

CATALOGUE OFFRE EDUCATIVE

PÉRIGUEUX
capitale du
PÉRIGORD

VESUNNA
Site-musée gallo-romain de Périgueux

CATALOGUE OFFRE ÉDUCATIVE

CYCLE 1
3 / 6 ANS

CYCLE 2
6 / 9 ANS

CYCLE 3
9 / 12 ANS

CYCLE 4
12 / 15 ANS

LYCÉE
15 / 18 ANS

SCIENCES ET ARCHÉOLOGIE					
DÉGAP'FOUILLES					
ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE					
MÉTHODO ARCHÉO					
LA VALISE DU CÉRAMOLOGUE *					
SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE					
VISITE SENSORIELLE					
ILS SONT FOOD CES ROMAINS ! *					
L'ANNIVERSAIRE DE LIVIA *					
LA DOMUS DE SILVINUS					
ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE					
DÉCHIFFRER LES LETRES					
AMPHITHÉÂTRE ET GLADIATURE *					
URBANISME ET ARCHITECTURE					
DÉGAP'FOUILLES					
LA VILLE ANTIQUE					
DÉCHIFFRER LES LETRES					

ART ET ARTISANAT (UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE)					
ATELIER CÉRAMIQUE					
ATELIER LAMPE À HUILE					
ATELIER FIBULE					
ATELIER MOSAÏQUE					

* CES ATELIERS PEUVENT ÊTRE PROPOSÉS EN CLASSE (HORS-LES-MURS)



CYCLE 1

3 / 6 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



DÉGAP'FOUILLES



1 H 15



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Cette médiation invite les jeunes enfants à se glisser dans la peau des archéologues afin de découvrir leur métier.

Munis d'outils adaptés, ils découvrent les techniques de fouille sur des mini-chantiers d'époques différentes et mettent au jour des vestiges archéologiques (murs, objets, ou empreintes). Ils pourront, alors, recréer avec des Playmobil® les scènes historiques correspondant à ces époques.

Ce travail autour du temps long et de la chronologie permettra aux enfants de découvrir les modes de vie anciens et leur évolution.



CYCLE 1

3 / 6 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



VISITE SENSORIELLE



1 H 15



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

La visite sensorielle offre aux plus jeunes la possibilité de découvrir le site archéologique de la *domus* de Vésone (riche maison de ville) à travers des indices sonores, tactiles, visuels ou olfactifs. De la cuisine au jardin, en passant par le balnéaire, les enfants retrouvent, petit à petit, à l'aide de leurs sens, les activités qui occupaient les habitants de cette maison il y a 2000 ans.

Au cours de cette rencontre sensorielle avec le passé, les enfants sont amenés à comprendre :

- à quoi ressemblait une riche maison durant l'Antiquité ;
- quelles fonctions avaient les différentes pièces ;
- comment vivaient les Gallo-Romains.

CYCLE 1

3 / 6 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ILS SONT FOOD CES ROMAINS !



1 H 30



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Cette médiation, adaptée aux jeunes enfants, porte sur les habitudes alimentaires de l'époque gallo-romaine. Elle est construite autour de l'histoire de Marmitia, une cuisinière gallo-romaine qui se voit confier la mission de préparer un grand banquet en l'honneur d'un célèbre gladiateur romain. En suivant Marmitia dans ses aventures, les enfants sont amenés à découvrir la cuisine gallo-romaine, ses similitudes et ses différences avec la nôtre. La médiation est complétée par une enquête olfactive qui leur permet de retrouver les odeurs de la cuisine antique.

L'histoire et l'enquête sont l'occasion d'aborder les questions suivantes :

- pourquoi mange-t-on ?
- où allaient-ils faire leurs courses ?
- faisaient-ils 3 repas par jour ?
- comment et avec quoi cuisinaient-ils ?
- que mangeaient-ils dans la *domus* de Vésone (riche maison de ville) ?
- que reste-t-il d'une cuisine et des repas des Gallo-Romains aujourd'hui ?

CYCLE 1

3 / 6 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



L'ANNIVERSAIRE DE LIVIA



1 H 30



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

L'anniversaire de Livia se construit autour d'une histoire : celle de Livia, une jeune gallo-romaine qui vit dans la grande *domus* de Vésone (riche maison de ville). Aujourd'hui est un jour particulier car la petite fille fête son 6ème anniversaire. Au rythme de l'histoire, les enfants parcourent les différents espaces de la maison, rencontrent son entourage (les esclaves, ses parents, son frère) et découvrent les cadeaux qu'elle va recevoir. Ils entrent, avec Livia, dans le quotidien d'une famille antique et peuvent le comparer au nôtre.

« Le soleil venait à peine de se lever que Livia avait déjà les yeux grands ouverts. Elle qui d'habitude avait du mal à se réveiller, était aujourd'hui trop excitée pour rester tranquille dans son lit. Elle n'attendait qu'une chose : ... »

CYCLE 1

3 / 6 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER CÉRAMIQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



12 ÉLÈVES MAX.

L'atelier céramique propose de découvrir les vestiges Gallo-Romains du musée Vesunna par la création de petits objets en terre cuite. Pour cela, les enfants sont mis en situation de fabriquer des bols, des jetons et des dés, comme à l'époque romaine. Ils appréhendent, grâce aux différents outils, les gestes des potiers Gallo-Romains. Cette pratique leur permet de découvrir l'importance de la terre cuite et ses différentes utilisations durant l'Antiquité.

Au cours de l'atelier, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- les objets en céramique sont fabriqués à partir d'argile ;
- les artisans utilisaient des outils adaptés pour travailler l'argile ;
- les objets en terre cuite nous permettent de comprendre les modes de vie anciens.

CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



DÉGAP'FOUILLES



1 H 15



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Cette médiation invite les enfants à se glisser dans la peau des archéologues afin de découvrir leur métier.

Munis d'outils adaptés, ils découvrent les techniques de fouille sur des mini-chantiers d'époques différentes et mettent au jour des vestiges archéologiques (murs, objets, ou empreintes).

Ce travail autour du temps long et de la chronologie est complété par l'observation d'une maquette qui restitue les métiers des archéologues et les différentes étapes de leur travail.

CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



VISITE SENSORIELLE



1 H 15



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

La visite sensorielle offre, aux plus jeunes la possibilité de découvrir le site archéologique de la *domus* de Vésone (riche maison de ville) à travers des indices sonores, tactiles, visuels ou olfactifs. De la cuisine au jardin, en passant par le balnéaire, les enfants retrouvent, petit à petit, à l'aide de leurs sens, les activités qui occupaient les habitants de cette maison il y a 2000 ans.

Au cours de cette rencontre sensorielle avec le passé, les enfants sont amenés à comprendre :

- à quoi ressemblait une riche maison durant l'Antiquité ;
- quelles fonctions avaient les différentes pièces ;
- comment vivaient les Gallo-Romains.

CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ILS SONT FOOD CES ROMAINS !



1 H 30



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Cette médiation, adaptée aux jeunes enfants, porte sur les habitudes alimentaires de l'époque gallo-romaine. Elle est construite autour de l'histoire de Marmitia, une cuisinière gallo-romaine, qui se voit confier la mission de préparer un grand banquet en l'honneur d'un célèbre gladiateur romain. En suivant Marmitia dans ses aventures, les enfants sont amenés à découvrir la cuisine gallo-romaine, ses similitudes et ses différences avec la nôtre. La médiation est complétée par une enquête olfactive qui leur permet de retrouver les odeurs de la cuisine antique.

L'histoire et l'enquête sont l'occasion d'aborder les questions suivantes :

- pourquoi mange-t-on ?
- où allaient-ils faire leurs courses ?
- faisaient-ils 3 repas par jour ?
- comment et avec quoi cuisinaient-ils ?
- que mangeaient-ils dans la *domus* de Vésone (riche maison de ville) ?
- que reste-t-il d'une cuisine et des repas des Gallo-Romains aujourd'hui ?



CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA DOMUS DE SILVINUS



2 H



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

Cette médiation propose aux enfants de se plonger dans le quotidien de la famille de Silvinus. À l'aide de fac-similés d'objets antiques, ils découvrent les activités domestiques des membres de cette famille gallo-romaine. Ils sont amenés à parcourir et à comprendre les différentes pièces (jardin, cuisine, balnéaire) de la riche demeure antique de Vésone.

Au cours des échanges avec le médiateur, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- il existe de nombreuses similitudes entre les objets antiques et les objets d'aujourd'hui ;
- les membres d'une famille gallo-romaine avaient des occupations différentes ;
- les maisons antiques abritaient de nombreuses activités.

CYCLE 2
6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



AMPHITHÉÂTRE ET GLADIATURE



1/2 JOURNÉE



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

L'amphithéâtre est un des lieux les plus emblématiques de la vie romaine. Les jeux qui s'y déroulaient marquent encore aujourd'hui l'esprit des plus jeunes. Malheureusement, ils font souvent l'objet de nombreux clichés et d'idées reçues.

Cette médiation permet aux enfants de découvrir l'histoire des amphithéâtres, à la lumière des nouvelles recherches archéologiques.

Elle propose également une initiation au monde de la gladiature : les différents gladiateurs, leurs équipements, leur entraînement et leur quotidien.

Un temps de formation à la pratique de ce sport antique peut être proposé en fin de médiation pour les établissements qui le souhaiteraient (1/2 journée).

CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA VILLE ANTIQUE



1 H 30



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

La ville antique de Périgueux est l'une des mieux connues de l'Aquitaine romaine. Certains de ses monuments, tels que l'amphithéâtre et le sanctuaire de Vesunna, sont encore bien visibles aujourd'hui.

Dans le musée, les enfants partent à la recherche des vestiges de ces monuments et mènent l'enquête afin de découvrir à quoi ils servaient.

Au cours de leurs investigations, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- les villes romaines étaient généralement construites de la même façon ;
- ces villes possédaient des monuments publics ;
- les monuments publics avaient des fonctions différentes : lieu de culte, place de marché, édifice de spectacle, etc.



CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER CÉRAMIQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



12 ÉLÈVES MAX.

L'atelier céramique propose de découvrir les vestiges Gallo-Romains du musée Vesunna par la création de petits objets en terre cuite. Pour cela, les enfants sont mis en situation de fabriquer des bols, des jetons et des dés, comme à l'époque romaine. Ils appréhendent, grâce aux différents outils, les gestes des potiers Gallo-Romains.

Cette pratique leur permet de découvrir l'importance de la terre cuite et ses différentes utilisations durant l'Antiquité.

Au cours de l'atelier, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- les objets en céramique sont fabriqués à partir d'argile ;
- les artisans utilisaient des outils adaptés pour travailler l'argile ;
- les objets en terre cuite nous permettent de comprendre les modes de vie anciens.

CYCLE 2

6 / 9 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER MOSAÏQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



12 ÉLÈVES MAX.

Les mosaïques sont des éléments de décor parmi les plus emblématiques du monde romain. Recouvrant le sol des riches demeures et des monuments publics, elles se distinguent par leurs matériaux, leurs couleurs et leurs motifs.

Cet atelier, adapté aux jeunes enfants, leur permet de retrouver les gestes des artisans mosaïstes Gallo-Romains. De la fabrication de tesselles à la pose d'enduits, en passant par la création de motifs, ils s'approprient une technique antique tout en réalisant leur propre création.

À partir de cette pratique, les enfants découvriront, plus largement, l'histoire de cet artisanat et son importance durant l'Antiquité.

CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE



1 JOURNÉE



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Durant cette enquête archéologique, les enfants se voient confier la mission de comprendre et d'interpréter les mystérieux vestiges de la *domus* de Vésone. D'observations en hypothèses, d'expérimentations en vérifications, ils confrontent leur vision du site à celle des archéologues. Au terme de leurs recherches, ils présentent leurs hypothèses sous la forme d'une visite guidée du site archéologique.

Au cours de leurs investigations, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- les vestiges permettent aux archéologues de reconstituer les modes de vie anciens ;
- il existe de nombreuses similitudes entre les vestiges antiques et le monde contemporain ;
- les maisons de villes de l'Antiquité (*domus*) abritent de nombreuses activités.



CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



MÉTHODO ARCHÉO



1 H



1 MÉDIATEUR



15 ÉLÈVES MAX.

Des modules de fouille miniatures permettent aux enfants d'effectuer toutes les étapes d'une opération archéologique, du diagnostic archéologique à la rédaction des bilans scientifiques. Chaque module correspond à un type de site archéologique : habitat préhistorique, lieu de culte gaulois, habitat antique, etc.

Guidés par le médiateur, les enfants découvrent à la fois les techniques de terrain et les méthodes de recherche des archéologues.

Au cours de l'atelier, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- l'archéologie est une discipline scientifique ;
- une opération comporte différentes étapes : prospections, diagnostic, études des objets, bilan de diagnostic, fouille archéologique, étude des objets, bilan de fouilles ;
- les archéologues travaillent avec des spécialistes et suivent des protocoles ;
- les vestiges archéologiques témoignent des activités passées.

CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA VALISE DU CÉRAMOLOGUE



2 H



1 MÉDIATEUR



15 ÉLÈVES MAX.

La céramique est produite en grande quantité à l'époque gallo-romaine. Résistant bien à l'enfouissement, elle représente une part importante des découvertes archéologiques. Son étude minutieuse par des spécialistes, les céramologues, permet d'en apprendre beaucoup sur la vie de nos ancêtres.

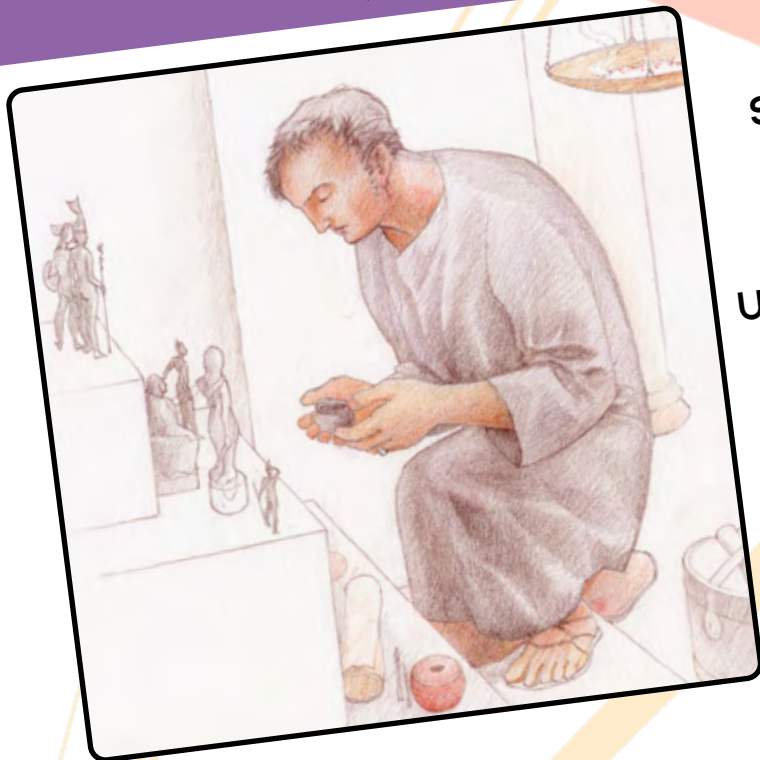
Cette médiation aborde le travail de ces scientifiques et place les enfants en situation d'apprentissage. Comme des chercheurs en formation, par petits groupes, ils étudient les fragments de céramiques qui proviennent de cinq sites différents.

La séance se poursuit par une visite des collections au cours de laquelle le médiateur aide les enfants à faire le lien entre les connaissances acquises au cours de leur étude et les céramiques présentées dans le musée.



CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA DOMUS DE SILVINUS



2 H



1 MÉDIATEUR



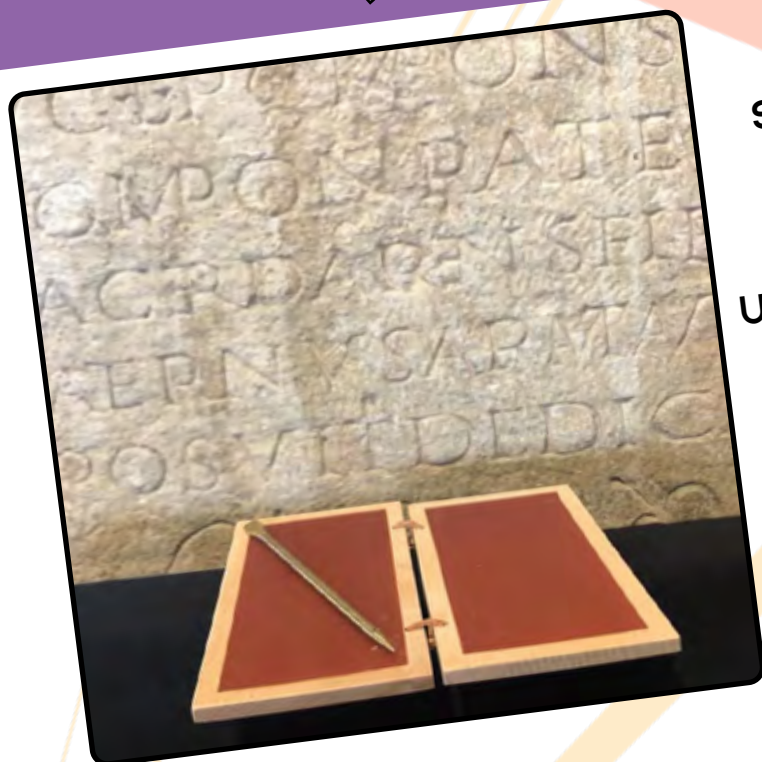
30 ÉLÈVES MAX.

Cette médiation propose aux enfants de se plonger dans le quotidien de la famille de Silvinus. À l'aide de fac-similés d'objets antiques, ils découvrent les activités domestiques des membres de cette famille gallo-romaine. Ils sont amenés à parcourir et à comprendre les différentes pièces (jardin, cuisine, balnéaire) de la riche demeure antique de Vésone.

Au cours des échanges avec le médiateur, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- il existe de nombreuses similitudes entre les objets antiques et les objets d'aujourd'hui ;
- les membres d'une famille gallo-romaine avaient des occupations différentes ;
- les maisons antiques abritaient de nombreuses activités.

CYCLE 3
9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



DÉCHIFFRER LES LETTRES



2 H



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

Les enfants sont amenés à découvrir les textes antiques gravés dans la pierre. Ils apprennent à déchiffrer des inscriptions latines et à comprendre leurs significations. Grâce à ces textes, qui nous renseignent sur les grands monuments de la ville antique et les personnages qui les ont fait vivre, le médiateur propose un échange autour de la vie publique, de la société gallo-romaine et de la notion de romanisation.

La médiation peut être complétée par un temps de visite du site archéologique de la *domus* de Vésone ou par un atelier d'écriture en latin sur des tablettes de cire (+30 min) sur demande au moment de la réservation.



CYCLE 3
9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



AMPHITHÉÂTRE ET GLADIATURE



1/2 JOURNÉE



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

L'amphithéâtre est un des lieux les plus emblématiques de la vie romaine. Les jeux qui s'y déroulaient marquent encore aujourd'hui l'esprit des plus jeunes. Malheureusement, ils font souvent l'objet de nombreux clichés et d'idées reçues.

Cette médiation permet aux enfants de découvrir l'histoire des amphithéâtres, à la lumière des nouvelles recherches archéologiques.

Elle propose également une initiation au monde de la gladiature : les différents gladiateurs, leurs équipements, leur entraînement et leur quotidien.

Un temps de formation à la pratique de ce sport antique peut être proposé en fin de médiation pour les établissements qui le souhaiteraient (1/2 journée).

CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA VILLE ANTIQUE



1 H 30



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

La ville antique de Périgueux est l'une des mieux connue de l'Aquitaine romaine. Certains de ses monuments, tels que l'amphithéâtre et le sanctuaire de Vesunna, sont encore bien visibles aujourd'hui. Dans le musée, les enfants partent à la recherche des vestiges de ces monuments et mènent l'enquête afin de découvrir à quoi ils servaient.

Au cours de leurs investigations, les enfants sont amenés à prendre conscience que :

- les villes romaines étaient généralement construites de la même façon ;
- ces villes possédaient des monuments publics ;
- les monuments publics avaient des fonctions différentes : lieu de culte, place de marché, édifice de spectacle, etc.



CYCLE 3
9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER LAMPE À HUILE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



12 ÉLÈVES MAX.

Les lampes à huile sont des petits objets en terre cuite destinés à l'éclairage dans la vie quotidienne. Utilisées depuis le Néolithique, elles se couvrent de décors durant l'Antiquité.

Cet atelier permet aux enfants de retrouver les gestes des artisans Gallo-Romains tout en fabriquant leur propre lampe à huile en céramique. Ils découvrent l'importance de la terre cuite et ses différentes utilisations à l'époque romaine.

L'atelier est complété par un temps de visite du musée, au cours duquel les enfants peuvent observer de vraies lampes à huile et des objets Gallo-Romains en terre cuite.

Au cours de l'atelier, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- les lampes à huile antiques sont généralement fabriquées en argile ;
- les artisans antiques utilisaient des outils spécifiques au travail de l'argile ;
- les décors des lampes sont multiples et évoluent avec le temps ;
- les vestiges céramiques nous permettent de reconstituer des modes de vies anciens.

CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER FIBULE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



12 ÉLÈVES MAX.

Les fibules sont les ancêtres des épingles à nourrice et des broches. Elles servaient à maintenir les vêtements durant l'Antiquité. Certaines d'entre elles étaient richement décorées et marquaient l'importance de la personne qui les portait.

Cet atelier permet aux enfants de découvrir les gestes et les outils utilisés par les artisans Gallo-Romains, et de fabriquer leur propre fibule. L'atelier se poursuit par une visite du musée, au cours de laquelle les enfants peuvent observer des fibules et plus largement découvrir les modes de vies de l'époque gallo-romaine.



CYCLE 3

9 / 12 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER MOSAÏQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



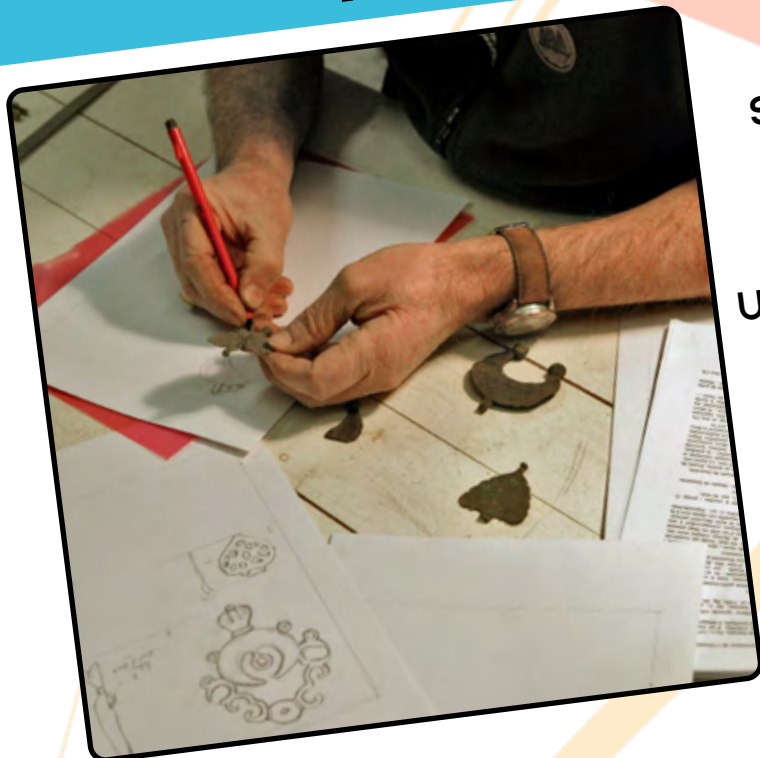
12 ÉLÈVES MAX.

Les mosaïques sont des éléments de décor parmi les plus emblématiques du monde romain. Recouvrant le sol des riches demeures et des monuments publics, elles se distinguent par leurs matériaux, leurs couleurs et leurs motifs.

Cet atelier permet aux enfants de retrouver les gestes des artisans mosaïstes Gallo-Romains. De la fabrication de tesselles à la pose d'enduits, en passant par la création de motifs, ils s'approprient une technique antique tout en réalisant leur propre création. À partir de cette pratique, les enfants découvriront, plus largement, l'histoire de cet artisanat et son importance durant l'Antiquité.

CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE



1/2 JOURNÉE



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Durant cette enquête archéologique, les jeunes se voient confier la mission de comprendre et d'interpréter les mystérieux vestiges de la *domus* de Vésone. D'observations en hypothèses, d'expérimentations en vérifications, ils confrontent leur vision du site à celle des archéologues. Au terme de leurs recherches, ils présentent leurs hypothèses sous la forme d'une visite commentée du site archéologique.

Au cours de leurs investigations, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- les vestiges permettent aux archéologues de reconstituer les modes de vie anciens ;
- il existe de nombreuses similitudes entre les vestiges antiques et le monde contemporain ;
- les maisons de villes de l'Antiquité (*domus*) abritent de nombreuses activités.

CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



MÉTHODO ARCHÉO



1 H



1 MÉDIATEUR



15 ÉLÈVES MAX.

Des modules de fouille miniatures permettent aux jeunes d'effectuer toutes les étapes d'une opération archéologique, du diagnostic archéologique à la rédaction des bilans scientifiques. Chaque module correspond à un type de site archéologique : habitat préhistorique, lieu de culte gaulois, habitat antique, etc.

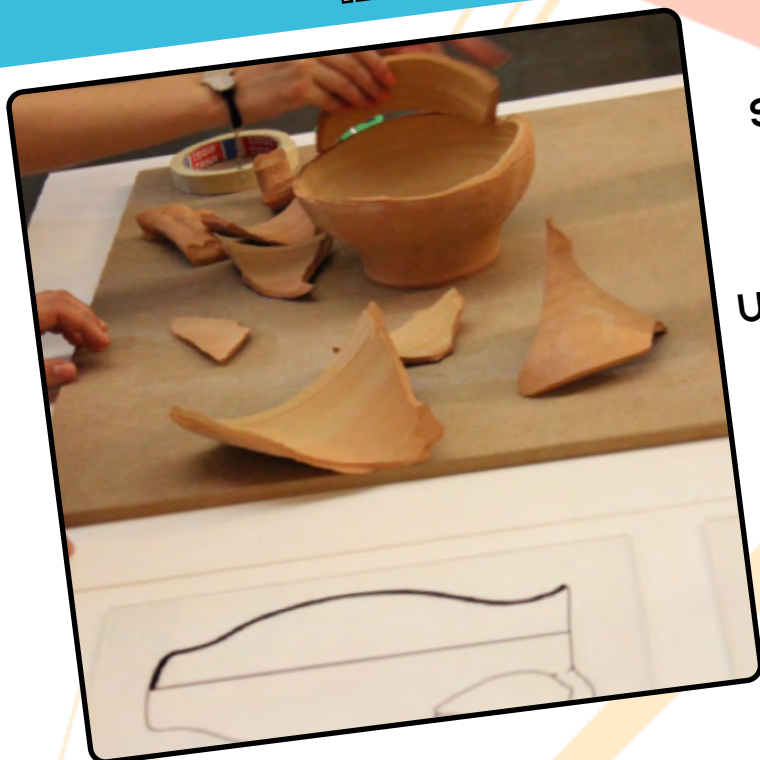
Guidés par le médiateur, les jeunes découvrent à la fois les techniques de terrain et les méthodes de recherche des archéologues.

Au cours de l'atelier, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- l'archéologie est une discipline scientifique ;
- une opération comporte différentes étapes : prospections, diagnostic, études des objets, bilan de diagnostic, fouille archéologique, étude des objets, bilan de fouilles ;
- les archéologues travaillent avec des spécialistes et suivent des protocoles ;
- les vestiges archéologiques témoignent des activités passées.

CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA VALISE DU CÉRAMOLOGUE



2 H



1 MÉDIATEUR



15 ÉLÈVES MAX.

La céramique est produite en grande quantité à l'époque gallo-romaine. Résistant bien à l'enfouissement, elle représente une part importante des découvertes archéologiques. Son étude minutieuse par des spécialistes, les céramologues, permet d'en apprendre beaucoup sur la vie de nos ancêtres.

Cette médiation aborde le travail de ces scientifiques et place les jeunes en situation d'apprentissage. Comme des chercheurs en formation, par petits groupes, ils étudient les fragments de céramiques qui proviennent de cinq sites différents. La séance se poursuit par une visite des collections au cours de laquelle le médiateur aide les jeunes à faire le lien entre les connaissances acquises au cours de leur étude et les céramiques présentées dans le musée.



CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA DOMUS DE SILVINUS



2 H



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

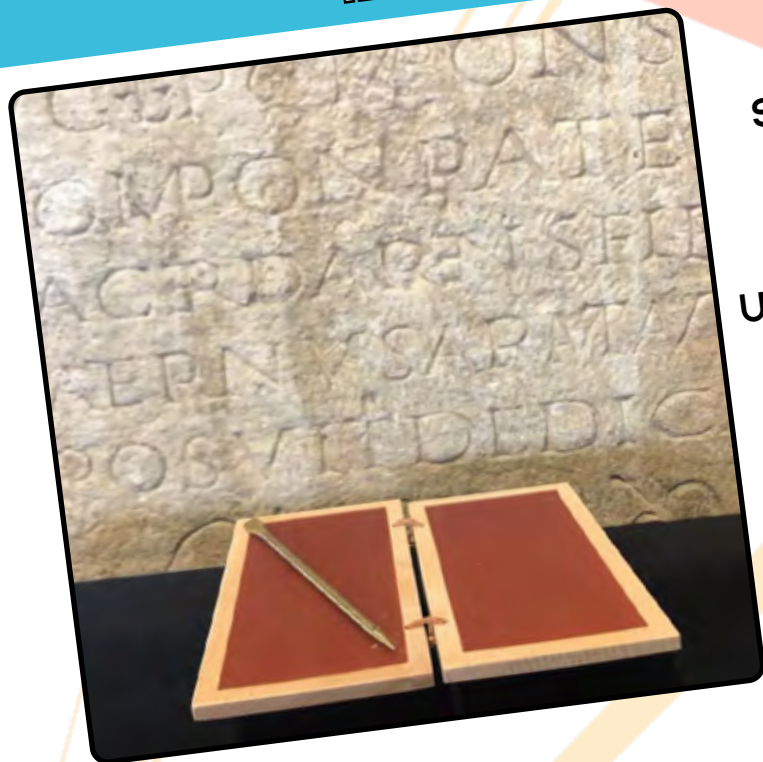
La *domus* de Vésone est une riche maison de ville gallo-romaine, dont les vestiges sont aujourd'hui abrités par le musée Vesunna. À l'aide de fac-similés d'objets antiques, les jeunes mènent l'enquête dans le musée afin de retrouver les activités domestiques qui occupaient les habitants de la *domus* au II^e siècle après J.-C. Au fil de leur recherche, ils parcourent les différentes pièces de cette demeure (jardin, balnéaire, cuisine) et tentent d'en découvrir les fonctions.

Au cours des échanges avec le médiateur, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- les comportements quotidiens sont des marqueurs culturels ;
- les habitants de la *domus* avaient des statuts et des rôles différents ;
- les maisons de notables abritent de nombreuses activités ;
- les vestiges nous permettent de reconstituer des modes de vie anciens.

CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



DÉCHIFFRER LES LETTRES



2 H



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

Les jeunes sont amenés à découvrir les textes antiques gravés dans la pierre. Ils apprennent à déchiffrer des inscriptions latines et à comprendre leurs significations. Grâce à ces textes, qui nous renseignent sur les grands monuments de la ville antique et les personnages qui les ont fait vivre, le médiateur propose un échange autour de la vie publique, de la société gallo-romaine et de la notion de romanisation.

La médiation peut être complétée par un temps de visite du site archéologique de la *domus* de Vésone ou par un atelier d'écriture en latin sur des tablettes de cire (+30 min) sur demande au moment de la réservation.



CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



LA VILLE ANTIQUE



1 H 30



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

La ville antique de Périgueux est l'une des mieux connues de l'Aquitaine romaine. Elle se développait sur près de 80 hectares et certains de ses monuments, tels que l'amphithéâtre et le sanctuaire de la Tutelle Vesunna, sont encore bien visibles aujourd'hui.

Dans le musée, les jeunes partent à la recherche des vestiges des monuments. Au fur et à mesure de leurs découvertes, ils les identifient et déterminent leurs fonctions.

Au cours de leurs investigations, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- les villes romaines étaient construites selon un plan orthonormé ;
- ces villes possédaient des monuments publics aux fonctions différentes : lieu de culte, place de marché, édifice de spectacle, etc ;
- les villes évoluent au cours du temps.

CYCLE 4

12 / 15 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ATELIER LAMPE À HUILE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE



À DÉFINIR SELON
LE NOMBRE DE
SÉANCES



1 MÉDIATEUR



12 ÉLÈVES MAX.

Les lampes à huile sont des petits objets en terre cuite destinés à l'éclairage dans la vie quotidienne. Utilisées depuis le Néolithique, elles se couvrent de décors durant l'Antiquité. Cet atelier permet aux jeunes de retrouver les gestes des artisans Gallo-Romains tout en fabriquant leur propre lampe à huile en céramique. Ils découvrent l'importance de la terre cuite et ses différentes utilisations à l'époque romaine.

L'atelier est complété par un temps de visite du musée, au cours duquel les jeunes peuvent observer de vraies lampes à huile et des objets Gallo-Romains en terre cuite.

Au cours de l'atelier, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- les artisans romains avaient une connaissance poussée des matériaux qu'ils travaillaient ;
- ils utilisaient des outils spécifiques au travail de l'argile ;
- les motifs ornementaux sont multiples et témoignent des tendances culturelles ;
- les vestiges céramiques nous permettent de reconstituer des modes de vie anciens.



LYCÉE
15 / 18 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE



1/2 JOURNÉE



2 MÉDIATEURS



30 ÉLÈVES MAX.

Cette enquête s'inspire de la démarche des archéologues et permet aux jeunes de retrouver la fonction des vestiges de la *domus* de Vésone. D'observations en hypothèses, d'expérimentations en vérifications, ils confrontent leur vision du site à celle des scientifiques. Au terme de leur enquête, ils restituent leurs hypothèses sous la forme d'une visite guidée du site archéologique.

Au cours de leurs investigations, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- l'archéologie est une discipline scientifique ;
- les vestiges permettent aux archéologues de reconstituer des modes de vies anciens
- il existe de nombreuses similitudes entre les vestiges antiques et le monde contemporain ;
- les maisons de villes de l'Antiquité (*domus*) abritent de nombreuses activités.



LYCÉE
15 / 18 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



MÉTHODO ARCHÉO



1 H



1 MÉDIATEUR



15 ÉLÈVES MAX.

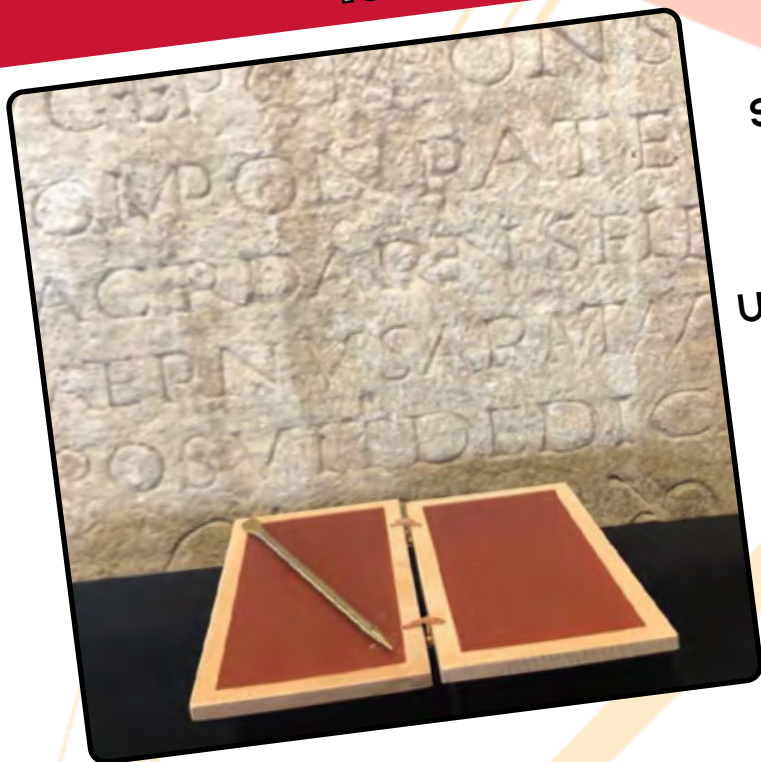
Des modules de fouille miniatures permettent aux jeunes d'effectuer toutes les étapes d'une opération archéologique, du diagnostic archéologique à la rédaction des bilans scientifiques. Chaque module correspond à un type de site archéologique : habitat préhistorique, lieu de culte gaulois, habitat antique, etc. Guidés par le médiateur, les jeunes découvrent à la fois les techniques de terrain et les méthodes de recherche des archéologues.

Au cours de l'atelier, les jeunes sont amenés à prendre conscience que :

- l'archéologie est une discipline scientifique ;
- une opération comporte différentes étapes : prospections, diagnostic, études des objets, bilan de diagnostic, fouille archéologique, bilan de fouilles ;
- les archéologues travaillent avec des spécialistes et suivent des protocoles ;
- les vestiges archéologiques témoignent des activités passées.



LYCÉE
15 / 18 ANS



SCIENCES & ARCHÉOLOGIE



SOCIÉTÉ ET VIE QUOTIDIENNE



URBANISME ET ARCHITECTURE



ART ET ARTISANAT



DÉCHIFFRER LES LETTRES



2 H



1 MÉDIATEUR



30 ÉLÈVES MAX.

Les jeunes sont amenés à découvrir les textes antiques gravés dans la pierre. Ils apprennent à déchiffrer des inscriptions latines et à comprendre leurs significations. Grâce à ces textes, qui nous renseignent sur les grands monuments de la ville antique et les personnages qui les ont fait vivre, le médiateur propose un échange autour de la vie publique, de la société gallo-romaine et de la notion de romanisation.

La médiation peut être complétée par un temps de visite du site archéologique de la *domus* de Vésone ou par un atelier d'écriture en latin sur des tablettes de cire (+30 min) sur demande au moment de la réservation.



COMPLÉMENTS D'INFORMATIONS



DÉCAP'FOUILLES

Déroulement

L'atelier DÉCAP'FOUILLES se compose de deux activités. Les classes sont divisées en deux groupes qui tourneront sur les deux activités.

Activité 1 - Les bacs de fouille :

Durant cette activité les participants sont amenés à décapier plusieurs mini-chantiers archéologiques reconstitués. Le décapage est la première phase d'un chantier archéologique qui consiste à enlever les couches de terre supérieures jusqu'à la découverte des premiers vestiges archéologiques. Durant cette étape, les participants apprennent à utiliser les outils des archéologues.

Les participants observent ensuite les « empreintes » laissées dans les couches archéologiques et, à l'aide de Playmobil®, tentent de reconstituer les scènes de vie correspondantes. Les différents mini-chantiers sont ensuite empilés, afin de développer avec les participants les notions de couches archéologiques et de chronologie.

Activité 2 – La vitrine Playmobil® :

Cette activité consiste en une observation d'une maquette Playmobil® du chantier de fouilles qui se déroule de nos jours, représentant la découverte de la *domus* de Vésone. Cette maquette permet d'aborder les différents métiers de l'archéologie. Au verso de la maquette, une restitution de la *domus* à l'époque antique permet de faire le lien entre les vestiges trouvés par les archéologues et le site archéologique tel qu'il était à l'époque romaine.

L'atelier se termine au niveau des vestiges de la *domus* de Vésone afin de faire le lien entre le site archéologique et toutes les questions abordées lors des deux activités.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- comprendre les missions des archéologues ;
- manipuler des outils de fouille ;
- initier à la notion de vestiges archéologiques ;
- faire le lien entre vestiges et activités passées ;
- identifier les vestiges anciens du site archéologique de la *domus* (riche maison de ville) ;

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; échanger et réfléchir avec les autres.
- explorer le monde : consolider la notion de chronologie ; faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; explorer la matière ; utiliser, fabriquer, manipuler des objets.



VISITE SENSORIELLE

Déroulement

La visite sensorielle débute par une présentation générale du musée et du site archéologique de la *domus* de Vésone. Les enfants sont amenés à différencier ce qui appartient au bâtiment contemporain du musée (façades en verre, passerelles en bois, vitrines, plafond coloré...) et ce qui appartient aux vestiges de la maison antique (murs, peintures murales, colonnes, objets dans les vitrines...), afin de bien distinguer le récent de l'ancien.

Les enfants se déplacent ensuite dans trois secteurs du site archéologique. Des objets ou fragments d'objets, qui y ont été disposés, peuvent être observés et touchés. Des sons reconstituent des ambiances du quotidien gallo-romain et des échantillons olfactifs permettent d'évoquer des odeurs de nourriture ou de parfums liés aux soins du corps. Par la sollicitation des différents sens, les enfants découvrent trois lieux différents :

- un espace de jeux dans le péristyle (galerie qui encadre le jardin de la maison) ;
- la cuisine de la *domus* ;
- le balnéaire (bains privés) de la maison.

Grâce à leurs sens (touché, vue, ouïe et odorat), les enfants font l'expérience physique et sensorielle des vestiges archéologiques. Ils peuvent ainsi facilement reconstituer les lieux et les activités qui se sont déroulées dans cette maison il y a 2000 ans.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- se familiariser avec l'espace du musée ;
- parcourir le site archéologique ;
- manipuler des objets archéologiques ;
- faire appel à leurs sens pour percevoir et observer ;
- classer et recouper des informations pour comprendre le site et argumenter leurs choix.

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; échanger et réfléchir avec les autres.
- agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : découvrir différentes formes d'expression artistique ; vivre et exprimer des émotions, formuler des choix ; affiner son écoute.
- explorer le monde : faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; explorer la matière.



ILS SONT FOOD CES ROMAINS !

Option 1 : Déroulement au musée

Divisés en deux groupes, les enfants vont évoluer dans deux espaces différents, encadrés par deux médiateurs du musée.

Le premier groupe part à la découverte du musée. Les enfants sont amenés à faire la différence entre le site archéologique et le bâtiment contemporain. Ensuite, à l'aide de scènes de repas de différentes époques, le médiateur présente les habitudes alimentaires et leur évolution au cours du temps. Autour de la maquette de la *domus*, les enfants découvrent l'histoire de la cuisinière Marmitia. Ils abordent les questions relatives à l'alimentation des Gallo-Romains (les ingrédients, leurs provenances, les plats, la vaisselle,...). L'histoire de Marmitia leur permet de faire le lien avec les collections du musée. Pour finir, les enfants sont amenés à comparer les ingrédients de l'Antiquité et ceux que nous utilisons de nos jours.

Le deuxième groupe participe à une « enquête sensorielle ». Les enfants doivent associer des odeurs d'ingrédients antiques (hydromel, mulsum, garum, huile d'olive, ail, menthe, viande grillée) à des produits de notre époque. Ils sont ensuite amenés à comprendre l'évolution des méthodes de production de ces ingrédients au cours du temps.

Les deux groupes inversent leurs rôles au cours de la médiation.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- se familiariser avec l'espace du musée ;
- parcourir le site archéologique ;
- raconter l'histoire de Marmitia et le banquet du gladiateur Raviolus ;
- retrouver les salles et les éléments en lien avec le thème de la nourriture ;
- s'interroger sur ce qu'il peut rester des déchets alimentaires de nos ancêtres ;
- manipuler des fac-similés d'objets et comprendre leurs fonctions ;
- développer ses aptitudes sensorielles (olfactives et tactiles), pour distinguer différents aliments et les décrire grâce au langage.

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; comprendre et apprendre ; échanger et réfléchir avec les autres.
- explorer le monde : consolider la notion de chronologie ; faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; utiliser, fabriquer, manipuler des objets.



L'ANNIVERSAIRE DE LIVIA

Option 1 : Déroulement au musée

Les enfants sont divisés en deux groupes qui évoluent en décalé. La visite débute autour de la maquette de la *domus*, le médiateur décrit les différentes pièces que les archéologues ont trouvés et comment on peut en déduire qu'il s'agissait d'une maison.

La visite se poursuit avec l'histoire de Livia, jeune gallo-romaine de 6 ans, habitante de la *domus*. Livia et sa famille sont présents sur le site sous la forme de dessins de grandeur nature :

Il y a très longtemps, dans cette grande maison, vivait une petite fille et toute sa famille. Elle s'appelait Livia. Ce jour-là était un grand jour pour Livia : c'était son anniversaire !

Tout en suivant Livia dans sa maison, les enfants découvrent les différents moments de la journée d'un enfant à l'époque gallo-romaine. Ils rencontrent les habitants de la *domus* et aident la jeune fille à trouver ses cadeaux d'anniversaire en menant des enquêtes tactiles.

À peine arrivée dans la cuisine, elle sauta au cou de Sattus qui était occupé à préparer le déjeuner et lui cria :

« - Bonjour Sattus !! Tu sais quoi ? Aujourd'hui c'est mon anniversaire et j'ai 6 ans. Je suis une grande maintenant ! »

« - Mais je le sais bien Livia ! Tu penses vraiment que j'aurais pu oublier cette date ? D'ailleurs, je t'ai préparé quelque chose de spécial ! »

La jeune fille était vraiment impatiente de découvrir son petit-déjeuner d'anniversaire.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- raconter l'histoire de Livia ;
- comprendre l'organisation de la *domus* et les activités qu'elle abrite ;
- manipuler des fac-similés d'objets et comprendre leur fonction ;
- utiliser le toucher pour décrire et identifier des objets et des matières.

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; comprendre et apprendre ; échanger et réfléchir avec les autres.
- explorer le monde : consolider la notion de chronologie ; faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; utiliser, fabriquer, manipuler des objets.



CYCLE 1

3 / 6 ANS

ATELIER LAMPE À HUILE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Déroulement

L'atelier débute par une présentation de la céramique romaine. Les enfants découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les objets qui résultaient de leur travail. Ils sont également initiés aux différents motifs de l'ornementation.

Dans un deuxième temps, les enfants sont mis en situation de réaliser un objet en terre, en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains, apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois l'objet réalisé, les enfants sont accompagnés dans le musée pour observer d'autres objets réalisés en céramique, mais également d'autres supports de création : peinture murale et métal notamment. Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Les techniques céramiques proposées sont :

- technique du bol pincé ;
- fabrication de dés ou de jetons.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages, leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans Gallo-Romains ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- apprendre à chercher et utiliser les informations dans le musée.

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; comprendre et apprendre ; échanger et réfléchir avec les autres.
- explorer le monde : consolider la notion de chronologie ; faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; utiliser, fabriquer, manipuler des objets.



DÉCAP'FOUILLES

Déroulement

L'atelier DÉCAP'FOUILLES se compose de deux activités. La classe est divisée en deux groupes qui tourneront sur chaque activité.

Activité 1 - Les bacs de fouille :

Les enfants sont amenés à décaper plusieurs mini-chantiers archéologiques reconstitués. La première phase, le décapage, consiste à enlever les couches de terre supérieures jusqu'à la découverte des premiers vestiges archéologiques. Les enfants apprennent à utiliser les outils des archéologues.

Ils observent ensuite les « empreintes » laissées dans les couches archéologiques et, à l'aide de Playmobil®, tentent de reconstituer les scènes de vie correspondantes. Les différents mini-chantiers sont ensuite empilés, afin de développer avec les participants les notions de couches archéologiques et de chronologie.

Activité 2 – La vitrine Playmobil® :

Les enfants observent une maquette Playmobil® qui reconstitue un chantier de fouilles. La scène se déroule de nos jours lors de la découverte de la *domus* de Vésone. Elle permet d'aborder les différents métiers de l'archéologie. Au verso de la maquette, une restitution de la *domus* à l'époque antique permet de faire le lien entre les vestiges trouvés par les archéologues et le site archéologique tel qu'il était à l'époque romaine.

L'atelier se termine au niveau des vestiges de la *domus* de Vésone afin de faire le lien entre le site archéologique et toutes les questions abordées lors des deux activités.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- comprendre les missions des archéologues ;
- manipuler des outils de fouille ;
- initier à la notion de vestiges archéologiques ;
- faire le lien entre vestiges et activités passées ;
- identifier les vestiges anciens du site archéologique de la *domus* (riche maison de ville) ;

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- questionner le monde : pratiquer des démarches scientifiques ; imaginer, réaliser ; pratiquer des langages ; se situer dans l'espace et dans le temps.

ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE

Déroulement

Dans le musée, autour de la maquette de la ville gallo-romaine, le médiateur présente l'organisation urbaine de Vesunna, ses principaux monuments et localise la *domus* de Vésone, dont les vestiges font l'objet de cette enquête archéologique.

Le groupe classe est ensuite divisé en deux. Le premier groupe travaille sur la fonction des différentes pièces de ce bâtiment à partir de vestiges archéologiques. Le deuxième groupe se concentre sur l'étude du bâti : type de construction et de décoration, chronologie des travaux, datation,...

Les enfants explorent le bâtiment en trois temps :

- Un temps d'observation. Aidés par des livrets d'observation et un médiateur, ils doivent retrouver sur le site les traces des habitants.
- Un temps de manipulation et d'expérimentation. À partir du mobilier archéologique, de maquettes et fac-similés, ils doivent faire parler les traces et vérifier les hypothèses émises.
- Un temps de présentation et d'échanges. Sur le site, encadré par les médiateurs, chaque groupe présente ses hypothèses et les confronte à celles des scientifiques.

Objectifs pédagogiques

Musée :

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

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral ; lire.
- enseignements artistiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- questionner le monde : pratiquer des démarches scientifiques ; imaginer, réaliser ; pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques ; se situer dans l'espace et dans le temps.



VISITE SENSORIELLE

Déroulement

La visite sensorielle débute par une présentation générale du musée et du site archéologique de la *domus* de Vésone. Les enfants sont amenés à différencier ce qui appartient au bâtiment contemporain du musée (façades en verre, passerelles en bois, vitrines, plafond coloré...) et ce qui appartient aux vestiges de la maison antique (murs, peintures murales, colonnes, objets dans les vitrines...), afin de bien distinguer le récent de l'ancien.

Les enfants se déplacent ensuite dans trois secteurs du site archéologique. Des objets ou fragments d'objets, qui y ont été disposés, peuvent être observés et touchés. Des sons reconstituent des ambiances du quotidien gallo-romain et des échantillons olfactifs permettent d'évoquer des odeurs de nourriture ou de parfums liés aux soins du corps. Par la sollicitation des différents sens, les enfants découvrent trois lieux différents :

- un espace de jeux dans le péristyle (galerie qui encadre le jardin de la maison) ;
- la cuisine de la *domus* ;
- le balnéaire (bains privés) de la maison.

Grâce à leurs sens (touché, vue, ouïe et odorat), les enfants font l'expérience physique et sensorielle des vestiges archéologiques. Ils peuvent ainsi facilement reconstituer les lieux et les activités qui se sont déroulées dans cette maison il y a 2000 ans.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- se familiariser avec l'espace du musée ;
- parcourir le site archéologique ;
- manipuler des objets archéologiques ;
- faire appel à leurs sens pour percevoir et observer ;
- classer et recouper des informations pour comprendre le site et argumenter leurs choix.

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; échanger et réfléchir avec les autres.
- agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : découvrir différentes formes d'expression artistique ; vivre et exprimer des émotions, formuler des choix ; affiner son écoute.
- explorer le monde : faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; explorer la matière.



ILS SONT FOOD CES ROMAINS !

Option 1 : Déroulement au musée

Divisés en deux groupes, les enfants vont évoluer dans deux espaces différents, encadrés par deux médiateurs du musée.

Le premier groupe part à la découverte du musée. Les enfants sont amenés à faire la différence entre le site archéologique et le bâtiment contemporain. Ensuite, à l'aide de scènes de repas de différentes époques, le médiateur présente les habitudes alimentaires et leur évolution au cours du temps. Autour de la maquette de la *domus*, les enfants découvrent l'histoire de la cuisinière Marmitia. Ils abordent les questions relatives à l'alimentation des Gallo-Romains (les ingrédients, leurs provenances, les plats, la vaisselle,...). L'histoire de Marmitia leur permet de faire le lien avec les collections du musée. Pour finir, les enfants sont amenés à comparer les ingrédients de l'Antiquité et ceux que nous utilisons de nos jours.

Le deuxième groupe participe à une « enquête sensorielle ». Les enfants doivent associer des odeurs d'ingrédients antiques (hydromel, mulsum, garum, huile d'olive, ail, menthe, viande grillée) à des produits de notre époque. Ils sont ensuite amenés à comprendre l'évolution des méthodes de production de ces ingrédients au cours du temps.

Les deux groupes inversent leurs rôles au cours de la médiation.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- se familiariser avec l'espace du musée ;
- parcourir le site archéologique ;
- raconter l'histoire de Marmitia et le banquet du gladiateur Raviolus ;
- retrouver les salles et les éléments en lien avec le thème de la nourriture ;
- s'interroger sur ce qu'il peut rester des déchets alimentaires de nos ancêtres ;
- manipuler des fac-similés d'objets et comprendre leur fonction ;
- développer ses aptitudes sensorielles (olfactives et tactiles), pour distinguer différents aliments et les décrire grâce au langage.

Structure éducative :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oser entrer en communication ; comprendre et apprendre ; échanger et réfléchir avec les autres.
- explorer le monde : consolider la notion de chronologie ; faire l'expérience de l'espace ; découvrir l'environnement ; utiliser, fabriquer, manipuler des objets.



LA DOMUS DE SILVINUS

Déroulement

Avant de venir au musée, les enfants peuvent avoir réfléchi en classe aux liens que tissent les objets entre les époques et les générations. Ils peuvent amener en classe un objet ancien ayant appartenu à leurs grands-parents ou arrière-grands-parents et en évoquer l'histoire. Si l'enseignant le souhaite, certains de ces objets peuvent être apportés au musée pour servir d'introduction à la visite. Le médiateur présentera, à son tour, des fragments d'objets archéologiques qui nous relient aux habitants de la maison gallo-romaine.

La médiation débute dans le musée, par une présentation du site de la *domus*, dont les enfants sont amenés à comprendre l'organisation spatiale. Ils doivent différencier le bâtiment contemporain des vestiges archéologiques, puis établir un lien entre les vestiges et la *domus* telle qu'elle était à l'époque gallo-romaine. En parallèle, le médiateur introduit les huit habitants, présents sur le site sous la forme de dessins de grandeur nature. Les statuts et les rôles de chaque personnage sont différents et représentatifs de la société romaine.

Dans un deuxième temps, le médiateur confie à huit groupes d'enfants huit boîtes contenant des fac-similés d'objets antiques. Chaque groupe doit identifier les noms et les fonctions des objets de sa boîte, en cherchant leurs équivalents dans les collections exposées. Les enfants trouvent les informations dans les vitrines et sur les panneaux. Ils attribuent ensuite les objets à un personnage, en lien avec son statut et son rôle.

La fin de l'activité consiste à vérifier, discuter et présenter les propositions de chaque groupe. Le médiateur détaille avec eux la vie de chaque personnage et les lieux où ils travaillaient, mangeaient, jouaient...

Les personnages sont :

Caius Pompeius Silvinus : citoyen, maître de la *domus* / Iulia Prisca : sa femme, maîtresse de la *domus*
 Caius Pompeius Lucius : leur fils de 12 ans / Pompeia Minor : leur fille de 6 ans / Saturninus : homme libre, grammairien de 57 ans.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- comprendre les missions d'un musée ;
- différencier les parties contemporaines du musée et les vestiges anciens du site archéologique ;
- manipuler des objets archéologiques ;
- classer et recouper des informations pour comprendre le site et argumenter leurs choix.

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral ; lire.
- enseignements artistiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- questionner le monde : pratiquer des démarches scientifiques ; imaginer, réaliser ; pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques ; se situer dans l'espace et dans le temps.



AMPHITHÉÂTRE ET GLADIATURE

Option 1 : Déroulement au musée

Après une présentation de la maquette de Périgueux antique et de ses monuments, les enfants sont amenés à exprimer leurs visions et leurs idées concernant l'amphithéâtre (à quoi ça sert, qui y allait, les spectacles que l'on voyait, comment ces derniers se déroulaient, etc). Le médiateur revient sur les différentes réponses puis s'attarde sur la gladiature en présentant les différentes sources possibles et l'apport de l'archéologie sur ce sujet.

Les enfants découvrent ensuite l'équipement réel d'un provocator (casque, *manica*, *gladius*, bouclier, cnémides, protège thorax), les différentes *armaturae* (nom donné aux panoplies des différents gladiateurs : *rétiaire*, *secutor*, *thrace*, *hoplomaque*, *provocator*...) et leurs spécialisations (*tiro*, *gamma*, *beta* et *alpha*).

Ils plongent ensuite dans la vie quotidienne d'un gladiateur grâce à une vidéo puis réalisent des recherches dans le musée aidés de leurs livrets.

En option, les enfants peuvent être mis dans la situation du gladiateur pour découvrir les commandements en latin, les gestes et attitudes de combat par de petits jeux dynamiques et pédagogiques.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- appréhender l'archéologie et ses apports sur la compréhension des modes de vie, du sport et de la société gallo-romaine ;
- découvrir la ville antique et son organisation ;
- déconstruire les idées reçues sur l'amphithéâtre et les gladiateurs ;
- faire découvrir la gladiature.

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral ; lire.
- éducation physique et sportive : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble ; s'approprier une culture physique sportive et artistique.
- questionner le monde : pratiquer des démarches scientifiques ; imaginer, réaliser ; pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques ; se situer dans l'espace et dans le temps.



LA VILLE ANTIQUE

Déroulement

L'animation se déroule dans le musée. Elle commence par une présentation de la maquette de la ville gallo-romaine, qui amène les enfants à comprendre le contexte historique, les découvertes archéologiques et l'organisation de la ville gallo-romaine.

Ensuite, par groupe de 2 ou 3, les enfants se voient confier l'image d'un objet archéologique à retrouver dans les vitrines du musée. Après identification (nom et fonction de l'objet), ils poursuivent leurs recherches afin :

- d'identifier le monument public d'où provient l'objet, ou dans lequel on aurait pu l'utiliser ;
- de localiser les vestiges des monuments publics encore visibles dans la ville ;
- de situer le site archéologique de la *domus* (riche maison de ville) dans la ville antique.

À l'issue de cette recherche, les groupes se réunissent et présentent chacun à leur tour les résultats de leur enquête. La visite reprend avec le médiateur sur le thème des monuments et se termine sur les vestiges de la maison (*domus* de Vésone) qui bordait le temple de la Tutelle Vesunna (Tour de Vésone). En conclusion, ils établissent un lien entre les vestiges et les édifices tels qu'ils pouvaient être durant l'Antiquité.

Il est possible de compléter cette médiation par une découverte du parcours antique à proximité du musée avec une application mobile (sous la responsabilité de l'enseignant).

Objectifs pédagogiques

Musée :

- s'orienter dans le musée ;
- lire les cartels ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- rechercher des informations précises ;
- retrouver du vocabulaire dans une liste de mots ;
- légendier un plan de la ville antique ;
- exposer leurs découvertes.

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral ; lire.
- enseignements artistiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- questionner le monde : pratiquer des langages ; pratiquer des démarches scientifiques ; imaginer, réaliser ; se situer dans l'espace et dans le temps.



CYCLE 2

6 / 9 ANS

ATELIER CÉRAMIQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Déroulement

L'atelier débute par une présentation de la céramique romaine. Les enfants découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les objets qui résultaient de leur travail. Ils sont également initiés aux différents motifs de l'ornementation.

Dans un deuxième temps, les enfants sont mis en situation de réaliser un objet en terre, en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains, apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois l'objet réalisé, les enfants sont accompagnés dans le musée pour observer d'autres objets réalisés en céramique, mais également d'autres supports de création : peinture murale et métal notamment. Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Les techniques céramiques proposées sont :

- technique du bol pincé ;
- fabrication de dés ou de jetons.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages, leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans antiques ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- apprendre à chercher et utiliser les informations dans le musée.

Structure Éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- arts plastiques : expérimenter, produire, créer ; mettre en œuvre un projet artistique.
- enseignements artistiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- questionner le monde : imaginer, réaliser ; se situer dans l'espace et dans le temps.



CYCLE 2

6 / 9 ANS

ATELIER MOSAÏQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Option 1 : Déroulement au musée

L'atelier débute par une présentation de la technique de la mosaïque. Les enfants découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les mosaïques qui résultaient de leur travail. Ils sont également initiés aux différents motifs de l'ornementation.

Dans un deuxième temps, les enfants réalisent une mosaïque en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains. Ils apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois leur mosaïque créée, les enfants sont accompagnés dans le musée pour observer des mosaïques originales, mais également d'autres supports de création : peintures murales et sculptures notamment. Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages et leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans Gallo-Romains ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports.

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- arts plastiques : expérimenter, produire, créer ; mettre en œuvre un projet artistique.
- enseignements artistiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- questionner le monde : imaginer, réaliser ; se situer dans l'espace et dans le temps.



ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE

Déroulement

Dans le musée, autour de la maquette de la ville gallo-romaine, le médiateur présente l'organisation urbaine de Vesunna, ses principaux monuments et localise la *domus* de Vésone, dont les vestiges font l'objet de cette enquête archéologique.

Le groupe classe est ensuite divisé en deux. Le premier groupe travaille sur la fonction des différentes pièces de ce bâtiment à partir de vestiges archéologiques. Le deuxième groupe se concentre sur l'étude du bâti : type de construction et de décoration, chronologie des travaux, datation,...

Les enfants explorent le bâtiment en trois temps :

- Un temps d'observation. Aidés par des livrets d'observation et un médiateur, ils doivent retrouver sur le site les traces des habitants.
- Un temps de manipulation et d'expérimentation. À partir du mobilier archéologique, de maquettes et fac-similés, ils doivent faire parler les traces et vérifier les hypothèses émises.
- Un temps de présentation et d'échanges. Sur le site, encadré par les médiateurs, chaque groupe présente ses hypothèses et les confronte à celles des scientifiques.

Objectifs pédagogiques

Musée :

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

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 1 - CM1: Avant la France.
- thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



MÉTHODO ARCHÉO

Déroulement

Méthodo'archéo se déroule dans le musée et commence par une présentation du site archéologique de la *domus* de Vésone (riche maison de ville). Le médiateur aborde les grands principes de la fouille archéologique.

Ensuite, par groupes de deux ou trois, les enfants choisissent un module de fouille. Après avoir découvert les techniques de localisation et d'étude des sites archéologiques, ils réalisent un diagnostic de leur module. Cette première étape consiste à détecter, sur une petite surface, d'éventuels vestiges archéologiques, avant l'aménagement d'une route ou d'un bâtiment par exemple. Si le potentiel archéologique est confirmé (présence de vestiges, état de conservation, datation, nature), la fouille est prescrite. L'intégralité du module est alors fouillée et enregistrée. Enfin, les enfants étudient les vestiges (aidés de fiches métiers par spécialités en archéologie) et établissent un rapport de fouille.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- répondre à la question : pourquoi fouiller ?
- découvrir les différents types de fouilles et la réglementation ;
- identifier les métiers de l'archéologie ;
- pratiquer les différentes étapes de la fouille (décapage, fouille, enregistrement, prélèvement, post-fouille) ;
- s'entraîner à l'interprétation archéologique ;
- se familiariser avec des contextes archéologiques variés (habitat, funéraire, religieux) ;
- observer les continuités entre époques et cultures.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 1 - CM1: Avant la France.
 - thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



LA VALISE DU CÉRAMOLOGUE

Option 1 : Déroulement au musée

Dans un premier temps, les enfants sont considérés comme des chercheurs en formation. Cette étape permet une manipulation et une compréhension du matériau dans ses différents états. La céramique y est abordée par des grandes questions, accompagnées d'ateliers permettant la découverte et l'appropriation du matériau (exemple : la céramique c'est quoi ? Comment travaille le potier ? La céramique à quoi ça sert ?). Une fois « formés », les participants vont pouvoir mener une étude.

Dans un deuxième temps, les élèves se mettent dans la peau d'un céramologue. Cinq sites archéologiques ont été fouillés par des équipes d'archéologues. Les céramiques arrivent au laboratoire pour étude, accompagnées des documents de fouille.

L'étude de ces sites leur permet d'aborder tous les contextes de découverte de la céramique archéologique : un site de production de céramique, un site de consommation alimentaire, un habitat urbain, un habitat rural et un site funéraire.

À chaque site archéologique correspondent des objets à remonter, des tessons (fragments de céramique) variés ou des objets entiers. Chaque groupe se voit confier le mobilier d'un site et va devoir tenter de répondre à quatre questions. Qu'est-ce que c'est ? À quoi cela servait-il ? De quand ça date ? D'où est-ce que cela vient ? Enfin il faudra communiquer à ses « collègues » le résultat de ses recherches.

L'atelier se termine par une visite des collections céramiques dans le musée. Le médiateur met en parallèle les découvertes archéologiques de la *domus* (riche maison de ville) de Vésone et les connaissances acquises au cours des manipulations et des observations.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- proposer une découverte de la céramique gallo-romaine (techniques de fabrication, types et usages) ;
- sensibiliser au rôle majeur de la céramique dans la compréhension des sociétés passées (chronologie, échanges, modes de vies, croyances) ;
- découvrir une discipline scientifique : la céramologie ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- exposer ses découvertes et argumenter ses choix.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 1 - CM1: Avant la France.
- thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



LA DOMUS DE SILVINUS

Déroulement

Avant de venir au musée, les enfants peuvent avoir réfléchi en classe aux liens que tissent les objets entre les époques et les générations. Ils peuvent amener en classe un objet ancien ayant appartenu à leurs grands-parents ou arrière-grands-parents et en évoquer l'histoire. Si l'enseignant le souhaite, certains de ces objets peuvent être apportés au musée pour servir d'introduction à la visite. Le médiateur présentera, à son tour, des fragments d'objets archéologiques qui nous relient aux habitants de la maison gallo-romaine.

La médiation débute dans le musée, par une présentation du site de la *domus*, dont les enfants sont amenés à comprendre l'organisation spatiale. Ils doivent différencier le bâtiment contemporain des vestiges archéologiques, puis établir un lien entre les vestiges et la *domus* telle qu'elle était à l'époque gallo-romaine. En parallèle, le médiateur introduit les huit habitants, présents sur le site sous la forme de dessins de grandeur nature. Les statuts et les rôles de chaque personnage sont différents et représentatifs de la société romaine.

Dans un deuxième temps, le médiateur confie à huit groupes d'enfants huit boîtes contenant des fac-similés d'objets antiques. Chaque groupe doit identifier les noms et les fonctions des objets de sa boîte, en cherchant leurs équivalents dans les collections exposées. Les enfants trouvent les informations dans les vitrines et sur les panneaux. Ils attribuent ensuite les objets à un personnage, en lien avec son statut et son rôle.

La fin de l'activité consiste à vérifier, discuter et présenter les propositions de chaque groupe. Le médiateur détaille avec eux la vie de chaque personnage et les lieux où ils travaillaient, mangeaient, jouaient...

Les personnages sont :

Caius Pompeius Silvinus : citoyen, maître de la *domus* / Iulia Prisca : sa femme, maîtresse de la *domus*
 Caius Pompeius Lucius : leur fils de 12 ans / Pompeia Minor : leur fille de 6 ans / Saturninus : homme libre, grammairien de 57 ans.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- comprendre les missions d'un musée ;
- différencier les parties contemporaines du musée et les vestiges anciens du site archéologique ;
- manipuler des objets archéologiques ;
- classer et recouper des informations pour comprendre le site et argumenter leurs choix.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 1 - CM1: Avant la France.
 - thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



DÉCHIFFRER LES LETTRES

Déroulement

La médiation débute par une présentation du musée et de ses collections. Les participants sont amenés à découvrir les différentes sources (sources écrites et vestiges) disponibles pour étudier et comprendre la ville et la société gallo-romaine. Ils effectuent ensuite un exercice de lecture d'inscription accompagné par le médiateur.

Dans un deuxième temps, les participants reçoivent un livret de recherches. Par groupe de deux ou trois, ils ont pour mission de trouver une inscription exposée dans le musée. Ils recueillent les informations concernant cette inscription afin d'identifier :

- un monument ou une zone de la ville antique ;
- des indices marquant des datations et permettant de saisir l'évolution de la ville et de ses monuments ;
- des éléments identifiant un habitant ou un groupe d'habitants (nom, statut, position sociale, parenté, origine, métier,...).

Toutes ces recherches s'effectuent à partir des inscriptions et des cartels du musée.

Les enfants sont ensuite réunis autour de la maquette de la ville pour échanger leurs informations sur les différents monuments. La visite se poursuit avec le médiateur, qui reprend les informations de chacun et sollicite les participants au fil de la présentation. Après avoir abordé les fonctions, la forme et l'évolution de la ville antique, la discussion porte sur les différents statuts des habitants rencontrés à Vésone.

Si la demande est formulée au moment de la réservation, la visite peut se conclure par une présentation du site archéologique de la domus.

À l'issue de la discussion un atelier de manipulation des supports d'écriture de l'époque antique, tels que des tablettes de cire et des stylets, peut également être envisagé. Différents exercices (date du jour écrite en chiffres romains, reproduction d'une inscription du musée,...) sont proposés afin d'expérimenter la méthode d'écriture sur ces supports.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- s'orienter dans le musée ;
- lire les cartels et les panneaux explicatifs ;
- observer en détail les inscriptions ;
- utiliser un formulaire d'aide pour comprendre les subtilités de l'épigraphie latine et répondre aux questions ;
- compléter des parties manquantes de textes gravés ;
- exposer leurs découvertes.



DÉCHIFFRER LES LETTRES

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 1 - CM1: Avant la France.
 - thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



AMPHITHÉÂTRE ET GLADIATURE

Option 1 : Déroulement au musée

Après une présentation de la maquette de Périgueux antique et de ses monuments, les enfants sont amenés à exprimer leurs visions et leurs idées concernant l'amphithéâtre (à quoi ça sert, qui y allait, les spectacles que l'on voyait, comment ces derniers se déroulaient, etc). Le médiateur revient sur les différentes réponses puis s'attarde sur la gladiature en présentant les différentes sources possibles et l'apport de l'archéologie sur ce sujet.

Les enfants découvrent ensuite l'équipement réel d'un provocator (casque, *manica*, *gladius*, bouclier, cnémides, protège thorax), les différentes *armaturae* (nom donné aux panoplies des différents gladiateurs : *rétiaire*, *secutor*, *thrace*, *hoplomaque*, *provocator*...) et leurs spécialisations (*tiro*, *gamma*, *beta* et *alpha*).

Ils plongent ensuite dans la vie quotidienne d'un gladiateur grâce à une vidéo puis réalisent des recherches dans le musée aidés de leurs livrets.

En option, les enfants peuvent être mis dans la situation du gladiateur pour découvrir les commandements en latin, les gestes et attitudes de combat par de petits jeux dynamiques et pédagogiques.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- appréhender l'archéologie et ses apports sur la compréhension des modes de vie, du sport et de la société gallo-romaine ;
- découvrir la ville antique et son organisation ;
- déconstruire les idées reçues sur l'amphithéâtre et les gladiateurs ;
- faire découvrir la gladiature.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 1 - CM1: Avant la France.
 - thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.

LA VILLE ANTIQUE

Déroulement

L'animation se déroule dans le musée. Elle commence par une présentation de la maquette de la ville gallo-romaine, qui amène les enfants à comprendre le contexte historique, les découvertes archéologiques et l'organisation de la ville gallo-romaine.

Ensuite, par groupe de 2 ou 3, les enfants se voient confier l'image d'un objet archéologique à retrouver dans les vitrines du musée. Après identification (nom et fonction de l'objet), ils poursuivent leurs recherches afin :

- d'identifier le monument public d'où provient l'objet, ou dans lequel on aurait pu l'utiliser ;
- de localiser les vestiges des monuments publics encore visibles dans la ville ;
- de situer le site archéologique de la *domus* (riche maison de ville) dans la ville antique.

À l'issue de cette recherche, les groupes se réunissent et présentent chacun à leur tour les résultats de leur enquête. La visite reprend avec le médiateur sur le thème des monuments et se termine sur les vestiges de la maison (*domus* de Vésone) qui bordait le temple de la Tutelle Vesunna (Tour de Vésone). En conclusion, ils établissent un lien entre les vestiges et les édifices tels qu'ils pouvaient être durant l'Antiquité.

Il est possible de compléter cette médiation par une découverte du parcours antique à proximité du musée avec une application mobile (sous la responsabilité de l'enseignant).

Objectifs pédagogiques

Musée :

- s'orienter dans le musée ;
- lire les cartels ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- rechercher des informations précises ;
- retrouver du vocabulaire dans une liste de mots ;
- légendier un plan de la ville antique ;
- exposer leurs découvertes.

Structure éducative :

- français : comprendre et s'exprimer à l'oral ; lire.
- enseignements artistiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- questionner le monde : pratiquer des langages ; pratiquer des démarches scientifiques ; imaginer, réaliser ; se situer dans l'espace et dans le temps.



ATELIER LAMPE À HUILE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Déroulement

L'atelier débute par une présentation de la céramique romaine. Les enfants découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les objets qui résultaient de leur travail. Ils sont également initiés aux différents motifs de l'ornementation.

Dans un deuxième temps, les enfants sont mis en situation de réaliser un objet en terre, en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains, apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois l'objet réalisé, les enfants sont accompagnés dans le musée pour observer d'autres objets réalisés en céramique, mais également d'autres supports de création (peinture murale, sculpture,...). Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Après ce temps de découverte et d'acquisition de connaissances, les élèves reviennent en atelier pour assembler leur lampe et lui ajouter des motifs personnalisés.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages et leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans antiques ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- apprendre à chercher et utiliser les informations dans le musée.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 1 - CM1: Avant la France.
- thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



ATELIER FIBULE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Déroulement

L'atelier débute par une présentation des fibules et de leur utilisation. Les enfants découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les objets qui résultaient de leur travail.

Dans un deuxième temps, les enfants sont mis en situation de réaliser une fibule en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains, apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois l'objet réalisé, les enfants sont accompagnés dans le musée pour observer d'autres fibules, mais également d'autres supports de création : peinture murale et céramique notamment. Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages et leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans antiques ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- apprendre à chercher et utiliser les informations dans le musée.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 1 - CM1: Avant la France.
- thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.



CYCLE 3

9 / 12 ANS

ATELIER MOSAÏQUE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Option 1 : Déroulement au musée

L'atelier débute par une présentation de la technique de la mosaïque. Les enfants découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les mosaïques qui résultaient de leur travail. Ils sont également initiés aux différents motifs de l'ornementation.

Dans un deuxième temps, les enfants réalisent une mosaïque en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains. Ils apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois leur mosaïque créée, les enfants sont accompagnés dans le musée pour observer des mosaïques originales, mais également d'autres supports de création : peinture murale et sculptures notamment. Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages et leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans antiques ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- apprendre à chercher et utiliser les informations dans le musée.

Structure éducative :

- histoire : se repérer dans le temps : construire des repères historiques ; raisonner, justifier sa démarche et les choix effectués ; comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 1 - CM1: Avant la France.
 - thème 3 - 6e : L'empire romain dans le monde antique.
- histoire des arts : se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ; relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- français : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- sciences et technologie : pratiquer des langages ; mobiliser des outils numériques.

ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE

Déroulement

Dans le musée, autour de la maquette de la ville gallo-romaine, le médiateur présente l'organisation urbaine de Vesunna, ses principaux monuments et localise la *domus* de Vésone, dont les vestiges font l'objet de cette enquête archéologique.

Le groupe classe est ensuite divisé en deux. Le premier groupe travaille sur la fonction des différentes pièces de ce bâtiment à partir de vestiges archéologiques. Le deuxième groupe se concentre sur l'étude du bâti : type de construction et de décoration, chronologie des travaux, datation,...

Les jeunes explorent le bâtiment en trois temps :

- Un temps d'observation. Aidés par des livrets d'observation et un médiateur, ils doivent retrouver sur le site les traces des habitants.
- Un temps de manipulation et d'expérimentation. À partir du mobilier archéologique, de maquettes et fac-similés, ils doivent faire parler les traces et vérifier les hypothèses émises.
- Un temps de présentation et d'échanges. Sur le site, encadré par les médiateurs, chaque groupe présente ses hypothèses et les confronte à celles des scientifiques.

Objectifs pédagogiques

Musée :

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

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; analyser et comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 2 – 5e et 4e : Vie privée et vie publique.
- thème 2 – 3e : Vie familiale, sociale et intellectuelle.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.



MÉTHODO'ARCHÉO

Déroulement

Méthodo'archéo débute dans le musée, par une présentation du site archéologique de la *domus* de Vésone (riche maison de ville). Le médiateur aborde les grands principes de la fouille archéologique.

Ensuite, en atelier et par groupes de deux ou trois, les jeunes choisissent un module de fouille. Après avoir découvert les techniques de localisation et d'étude des sites archéologiques, ils réalisent un diagnostic de leur module. Cette première étape consiste à détecter, sur une petite surface, d'éventuels vestiges archéologiques, avant l'aménagement d'une route ou d'un bâtiment par exemple. Si le potentiel archéologique est confirmé (présence de vestiges, état de conservation, datation, nature), la fouille est prescrite. L'intégralité du module est alors fouillée et enregistrée. Enfin, les jeunes étudient les vestiges (aidés de fiches métiers par spécialités en archéologie) et établissent un rapport de fouille.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

- répondre à la question : pourquoi fouiller ?
- découvrir les différents types de fouilles et la réglementation ;
- identifier les métiers de l'archéologie ;
- pratiquer les différentes étapes de la fouille (décapage, fouille, enregistrement, prélèvement, post-fouille) ;
- s'entraîner à l'interprétation archéologique ;
- se familiariser avec des contextes archéologiques variés (habitat, funéraire, religieux) ;
- observer les continuités entre époques et cultures.

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; analyser et comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 2 – 5e et 4e : Vie privée et vie publique.
 - thème 2 – 3e : Vie familiale, sociale et intellectuelle.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.



LA VALISE DU CÉRAMOLOGUE

Option 1 : Déroulement au musée

Dans un premier temps, les enfants sont considérés comme des chercheurs en formation. Cette étape permet une manipulation et une compréhension du matériau dans ses différents états. La céramique y est abordée par des grandes questions, accompagnées d'ateliers permettant la découverte et l'appropriation du matériau (exemple : la céramique c'est quoi ? Comment travaille le potier ? La céramique à quoi ça sert ?). Une fois « formés », les participants vont pouvoir mener une étude.

Dans un deuxième temps, les élèves se mettent dans la peau d'un céramologue. Cinq sites archéologiques ont été fouillés par des équipes d'archéologues. Les céramiques arrivent au laboratoire pour étude, accompagnées des documents de fouille.

L'étude de ces sites leur permet d'aborder tous les contextes de découverte de la céramique archéologique : un site de production de céramique, un site de consommation alimentaire, un habitat urbain, un habitat rural et un site funéraire.

À chaque site archéologique correspondent des objets à remonter, des tessons (fragments de céramique) variés ou des objets entiers. Chaque groupe se voit confier le mobilier d'un site et va devoir tenter de répondre à quatre questions. Qu'est-ce que c'est ? À quoi cela servait-il ? De quand ça date ? D'où est-ce que cela vient ? Enfin il faudra communiquer à ses « collègues » le résultat de ses recherches.

L'atelier se termine par une visite des collections céramiques dans le musée. Le médiateur met en parallèle les découvertes archéologiques de la *domus* (riche maison de ville) de Vésone et les connaissances acquises au cours des manipulations et des observations.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Option 2 : contenu ci-dessus adapté pour un déroulement en classe (hors-les-murs)

Objectifs pédagogiques

Musée :

- proposer une découverte de la céramique gallo-romaine (techniques de fabrication, types et usages) ;
- sensibiliser au rôle majeur de la céramique dans la compréhension des sociétés passées (chronologie, échanges, modes de vies, croyances) ;
- découvrir une discipline scientifique : la céramologie ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- exposer ses découvertes et argumenter ses choix.

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; analyser et comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 2 – 5e et 4e : Vie privée et vie publique.
- thème 2 – 3e : Vie familiale, sociale et intellectuelle.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.

LA DOMUS DE SILVINUS

Déroulement

Avant de venir au musée, les enfants peuvent avoir réfléchi en classe aux liens que tissent les objets entre les époques et les générations. Ils peuvent amener en classe un objet ancien ayant appartenu à leurs grands-parents ou arrière-grands-parents et en évoquer l'histoire. Si l'enseignant le souhaite, certains de ces objets peuvent être apportés au musée pour servir d'introduction à la visite. Le médiateur présentera, à son tour, des fragments d'objets archéologiques qui nous relient aux habitants de la maison gallo-romaine.

La médiation débute dans le musée, par une présentation du site de la *domus*, dont les enfants sont amenés à comprendre l'organisation spatiale. Ils doivent différencier le bâtiment contemporain des vestiges archéologiques, puis établir un lien entre les vestiges et la *domus* telle qu'elle était à l'époque gallo-romaine. En parallèle, le médiateur introduit les huit habitants, présents sur le site sous la forme de dessins de grandeur nature. Les statuts et les rôles de chaque personnage sont différents et représentatifs de la société romaine.

Dans un deuxième temps, le médiateur confie à huit groupes de jeunes huit boîtes contenant des fac-similés d'objets antiques. Chaque groupe doit identifier les noms et les fonctions des objets de sa boîte, en cherchant leurs équivalents dans les collections exposées. Les enfants trouvent les informations dans les vitrines et sur les panneaux. Ils attribuent ensuite les objets à un personnage, en lien avec son statut et son rôle.

La fin de l'activité consiste à vérifier, discuter et présenter les propositions de chaque groupe. Le médiateur détaille avec eux la vie de chaque personnage et les lieux où ils travaillaient, mangeaient, jouaient...

Les personnages sont :

Caius Pompeius Silvinus : citoyen, maître de la *domus* / Iulia Prisca : sa femme, maîtresse de la *domus*
 Caius Pompeius Lucius : leur fils de 12 ans / Pompeia Minor : leur fille de 6 ans / Saturninus : homme libre, grammairien de 57 ans.

Objectifs pédagogiques

Musée

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

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; analyser et comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
- thème 2 – 5e et 4e : Vie privée et vie publique.
- thème 2 – 3e : Vie familiale, sociale et intellectuelle.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.



DÉCHIFFRER LES LETTRES

Déroulement

La médiation débute par une présentation du musée et de ses collections. Les participants sont amenés à découvrir les différentes sources (sources écrites et vestiges) disponibles pour étudier et comprendre la ville et la société gallo-romaine. Ils effectuent ensuite un exercice de lecture d'inscription accompagné par le médiateur.

Dans un deuxième temps, les participants reçoivent un livret de recherches. Par groupe de deux ou trois, ils ont pour mission de trouver une inscription exposée dans le musée. Ils recueillent les informations concernant cette inscription afin d'identifier :

- un monument ou une zone de la ville antique ;
- des indices marquant des datations et permettant de saisir l'évolution de la ville et de ses monuments ;
- des éléments identifiant un habitant ou un groupe d'habitants (nom, statut, position sociale, parenté, origine, métier,...).

Toutes ces recherches s'effectuent à partir des inscriptions et des cartels du musée.

Les participants sont ensuite réunis autour de la maquette de la ville pour échanger leurs informations sur les différents monuments. La visite se poursuit sur le mode de l'échange. Le médiateur reprend les informations de chacun et sollicite les participants au fil de la présentation. Après avoir abordé les fonctions, la forme et l'évolution de la ville antique, la discussion porte sur les différents statuts des habitants rencontrés à Vésone.

Si la demande est formulée au moment de la réservation, la visite peut se conclure par une présentation du site archéologique de la domus.

À l'issue de la discussion un atelier de manipulation des supports d'écriture de l'époque antique, tels que des tablettes de cire et des stylets, peut également être envisagé. Différents exercices (date du jour écrite en chiffres romains, reproduction d'une inscription du musée,...) sont proposés afin d'expérimenter la méthode d'écriture sur ces supports.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- S'orienter dans le musée ;
- Lire les cartels et les panneaux explicatifs ;
- Observer en détail les inscriptions ;
- Utiliser un formulaire d'aide pour comprendre les subtilités de l'épigraphie latine et répondre aux questions ;
- Compléter des parties manquantes de textes gravés ;
- Exposer leurs découvertes.



DÉCHIFFRER LES LETTRES

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; analyser et comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 2 – 5e et 4e : Vie privée et vie publique.
 - thème 2 – 3e : Vie familiale, sociale et intellectuelle.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.



LA VILLE ANTIQUE

Déroulement

L'animation se déroule dans le musée. Elle commence par une présentation de la maquette de la ville gallo-romaine, qui amène les enfants à comprendre le contexte historique, les découvertes archéologiques et l'organisation de la ville gallo-romaine.

Ensuite, par groupe de 2 ou 3, les enfants se voient confier l'image d'un objet archéologique à retrouver dans les vitrines du musée. Après identification (nom et fonction de l'objet), ils poursuivent leurs recherches afin :

- d'identifier le monument public d'où provient l'objet, ou dans lequel on aurait pu l'utiliser ;
- de localiser les vestiges des monuments publics encore visibles dans la ville ;
- de situer le site archéologique de la *domus* (riche maison de ville) dans la ville antique.

À l'issue de cette recherche, les groupes se réunissent et présentent chacun à leur tour les résultats de leur enquête. La visite reprend avec le médiateur sur le thème des monuments et se termine sur les vestiges de la maison (*domus* de Vésone) qui bordait le temple de la Tutelle Vesunna (Tour de Vésone). En conclusion, ils établissent un lien entre les vestiges et les édifices tels qu'ils pouvaient être durant l'Antiquité.

Il est possible de compléter cette médiation par une découverte du parcours antique à proximité du musée avec une application mobile (sous la responsabilité de l'enseignant).

Objectifs pédagogiques

Musée

- s'orienter dans le musée ;
- lire les cartels ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- rechercher des informations précises ;
- retrouver du vocabulaire dans une liste de mots ;
- légender un plan de la ville antique ;
- exposer leurs découvertes.

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; analyser et comprendre un document ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie ; coopérer et mutualiser.
 - thème 2 – 5e et 4e : Vie privée et vie publique.
 - thème 2 – 3e : Vie familiale, sociale et intellectuelle.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique



ATELIER LAMPE À HUILE

UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PROJET ÉLABORÉ AVEC LE MUSÉE

Déroulement

L'atelier débute par une présentation de la céramique romaine. Les jeunes découvrent les matériaux utilisés par les artisans romains, les outils dont ils se servaient et les objets qui résultaient de leur travail. Ils sont également initiés aux différents motifs de l'ornementation.

Dans un deuxième temps, les jeunes sont mis en situation de réaliser un objet en terre, en employant les gestes techniques de l'Antiquité. Ils utilisent les outils à disposition des artisans romains, apprennent leur utilisation et découvrent les différentes étapes de la chaîne opératoire.

Une fois l'objet réalisé, les participants sont accompagnés dans le musée pour observer d'autres objets réalisés en céramique, mais également d'autres supports de création (peinture murale et sculpture,...). Ils sont amenés à découvrir que les objets témoignent des activités pratiquées par les Gallo-Romains et qu'ils nous permettent de reconstituer les modes de vie anciens.

Après ce temps de découverte et d'acquisition de connaissances, les jeunes reviennent en atelier pour assembler leur lampe et lui ajouter des motifs personnalisés.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- découvrir des objets d'artisanat antique, leurs types, leurs usages et leurs techniques de fabrication ;
- sensibiliser à la technique et au savoir-faire des artisans antiques ;
- initier à la manipulation de différentes matières et à l'utilisation d'outils spécifiques ;
- sensibiliser à l'histoire de l'art par les motifs et leurs différents supports ;
- s'orienter dans le musée ;
- observer en détail le contenu des vitrines ;
- apprendre à chercher et utiliser les informations dans le musée.

Structure éducative :

- histoire : raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; pratiquer différents langages en histoire et en géographie.
- arts plastiques : expérimenter, produire, créer ; mettre en œuvre un projet.
- histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté ; associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés ; proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre.
- langues et cultures de l'Antiquité : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique.



ENQUÊTE ARCHÉOLOGIQUE

Déroulement

Dans le musée, autour de la maquette de la ville gallo-romaine, le médiateur présente l'organisation urbaine de Vesunna, ses principaux monuments et localise la *domus* de Vésone, dont les vestiges font l'objet de cette enquête archéologique.

Le groupe classe est ensuite divisé en deux. Le premier groupe travaille sur la fonction des différentes pièces de ce bâtiment à partir de vestiges archéologiques. Le deuxième groupe se concentre sur l'étude du bâti : type de construction et de décoration, chronologie des travaux, datation,...

Les jeunes explorent le bâtiment en trois temps :

- Un temps d'observation. Aidés par des livrets d'observation et un médiateur, ils doivent retrouver sur le site les traces des habitants.
- Un temps de manipulation et d'expérimentation. À partir du mobilier archéologique, de maquettes et fac-similés, ils doivent faire parler les traces et vérifier les hypothèses émises.
- Un temps de présentation et d'échanges. Sur le site, encadré par les médiateurs, chaque groupe présente ses hypothèses et les confronte à celles des scientifiques.

Objectifs pédagogiques

Musée :

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

Structure éducative :

- histoire et géographie : conduire une démarche historique ou géographique et la justifier ; construire une argumentation historique ou géographique
- thème 1 - 2nde : Le monde méditerranéen : empreintes de l'Antiquité et du Moyen Âge.
- littérature, langues et cultures de l'Antiquité :
- objet d'étude 1 – 1ère - La cité entre réalités et utopies.
- spécialité et option « Arts » : compétences d'ordre esthétique, qui relèvent d'une éducation de la sensibilité ; compétences d'ordre culturel, destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.



MÉTHODO'ARCHÉO

Déroulement

Méthodo'archéo débute dans le musée, par une présentation du site archéologique de la *domus* de Vésone (riche maison de ville). Le médiateur aborde les grands principes de la fouille archéologique.

Ensuite, en atelier et par groupes de deux ou trois, les jeunes choisissent un module de fouille. Après avoir découvert les techniques de localisation et d'étude des sites archéologiques, ils réalisent un diagnostic de leur module. Cette première étape consiste à détecter, sur une petite surface, d'éventuels vestiges archéologiques, avant l'aménagement d'une route ou d'un bâtiment par exemple. Si le potentiel archéologique est confirmé (présence de vestiges, état de conservation, datation, nature), la fouille est prescrite. L'intégralité du module est alors fouillée et enregistrée. Enfin, les jeunes étudient les vestiges (aidés de fiches métiers par spécialités en archéologie) et établissent un rapport de fouille.

Pour venir avec une classe complète, prévoir une activité complémentaire en autonomie ou accompagnée. À définir au moment de la réservation.

Objectifs pédagogiques

Musée :

- répondre à la question : pourquoi fouiller ?
- découvrir les différents types de fouilles et la réglementation ;
- identifier les métiers de l'archéologie ;
- pratiquer les différentes étapes de la fouille (décapage, fouille, enregistrement, prélèvement, post-fouille) ;
- s'entraîner à l'interprétation archéologique ;
- se familiariser avec des contextes archéologiques variés (habitat, funéraire, religieux) ;
- observer les continuités entre époques et cultures.

Structure éducative :

- histoire et géographie : conduire une démarche historique ou géographique et la justifier ; construire une argumentation historique ou géographique
- thème 1 - 2nde : Le monde méditerranéen : empreintes de l'Antiquité et du Moyen Âge.
- littérature, langues et cultures de l'Antiquité :
- objet d'étude 1 – 1ère - La cité entre réalités et utopies.
- spécialité et option « Arts » : compétences d'ordre esthétique, qui relèvent d'une éducation de la sensibilité ; compétences d'ordre culturel, destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.



DÉCHIFFRER LES LETTRES

Déroulement

La médiation débute par une présentation du musée et de ses collections. Au cours de cette présentation, les participants sont amenés à découvrir les différentes sources (sources écrites et vestiges) disponibles pour étudier et comprendre la ville et la société gallo-romaine. Ils effectuent ensuite un exercice de lecture d'inscriptions accompagné par le médiateur.

Dans un deuxième temps, les participants reçoivent un livret de recherches. Par groupe de deux ou trois, ils ont pour mission de trouver une inscription exposée dans le musée. À l'aide du dossier, ils recueillent les informations concernant cette inscription afin d'identifier :

- un monument ou une zone de la ville antique ;
- des indices marquant des datations et permettant de saisir l'évolution de la ville et de ses monuments ;
- des éléments identifiant un habitant ou un groupe d'habitants (nom, statut, position sociale, parenté, origine, métier,...).

Toutes ces recherches s'effectuent à partir des inscriptions et des cartels du musée.

Les participants sont ensuite réunis autour de la maquette de la ville pour échanger leurs informations sur les différents monuments. La visite se poursuit avec le médiateur, qui reprend les informations de chacun et sollicite les participants au fil de la présentation. Après avoir abordé les fonctions, la forme et l'évolution de la ville antique, la discussion porte sur les différents statuts des habitants rencontrés à Vésone.

Si la demande est formulée au moment de la réservation, la visite peut se conclure par une présentation du site archéologique de la domus.

À l'issue de la discussion un atelier de manipulation des supports d'écriture de l'époque antique, tels que des tablettes de cire et des stylets, peut également être envisagé. Différents exercices (date du jour écrite en chiffres romains, reproduction d'une inscription du musée,...) sont proposés afin d'expérimenter la méthode d'écriture sur ces supports.

Objectifs pédagogiques

Musée

- s'orienter dans le musée ;
- tirer des cartels et des panneaux explicatifs les informations nécessaires à l'exercice ;
- observer en détail les inscriptions ;
- utiliser un formulaire d'aide pour comprendre les subtilités de l'épigraphie latine et répondre aux questions ;
- compléter des parties manquantes de textes gravés ;
- exposer leurs découvertes.



DÉCHIFFRER LES LETTRES

Structure éducative :

- histoire et géographie : conduire une démarche historique ou géographique et la justifier ; construire une argumentation historique ou géographique
- thème 1 - 2nde : Le monde méditerranéen : empreintes de l'Antiquité et du Moyen Âge.
- littérature, langues et cultures de l'Antiquité :
- objet d'étude 1 – 1ère - La cité entre réalités et utopies.
- spécialité et option « Arts » : compétences d'ordre esthétique, qui relèvent d'une éducation de la sensibilité ; compétences d'ordre culturel, destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.

