



À CHASSENON  
entre Angoulême  
et Limoges

# CASSINOMAGVS



OFFRE  
GROUPES  
ENFANTS  
2025

## ENSEMBLE MONUMENTAL GALLO ~ ROMAIN

VESTIGES - JARDINS - FERME

LABYRINTHE - ESCAPE GAME

# CASSINOMAGUS EST UN PARC ARCHÉOLOGIQUE ET UN LIEU D'IMMERSION DANS L'ANTIQUITÉ IDÉAL POUR ACQUÉRIR OU APPROFONDIR LES CONNAISSANCES SUR LES GALLO-ROMAINS !

*Nous accueillons les élèves de la maternelle jusqu'au lycée. Notre service de médiation est à votre écoute pour construire une sortie sur-mesure adaptée à votre projet pédagogique. Nous pouvons accueillir plusieurs classes simultanément.*

*Notre parc de 15 hectares est en grande partie en extérieur mais nous possédons des espaces intérieurs et couverts pour vous abriter. Aussi, nous pouvons vous accueillir de mars à novembre.*

## L'HISTOIRE

Cassinomagus, agglomération secondaire de 130 hectares, se situe sur l'un des axes majeurs de communication de la Gaule romaine : la via Agrippa.

Au II<sup>e</sup> s. apr. J.-C., sont construits des édifices publics aux superficies imposantes : un sanctuaire, un édifice de spectacles, un aqueduc et des thermes. Ce dernier monument est aujourd'hui l'édifice le mieux conservé sur le parc.

Un dossier complet sur l'histoire du site de Cassinomagus est à votre disposition, n'hésitez pas nous le demander.

## SOMMAIRE

Visites guidées	p. 3
Découvertes en autonomie	p. 4
Ateliers pédagogiques	p. 5
Cycle 1	p. 6
Cycles 2 et 3	p. 7
Cycles 4 et 5	p. 9
Centres de loisirs	p. 11
Informations pratiques	p. 13

## LE PARC ARCHÉOLOGIQUE

Le parc archéologique de 15 hectares abrite les vestiges des thermes gallo-romains les mieux conservés de France ainsi que des espaces de découverte : l'exposition (ses objets archéologiques et son film de reconstitution 3D), l'esplanade de l'ancien temple, le jardin botanique de Plinie l'Ancien, le verger, la prairie des animaux et ses races historiques ou locales, les jeux antiques, les carrés de fouille ou encore labyrinthe du Parcours des dieux...



Vous êtes sur un site majoritairement en plein air. Certains espaces sont couverts mais le parc est en extérieur. Il est recommandé de prévoir des vêtements adaptés et confortables ainsi que des chapeaux ou des habits de pluie.





# VISITES GUIDÉES

## LA VISITE AUX BAINS



1h - 1h15



30 enfants max

Cette visite est l'occasion de présenter aux enfants un exemple concret de vestiges archéologiques qui illustre parfaitement la période gallo-romaine.

Cette visite s'adresse à tous les niveaux, les explications étant adaptées aux âges des enfants.

## LA VISITE COSTUMÉE



45 min



30 enfants max

Suivez un(e) Gallo-romain(e) à la découverte des thermes. Cette visite présente l'utilisation des thermes à l'époque gallo-romaine de manière ludique et pédagogique. Un vrai bain de culture !

Cette visite est particulièrement adaptée aux petits.

## LA VISITE EN RÉALITÉ VIRTUELLE DU TEMPLE



1h - 1h15



10 enfants ou 20 enfants  
en binômes

Grâce à des casques autonomes de réalité virtuelle, les enfants sont propulsés il y a 2000 ans pour découvrir le temple disparu. Plusieurs scènes présentent la construction du temple, le bois sacré, l'apogée du temple et même la cella intérieure !

Cette visite est disponible à partir de la 6<sup>e</sup>.



## TARIFS



Visite guidée ou costumée : forfait de 30€ par groupe de visite



Visite en réalité virtuelle : supplément de 5€ / élève





## DÉCOUVERTES EN AUTONOMIE

### VISITE LIBRE

Pour une visite libre des thermes, nous pouvons vous fournir un questionnaire de visite à remplir avec vos élèves.

### CÔTÉ NATURE

La prairie des animaux, le jardin de Pline et le rucher de l'Association des Amis de Chassenon vous attendent pour en apprendre plus sur une thématique ou pour profiter d'un moment de détente en pleine nature.

Le rucher peut aussi vous être présenté par les bénévoles (n'hésitez pas à nous en faire la demande).

### LE LIVRET DE JEUX DE LIVIA ET CAÏUS

Nos deux mascottes gallo-romaines vous conduisent dans l'ensemble du parc grâce au livret de jeux remis à votre arrivée. Culture et loisirs sont au rendez-vous pour une visite ludique. Un diplôme est offert aux enfants.

### CÔTÉ JEUX

Un espace avec des jeux antiques et des carrés de fouilles en libre accès vous permettent de faire une pause et de tester les jeux de nos ancêtres.

### LE PARCOURS DES DIEUX

Partez à l'aventure lors d'une quête ludique à la découverte de la mythologie : défis, manipulations, énigmes à résoudre avec votre carnet de route et accès au labyrinthe ! Un diplôme offert à chaque héros ou héroïne ayant participé.

A partir de 7 ans, 1h de jeu minimum, accessible de mai à septembre.

5€/carnet, possibilité de faire des équipes jusqu'à 10 enfants.





# ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Les ateliers sont complémentaires à la visite guidée et permettent d'approfondir des thématiques, comme la vie quotidienne à l'époque gallo-romaine et l'archéologie.

 **Durée de 1h à 2h**

 **Atelier *facilis* : 4€/élève**

 **Atelier *primus* : 6€/élève**

Les effectifs indiqués permettent d'accueillir plusieurs classes le même jour et de participer au même atelier en alternance le matin et l'après-midi. Il est également possible de faire des ateliers différents en alternance avec la visite guidée. Votre projet est unique, n'hésitez pas à contacter le service médiation pour le créer avec nous.

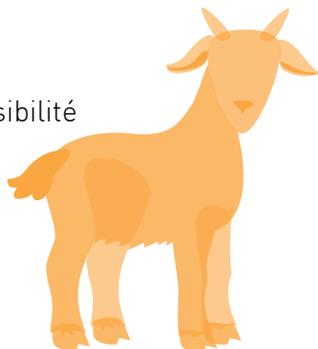
## Légende

- |  |  |
|--|--|
|  <b>Durée</b>     |  <b>Équipements à prévoir</b> |
|  <b>Objectifs</b> |  <b>Atelier extérieur</b>     |
|  <b>Capacité</b>  |  <b>Atelier intérieur</b>     |
|  <b>Contenu</b>   |  <b>Catégorie de prix</b>     |



## ANIMALIS

-  1h
-  Apprendre le vocabulaire autour des animaux, développer son esprit créatif.
-  Les élèves rencontrent les animaux de la ferme. Chaque animal est nommé ainsi que son cri et les parties de son corps. Puis les élèves créent un tableau végétal avec des éléments récoltés dans la ferme.
-  25 élèves
-  Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *facilis*



## CORPORE SANO

-  1h
-  Acquérir du vocabulaire sur le corps et l'hygiène, solliciter les cinq sens.
-  Dans les thermes, les élèves comparent notre hygiène actuelle avec celle des Romains. Ils créent ensuite leur propre eau de lavande avec laquelle ils repartiront. L'atelier est dépendant de la floraison de la lavande (juin à août), elle peut être remplacée par de la rose (mai à septembre).
-  25 élèves
-  Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *facilis*

## LUDUS

-  1h30
-  Découvrir et jouer à des jeux anciens, développer sa dextérité et sa créativité.
-  Les élèves testent plusieurs jeux romains. Puis, chacun crée un puzzle avec lequel il repart (coloriage et découpage).
-  25 élèves
-  Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *facilis*

## MA PREMIÈRE TESSELLA

-  1h
-  Apprendre à écouter une histoire, découvrir la mosaïque, développer sa motricité et créativité.
-  Autour de la lecture de l'histoire «Jeumagik, la mosaïque d'Orphée», les élèves apprennent des notions sur la mosaïque et créent leur propre mosaïque avec des gommettes.
-  25 élèves
-  Atelier intérieur
-  Catégorie *facilis*

## NATURA

-  1h15
-  Sensibiliser à la nature, découvrir le jardin, solliciter les cinq sens.
-  Dans le jardin botanique, les élèves créent un herbier avec six plantes qu'ils récoltent. Grâce à des jeux sensoriels, ils découvrent l'utilisation des plantes. L'atelier est dépendant de la pousse de certaines plantes (réalisable entre avril et octobre).
-  25 élèves
-  Atelier extérieur
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *facilis*

## THESAURUS

-  1h30
-  Développer les mécanismes de réflexion, déduction, observation et manipulation.
-  Une toute nouvelle chasse au trésor pour les petits. Une chasse en plusieurs étapes avec des épreuves à résoudre pour trouver tous ensemble le coffre. Possibilité de la faire en 1, 2 ou 3 équipes.
-  30 élèves
-  Atelier extérieur
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *primus*



## ARCHEOLOGIA

-  1h30
-  Découvrir l'archéologie, appréhender le métier d'archéologue, interpréter les découvertes, travailler en équipe.
-  Truelle et pinceau à la main, les apprentis archéologues fouillent une reconstitution de chantier archéologique et mettent au jour des témoignages d'occupations humaines passées. A eux d'analyser ce qui s'est passé.
-  30 élèves
-  Atelier extérieur (protégé par une tonnelle)
-  Vêtements adaptés à la météo, prévoir un stylo par élève
-  Catégorie *facilis*

## CORPORE SANO

-  1h
-  Découvrir les soins du corps, l'hygiène et l'apparence chez les Romains, réaliser une recette d'inspiration romaine.
-  Dans les thermes, les élèves comparent notre hygiène actuelle avec celle des Romains. Ils créent ensuite leur propre eau de lavande avec laquelle ils repartiront. L'atelier est dépendant de la floraison de la lavande (juin à août), elle peut être remplacée par de la rose (mai à septembre).
-  28 élèves
-  Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *facilis*

## LUDUS

-  1h30
-  Découvrir et jouer à des jeux anciens, développer sa dextérité et sa créativité.
-  Les élèves testent plusieurs jeux romains dans un concours de jeux. Puis, chacun crée une bourse de jeux en tissu avec laquelle il repart pour jouer à la maison.
-  28 élèves
-  Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)
-  Vêtements adaptés à la météo
-  Catégorie *facilis*

## LUMEN

-  2h (temps de présence long nécessaire)
-  Manipuler de l'argile, acquérir des techniques de moulage antique, découvrir le travail des artisans gallo-romains.
-  Les élèves fabriquent leur lampe à huile en argile avec laquelle ils repartiront. En raison du temps de séchage, l'atelier est long et se fait en trois parties : moulage puis explications sur l'histoire de la lumière et enfin assemblage et finitions.
-  28 élèves
-  Atelier intérieur
-  Atelier salissant, prévoir tenue vestimentaire adaptée
-  Catégorie *primus*



## NATURA

- 🕒 1h30
- 🎯 Découvrir l'histoire des jardins antiques et l'utilisation des plantes, sensibiliser à la nature, solliciter les cinq sens.

🏠 Dans le jardin botanique, les élèves créent un herbier avec six plantes qu'ils récoltent. Grâce à des jeux sensoriels, ils découvrent l'utilisation des plantes. L'atelier est dépendant de la pousse de certaines plantes (réalisable entre avril et octobre).

- 👥 30 élèves
- 🌳 Atelier extérieur
- 👗 Vêtements adaptés à la météo, prévoir un stylo par élève
- € Catégorie *facilis*

## SCRIPTURA

- 🕒 1h30
- 🎯 Découvrir l'histoire de l'écriture et du calcul, s'initier à l'écriture romaine, compter à l'aide d'un abaque et des chiffres romains.

🏠 Les élèves en apprennent plus sur l'écriture et les nombres dans l'Histoire. Enfin, ils effectuent plusieurs exercices sur leur tablette en cire et créent leur propre *volumen* avec lequel ils repartent.

- 👥 30 élèves (à partir du CE2)
- 🏠 Atelier intérieur
- 👗 Prévoir un stylo par élève
- € Catégorie *facilis*



## THESAURUS

- 🕒 1h30 à 2h
- 🎯 Développer les mécanismes de réflexion, déduction, observation et manipulation.

🏠 Une chasse au trésor en coopération : les élèves doivent résoudre plusieurs énigmes pour trouver tous ensemble le coffre. Possibilité de la faire en 1, 2 ou 3 équipes (jusqu'à 10 ans).

- 👥 30 élèves
- 🌳 Atelier extérieur
- 👗 Vêtements adaptés à la météo
- € Catégorie *primus*

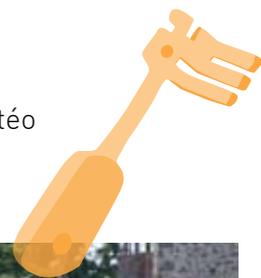


## TESSELLA

- 🕒 2h (temps de présence long nécessaire)
- 🎯 Découvrir l'art de la mosaïque antique, acquérir les bases de la technique de fabrication de la mosaïque.

🏠 Les élèves créent leur mosaïque en tesselles de terre cuite, avec laquelle ils repartiront. Un temps est consacré à l'histoire de la mosaïque antique.

- 👥 28 élèves
- 🏠 Atelier intérieur
- 👗 Atelier salissant, prévoir tenue vestimentaire adaptée
- € Catégorie *primus*



## ARCHEOLOGIA



1h30



Découvrir l'archéologie, appréhender le métier d'archéologue, interpréter les découvertes, travailler en équipe.



Truelle et pinceau à la main, les apprentis archéologues fouillent une reconstitution de chantier archéologique et mettent au jour des témoignages d'occupations humaines passées. A eux d'analyser ce qui s'est passé.



30 élèves



Atelier extérieur (protégé par une tonnelle)



Vêtements adaptés à la météo, prévoir un stylo par élève

Catégorie *facilis*

## ARCHITECTURA



2h (temps de présence long nécessaire)



Comprendre l'architecture antique et ses évolutions, développer sa dextérité.



Les élèves découvrent l'architecture et la construction antique. A travers l'exemple des temples, ils appréhendent la complexité de l'architecture gallo-romaine. Tous terminent en construisant leur maquette d'un temple gallo-romain, avec laquelle ils repartent.



28 élèves



Atelier extérieur et intérieur (possibilité de repli intérieur complet)



Vêtements adaptés à la météo, prévoir un stylo par élève

Catégorie *facilis*

## CORPORE SANO



1h



Découvrir les soins du corps, l'hygiène et l'apparence chez les Romains, réaliser une recette d'inspiration antique.



Dans les thermes, les élèves comparent notre hygiène actuelle avec celle des Romains. Ils créent ensuite leur propre eau de lavande avec laquelle ils repartiront. L'atelier est dépendant de la floraison de la lavande (juin à août), elle peut être remplacée par de la rose (mai à septembre).



28 élèves



Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)



Vêtements adaptés à la météo

Catégorie *facilis*

## LUMEN



2h (temps de présence long nécessaire)



Manipuler de l'argile, acquérir des techniques de moulage antique, découvrir le travail des artisans gallo-romains.



Les élèves fabriquent leur lampe à huile en argile avec laquelle ils repartiront. En raison du temps de séchage, l'atelier est long et se fait en trois parties : moulage puis explications sur l'histoire de la lumière et enfin assemblage et finitions.



28 élèves



Atelier intérieur



Atelier salissant, prévoir tenue vestimentaire adaptée

Catégorie *primus*

## NATURA



1h30



Découvrir l'histoire des jardins antiques et l'utilisation des plantes, sensibiliser à la nature, solliciter les cinq sens.

Dans le jardin botanique, les élèves créent un herbier avec six plantes qu'ils récoltent. Grâce à des jeux sensoriels, ils découvrent l'utilisation des plantes. L'atelier est dépendant de la pousse de certaines plantes (réalisable entre avril et octobre).



30 élèves



Atelier extérieur



Vêtements adaptés à la météo, prévoir un stylo par élève

Catégorie *facilis*

## SCRIPTURA



1h30



Découvrir l'histoire de l'écriture et du calcul, s'initier à l'écriture romaine, compter à l'aide d'un abaque et des chiffres romains.

Les élèves en apprennent plus sur l'écriture et les nombres dans l'Histoire. Enfin, ils effectuent plusieurs exercices sur leur tablette en cire et créent leur propre *volumen* avec lequel ils repartent.



30 élèves



Atelier intérieur



Prévoir un stylo par élève

Catégorie *facilis*

## TESSELLA



2h (temps de présence long nécessaire)



Découvrir l'art de la mosaïque antique, acquérir les bases de la technique de fabrication de la mosaïque.

Les élèves créent leur mosaïque en tesselles de terre cuite, avec laquelle ils repartiront. Un temps est consacré à l'histoire de la mosaïque antique.



28 élèves



Atelier intérieur



Atelier salissant, prévoir tenue vestimentaire adaptée

Catégorie *primus*

## ANIMALIS

3 - 6 ans



1h



Les enfants rencontrent les animaux de la ferme. Chaque animal est nommé ainsi que son cri et les parties de son corps. Puis les enfants créent un tableau végétal avec des éléments récoltés dans la ferme.



25 enfants



Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)



Vêtements adaptés à la météo

Catégorie *facilis*

## ARCHEOLOGIA

3 - 17 ans



1h30



Truelle et pinceau à la main, les apprentis archéologues fouillent une reconstitution de chantier archéologique et mettent au jour des témoignages d'occupations humaines passées. A eux d'analyser ce qui s'est passé.



30 enfants



Atelier extérieur (protégé par une tonnelle)



Vêtements adaptés à la météo, prévoir un stylo par enfant

Catégorie *facilis*

## CORPORE SANO

3 - 17 ans



1h



Dans les thermes, les enfants comparent notre hygiène actuelle avec celle des Romains. Ils créent ensuite leur propre eau de lavande avec laquelle ils repartiront. L'atelier est dépendant de la floraison de la lavande (juin à août), elle peut être remplacée par de la rose (mai à septembre).



25 enfants



Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)



Vêtements adaptés à la météo

Catégorie *facilis*

## LUDUS

3 - 12 ans



1h30



Les enfants testent plusieurs jeux romains. Puis, chacun crée un puzzle avec lequel il repart (coloriage et découpage pour les petits) ou une bourse de jeux en tissu (pour les grands).



25 enfants



Atelier extérieur (possibilité de repli intérieur)



Vêtements adaptés à la météo

Catégorie *facilis*

## LUMEN

6 - 17 ans



2h (temps de présence long nécessaire)



Les enfants fabriquent leur lampe à huile en argile avec laquelle ils repartiront. En raison du temps de séchage, l'atelier est long et se fait en trois parties : moulage puis explications sur l'histoire de la lumière et enfin assemblage et finitions.



28 enfants



Atelier intérieur



Atelier salissant, prévoir tenue vestimentaire adaptée

Catégorie *primus*

## MA PREMIÈRE TESSELLA

3 - 6 ans



1h



Autour de la lecture de l'histoire «Jeumagik, la mosaïque d'Orphée», les enfants apprennent des notions sur la mosaïque et créent leur propre mosaïque avec des gommettes.



25 enfants



Atelier intérieur

Catégorie *facilis*

## TESSELLA

6 - 17 ans

 2h (temps de présence long nécessaire)

 Les enfants créent leur propre mosaïque en tesselles de terre cuite, avec laquelle ils repartiront. Un temps est consacré à l'histoire de la mosaïque antique.

 28 enfants

 Atelier intérieur

 Atelier salissant, prévoir tenue vestimentaire adaptée

 Catégorie *primus*

## THESAURUS

3 - 10 ans

 1h30 à 2h

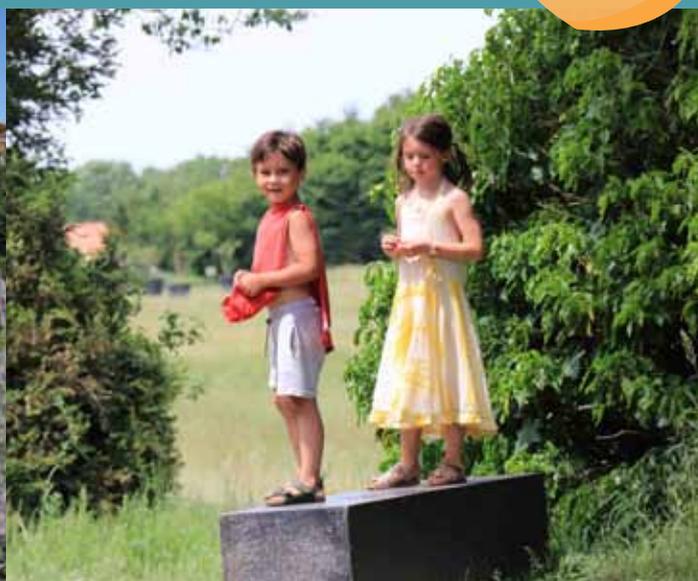
 Une chasse au trésor en coopération : les enfants doivent résoudre plusieurs énigmes pour trouver tous ensemble le coffre. Possibilité de la faire en 1, 2 ou 3 équipes. Une version pour les enfants de 3 à 5 ans est disponible.

 30 enfants

 Atelier extérieur

 Vêtements adaptés à la météo

 Catégorie *primus*



LE PARC EST OUVERT  
DU 5 AVRIL AU 11 NOVEMBRE 2025



## CONDITIONS DE RÉSERVATION

Chaque demande est unique, aussi contactez le service médiation pour plus de précisions et pour composer votre journée sur-mesure.

[mediation@cassinomagus.fr](mailto:mediation@cassinomagus.fr)  
05 45 89 32 21

La réservation s'effectue minimum une semaine à l'avance, sous réserve de disponibilité. Pour valider votre réservation, il suffit de nous retourner le devis proposé signé.

Pour toute annulation, merci de nous prévenir 48h à l'avance. Aucun acompte ou paiement anticipé n'est demandé.



## TARIFS

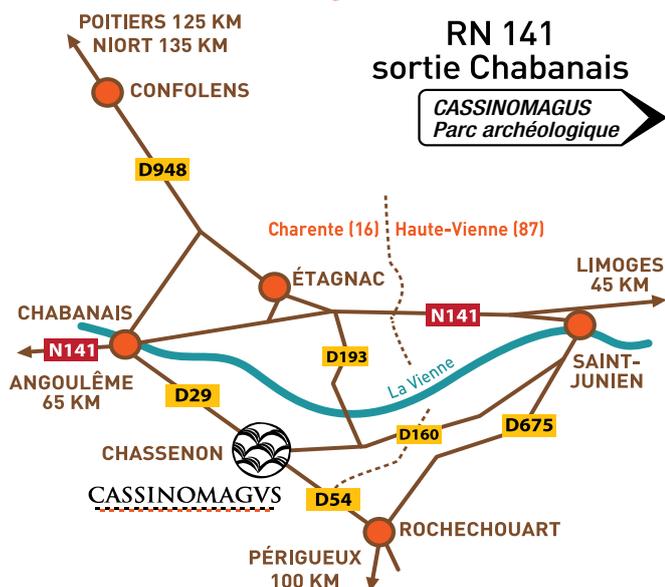
Entrée seule : **3,60€** par enfant  
Forfait visite guidée des thermes ou costumée : **30€** par groupe de visite

Suppléments à l'entrée :  
Visite guidée en réalité virtuelle : **5€** par enfant  
Atelier Facilis : **4€** par enfant  
Atelier Primus : **6€** par enfant

Le Parcours des dieux : **5€** par carnet (1 carnet pour des petits groupes de 10 enfants)

Un accompagnateur pour 10 enfants : **gratuit**  
Les accompagnateurs supplémentaires seront facturés au prix d'un tarif réduit adulte **soit 6€**.

L'offre est à composer selon vos besoins. Vous pouvez choisir une visite guidée seule ou avec un ou deux ateliers (attention cette dernière formule demande une journée complète à passer sur le site, comptez 3h à 4h de prise en charge par les médiateurs(trices).



Cassinomagus est partenaire du Pass culture. N'hésitez pas à nous le demander si vous souhaitez en bénéficier.



**CASSINOMAGVS**

Parc Archéologique  
Longeas - 16150 Chassenon  
05 45 89 32 21 / [contact@cassinomagus.fr](mailto:contact@cassinomagus.fr)

[WWW.CASSINOMAGUS.FR](http://WWW.CASSINOMAGUS.FR)

Suivez-nous sur  

