



CENTRE
ARCHÉO-
LOGIQUE
DU VAR

MÉDIATION JEUNE PUBLIC



2024-2025



A PROPOS

Le Centre Archéologique du Var est une structure **agrée DAAC** qui propose de la médiation archéologique à destination des scolaires, des institutions culturelles et des centres de loisirs.

Organisés autour des grandes périodes historiques, de la Préhistoire à l'époque contemporaine, et particulièrement adaptés aux programmes scolaires des cycles 3 et 4, les ateliers du CAV interviennent en complément ou en approfondissement des enseignements et des projets pédagogiques de vos structures.

La découverte des cultures anciennes est proposée à travers une **démarche d'investigation** archéologique et historique. Généralement, une présentation illustrée est associée à des travaux pratiques adaptés aux participants : observation, identification, comparaison et déduction, à partir de la manipulation d'objets archéologiques ou de fac-similés.

Chaque atelier s'inscrit dans **une approche pluridisciplinaire** associant histoire (néolithisation, romanisation), biologie (domestication des plantes et des animaux), arts plastiques, mathématiques (mesures antiques et médiévales) et autres sciences.

Ils peuvent se dérouler dans notre établissement, en classe ou sur site archéologique.

Nous mettons également nos compétences et matériels à votre service pour l'élaboration de projets plus spécifiques, notamment dans le cadre des **EPI**.

01. PRÉHISTOIRE ET PROTO-HISTOIRE, DES PREMIERS AGRICULTEURS AUX GAULOIS

L'apprenti archéologue : les premiers agriculteurs/éleveurs	4
Artiste de la Préhistoire	5
Poterie néolithique ou gauloise	5
Maison gauloise	6
Le vêtement gaulois	6

02. DE LA GAULE ROMAINE À LA FIN DE L'ANTIQUITÉ

L'apprenti archéologue : la villa romaine	7
L'apprenti archéologue : chronologie et biologie	8
La mosaïque	8
Lampe à huile romaine	9
Le vêtement romain	9
Urbanisme antique	10
Le bestiaire mythologique	10

03. PÉRIODES MÉDIÉVALE ET MODERNE

L'apprenti archéologue : archéologie du bâti, le château	11
Le bestiaire médiéval	12
Le vêtement médiéval	12
Bâtisseurs : le chantier médiéval	13
Parchemins et enluminures	13

PRÉHISTOIRE ET PROTO-HISTOIRE, DES PREMIERS AGRICULTEURS AUX GAULOIS

L'APPRENTI ARCHÉOLOGUE : LES PREMIERS AGRICULTEURS/ÉLEVEURS

2h | Public : CE1- Terminale



Après une brève explication des méthodes d'exploration archéologique, le groupe découvre comment les premiers agriculteurs ont domestiqué les plantes et les animaux. Pour y parvenir, les enfants sont mis en situation d'archéologues-spécialistes des plantes (carpologue) et des ossements animaux (archéozoologue). Ainsi, en manipulant des mobiliers archéologiques à l'aide de fiches, ils parviennent à identifier les ensembles correspondant aux groupes de chasseurs-cueilleurs ou d'agriculteurs.

Compétences :

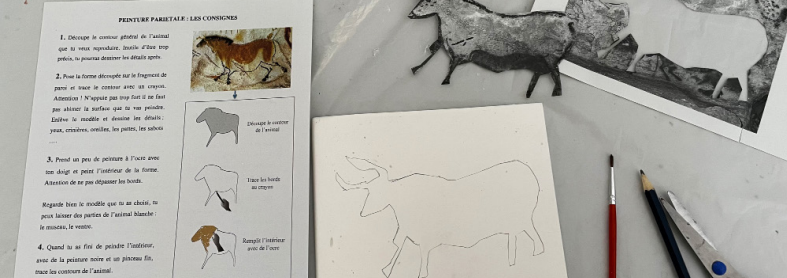
D4 - mener une démarche scientifique

D2 - rechercher et traiter l'information ;

Maîtriser l'expression de ses opinions, respecter celle des autres

D5 - Situer et se situer dans l'espace et dans le temps





ARTISTE DE LA PRÉHISTOIRE



2h | Public : CE1- Terminale

Cet atelier propose de découvrir les techniques et les matériaux des arts de la Préhistoire ainsi que des sites préhistoriques varois. Les élèves s'initient à la peinture « préhistorique », mélangent les pigments avant de réaliser leur propre peinture « pariétale ». À l'issue de la séance, les élèves sont invités à apposer l'empreinte de leur main sur un support commun à toute la classe.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D2 - Organiser son travail personnel

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde



MAISON GAULOISE



2h | Public : CM1 - Terminale

Après un diaporama consacré à l'habitat gaulois et aux techniques de construction de la protohistoire locale, le groupe réalise une maquette de maison. Disposant d'une plaquette de bois avec un soubassement en « pierre sèche », il fabrique son torchis, réalise des mini-briques en terre crue et monte les murs de petites maquettes individuelles.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D2 - Coopérer et réaliser des projets

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Reasonner, imaginer, élaborer, produire

POTERIE NÉOLITHIQUE

2h | Public : CM1 - Terminale



Le groupe découvre, à travers un diaporama spécifique, les différentes techniques de fabrication et de cuisson de la céramique ainsi que les innombrables usages de la poterie dans la vie quotidienne de nos ancêtres. Ils réalisent ensuite une poterie en utilisant la technique du colombin qu'ils vont décorer ensuite en s'inspirant des motifs préhistoriques ou gaulois.

Compétences :

D1 – Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D2 – Organiser son travail personnel

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Reasonner, imaginer, élaborer, produire



LE VÊTEMENT GAULOIS

2h | Public : 6^{ème} - Terminale - (CM1/CM2, si plusieurs encadrants)



Dans un premier temps, le groupe découvre, à l'aide d'un diaporama les principales caractéristiques du vêtement gaulois ainsi que les codes vestimentaires de l'époque. Par la suite, il procède à la fabrication d'un modèle simple de chaussure d'époque gauloise dans du silimi-cuir à partir d'un patron adapté (la pointure de chaque participant sera fournie en amont).

Compétences :

D2 - Coopérer et réaliser des projets

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Reasonner, imaginer, élaborer, produire



DE LA GAULE ROMAINE À LA FIN DE L'ANTIQUITÉ

L'APPRENTI ARCHÉOLOGUE : LA VILLA ROMAINE

2h | Public : CE1 - Terminale



Après une brève explication des techniques de l'archéologie, les enfants sont mis en situation d'archéologues-spécialistes de la céramique (céramologue) et des ossements animaux (archéozoologue).

En triant des mobiliers antiques et à l'aide de fiches, le groupe comprend comment l'étude des vestiges peut permettre l'identification des structures découvertes en fouille et leurs fonctions, pour en déduire ensuite la nature du site archéologique tout entier.

Compétences :

D4 - mener une démarche scientifique

D2 - Coopérer et réaliser des projets ; rechercher et traiter l'information ; Maîtriser l'expression de ses opinions, respecter celle des autres

D5 - Situer et se situer dans l'espace et dans le temps





L'APPRENTI ARCHÉOLOGUE : CHRONOLOGIE ET BIOLOGIE



2h | Public : CM1 - Terminale

Après une brève explication de l'archéologie, les enfants sont mis en situation d'archéologues-spécialistes de la céramique (céramologue) et des restes végétaux (carpologue). Ils remontent un fac-similé de céramique et comprennent comment les archéologues s'en servent pour dater les couches archéologiques ; ils trient ensuite des lots de restes végétaux pour identifier s'ils datent de la préhistoire ou de l'antiquité.

Compétences :

D4 - Mener une démarche scientifique

D2 - Rechercher et traiter l'information ; Maîtriser l'expression de ses opinions, respecter celle des autres

D5 - Situer et se situer dans l'espace et dans le temps



LA MOSAÏQUE



2h | Public : CM1 - Terminal

Le groupe découvre l'histoire de la mosaïque et les techniques de fabrication. Chaque enfant réalise, dans un second temps, sa propre mosaïque : de la réalisation d'un motif décoratif à la découpe des tesselles et la pose, les enfants découvrent les gestes du *tessellarius* et se confrontent à la difficulté du travail de cet artisan.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques ; Utiliser et produire des représentations d'objet

D2 - Organiser son travail personnel

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Reasonner, imaginer, élaborer, produire

LAMPE À HUILE ROMAINE

2h | Public : 6^{ème} - Terminale - (CM1/CM2, si plusieurs encadrants)



Les enfants découvrent d'abord les différentes méthodes d'éclairage de l'époque romaine. Ils vont ensuite confectionner leur propre lampe à huile à partir de moules reproduisant de véritables lampes à huile romaines. Confrontés aux propriétés de la matière, ils façonnent l'argile selon la technique du moulage et repartent avec leur lampe à la fin de la séance.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D2 - Organiser son travail personnel

D5 - Raisonner, imaginer, élaborer, produire



LE VÊTEMENT ROMAINE

2h | Public : 6^{ème} - Terminale - (CM1/CM2, si plusieurs encadrants)



Le groupe découvre, à travers un diaporama spécifiquement conçu, le vêtement romain, ses principales caractéristiques et les codes vestimentaires de l'époque. Les enfants apprennent ensuite à réaliser des modèles simples de tunique ou de chaussures d'époque romaine.

Compétences :

D2 - Coopérer et réaliser des projets

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Raisonner, imaginer, élaborer, produire





URBANISME ANTIQUE



2h | Public : 6^{ème} - Terminale - (CM1/CM2, si plusieurs encadrants)

Après la visite de la ville grecque d'Olbia, les enfants deviennent des colons grecs ou romains. Disposant par groupe d'un territoire, ils doivent, grâce à des représentations de bâtiments, organiser leur cité en appliquant concrètement les principes de l'urbanisme antique qu'ils auront découvert lors de la visite.

Compétences :

D2 - Coopérer et réaliser des projets

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Reasonner, imaginer, élaborer, produire



LE BESTIAIRE MYTHOLOGIQUE



2h | Public : CE1 - Terminale

Après un exposé sur les grands mythes de l'histoire gréco-romaine, sur leurs origines et leurs significations, le groupe découvre comment l'imaginaire antique a créé des bêtes hybrides et merveilleuses (sirènes, centaures, etc...). Chaque enfant pourra ensuite inventer sa propre chimère et faire la fiche d'identité de celle-ci en mentionnant ses principales caractéristiques : descriptif physique, habitudes alimentaires, manières de s'exprimer.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D2 - Organiser son travail personnel

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

PÉRIODES MÉDIÉVALE ET MODERNE

L'APPRENTI ARCHÉOLOGUE : ARCHÉOLOGIE DU BÂTI, LE CHÂTEAU

2h | Public : CM1 - Terminale



Le groupe visite le château avec un cahier d'activités. Les enfants découvrent ainsi concrètement le vocabulaire de l'architecture militaire médiévale et apprennent à regarder un bâtiment pour tenter d'en déduire sa chronologie, sa fonction et son aspect d'origine. L'atelier se termine par l'apprentissage du relevé de bâti (dessin d'une fenêtre ou d'une porte), ce travail réalisé par les archéologues pour restituer les différentes phases de construction d'un édifice.

Compétences :

D4 - Mener une démarche scientifique

D2 - Rechercher et traiter l'information

D1 - Utiliser et produire des représentations d'objet

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde





LE BESTIAIRE MÉDIÉVAL

2h | Public : CE1 - Terminale



Dans cet atelier, les enfants découvrent comment l'imaginaire vient nourrir le récit médiéval et l'enluminure. Après un exposé consacré aux supports d'écriture au Moyen-Âge et aux techniques propres aux enlumineurs, ils vont créer leur propre chimère, cette figure animale imaginaire composée de plusieurs espèces différentes qui apparaît souvent dans l'art décoratif médiéval.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D2 - Organiser son travail personnel

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde



LE VÊTEMENT MÉDIÉVAL

2h | Public : 6^{ème} - Terminale (CM1/CM2, si plusieurs encadrants)



À travers un diaporama spécifiquement conçu, le groupe découvre le vêtement médiéval, ses principales caractéristiques et les codes vestimentaires de l'époque. Les enfants réalisent ensuite un modèle simple de bourse médiéval à partir d'un patron.

Compétences :

D2 - Coopérer et réaliser des projets

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Raisonner, imaginer, élaborer, produire.

BÂTISSEURS : LE CHANTIER MÉDIÉVAL

2h | Public : CM1 - Terminale



Les enfants abordent le sujet de l'architecture médiévale à travers la construction des châteaux et des villes du Moyen Age ; ils découvrent les différents métiers du chantier médiéval, la figure de l'architecte, du maçon et du tailleur de pierre. Par la suite, ils sont confrontés aux problèmes des mesures de l'époque et ils réalisent un outil de tailleur de pierre : la corde à 13 nœuds.

Compétences :

D1 - Passer d'un langage à l'autre ; Utiliser et produire des représentations d'objet

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde.



PARCHEMINS ET ENLUMINURES

2h | Public : CE1 - Terminale



Après un exposé consacré à l'évolution des écrits au cours des âges, aux caractéristiques des supports d'écritures médiévaux et aux techniques de fabrication du parchemin, les élèves découvrent la technique de l'enluminure, les outils et les pigments utilisés avant de réaliser leur propre lettrine.

Compétences :

D1 - Écouter et comprendre ; Pratiquer des activités artistiques

D5 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde ; Reasonner, imaginer, élaborer, produire



À LA DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE LOCAL

Au travers de thématiques spécifiques à chaque commune, cet atelier interactif, conçu comme un jeu de pistes, emmène les enfants à la découverte du patrimoine local. A l'aide d'un livret de documents (plan, photo, photocopie d'archive), leur mission est de retrouver les éléments patrimoniaux propres au thème abordé. A chaque découverte, un dialogue s'engage avec le médiateur pour mieux comprendre les éléments contextuels (historique, localisation, symbolique, usage etc.)

Exemples de visites selon les périodes historiques :

Époque antique : Site archéologique d'Olbia (Hyères)

Époque médiévale : « *Ô châto : Seigneurs, prêtres et chevaliers* » (château d'Ollioules, château d'Hyères)

Époque moderne : « *Un quartier Renaissance* » (Ollioules), « *Seigneurs, prêtres et consuls dans la cité* » (la Valette, Ollioules)

Époque contemporaine : « *Le patrimoine bâti de la République* » (la Valette, Toulon et autres), « *Sur les traces de la grande guerre : casernes, hôpitaux civils et militaires, monuments aux morts* » (La Seyne, Toulon, Bandol, et autres)

Durée visite : 1h30-2h00 - Tarifs : 250 €

D'autres visites de sites varois possibles à la demande, sur devis.



NOUVEAUTÉ 2024

ATHLÈTES ET GLADIATEURS

2h | Public : CM1 - Terminale

Les évènements sportifs tenaient une place importante dans l'Antiquité grecque et romaine : l'athlétisme, les sports de combats (boxe et gladiateurs), les courses de chevaux, les concours sportifs comme les jeux olympiques.

La première partie de l'atelier est une présentation du monde du sport durant l'Antiquité : les monuments rattachés à chaque sport (le stade ou le gymnase des athlètes, le cirque des courses de chevaux ou l'amphithéâtre des gladiateurs), la vie des athlètes, la place des femmes dans le sport antique. La deuxième partie est consacrée à l'acquisition des connaissances mais de façon ludique : par groupe de 3, 4 ou 5, les participants pourront jouer à un **jeu de plateau** imaginé par l'équipe du Centre archéologique du Var qui leur fera revivre par des actions ou des questions le monde du sport dans l'Antiquité.

APPRENDRE EN S'AMUSANT



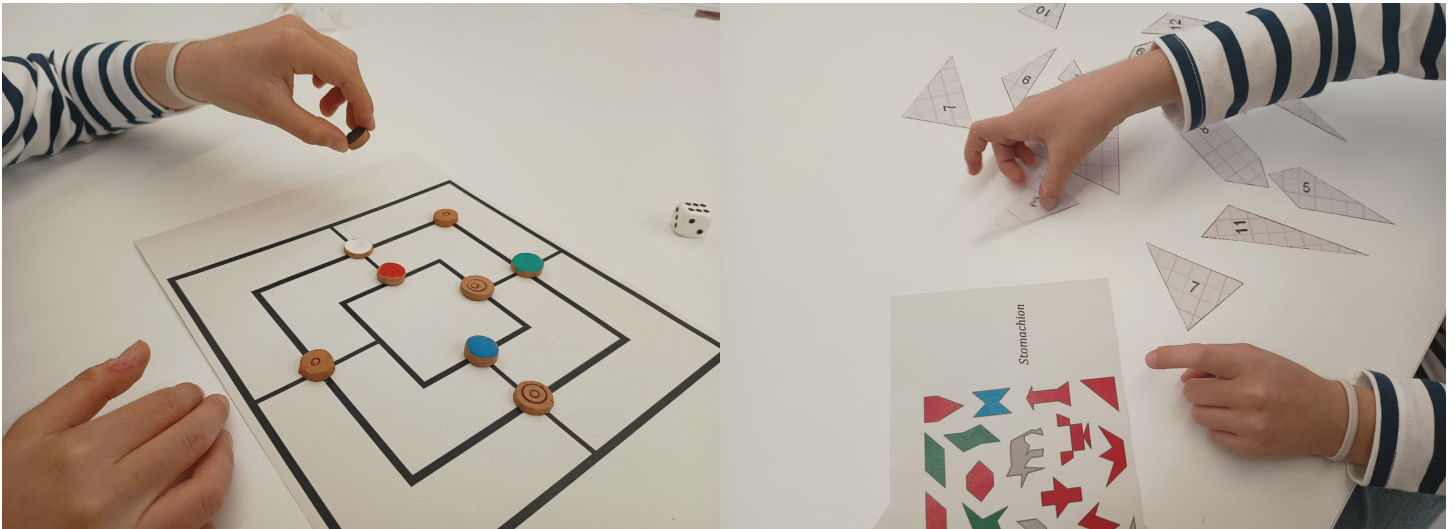
NOUVEAUTÉ 2024

JEUX ANTIQUES

2h | Public : CM1 - Terminale

Après avoir suivi une présentation des différents jeux antiques qui étaient appréciés aussi bien par les enfants que par les adultes, les participants auront l'occasion de partager un moment de convivialité en jouant à leur tour à ces activités d'autrefois : ils peuvent s'essayer au stomachion, jeu de réflexion proche du puzzle qui consiste à reconstituer une forme géométrique, au jeu de la merelle qui demande stratégie et concentration pour parvenir à aligner trois pions sur une même ligne ou encore au jeu de la tour des noix, jeu d'adresse et de précision où il faut viser juste pour remporter la partie. Chaque groupe pourra repartir avec un livret contenant les règles des différents jeux pour continuer à s'exercer et à s'amuser à la maison

APPRENDRE EN S'AMUSANT



PRÉHISTOIRE ET PROTO-HISTOIRE, DES PREMIERS AGRICULTEURS AUX GAULOIS

THÈME	TARIFS POUR UN GROUPE (MAX. 30 PARTICIPANTS)
L'apprenti archéologue - Les premiers agriculteurs/éleveurs	165 €
Artiste de la Préhistoire	185 €
Poterie néolithique ou gauloise *	195 €
Maison gauloise *	195 €
Le vêtement gaulois	195 €

DE LA GAULE ROMAINE À LA FIN DE L'ANTIQUITÉ

THÈME	TARIFS POUR UN GROUPE (MAX. 30 PARTICIPANTS)
Athlètes et gladiateurs	195 €
Jeux antiques	165 €
L'apprenti archéologue – la villa romaine	165 €
L'apprenti archéologue – chronologie et biologie	165 €
Le vêtement romain	195 €
L'art de la Mosaïque *	195 €
Urbanisme antique (Olbia) **	250 € (sur site)
Lampe à huile romaine *	205 €

PÉRIODES MÉDIÉVALE ET MODERNE

THÈME	TARIFS POUR UN GROUPE (MAX. 30 PARTICIPANTS)
L'apprenti archéologue - archéologie du bâti, le château de Hyères **	250 € (sur site)
Visite du château d'Ollioules et jeu de piste **	250 € (sur site)
Parchemins et Enluminures	185 €
Bâtisseurs : le chantier médiéval	165 €
Bestiaire médiéval	165 €
Le vêtement médiéval	195 €

Prestations et déplacement dans le Var (pours les communes hors Var, nous consulter)

*Atelier ne pouvant être réalisé que dans les locaux du CAV

** Visite, atelier réalisé sur site

Le tarif comprend la prestation de l'encadrant et les fournitures pour un groupe de 30 participants.

Les prestations sur site (** Olbia, château Hyères, château d'Ollioules) intègre les frais de déplacement du médiateur.

Frais de déplacement par zone : Le forfait comprend un aller et retour site, les déplacements et/ou frais de mission de l'intervenant ainsi que la préparation, le conditionnement et le transport du matériel et des fournitures nécessaires à l'exécution de la prestation.

Zone 0 : TPM sauf Porquerolles	Zone 1	Zone 2
Carqueiranne. 83320 ; Crau (La). 83260 ; Garde (La). 83130 ; Ollioules. 83190 ; Pradet (Le). 83220 ; Revest-les-Eaux (Le). 83200 ; Saint-Mandrier-sur-Mer. 83430 ; Seyne-sur-Mer (La). 83500 ; Six-Fours-les-Plages. 83140 ; Toulon. 83000 ; Valette-du-Var (La). 83160.	Bandol. 83150 ; Beausset (Le). 83330. Belgentier. 83210 ; Besse-sur-Issole. 83890 ; Bormes-les-Mimosas. 83230 ; Cadière d'Azur (La). 83740 ; Camps- la-Source. 83170 ; Carnoules. 83660 ; Castellet (Le). 83330 ; Collobrières. 83610 ; Cuers. 83390 ; Evenos. 83330 ; Farlède (La). 83210 ; Flassans-sur-Issole. 83340 ; Forcalqueiret. 83136 ; Garéoult. 83136 ; Gonfaron. 83590 ; Hyères. 83400 ; Lavandou (Le). 83980 ; Londe-les-Maures (La). 83250 ; Mazaugues. 83136 ; Méounes-lès- Montrieux. 83136 ; Néoules. 83136 ; Pierrefeu-du-Var. 83390 ; Pignans. 83790 ; Puget-Ville. 83390 ; Rayol-Canadel- sur-Mer. 83820 ; Riboux (Var mais code 13). 13780 ; Rocbaron. 83136 ; Roquebrussanne (La). 83136 ; Saint-Cyr- sur-Mer. 83270 ; Sainte-Anastasie-sur- Issole. 83136 ; Sanary-sur-Mer. 83110 ; Signes. 83870 ; Solliès-Pont. 83210 ; Solliès-Toucas. 83210 ; Solliès-Ville. 83210.	Brignoles. 83170 Cabasse. 83340 ; Cannel- des-Maures (Le). 83340 ; Carcès. 83570 ; Correns. 83570 ; Cotignac. 83570 ; Entrecasteaux. 83570 ; Garde-Freinet (La). 83680 ; Luc (Le). 83340 ; Mayons . 83340 ; Montfort-sur-Argens. 83570 ; Nans-les- Pins. 83860 ; Plan d'Aups-Sainte-Baume. 83640 ; Rougiers. 83170 ; Saint-Antonin- du-Var. 83510 ; Saint-Zacharie. 83640 ; Thoronet (Le). 83340 ; Tourves. 83170 ; Val (Le). 83143 ; Vins-sur-Caramy. 83170. Zone 3 Bras. 83149 ; Cavalaire-sur-Mer. 83240 ; Châteauvert. 83670 ; Cogolin. 83310 ; Croix-Valmer (La). 83420 ; Gassin. 83580 ; Môle (La). 83310 ; Ollières. 83470 ; Port- Grimaud (Cogolin). 83310 ; Pourcieux. 83470 ; Saint-Maximin-La-Sainte-Baume. 83470 ; Seillons-Source-d'Argens. 83470.

<p>Zone 4</p> <p>Arcs-sur-Argens (Les). 83460 ; Artigues. 83560 ; Barjols. 83670 ; Brue-Auriac. 83119 ; Esparron-de-Pallières. 83560 ; Flayosc. 83780 ; Fox-Amphoux. 83670 ; Lorgues. 83510 ; Montmeyan. 83670 ; Pontevès. 83670 ; Ramatuelle. 83350 ; Rians. 83560 ; Sainte-Maxime. 83120 ; Saint-Martin-de-Pallières. 83560 ; Saint-Tropez. 83990 ; Sillans-la-Cascade. 83690 ; Taradeau. 83460 ; Tavernes. 83670 ; Varages. 83670 ; Vidauban. 83550.</p>	<p>Zone 5</p> <p>Artignosc-sur-verdon. 83630 ; Aups. 83630 ; Callas. 83830 ; Draguignan. 83300 ; Figanières. 83830 ; Ginasservis. 83560 ; Moissac-Bellevue. 83078 ; Motte (La). 83920 ; Muy (Le). 83490 ; Plan-de-la-Tour. 83120 ; Pourrières. 83910 ; Puget-sur-Argens. 83480 ; Roquebrune-sur-Argens, Les Issambres. 83520 ; Saint-Julien-le-Montagnier. 83560 ; Salernes. 83690 ; Tourtour. 83690 ; Trans-en-Provence. 83720 ; Verdière (La). 83560 ; Villecroze. 83690.</p>	<p>Zone 6</p> <p>Adrets-de-l'Estérel (Les). 83600 ; Aiguines. 83630 ; Ampus. 83111 ; Anthéor (Agay). 83530 ; Bagnols-en-Forêt. 83600 ; Bargème. 83840 ; Bargemon. 83830 ; Bastide (La). 83840 ; Baudinard-sur-Verdon. 83630 ; Bauduen. 83630 ; Bourguet (Le). 83840 ; Brenon. 83840 ; Callian. 83440 ; Châteaudouble. 83300 ; Châteauvieux. 83840 ; Clavières. 83830 ; Comps-sur-Artuby. 83840 ; Fayence. 83440 ; Fréjus. 83600 ; Martre (La). 83840 ; Mons. 83440 ; Montauroux. 83440 ; Montferrat. 83131 ; Régusse. 83630 ; Roque-Esclapon (La). 83840 ; Saint-Paul-en-Forêt. 83440 ; Saint-Raphaël. 83700 ; Salles-sur-Verdon (Les). 83630 ; Seillans. 83440 ; Tanneron. 83440 ; Tourrettes. 83440 ; Trigance. 83840 ; Vérignon. 83630 ; Vinon-sur-Verdon. 83560.</p>
--	--	---

Tarifs déplacement Var
(pour les communes hors Var, nous consulter)

TPM sauf Porquerolles	30 €
Porquerolles	100 €
Zone 1	50 €
Zone 2	100 €
Zone 3	130 €
Zone 4	150 €
Zone 5	180 €
Zone 6	200 €



ADRESSE

335, avenue des Dardanelles
83000 Toulon



TÉLÉPHONE

04 94 36 83 70



EMAIL

contact@centrearcheologiqueduvar.fr



SITE WEB

<https://centrearcheologiqueduvar.fr>

