

Enquête archéologique dans la maison des gallo-romains

PRINCIPE

1/2 journée pour le secondaire
1 journée pour le primaire (à partir du CE2).

L'atelier reprend la démarche des archéologues et permet d'élaborer des hypothèses sur le site de la *domus* (maison de ville) de Vésone.

D'observations en hypothèses, d'expérimentations en vérifications, les élèves construisent leur visite et confrontent leur vision du site à celle des scientifiques. Au terme de ces ateliers, le musée prend vie.

Vesunna est un lieu d'aboutissement de recherches en perpétuelle évolution. Les vestiges n'y sont plus seulement des objets, mais de véritables témoignages de vie qui n'ont pas encore livré tous leurs secrets.

Au cours de leurs recherches les élèves doivent :

- s'orienter sur le site archéologique de la maison,
- manipuler des objets archéologiques,
- observer en détail le contenu des vitrines,
- lire les cartels,
- rechercher des informations précises,
- exposer leurs découvertes et argumenter leurs choix.

L'atelier pédagogique permet une découverte approfondie d'un des aspects du musée et de la culture antique. Il est conçu comme un moment fort dans un parcours élaboré et géré par l'enseignant. Des outils sont à votre disposition pour la préparation et l'exploitation en classe.

1/2 journée à
une journée



Afin de préparer l'activité choisie, il est souhaitable de prendre contact avec l'équipe pédagogique. Des permanences sont assurées le mercredi (dossiers pédagogiques disponibles).

Les livrets d'observation, les objets ainsi que tout le matériel nécessaire aux ateliers sont fournis par le musée.

DÉROULEMENT

Après l'accueil, les élèves sont répartis en 6 groupes de recherche :

- les salles du bâtiment,
- le jardin et l'eau,
- les travaux et la chronologie,
- les salles 1 & 2,
- les salles 47, 48, 49,
- la galerie Est.

Il s'agit de six zones à explorer, puis à présenter au reste de la classe.

Un temps d'observation : aidés par des livrets d'observation et un animateur, les élèves doivent retrouver sur le site les traces des habitants.

Un temps de manipulation et d'expérimentation : à partir du mobilier archéologique, des maquettes et facsimilés, les élèves doivent faire parler les traces retrouvées et vérifier les hypothèses émises.

Un temps de présentation et d'échanges : sur le site, encadrés par les animateurs, chaque groupe doit présenter ses hypothèses et les confronter à celles des scientifiques.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

- Accessible à partir du cycle 3.
- Conseillé pour le cycle 3 et la 6^e.
- 1/2 journée à 1 journée.
- 30 élèves maximum.
- Possibilité de recevoir 2 classes de secondaire en même temps.
- L'atelier est encadré par deux animateurs.

Contacts :

Médiation : G. Cournil, M. Dussoulier, J.L. Davy, M. Grenier

Réservations : M. Dussoulier

Tél : 05 53 53 00 92

Fax : 05 53 35 40 12

vesunna@perigueux.fr

mediation.vesunna@perigueux.fr



Vesunna, musée gallo-romain de la Ville de Périgueux, est une structure co-validée par l'Education Nationale et le Ministère de la Culture.