



Martin Lominy, Éducateur et artisan en archéologie
Abotec – Reproduction d'artefacts et éducation en archéologie
abotec.ca / (514) 504-4545 / info@abotec.ca

PROGRAMME D'ACTIVITÉS POUR LES ÉCOLES (2025-2026)

PRIMAIRE

Chaque activité se déroule en classe sous forme d'une présentation interactive avec Powerpoint où les élèves peuvent manipuler des reproductions d'artefacts, observer des démonstrations de travail artisanal et fabriquer un objet traditionnel. Ce programme est conçu dans l'optique du programme de formation du Ministère de l'éducation du Québec pour aborder la thématique des peuples autochtones et développer les compétences suivantes:

Univers social

1. Comprendre l'organisation d'une société sur son territoire
2. Interpréter le changement dans une société et sur son territoire
3. S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire

Science et technologie

4. Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique
5. Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie
6. Communiquer à l'aide des langages utilisés par la science et la technologie

Arts plastiques

7. Réaliser des créations plastiques personnelles
8. Apprécier des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique

Éthique et culture religieuse

9. Manifester une compréhension du phénomène religieux

Tarif: 200.00\$ + taxes / groupe. Matériaux inclus. 0.70\$ / km aller-retour

Ces activités sont aussi disponibles en version de 60 min. (sans atelier artisanal) présentiel ou virtuel / 100.00\$ + taxes

Un chasseur sachant pêcher. Compétences 1, 2, 4, 5, 7, 8

Durée 120 min / maximum 30 élèves par groupe / 2^e cycle

Découvrez l'ingéniosité des techniques de chasse et pêche de la période paléohistorique à travers une présentation interactive visant à illustrer l'adaptation au territoire avec une emphase sur le peuplement. La présentation est suivie d'un atelier où les élèves fabriquent un hameçon. *Cette activité est idéale pour la première partie de l'année scolaire.*



Contenu:

1. Le peuplement du continent
2. Les techniques de chasse
3. Les techniques de pêche

Objets: lance, propulseur, javelot, arc, flèche, ligne, filet, harpon, matériaux et plus

Du wigwam à la maison longue. Compétences 1, 3, 5, 6, 7, 8

Durée 120 min / maximum 30 élèves par groupe / 2^e cycle

Découvrez comment les habitations reflètent les modes de vie à travers une présentation interactive visant à illustrer les différences entre Algonquiens et Iroquoïens avec une emphase sur la sédentarisation. La présentation est suivie d'un atelier où les élèves fabriquent une poterie traditionnelle. *Cette activité est idéale pour la deuxième partie de l'année scolaire.*



Contenu:

1. Les Autochtones du Québec
2. Les Algonquiens: la vie nomade
3. Les Iroquoïens: la vie sédentaire

Objets: instruments de chasse et pêche, contenants, outils, maquettes et plus

Le monde des Mayas. Compétences 1, 3, 4, 5, 7, 8

Durée 120 min / maximum 30 élèves par groupe / 2^e et 3^e cycles

Découvrez la civilisation maya à travers une présentation interactive visant à illustrer l'organisation d'une société complexe avec une emphase sur le mode de vie urbain. La présentation est suivie d'un atelier où les élèves fabriquent un pendentif en pierre. *Cette activité est idéale comme complément à la présentation des Incas en 3^e année et comme découverte de l'Amérique tropicale.*



Contenu:

1. La Mésoamérique
2. Le peuple du maïs
3. Les cités et les rois

Objets: métier à tisser, poterie, vêtements, masque, ornements, maquettes et plus

Le saumon et le cèdre. Compétences 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9

Durée 120 min / maximum 30 élèves par groupe / 2^e et 3^e cycles

Découvrez la sophistication et l'art des peuples de la côte pacifique du Canada à travers une présentation interactive visant à illustrer le mode de vie d'une société côtière avec une emphase sur la hiérarchie sociale et l'art mythologique. La présentation est suivie d'un conte et d'un atelier où les élèves réalisent une œuvre peinte. *Cette activité est idéale pour le thème de la côte Ouest en 5^e année et comme ouverture à la diversité des peuples autochtones.*



Contenu:

1. La richesse de la côte pacifique
2. La pêche dans tous ses états
3. La symbolique d'un art unique

Objets: instruments de pêche, objets ornementés, matériaux naturels et plus

3, 2, 1... feu! Compétences 4, 5

Durée 60 min / max 30 élèves par groupe / 2^e et 3^e cycles / 150.00\$ + taxes

Découvrez les principes physiques de l'allumage du feu par friction et ses applications durant la paléohistoire lors d'une activité collaborative permettant aux élèves de travailler en équipes pour assembler des instruments d'allumage et exécuter le mécanisme de friction pour produire de la fumée. Cette activité commence par une démonstration puis prend la forme d'une compétition de survie. *Elle se déroule idéalement à l'extérieur mais peut aussi être réalisée en classe sans risques.*

SECONDAIRE

Ce programme est conçu pour aborder la thématique des peuples autochtones et développer les compétences de l'*Univers social*, des *Sciences et technologies* et des *Arts plastiques*.

L'archéologie et les peuples autochtones

Période de 75 min / max 30 personnes

Tarif: 150.00\$ + taxes / groupe. 0.70\$ / km aller-retour

Cette activité est aussi disponible en version virtuelle / 125.00\$ + taxes

Cette présentation interactive où les participants peuvent manipuler des reproductions d'artefacts offre une introduction à la méthode archéologique et la culture matérielle pour comparer trois sociétés autochtones à la période paléohistorique: Algonquiens, Iroquoïens et Mayas.



Contenu: technologies et modes de vies

1. Le travail de l'archéologue
2. Le peuplement du continent
3. Les Algonquiens: une société égalitaire
4. Les Iroquoïens: une société matrilineaire
5. Les Mayas: une société stratifiée

Objets: outils, vêtements, ornements, contenants, maquettes et plus

Initiation à l'archéologie expérimentale

3-4 périodes de 75 min / max 30 personnes

Tarif: 600.00\$ + taxes / projet / groupe. 0.70\$ / km aller-retour

Choix de trois projets qui consistent en une série d'ateliers durant lesquels chaque participant est initié à l'archéologie expérimentale par la fabrication d'objets paléohistoriques. Chaque atelier inclut une brève introduction sur le contexte historique et culturel des techniques à expérimenter. Cette démarche permet de découvrir les propriétés de matériaux naturels, d'appliquer des notions de physique, d'apprendre des techniques artisanales autochtones et de comprendre la contribution scientifique de l'archéologie.

Projet 1: Poterie et couteau en pierre polie

Expérimentation des principes physiques et des techniques artisanales de la production céramique et de la réduction lithique par polissage. Les élèves apprendront aussi les principes d'allumage de feu avec les méthodes paléohistoriques et les techniques de tir au propulseur.

1. Fabrication d'un contenant en argile
2. Fabrication d'une lame en pierre polie
3. Fabrication d'un manche en bois et assemblage du couteau
4. Cuisson de la poterie sur feu ouvert

Projet 2: Fabrication d'une ligne à pêche

Expérimentation des principes physiques et des techniques artisanales de la production d'objets en matières organiques, de la réduction d'une matière lithique par bouchardage et de l'assemblage d'un objet composite avec différentes méthodes de nouage.

1. Fabrication de cordage végétal
2. Fabrication d'un hameçon composite
3. Fabrication d'un poids de ligne en pierre
4. Fabrication d'un dévidoir en bois et assemblage de la ligne

Projet 3: Taille de pierre et applications d'outils

Expérimentation des principes physiques et des techniques artisanales de la production d'outils en pierre taillée par percussion et de leur assemblage sur matière organique. Les élèves mettront leurs outils finis à l'épreuve pour la préparation d'un aliment.

1. Percussion directe et outils unifaciaux
2. Taille bifaciale et techniques de retouche
3. Emmanchement et utilisation pour travailler d'autres matières