

# EBUROMAGUS

Service éducatif

Programme 2015-2016

EBV  
RO  
MA  
GVS  
MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE



# Ateliers Hier et Aujourd'hui

## Objectifs généraux :

- Développer une observation minutieuse des oeuvres du Musée
- Créer du lien entre le passé et le présent (différences / ressemblances)
- Rendre la visite ludique

## *Cycle 1 : 2 ateliers de 20 minutes chacun*

### **- 1er atelier : objets d'hier et d'aujourd'hui**

**Contenu** : Les élèves découvrent une série d'objets du quotidien. Puis, zone par zone, ils cherchent leurs équivalents laissés par les Gallo-Romains dans le Musée, à partir d'une série de 6x4 tuiles. On observe alors les différences et les ressemblances entre les époques.

**Objectif particulier** : montrer la continuité des usages aux élèves au cours des siècles, et la diversité des traces archéologiques.

### **- 2e atelier : Bouteilles & Amphores**

**Contenu** : les élèves partent d'une série de bouteilles «anonymées» qu'ils replacent dans leur contexte quotidien (bouteille de lait, de vin, d'eau,...) pour ensuite observer une série d'Amphores à usage similaire. A partir de détails des amphores, ils les identifient, avant de les classer par usage. Une explication des contenus est ensuite faite.

**Objectif particulier** : Associer forme et usage. Travailler sur la classification.

## *Cycle 2 : 2 ateliers de 25 minutes chacun*

### **- 1er atelier : objets d'hier et d'aujourd'hui**

**Contenu** : Les élèves découvrent une série d'objets du quotidien. Puis, en autonomie et en groupe, ils cherchent leurs équivalents laissés par les Gallo-Romains dans le Musée. Sur une moitié de Musée, ils doivent replacer 12 tuiles devant les bonnes vitrines et les justifier devant leurs camarades. On observe alors les différences et les ressemblances entre les époques.

**Objectif particulier** : Développer l'autonomie et le travail de groupe. Développer la prise de parole pour présenter le travail.

### **- 2e atelier : Bouteilles & Amphores**

**Contenu** : les élèves partent d'une série de bouteilles «anonymées» qu'ils replacent dans leur contexte quotidien (bouteille de lait, de vin, d'eau,...) pour ensuite observer une série d'Amphores à usage similaire. A partir de détails des amphores, ils les classent et les identifient, avant de les situer sur une carte simplifiée. Une explication des contenus est ensuite faite.

**Objectif particulier** : Introduire la notion d'espace.

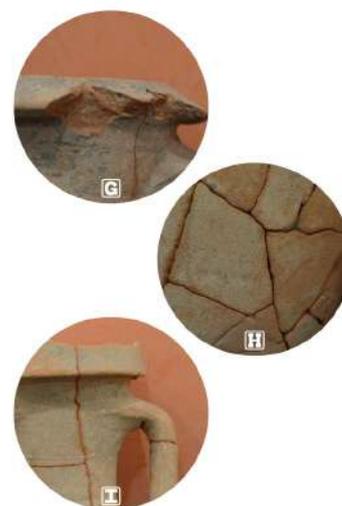
## Cycle 3 : 1 atelier de 45 minutes

### - atelier Objets d'hier et d'aujourd'hui

**Contenu** : Les élèves découvrent une série d'objets du quotidien. Puis, zone par zone, ils cherchent leurs équivalents laissés par les Gallo-Romains dans le Musée, à partir d'une série de 6x4 tuiles. On observe alors les différences et les ressemblances entre les époques.

A partir de ces recherches, on se concentre sur un détail précis que l'on développe : le cas des amphores. Les élèves partent d'une série de bouteilles «anonymées» qu'ils replacent dans leur contexte quotidien (bouteille de lait, de vin, d'eau,...) pour ensuite observer une série d'Amphores à usage similaire. A partir de détails des amphores, ils les classent et les identifient, avant de les situer sur une carte simplifiée. Une explication des contenus est ensuite faite.

**Objectif particulier** : Créer du lien et du sens entre les activités et les objets du Musée. Insister sur les ressemblances d'usage plus que de forme.



# Ateliers Reproduction

## Objectifs généraux :

- Retranscrire les oeuvres du musée par le dessin
- Transmettre un message / une information par le dessin
- Rendre la visite ludique

## *Cycle 1 : 1 atelier de 20 minutes*

### **- atelier : Dessine & Devine**

**Contenu** : Après l'atelier hier et aujourd'hui, les élèves doivent choisir un objet et le dessiner «en contexte» puis le faire deviner à leurs camarades parmi les objets étudiés.

**Objectif particulier** : Travail graphique. Mise en contexte par rapport à l'atelier précédent.

## *Cycle 2 : 1 atelier de 25 minutes*

### **- atelier : Reproduction**

**Contenu** : Après avoir visité le musée, les élèves choisissent individuellement un objet du musée qu'ils reproduisent en contexte. Puis deux équipes s'affrontent pour deviner les objets en utilisant le moins d'indices possibles. Une mise en contexte par le responsable suit.

**Objectif particulier** : Travail graphique. Réflexion sur l'usage des objets dessinés. Observation et travail d'équipe.

## *Cycle 3 : 1 atelier de 40 minutes*

### **- atelier : Reproduction**

**Contenu** : Après avoir visité le musée, les élèves choisissent individuellement un objet du musée qu'ils reproduisent de manière «scientifique» au recto et en contexte au verso. Puis deux équipes s'affrontent pour deviner les objets en utilisant le moins d'indices possibles. Une mise en contexte par le responsable suit.

**Objectif particulier** : Travail graphique plus poussé. Réflexion sur l'usage des objets dessinés. Observation et travail d'équipe.

## Cycle 4 : 1 atelier de 45 minutes

### - atelier cadavre exquis

**Contenu** : Atelier en 2 temps. Après avoir visité le musée, les élèves choisissent individuellement un objet du musée qu'ils reproduisent de manière «scientifique» au recto et en contexte au verso. Puis deux équipes s'affrontent pour deviner les objets en utilisant le moins d'indices possibles. Une mise en contexte par le responsable suit.

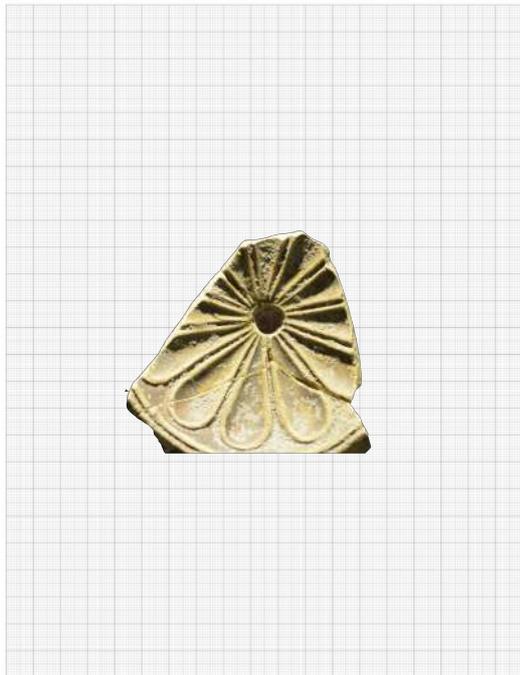
Ensuite les élèves choisissent un cadavre exquis à prolonger et tentent de redonner une forme complète à l'oeuvre, qui est ensuite comparé avec la réalité en groupe.

**Objectif particulier** : travail graphique, extrapolation et contextualisation

rapport archéologique

Musée Eburonagus

hypothèse de reconstruction de la découverte archéologique



Archéologue en mission

Nom :

centre d'études :

rapport archéologique

Musée Eburonagus

hypothèse de reconstruction de la découverte archéologique



Archéologue en mission

Nom :

centre d'études :

# Ateliers Dédicace

## Objectifs généraux :

- Découvrir l'écrit antique
- Créer du lien entre le passé et le présent (graphie / texte / meta-texte)
- Rendre la visite ludique

### *Cycle 1 : 1 atelier de 20 minutes*

#### **- atelier : Lettres Antiques**

**Contenu** : A partir de la moulure de la dédicace, les élèves repèrent les lettres capitales qu'ils connaissent. Puis reproduisent de 2 manières (hachures et argile) les lettres qui leur sont familières.

**Objectif particulier** : découvrir la fonction de l'écrit et le principe alphabétique. Produire des écrits.

### *Cycle 2 : 1 atelier de 25 minutes*

#### **- atelier : Texte Antique**

**Contenu** : A partir de la dédicace, les élèves découvrent les mots latins qu'ils (re)connaissent. Puis analyse la graphie utilisée. A partir de tablettes d'argile, ils recopient des mots et travaillent sur la spatialisation de leur écrit.

**Objectif particulier** : Comparer les productions écrites. Produire des écrits.

### *Cycle 3 : 1 atelier de 40 minutes*

#### **- atelier : Texte et Traduction**

**Contenu** : A partir de la dédicace, les élèves découvrent les mots latins qu'ils (re)connaissent. Puis tentent de traduire le texte. Ensuite, 2 groupes s'affrontent sur une planche de tuiles représentant des gros plans d'objets du musée. En retrouvant les indices disséminés dans le musée, ils recomposent le texte de la dédicace en français.

**Objectif particulier** : Replacer le texte dans son contexte muséographique. Comparer des langues différentes.

## Cycle 4 : 1 atelier de 45 minutes

### - atelier Traduction et Romanisation

**Contenu** : A partir de la dédicace, les élèves découvrent les mots latins qu'ils (re)connaissent. Puis tentent de traduire le texte. Ensuite, 2 groupes s'affrontent sur une planche de tuiles représentant des gros plans d'objets du musée. En retrouvant les indices disséminés dans le musée, ils recomposent le texte de la dédicace en français. Puis on s'interroge sur les objets trouvés et les traces de romanisation laissés par ceux-ci et la dédicace.

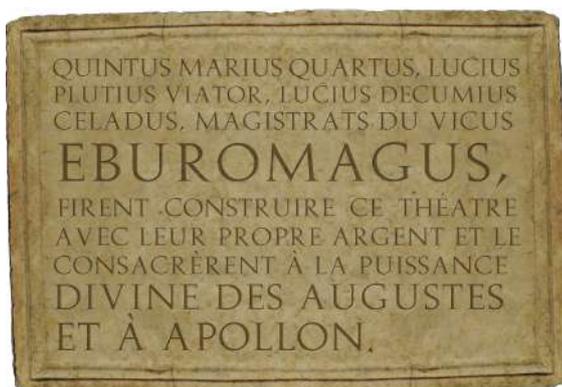
**Objectif particulier** : Replacer le texte dans son contexte historique. Relier texte et archéologie.

## Lycée : 1 atelier de 60 minutes

### - atelier Traduction et Romanisation

**Contenu** : A partir de la dédicace, les élèves traduisent le texte et analyse son intérêt historique. Ils comparent ensuite cette dédicace avec les autres traces écrites sur Eburomagus (en latin ou traduit, en fonction des classes) : Itinerarium burdigala / Ciceron.

**Objectif particulier** : Replacer le texte dans son contexte historique. Comparer différentes sources et les interroger sur notre connaissance du passé.



# Ateliers Fouilles

## Objectifs généraux :

- Manipuler et analyser des objets de l'antiquité
- Comprendre le rôle et le travail des archéologues
- Rendre la visite ludique

## *Cycle 1 : 1 atelier de 20 minutes*

### **- atelier : Reconstruction**

**Contenu** : Après avoir présenté les objets retrouvés par les archéologues, les élèves tentent de reconstituer des objets «antiques» pour comprendre leur usage à partir des morceaux retrouvés.

**Objectif particulier** : Travail sur la matière et sur l'assemblage (puzzle en 3D)

## *Cycle 2 : 1 atelier de 25 minutes*

### **- atelier : Manipulation et Reconstruction**

**Contenu** : Après avoir présenté les objets retrouvés par les archéologues et réfléchi à leur fonction (deux exemples : mosaïque et peson), les élèves tentent de reconstituer des objets «antiques» (plus complexes) pour comprendre leur usage à partir des morceaux retrouvés.

**Objectif particulier** : Travail sur l'assemblage (puzzle en 3D). Réfléchir à l'usage des objets retrouvés.

## *Cycle 3 : 1 atelier de 40 minutes*

### **- atelier : Objets de Fouilles**

**Contenu** : Après avoir présenté les objets retrouvés par les archéologues et réfléchi à leur fonction (deux exemples : mosaïque et peson), les élèves tentent de reproduire le travail de recherches des archéologues pour identifier les fragments d'objets à partir d'un lot de tuiles de représentations scientifiques. Puis ils tentent de reconstituer des objets «antiques» (plus complexes) pour comprendre leur usage à partir des morceaux retrouvés.

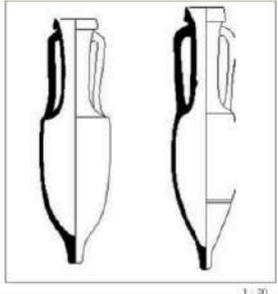
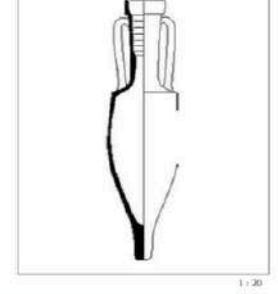
**Objectif particulier** : Réfléchir à l'usage des objets retrouvés. Comprendre la démarche de l'archéologue. Classer et observer.

## Cycle 4 : 1 atelier de 45 minutes

### - atelier Fragments de Fouilles

**Contenu** : Après avoir présenté les objets retrouvés par les archéologues et réfléchi à leur fonction (deux exemples : mosaïque et peson), les élèves tentent de reproduire le travail de recherches des archéologues pour identifier les fragments d'objets à partir d'extraits du Lattara. Puis ils tentent de reproduire les objets reconstitués par un dessin «scientifique».

**Objectif particulier** : Réfléchir à l'usage des objets retrouvés. Comprendre la démarche de l'archéologue. Reproduire par le dessin.

		<p><b>A-ITA Dr1A</b></p> <p><i>ampore</i></p> <p>Class. ref. Dressel 1895 modifié par Lamboglia 1955, Equiv. Benoît 1957, «républicaine IIIA». Cf. Cavalier 1985b, fig.128, bc; Beltrán 1970, 301-306.</p> <p>La variante 1A distinguée par Lamboglia dans la forme 1 de Dressel se caractérise par une hauteur entre 0,90 et 1,10 m (contenance 19/20 litres), par une panse fuselée assez basse, une épaule peu anguleuse ou en angle arrondi, et une lèvre courte souvent triangulaire, mais parfois aussi en bandeau court (moins de 5,5 cm de hauteur). <b>VII</b></p> <p>Utilisation: transporter, stocker.</p> <p>Chrono.: -135/-50.</p>
		<p><b>A-ITA Dr1B</b></p> <p><i>ampore</i></p> <p>Class. ref. Dressel 1895 modifié par Lamboglia 1955, Equiv. Benoît 1957, «républicaine IIIB». Cf. Beltrán 1970, 307-309.</p> <p>La variante Dr1B est plus grande que Dr1A (hauteur de 110 à 120 cm; contenance 26/27 litres); elle se caractérise également par un col cylindrique, une épaule en angle vif, et un pied massif assez haut (&gt;15 cm), et une lèvre en bandeau également haute (&gt;5,5 cm). <b>VII</b></p> <p>Utilisation: transporter, stocker.</p> <p>Chrono.: -100/-1.</p>
		 <p><b>SIG-SG Dr30a</b></p>
<p><b>SIG-SG Cu11b</b></p> <p><i>coupe</i></p> <p>Class. ref. Curle 1911.</p> <p>Le bord sub-vertical est plus développé, tandis que le listel, de taille réduite, a perdu son décor barbotiné.</p> <p>Utilisation: servir, manger.</p> <p>Chrono.: 120/160.</p>	<p><b>SIG-SG Dr27c</b></p> <p><i>coupe</i></p> <p>Class. ref. Dragendorff 1895. Cf. Oswald 1920, pl. 49, n° 11-17; Verhbet 1981, fig. 5, n° 8.</p> <p>Bol à paroi divisée en deux parties convexes; lèvre épaisse, arrondie et parfois aplatie, en saillie à l'extérieur, et sillon autour du pied: période pré-flavienne; lèvre plus massive et arrondie. Flaviens à Trajan; les exemplaires les plus anciens peuvent avoir leur partie supérieure guillochée.</p> <p>Utilisation: boire.</p> <p>Chrono.: 80/120.</p>	<p><b>SIG-SG Dr30a</b></p> <p><i>coupe</i></p> <p>Class. ref. Dragendorff 1895. Cf. Hoffmann 1992, fig. 2, n°3.</p> <p>Bol cylindrique; la paroi, verticale, se rattache au fond, très concave, par un ressaut horizontal; bord très peu développé, mouluré et guilloché.</p> <p>Utilisation: boire, servir.</p> <p>Chrono.: 10/40.</p>

# Ateliers Animaux

## Objectifs généraux :

- Découvrir les secrets animaliers des oeuvres du Musée
- Recréer un récit à partir des animaux retrouvés
- Rendre la visite ludique

## *Cycles 1 & 2 : 1 atelier de 30 minutes*

### - atelier : Recherche et Trouve

**Contenu** : Après une courte présentation des décorations sur les oeuvres du musée, les élèves partent à la recherche d'animaux disséminés dans le musée, à partir de tuiles d'indices. Puis à partir des animaux retrouvés, les élèves composent un conte pour enfants à partir de séquences prédéfinies.

**Objectif particulier** : Observation. Création textuelle. Mise en relation récit & images.

## *Cycle 3 & 4 : 1 atelier de 45 minutes*

### - atelier : Récits animaliers

**Contenu** : Après une courte présentation des décorations sur les oeuvres du musée, les élèves partent à la recherche d'animaux disséminés dans le musée afin d'obtenir les tuiles animaux correspondantes. Puis à partir des animaux retrouvés, les élèves composent un conte pour enfants en utilisant des phrases préconstruites dans lesquelles ils insèrent leurs animaux et les organisent à leur guise.

**Objectif particulier** : Observation. Création textuelle. Mise en relation récit & images.



## Visites Découvertes

### Objectifs généraux :

- Découvrir le fonctionnement et les règles du Musée
- Aborder le contenu du Musée Eburomagus
- Connaitre les différents acteurs du Musée

### *Cycles 1 & 2 : 1 atelier de 20 minutes*

#### **- atelier : Découverte d'un musée**

**Contenu** : Le responsable présente aux élèves le fonctionnement et les règles du musée à partir d'un petit jeu de reconnaissance visuelle. Il met en place certains attendus de la part des élèves et les initie à la muséographie

**Objectif particulier** : Ecoute. Respect des règles et des autres.

### *Cycle 3 & 4 : 1 atelier de 25 minutes*

#### **- atelier : visite du Musée d'Eburomagus**

**Contenu** : Après un court rappel du fonctionnement et des règles du musée, le responsable procède à une visite introductive des collections du Musée, de leur origine et de leur organisation pour faire émerger la logique derrière la constitution et la conception du musée d'Eburomagus. La visite a également pour but de faire faire aux élèves un premier repérage avant leurs ateliers.

**Objectif particulier** : comprendre la logique du musée. différencier observation générale et minutieuse.



# Atelier Gros Plans sur les Collections

## Objectifs généraux :

- Développer l'observation attentive et la logique des élèves
- Travailler en équipe
- Rendre la visite ludique

## Cycle 3 & 4 : 2 ateliers de 35-45 minutes

### - atelier : Gros Plans sur les Collections

**Contenu** : Par équipe, les élèves se lancent dans une course pour retrouver l'ensemble des objets cachés sous les tuiles devant eux. Pour ça, ils ont une série d'indices et de gros plans et ils doivent retrouver les objets correspondants dans le musée et connaître leur usage pour révéler le bon indice. Une mise en contexte adaptée (notamment sur la romanisation)

**Objectif particulier** : Travail en équipe. Sens de l'observation. Connexions logiques entre les objets, leurs usages et les indices disponibles.



# Atelier Stratigraphie

## Objectifs généraux :

- Comprendre le "temps long" et ses conséquences
- Manipuler les "couches temporelles" personnelles et historiques
- Rendre la visite ludique

## *Cycle 1 & 2 : 1 atelier de 20 minutes*

### **- atelier Couches de poussière**

**Contenu** : A partir de leur expérience personnelle (ranger sa chambre / parents & grands parents) et du sondage de la voie romaine à l'entrée du musée, le responsable fait une présentation simple du concept de stratigraphie, les couches successives laissées par le temps dans le sol. Les élèves travaillent ensuite sur un exemple concret et manipulent les couches sur une stratigraphie en carton plume.

**Objectif particulier** : Développer les notions de temps et d'espace. Mettre en lien le musée et leur histoire personnelle.

## *Cycle 3 & 4 : 1 atelier de 35 minutes*

### **- atelier stratigraphie**

**Contenu** : A partir de leur expérience personnelle (ranger sa chambre / parents & grands parents) et du sondage de la voie romaine à l'entrée du musée, le responsable fait une présentation simple du concept de stratigraphie, les couches successives laissées par le temps dans le sol. Les élèves travaillent ensuite sur un exemple concret et manipulent les couches sur une stratigraphie en carton plume pour créer leur propre stratigraphie de leur vie en comparant celle-ci à celle laissée par l'histoire.

**Objectif particulier** : Développer les notions de temps et d'espace. Mettre en lien le musée et leur histoire personnelle. Construire des stratigraphies pour échelonner le temps.



## Atelier Chasse au Trésor

### Objectifs généraux :

- Découvrir le patrimoine local
- Développer l'observation et le sens logique
- Rendre la visite ludique

### *Cycle 3 & 4 : 1 atelier de 40-50 minutes*

#### **- atelier : le trésor des Cathares**

**Contenu** : A partir d'une instruction initiale, en groupes, les élèves doivent suivre une piste et utiliser une tablette (QR codes) pour déchiffrer les énigmes et découvrir le patrimoine de la ville. Cette chasse au trésor demande de s'orienter et d'observer son environnement pour mener à bien une enquête qui révèle progressivement l'histoire de Bram.

**Objectif particulier** : Orientation. Observation. Travail d'équipe. Connaissance du patrimoine local.



## Atelier Dos à Dos

### Objectifs généraux :

- Observer attentivement les oeuvres du musée
- Transmettre un message / une information par la parole
- Rendre la visite ludique

### *Cycle 3 & 4 : 1 atelier de 45 minutes*

#### **- atelier Dos à Dos**

**Contenu** : Les élèves travaillent en binôme. Un élève est face à une vitrine, son partenaire, dos à lui avec une série de tuiles devant lui. Sur ces tuiles se trouvent des objets, des cartels ou des gros plans d'objets. L'élève face à la vitrine a une liste d'objets à décrire à son camarade et celui-ci, sans voir les objets, doit être capable de faire l'association entre l'information orale et les tuiles devant lui pour sélectionner les bonnes avant les autres équipes. Chaque liste d'objets est thématique et sert de base à une remise en contexte par le responsable.

**Objectif particulier** : Développer l'expression orale. Travailler en équipe. Insister sur l'observation minutieuse.



## LE SERVICE ÉDUCATIF

Le musée *Eburomagus* est doté depuis sa création en 2006 d'un service éducatif qui accueille les groupes scolaires et leur propose des activités pédagogiques et des ateliers en lien avec le Musée, l'Archéologie, le village circulaire médiéval; mais aussi avec les programmes scolaires et les compétences attendues des élèves.

Les élèves de tous niveaux sont les bienvenus au musée pour découvrir les collections de manière pédagogique et ludique.

### coordonnées

Responsable du S.E.  
TURPIN Benoit  
[benoit.turpin@ac-montpellier.fr](mailto:benoit.turpin@ac-montpellier.fr)  
tel : 0620957104

### horaires

Le Service Educatif peut recevoir les classes le Jeudi matin et le mardi après-midi toute l'année.

### site internet

[www.eburomagus.com](http://www.eburomagus.com)  
rubrique pedo'magus

(présentation des activités par compétences en cours sur le site)

