexe.

Pour les scolaires, des ateliers sont proposées autour de l'art et de la vie paysanne ainsi que des randonnées pour découvrir la campagne et le littoral de la Hague.

La maison natale JF Millet, propriété du Département de la Manche, est co-gérée par la commune de la Hague



# Synthèse des offres

LIEU	CYCLE	FORMAT	TITRE	DURÉE	TARIF	PAGE
Le Tourp, Maison de la Hague	tous	En autonomie	Parcours-spectacle «Un trésor au bout du monde»	1h00	4 € / enfant	p.9
	2 à 4	Atelier	Apprenti géologue	1 h00	80 € / classe	p.10
	2 à 4	Atelier	Apprenti archéologue	1h00	80 €/classe	p.11
	tous	Atelier	Poterie néolithique	1h00	80 €/classe	p.12
	1 à 4	Atelier	Travail de la laine	1h00	80 €/classe	p.13
	1 à 4	Atelier	Autour de la mare	1h00	80 €/classe	p.14
	1 à 4	Atelier	L'arbre dans tous ses états	1h00	80 €/classe	p.15
	1 à 4	Atelier	A la découverte des oiseaux	1h00	80 €/classe	p.16
	1 à 4	Atelier	L'univers des plantes	1h00	80 €/classe	p.17
	1 à 4	Atelier	Le monde fascinant des insectes	1h00	80 €/classe	p.18
	1 à 3	Atelier-découverte	Le bord de mer	2 x 1h00	160 € / classe	p.19
	4 + lycée	Visite guidée	Découverte d'un géosite	2h00	100 € / classe	p.20
	2 à 4 + lycée	Visite guidée	Histoire du manoir	1h00	50 € / classe	p.21
	2 à 4 + lycée	Visite guidée	Chemin de la vallée de l'Epine d'Hue	2h00	100 € / classe	p.22
	4 + lycée	En autonomie	Film -documentaire : La Hague : récit minéral d'une planète en mouvement	20mn	gratuit	p.23
	3, 4 + lycée	En autonomie	Frise des temps géologiques	30mn	gratuit	p.24
	3 et 4	Outils pédagogiques	La lithothèque et les malles pédagogiques		gratuit	p.25
tous	En autonomie	Expositions temporaires, médiathèque et balades		gratuit	p.26	
Maison natale JF Millet	2 à 4 + lycée	Visite guidée	Visite de la maison	1h00	50 € / classe	p.31
	3, 4 + lycée	Visite guidée	L'art, toute une histoire	1h00	50 € / classe	p.32
	1 à 3	Visite guidée	Visite sensorielle	1h00	50 € / classe	p.33
	2 à 4 + lycée	Visite guidée	Découverte du hameau	1h00	50 € / classe	p.34
	tous	Atelier	Savoirs-faire anciens	1h00	80 €/classe	p.35
	2 à 4 + lycée	Atelier	Les Glaneuses	1h00	80 €/classe	p.36
	2 à 4	Atelier	Balade-croquis	1h00	80 €/classe	p.37
	tous	Atelier	Aquarelle	1h00	80 €/classe	p.38
	tous	En autonomie	Visite de la maison natale	1h00	2€ / enfant	p.39
	2 à 4 + lycée	En autonomie	Balade jusqu'au Castel-Vendon	1 h00	gratuit	p.40

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

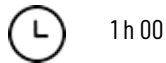




*L'offre du Tourp*  
*Maison de la Hague* À OMONVILLE-LA-ROGUE

# SPECTACLE IMMERSIF EN SCÉNOVISION®

## «UN TRÉSOR AU BOUT DU MONDE»



1 h 00

4 € / enfant  
accompagnateurs gratuits

Tous niveaux

Séance toutes les 30mn  
jauge maximum : 19 personnes  
par séance

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, découvrez l'histoire, les richesses et les légendes de ce territoire fascinant racontées par ses habitants.

Avec la voix de Jacques Gamblin.

### Compétences scolaires mobilisées

Parcours spectacle : C1 C2 C3 C4 Lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>- S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>- Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique.</li> </ul>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p>	<p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>



1 h 00



80 € / classe



Cycles 2, 3 et 4



Les séances sont organisées  
en ateliers tournants  
par demi-classes



Cet atelier passionnant invite les jeunes explorateurs à se glisser dans la peau d'un géologue pour comprendre la formation de notre planète, identifier des roches et des minéraux, et percer les mystères du sol. Une aventure scientifique et sensorielle au cœur des roches millénaires de la Hague.

## Compétences scolaires mobilisées

## Apprentis géologues : C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>- S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématiques et informatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets: s'organiser, planifier, coopérer.</p>	<p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.</p>	<p>Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en œuvre un raisonnement logique / résoudre des problèmes impliquant des nombres rapportés ou non à des grandeurs / observer, expérimenter</li> <li>- Mettre en œuvre un protocole expérimental</li> <li>- Contrôler la vraisemblance d'un résultat</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter.</li> </ul>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long</li> </ul>



1 h 00



80 € / classe



Cycles 2, 3 et 4



En intérieur  
Par demi-classe  
Les séances sont organi-  
sées en ateliers tournants



Comme les archéologues ayant étudié le site gaulois d'Urville, les enfants vont, grâce à diverses techniques scientifiques, retracer la vie de nos ancêtres. Après une présentation générale de l'archéologie et du travail des archéologues, les enfants passeront à la pratique sur trois modules différents (fouilles, carroyage, identification des traces du passé).

## Compétences scolaires mobilisées

## Apprentis archéologues : C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>- S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématiques et informatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités (fraction, entiers décimaux, comparer, estimer...)</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre</li> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement</p>	<p>Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile</li> <li>- Mettre en œuvre un raisonnement logique / résoudre des problèmes impliquant des nombres rapportés ou non à des grandeurs /observer, expérimenter</li> <li>- Mettre en œuvre un protocole expérimental</li> <li>- Contrôler la vraisemblance d'un résultat</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter</li> <li>- Comprendre l'impact de l'Homme sur l'environnement.</li> </ul>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines</li> </ul>


## POTERIE NÉOLITHIQUE



 1 h 00

 80 € / classe

 Tous niveaux

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



Un atelier pour s'initier au travail de l'argile, à la manière des hommes préhistoriques. A l'image des vestiges découverts dans l'abri sous roche de la Jupinerie à Omonville-la-Petite, les enfants fabriqueront un petit objet grâce à la technique du colombin utilisée par nos ancêtres avant l'invention du tour.

### Compétences scolaires mobilisées

Poterie néolithique : C1 C2 C3

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>- S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement.</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique.</li> </ul>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p>	<p>Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter des phénomènes des objets / modéliser.</li> </ul>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps</p> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> </ul>

## TRAVAIL DE LA LAINE



# Atelier



1 h 00



80 € / classe



Cycles 1 à 4

En intérieur  
Classe entière ou demi-classe

Un atelier pour découvrir le travail qui se cache derrière la fabrication des étoffes ou autres produits issus de la laine du Roussin, mouton de la Hague. Cette race typique du territoire, offre une laine blanche semi-longue que les enfants pourront travailler à l'aide d'outils anciens, avant de venir tisser un morceau d'étoffe (cycles 2 à 4) ou un petit mouton en papier (cycle 1).

### Compétences scolaires mobilisées

#### Travail de la laine C1 C2 C3

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>- S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit.</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématiques et informatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement.</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique.</li> </ul>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées.</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

# AUTOUR DE LA MARE



## Atelier

🕒 1 h 00

€ 80 € par classe

🎓 Cycles 1 à 4

📍 Proposé au printemps et été  
En extérieur et intérieur  
Classe entière



A la découverte de l'écosystème unique et mystérieux de la mare ! Cet atelier immersif vous plonge au cœur de cet habitat aquatique riche en biodiversité. Les enfants auront l'occasion de découvrir les plantes, les animaux et les micro-organismes qui peuplent ce milieu aquatique. Parfait pour les curieux de nature, cet atelier permettra de mieux comprendre l'équilibre fragile de la mare et l'importance de sa préservation.

### Compétences scolaires mobilisées


Autour de la mare C1 C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral</li> <li>- S'exprimer à l'oral</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématique et informatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités.</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre.</li> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité</li> <li>- Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement.</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p>	<p>- Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile.</li> <li>- représenter des phénomènes, des objets / modéliser.</li> <li>- Mettre en œuvre un protocole expérimental.</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter.</li> </ul> <p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps.</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

# L'ARBRE DANS TOUS SES ÉTATS




## Atelier

 1 h 00

 80 € par classe

 Cycles 1 à 4

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



Un atelier sensoriel pour découvrir les secrets des arbres de la Hague grâce à une balade autour du manoir qui permet d'observer de nombreuses essences : châtaigner, frêne, aubépine, chêne, érable ... A l'aide d'une clé de détermination ou de jeux, les enfants développeront leurs connaissances pour comprendre les arbres qui les entourent.

### Compétences scolaires mobilisées

#### L'arbre dans tous ses états C1 C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral</li> <li>- S'exprimer à l'oral</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématique et informatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre</li> <li>- Géométrie : se repérer ,se déplacer / utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité.</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer.</p>	<p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p>	<p>Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile.</li> <li>- Mettre en œuvre un raisonnement logique / résoudre des problèmes</li> <li>- impliquant des nombres rapporter ou non à des grandeurs / Observer, expérimenter.</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter.</li> </ul> <p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>- Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## À LA DÉCOUVERTE DES OISEAUX



1h 00



80 € par classe



Cycles 1 à 4



Classe entière  
Contenus adaptés en fonction  
de la saison  
Atelier pour partie en extérieur



Venez percer les secrets du monde des oiseaux lors de cet atelier immersif et enrichissant ! Les enfants apprendront à identifier les différentes espèces d'oiseaux, à observer leurs comportements et à comprendre leur rôle vital dans l'écosystème. À travers des jeux, des observations sur le terrain et des activités pratiques, ils découvriront la fascinante diversité de ces compagnons du ciel et l'importance de leur protection.

### Compétences scolaires mobilisées


#### A la découverte des oiseaux C1 C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral</li> <li>- S'exprimer à l'oral</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématiques et informatiques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre</li> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité</li> <li>- Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p>	<p>- Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile</li> <li>- représenter des phénomènes, des objets / modéliser.</li> <li>- Mettre en œuvre un protocole expérimental</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter.</li> </ul> <p>- Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>- Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>-Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps.</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

# L'UNIVERS DES PLANTES




## Atelier

 1 h 00

 80 € par classe

 Cycles 1 à 4

 Proposé de mars à octobre  
En extérieur et intérieur  
Classe entière



Après une promenade guidée à la rencontre des plantes qui peuplent nos chemins. Apprenez à reconnaître quelques plantes communes, parfois méconnues, souvent surprenantes : celles qui soignent, celles qui sentent bon, celles qu'on cuisine, et celles qu'il vaut mieux seulement admirer !

L'animation mêle observation, anecdotes et jeux sensoriels pour éveiller la curiosité de chacun, quel que soit l'âge.

### Compétences scolaires mobilisées

L'univers des plantes C1 C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral</li> <li>- S'exprimer à l'oral</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématique et informatique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre</li> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer.</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p>	<p>- Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile.</li> <li>- Représenter des phénomènes, des objets / modéliser.</li> <li>- Mettre en œuvre un protocole expérimental.</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter.</li> </ul> <p>- Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>- Comprendre l'impact de l'Homme sur l'environnement.</p>	<p>- Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps.</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## LE MONDE FASCINANT DES INSECTES



1 h 00



80 € par classe



Cycles 1 à 4



Proposé au printemps  
et été  
En extérieur et intérieur  
Classe entière



Plongez dans l'univers fascinant des insectes lors de ce moment ludique et pédagogique. Destiné à tous les curieux, petits et grands, cet atelier vous permettra de découvrir la vie secrète de ces créatures souvent méconnues mais essentielles à notre écosystème. Les enfants apprendront à identifier différentes espèces d'insectes, à comprendre leur rôle dans la nature et à observer de près leur comportement.

## Compétences scolaires mobilisées

## Le monde fascinant des insectes C1 C2 C3 C4

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral</li> <li>- S'exprimer à l'oral</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématiques et informatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre</li> <li>- Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité</li> <li>- Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement.</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer.</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p>	<p>- Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile.</li> <li>- Représenter des phénomènes, des objets / modéliser</li> <li>- Mettre en œuvre un protocole expérimental.</li> <li>- Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter.</li> </ul> <p>- Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>- Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>- Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps.</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## LE BORD DE MER : VIVANT OU NON VIVANT ?



2 séances d'une heure



160 € / classe



Cycles 1 à 3



Extérieur et intérieur, par classe  
entière  
En fonction des horaires de marées  
Rendez-vous à Goury  
Port de bottes conseillé



Partez à la découverte du littoral ! Les enfants explorent la plage lors d'une pêche à pied pour observer coquillages, pierres, crustacés, poissons, algues et autres merveilles, puis poursuivent en atelier en salle pour classer et comprendre les éléments du bord de mer. Une expérience ludique et scientifique pour apprendre à distinguer le vivant du non vivant et mieux connaître ce milieu fascinant.

### Compétences scolaires mobilisées

#### Atelier-découverte : le bord de mer : vivant ou non vivant ? C1 C2 C3

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : - Comprendre l'oral - S'exprimer à l'oral - Lire et comprendre l'écrit - Ecrire  En utilisant les langages scientifiques mathématique et informatique : - Utiliser les nombres et unités. - Passer d'un langage à l'autre - Géométrie : se repérer se déplacer / utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)  En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) : - Se déplacer, motricité.	Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer.	Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.  Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat .	- Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple - Extraire et organiser l'information utile des objets - Mettre en œuvre un protocole expérimental - Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter - Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement. - Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.	Analyser les organisations humaines : - Modes de vies des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps, - Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines

# Visite guidée

## DÉCOUVERTE D'UN GÉOSITE : LA BAIE D'ECALGRAIN



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



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. Cette sortie de terrain permettra de découvrir les archives de grands phénomènes géologiques mais aussi de variations climatiques plus récentes.

### Compétences scolaires mobilisées

#### Découverte d'un géosite : la baie d'Ecalgrain C4 Lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral</li> <li>- S'exprimer à l'oral</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématique et informatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les nombres et unités.</li> <li>- Passer d'un langage à l'autre</li> <li>- Géométrie : se repérer se déplacer / utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité.</li> </ul>	<p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer.</p>	<p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p> <p>Faire preuve de responsabilité, prendre des initiatives.</p>	<p>Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraire et organiser l'information utile.</li> <li>- Mettre en œuvre un raisonnement logique / résoudre des problèmes impliquant des nombres rapportés ou non à des grandeurs / Observer, expérimenter.</li> <li>- Représenter des phénomènes des objets / modéliser</li> <li>- Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</li> <li>- Comprendre l'impact de l'Homme sur l'environnement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer dans l'espace et dans le temps :</li> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/ globe</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées.</li> <li>- Situer des événements sur un temps long</li> <li>- Analyser les organisations humaines :</li> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>



# HISTOIRE DU MANOIR

## Visite guidée



1 h 00



50 € / classe



Cycles 2, 3, 4 et lycée

Toute l'année En extérieur  
Classe entière

Une visite commentée et interactive autour du manoir pour découvrir son histoire et son architecture. Ancienne ferme seigneuriale du XVI<sup>ème</sup> siècle aujourd'hui reconvertie en espace muséographique dédié au patrimoine, le manoir du Tourp renferme une histoire riche que les enfants pourront découvrir en se baladant.

### Compétences scolaires mobilisées

Visite guidée : histoire du manoir C2 C3 C4 Lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>- S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>- Lire et comprendre l'écrit</li> <li>- Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer, motricité.</li> </ul>		<p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/ globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées.</li> <li>- Situer des événements sur un temps long</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps.</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## BALADE SUR LE CHEMIN DE LA VALLÉE DE L'EPINE D'HUE



2h00



100 € par classe



Cycle 2, 3, 4 et lycée



Niveau moyen (dénivelés et escaliers).  
Bonne condition physique  
Chaussures de marche obligatoires  
Distance : 3km aller-retour



Au départ du manoir, cette randonnée jusqu'au littoral permet d'aborder différents sujets comme le paysage, la faune et la flore, le patrimoine bâti, la géologie ... Sur le littoral, découvrez les ruines de l'ancienne ferme de la Cotentine. Le retour se fait par le même chemin.

Compétences scolaires mobilisées			
Balade sur le chemin de la vallée de l'Epine d'Hue : C2 C3 C4 Lycée			
Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : - Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)  En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) : - Se déplacer, motricité.	Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.  Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.  Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.	- Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement. Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.	Se situer dans l'espace et dans le temps : - Représenter l'espace. - Situer un lieu sur une carte/globe. - Se repérer dans le temps, comparer des durées. - Situer des événements sur un temps long.  Analyser les organisations humaines : - Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps. - Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.


# FILM DOCUMENTAIRE : LA HAGUE, RÉCIT MINÉRAL D'UNE PLANÈTE EN MOUVEMENT



 20 mn

 Gratuit

 Cycle 4 et lycée

 Dans la chapelle du manoir  
Classe entière

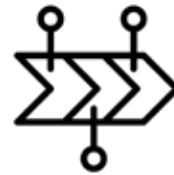


Ce documentaire propose un voyage dans le temps aux élèves pour découvrir l'histoire de notre planète et particulièrement de la Hague de manière pédagogique et spectaculaire. Ponctué d'interventions de spécialistes passionnés, il permet d'aborder la formation des paysages de la Hague issus de trois chaînes de montagnes successives, les phénomènes d'érosion, les variations climatiques, et enfin l'apparition de l'Homme.

Projeté dans la chapelle du manoir, ce film a été produit par la commune de la Hague,

Compétences scolaires mobilisées	
Film documentaire : C4 Lycée	
Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : - Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)	Se situer dans l'espace et dans le temps : - Se repérer dans le temps, comparer des durées. - Situer des événements sur un temps long.  Analyser les organisations humaines : - Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps. - Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.

# LA FRISE DES TEMPS GÉOLOGIQUES



*En autonomie*



30 mn



Gratuit



Cycle 3, 4 et lycée

En extérieur  
Llvet disponible

Cette frise située en extérieur, aux abords immédiats du manoir, présente de façon chronologique et sans changement d'échelle l'histoire de la Terre, au sein de laquelle est replacée l'histoire de la Hague. Tout au long de la frise, les enfants pourront voir et toucher de véritables échantillons de roches. Un livret pédagogique disponible avant la visite permet une découverte interactive grâce à des jeux de réflexion et d'observation

Compétences scolaires mobilisées				
La frise des temps géologiques : C3 C4 Lycée				
Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : - Lire et comprendre l'écrit - Ecrire  En utilisant les langages scientifiques mathématiques et informatiques - Utiliser les nombres et unités (fraction, entiers décimaux, comparer, estimer...) - Passer d'un langage à l'autre - Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)  En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) : - Se déplacer, motricité	Se constituer des outils de travail personnel.	Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat.	- Pratiquer des démarches scientifiques et résoudre un problème simple : - Extraire et organiser l'information utile. - Mettre en œuvre un raisonnement logique / résoudre des problèmes impliquant des nombres rapportés ou non à des grandeurs / Observer, expérimenter. - Représenter des phénomènes des objets / modéliser.	Se situer dans l'espace et dans le temps : - Situer un lieu sur une carte/ globe - Se repérer dans le temps. comparer des durées. - Situer des événements sur un temps long.

## LITHOTHÈQUE

Véritable « bibliothèque » de roches, notre lithothèque contient une grande collection d'échantillons géologiques utiles pour l'observation, la comparaison et la découverte de 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.



## LES MALLES

Les malles pédagogiques sont des kits thématiques prêts à l'emploi, mis à disposition des enseignants gratuitement pour enrichir leurs pratiques. Elles contiennent du matériel éducatif, des fiches pédagogiques et des propositions d'activités adaptées au programme.



## MALLE VAGABONDE

Grâce à une série d'outils simples et immersifs 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 leurs découvertes.

## MALLE APPRENTI GÉOLOGUE

Destinée aux élèves du CE2 à la 3e, cette malle propose une exploration ludique et sensorielle du monde géologique. Grâce à des manipulations, des activités d'observation et des expériences simples, les enfants découvrent le métier de géologue et apprennent à reconnaître roches et minéraux. Un outil clé en main pour éveiller la curiosité scientifique !



## MALLE APPRENTI ARCHÉOLOGUE

Une malle pour initier les élèves du CE2 à la 5e au métier d'archéologue à travers un escape game éducatif ! Fouilles, énigmes, objets à manipuler et indices à décrypter les plongent dans une enquête passionnante sur les traces du passé. Une façon ludique et interactive de découvrir l'archéologie.

## EXPOSITIONS TEMPORAIRES

Chaque année, le manoir vous propose deux nouvelles expositions temporaires, présentée dans la grande salle du manoir et en extérieur.



## LA MÉDIATHÈQUE

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... Vous y trouverez aussi un fonds de cartes postales anciennes. Espace jeunesse à disposition.



## BALADES ET RANDONNÉES

- La balade du Tourp (0.6 km - 30mn) : pour découvrir les abords du manoir. Des panneaux placés le long du chemin vous apportent de précieux éclairages sur l'histoire et l'architecture. Livret découverte fourni sur demande.
- Le chemin de la vallée de l'Épine d'Hue (3km - 1h15) : Liaison vers le GR 223 (sentier des douaniers) en 30mn. Ce chemin vous permet de rejoindre les ruines de la ferme de la Cotentine le long du littoral.
- Le port d'Omonville-la-Rogue (7km - 2h15) : Pour rejoindre le port d'Omonville la Rogue par le GR 223 (sentier des douaniers) et revenir au manoir par la «vallée des moulins»
- *Plan fourni gratuitement -*
- *Chaussures de randonnées indispensables.*



## MATERNELLES : UNE DEMI-JOURNÉE AU TOURP

- Atelier «L'arbre dans tous ses états» : 1h00
- Balade du Tourp en autonomie : 1h00
- Atelier «poterie néolithique» : 1h00

**TARIF : 160 € POUR UNE CLASSE**



## PRIMAIRES : UNE JOURNÉE AU TOURP

- Parcours-spectacle «Un trésor au bout du monde» : 1h00
- Atelier «Le monde fascinant des insectes» : 1h00
- Pique-nique sur place
- Rando guidée «Un patrimoine au fil de l'eau» : 2h00
- Visite des expositions en autonomie : 1h00

**TARIF : 280 € POUR UNE CLASSE**



## COLLÈGES : UNE JOURNÉE AU TOURP

- Parcours-spectacle «Un trésor au bout du monde» : 1h00
- Atelier «Apprenti géologue» : 1h00
- Pique-nique sur place
- Découverte d'un géosite : 2h00
- Découverte de la frise des temps géologiques et du film «Hague, récit minéral d'une planète en mouvement» en autonomie : 1h00

**TARIF : 280 € POUR UNE CLASSE**



## 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 BUS

## ACCÈS PMR

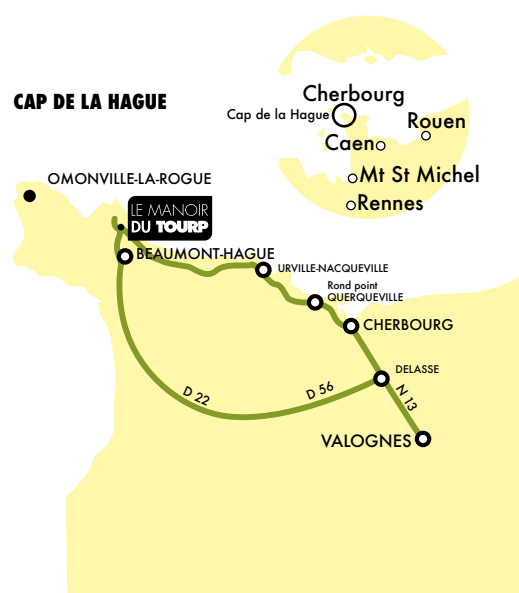
## SANITAIRES

## 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

## HORAIRES

- Du 1ER JOUR DES VACANCES DE FEVRIER AU DERNIER JOUR DES VACANCES DE NOEL : du mardi au dimanche de 14h00 à 18h00
- VACANCES DE PRINTEMPS (toutes zones) / PONTS DE MAI : tous les jours de 10h30 à 18h00. Fermé le 1er mai.
- JUILLET ET AOÛT : tous les jours de 10h30 à 18h30
- VACANCES D'AUTOMNE (toutes zones) : tous les jours de 10h30 à 18h00.
- VACANCES DE NOEL : tous les jours de 14h00 à 18h00.
- Ouvert sur réservation pour les groupes en dehors des périodes d'ouverture au public.
- Fermé les 1er mai, 25 décembre et 1er janvier.



# Le plan du Tourp

**1** ACCUEIL-BILLETTERIE  
BOUTIQUE  
INFOS TOURISTIQUES

**PARCOURS-SPECTACLE**  
«Un trésor au bout du monde»

**2** MEDIATHEQUE

**3** EXPOSITIONS  
TEMPORAIRES

**4** JARDIN

**5** HÔTEL-RESTAURANT  
«L'Auberge des Goubelins»

**6** CHAPELLE ET  
BOULANGERIE  
Dans la chapelle, projec-  
tion du film «Hague, récit  
minéral d'une planète en  
mouvement»

**7** EXPOSITION EXTERIEURE

**8** LA BALADE DU TOURP  
Sentier d'interprétation

**9** DEPART DE PROMENADES  
ET RANDONNEES JUSQU'A  
LA MER

**10** FRISE DES TEMPS  
GEOLOGIQUES

 TOILETTES

 ESPACES PIQUE-NIQUE



*L'offre de la maison natale  
Jean-François Millet*

À GRÉVILLE-HAGUE



## VISITE GUIDÉE DE LA MAISON NATALE



1 h 00



50 € par classe



Cycles 2, 3, 4 et lycée



par demi-classe



Lors de cette visite interactive, les élèves découvrent la maison natale du peintre Jean-François Millet. Ils seront d'abord immergés dans la salle commune de la ferme, meublée et organisée comme celle de son enfance, puis seront invités à découvrir ses sujets de prédilection (vie paysanne, paysages, etc.) et sa nouvelle vie à Barbizon. L'objectif de cette visite est de découvrir la vie rurale au XIX<sup>e</sup> siècle et la manière dont son enfance et son environnement ont influencé l'oeuvre de l'artiste.

### Compétences scolaires mobilisées

visite guidée de la maison natale : du cycle 2 au lycée


Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p> <p>Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## L'ART, TOUTE UNE HISTOIRE

 1 h 00

 50 € par classe

 Cycles 3, 4 et lycée

 par demi-classe



Cette visite s'articule autour de l'oeuvre de Jean-François Millet. Après une mise en contexte de l'histoire culturelle et artistique du XIX<sup>e</sup> siècle, les élèves découvriront les objets et outils quotidiens mis en relation avec les reproductions des oeuvres de l'artiste. La salle des réalités paysannes illustre particulièrement le monde rural, cher au peintre. Le cabinet d'art graphique présente des oeuvres originales. Les élèves apprendront à lire un tableau, un dessin, à observer les détails, à confronter leur esprit critique et à développer leur sensibilité à l'art.

### Compétences scolaires mobilisées

L'art, toute une histoire : du cycle 3 au lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : -Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire) -S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter) -Lire et comprendre l'écrit -Ecrire	Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.  Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat	Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.  Comprendre l'impact de l'Homme sur l'environnement.	Se situer dans l'espace et dans le temps : - Représenter l'espace - Situer un lieu sur une carte/globe. - Se repérer dans le temps, comparer des durées - Situer des événements sur un temps long.
En utilisant les langages artistiques : -Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique	Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.		Analyser les organisations humaines : - Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps, - Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.

## VISITE SENSORIELLE DE LA MAISON



1 h 00



50 € par classe



Cycle 1 à 3



Par demi-classe



Le bruit du feu qui crépite ou du rouet qui tourne, l'odeur de la terre, la caresse de la laine fraîche sous les doigts ... autant de sensations qui étaient quotidiennes à Jean-François Millet lors de son enfance à Gruchy. Pendant cette visite, les enfants sont invités à utiliser leurs sens pour découvrir les objets du quotidien, les travaux agricoles et les tableaux de l'artiste. Grâce à leur ouïe, leur toucher et leur odorat, ils participeront à un voyage dans le temps dans chacune des pièces de la maison.

## Compétences scolaires mobilisées

## Visite du hameau Gruchy : cycles 1 à 3

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : -Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire) -S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter) -Lire et comprendre l'écrit -Ecrire  En utilisant les langages artistiques : -Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique	Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.  Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat  Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement	Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.  Comprendre l'impact de l'Homme sur l'environnement.	Se situer dans l'espace et dans le temps : - Représenter l'espace - Situer un lieu sur une carte/globe. - Se repérer dans le temps, comparer des durées - Situer des événements sur un temps long.  Analyser les organisations humaines : - Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps, - Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.

## DÉCOUVERTE DU HAMEAU GRUCHY



1 h 00



50 € par classe



Cycle 2 au lycée



Classe entière ou demi-classe



Cette visite en extérieur invite les élèves à découvrir l'environnement direct dans le lequel Jean-François Millet a grandi et dont il s'est inspiré pour de nombreuses œuvres. A partir de tableaux, les enfants observent les bâtiments et leur architecture, découvrent l'histoire sociale et culturelle du XIX<sup>e</sup> siècle et la vie quotidienne dans un hameau rural de cette époque.

### Compétences scolaires mobilisées

Visite du hameau Gruchy : du cycle 2 au lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se déplacer, motricité</li> <li>-Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## À LA DÉCOUVERTE DES SAVOIRS-FAIRE ANCIENS



1h 00



80 € par classe



Tous niveaux



Par demi-classe



A partir de scènes peintes par Jean-François Millet et à l'aide de techniques ou d'outils anciens, les enfants s'initieront à différents travaux domestiques réalisés au XIX<sup>e</sup> siècle. Au choix : le travail de la laine de mouton (*La fileuse*) ; la fabrication de beurre (*La baratteuse*) ; la vannerie sauvage (*Le vanneur*).

### Compétences scolaires mobilisées

A la découverte des savoirs -faire anciens : du cycle 1 au lycée


Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages scientifiques mathématique et informatique</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser les nombres et unités (fraction, entiers décimaux, comparer, estimer...)</li> <li>-Passer d'un langage à l'autre</li> <li>-Géométrie, se repérer se déplacer / Utiliser et produire des représentations d'objets (plans, cartes...)</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>	<p>Se constituer des outils de travail personnel</p> <p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement.</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des évènements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

# LES GLANEUSES

 1 h 00

 80 € par classe

 Cycle 2 au lycée

 Par demi-classe



Cet atelier permet aux enfants de revisiter le célèbre tableau *Des Glaneuses* de Jean-François Millet. Après une lecture du tableau et l'histoire de sa popularité, les enfants pourront s'approprier ce sujet pour le détourner à l'aide de dessins, collages etc.

## Compétences scolaires mobilisées

Atelier glaneuses : du cycle 2 au lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se déplacer, motricité</li> <li>-Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>	<p>Se constituer des outils de travail personnel</p> <p>Coopérer avec des pairs et réaliser des projets : s'organiser, planifier, coopérer</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.</p> <p>Faire preuve de responsabilité, prendre des initiatives</p>	<p>Pratiquer des démarches scientifiques Et résoudre un problème simple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Extraire et organiser l'information utile</li> <li>-Mettre en œuvre un raisonnement logique / résoudre des problèmes</li> <li>-impliquant des nombres rapporter ou non à des grandeurs / Observer, expérimenter</li> <li>-Représenter des phénomènes des objets / modéliser</li> <li>-Mettre en œuvre un protocole expérimental</li> <li>-Contrôle la vraisemblance d'un résultat</li> <li>-Communiquer sur ses démarches, ses résultats et choix, argumenter</li> </ul> <p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement</p>

## BALADE CROQUIS



1 h 00



80 € par classe



Cycles 2, 3 et 4



Classe entière ou demi-classe  
En fonction des conditions  
météo



Comme Jean-François Millet, les élèves esquissent et dessinent des éléments du paysage au crayon : rocher du Castel Vendon, la maison du bout du village, le puits .... Cet atelier se fait en extérieur et les dessins sont choisis au gré d'une balade dans le hameau. Une mise en couleur des croquis est ensuite possible, à l'aquarelle ou au pastel à l'instar de l'artiste.

### Compétences scolaires mobilisées

#### Balade-croquis : à partir du cycle 2

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se déplacer, motricité</li> <li>-Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>		<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## ATELIER AQUARELLE



1 h 00



80 € par classe



Tous niveaux



Par demi-classe



Cet atelier permet de s'initier aux techniques de l'aquarelle, médium utilisé par Jean-François Millet pour représenter certains paysages de la Hague. En salle ou en extérieur selon la météo, les enfants reproduiront un paysage maritime ou la maison de l'artiste.

### Compétences scolaires mobilisées

#### Atelier aquarelle : tous niveaux

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se déplacer, motricité</li> <li>-Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>	<p>Se constituer des outils de travail personnel</p>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## VISITE DE LA MAISON NATALE



1 h 00



2 € par élève



Tous niveaux

Classe entière ou demi-classe  
Livret découverte sur demande

Dans un parcours mêlant objets ethnographiques, audiovisuels, silhouettes, dessins originaux et objets dérivés, découvrez la vie et l'œuvre du peintre des réalités paysannes. De la salle commune, évoquant l'enfance de Jean-François Millet en passant par les paysages, les travaux agricoles et domestiques, partez à la recherche des grands événements qui ont marqué le XIXe siècle et la vie artistique de Millet et ses contemporains. Enfin, revivez l'épopée incroyable de son plus célèbre tableau, *L'Angélus*. Poursuivez votre découverte à travers les expositions thématiques et les lieux qui ont inspirés le peintre.

## Compétences scolaires mobilisées

Visite libre de la maison natale : tous niveaux


Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Développer des méthodes et des outils pour apprendre	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
En utilisant le français : -Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire) -S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter) -Lire et comprendre l'écrit -Ecrire  En utilisant les langages artistiques : -Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique		Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.  Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat  Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.	Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.  Comprendre l'impact de l'Homme sur l'environnement	Se situer dans l'espace et dans le temps : - Représenter l'espace - Situer un lieu sur une carte/globe. - Se repérer dans le temps, comparer des durées - Situer des événements sur un temps long.  Analyser les organisations humaines : - Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps, - Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.

## BALADE JUSQU'AU POINT DE VUE DU CASTEL-VENDON

 1h 00

 Gratuit

 Du cycle 2 au lycée

 Classe entière  
Chaussures de marche  
conseillées  
1 km aller-retour



Au départ de la maison, sillonnez le hameau de Gruchy pour découvrir son architecture et les lieux qui ont marqué l'esprit du peintre comme la maison au puits, la maison du bout du village avant d'atteindre le point de vue du Castel Vendon, premier paysage peint par Jean-François Millet en 1844 et exposé au Musée Thomas Henry à Cherbourg.

### Compétences scolaires mobilisées

Balade jusqu'au point de vue du Castel-Vendon : du cycle 2 au lycée

Pratiquer des langages pour penser et communiquer	Participer à la formation de ma personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Appréhender mes représentations du monde et de l'activité humaine
<p>En utilisant le français :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendre l'oral (messages oraux, textes, histoire)</li> <li>-S'exprimer à l'oral (raconter, décrire, expliquer, échanger, réciter)</li> <li>-Lire et comprendre l'écrit</li> <li>-Ecrire</li> </ul> <p>En utilisant les langages du corps (AP, EM, EPS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se déplacer, motricité</li> <li>-Pratiquer les arts : réaliser une production plastique et l'analyser, explorer les sons de son environnement</li> </ul> <p>En utilisant les langages artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concevoir, décrire ou émettre un avis sur une production artistique</li> </ul>	<p>Exprimer ses émotions, opinions, préférences et respecter celles d'autrui, justifier une opinion, en discuter.</p> <p>Prendre en compte les règles communes et adopter un comportement adéquat</p> <p>Exercer son esprit critique faire preuve de réflexion et de discernement.</p>	<p>Appliquer des consignes / des comportements responsables, individuels et collectifs en matière de santé, sécurité et environnement.</p> <p>Comprendre l'impact de l'homme sur l'environnement</p>	<p>Se situer dans l'espace et dans le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'espace</li> <li>- Situer un lieu sur une carte/globe.</li> <li>- Se repérer dans le temps, comparer des durées</li> <li>- Situer des événements sur un temps long.</li> </ul> <p>Analyser les organisations humaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modes de vie des sociétés humaines dans l'espace et dans le temps,</li> <li>- Les enjeux du développement durable dans les organisations humaines.</li> </ul>

## PIQUE-NIQUE

Espace pique-nique extérieur, sur le parking visiteurs

## PARKING BUS

## SANITAIRES



## VENIR

- De Cherbourg, au rond-pont de Querqueville, prendre la direction de Urville-Nacqueville, puis suivre la côte (D45) jusqu'à Gréville-Hague (Hameau Gruchy).
- De Valognes, quitter la N13 à Delasse (sortie La Hague) jusqu'à Beaumont-Hague. A Beaumont-Hague, suivre la direction Gréville-Hague (Hameau Gruchy).
- En bus Cap Cotentin : Ligne A arrêt bourg de Gréville-Hague puis 1.2 km à pied.

## HORAIRES

- VACANCES DE FEVRIER : du mardi au dimanche de 14h à 18h
- VACANCES DE PRINTEMPS, MAI, JUIN, SEPTEMBRE ET VACANCES D'AUTOMNE : du mardi au dimanche de 14h à 18h
- JUILLET - AOÛT : tous les jours de 10h30 à 18h00
- Ouvert sur réservation pour les groupes en dehors des périodes d'ouverture au public
- Fermé les 1<sup>er</sup> mai, 25 décembre et 1<sup>er</sup> janvier

# Journée portes ouvertes

Chaque année, au printemps, une journée portes ouvertes est organisée. Venez rencontrer notre équipe de médiateurs et découvrir toutes nos propositions (Le Tourp et la maison natale JF Millet). Au programme :

- Visite gratuite du parcours-spectacle «Un trésor au bout du monde»
- Visite libre des expositions temporaires du Tourp
- Présentation de tous les ateliers en continu



# Contact

Pour tout renseignement ou réservation, contactez notre équipe de médiation

- Responsable médiation : Anne Leboulenger : 02 33 01 85 89 /aleboulenger@lahague.com
- Médiateurs : Axelle Beillevert et Gaëtan Alix-Rangaya

**WWW.GEOPARC-LAHAGUE.COM**

