

Un événement pour les enseignants !

# DU TESSON AU FESTIN

Une enquête pour reconstituer notre passé



---  
Musée de  
l'Arles  
et de la  
Provence  
antiques

**DOSSIER POUR LES ENSEIGNANTS**  
**Cycles III, collèges et lycées**

## PRINCIPE GENERAL

« *Du tesson au festin, enquête pour reconstituer notre passé* » est une exposition ludique et interactive inspirée du principe du « jeu de pistes ».

Cette exposition est consacrée à la présentation des méthodes d'étude d'objets archéologiques utilisées pour identifier, dater et reconstituer les vestiges. Elle s'attache à montrer les techniques et savoirs faire qui accompagnent le décryptage d'un site archéologique, des modes de vie passés à partir de manip et de fac-similés.

Le scénario débute après les phases de fouille, nettoyage et inventaire des vestiges. Acteur de la découverte, le visiteur poursuivra la démarche déductive tel un archéologue et se substituera à un chercheur dans une phase de travail méconnue, loin des clichés tels Indiana Jones ou des chercheurs de trésors.

## OBJECTIFS DE L'EXPOSITION

Les objectifs ne sont pas tant d'apporter des connaissances sur une période historique ou un sujet précis que de susciter la curiosité pour le travail de l'archéologue et les technologies qui en accompagnent le déroulement. Il s'agit de lancer différentes pistes qui pourront ensuite être approfondies soit en groupe soit par un travail personnel

1) **Montrer une archéologie moderne qui s'intéresse à l'Homme** dans son environnement pour tenter de reconstituer ses modes de vie et ses activités. Pour cela, elle a recours à différentes disciplines scientifiques relevant des sciences naturelles (sédimentologie, botanique, zoologie) pour l'étude de l'environnement et des sciences physiques et chimiques pour la prospection, l'analyse d'artéfacts et leur datation. L'archéologue ne s'intéresse donc plus préférentiellement à des objets spectaculaires mais à des objets représentatifs de la vie quotidienne.

2) **Sensibiliser aux progrès technique dans l'évolution de l'Homme** : des techniques de production ou des habitudes peuvent disparaître puis être ré-inventées.

3) **Valoriser la recherche régionale** en s'appuyant sur des sites de fouilles régionaux ainsi que sur le travail mené dans les laboratoires situés en Provence-Alpes-Côte d'Azur

4) **Renvoyer le public vers des ressources littéraires et/ou patrimoniales**, des musées en régions, des associations etc.

## UN ACCUEIL SPECIFIQUE POUR LES SCOLAIRES

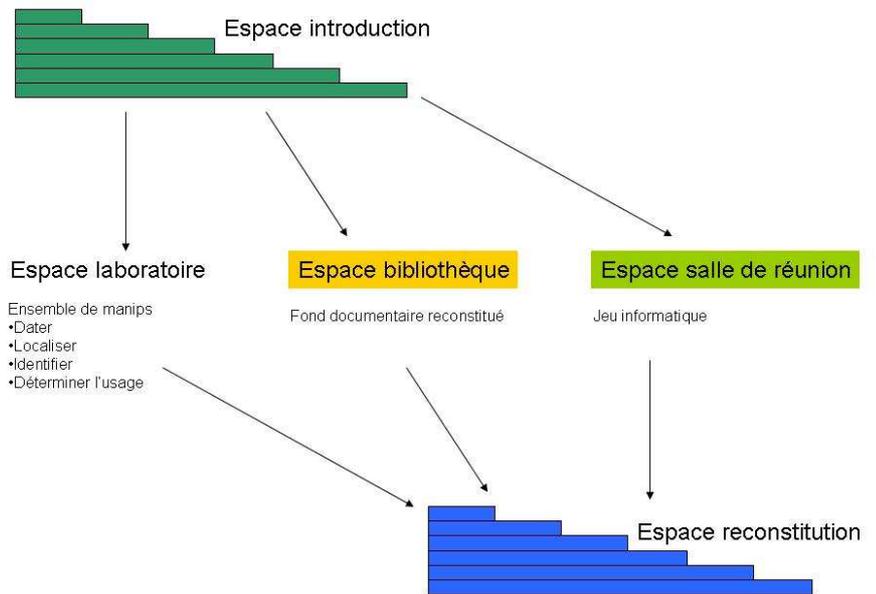
L'exposition s'adresse aux élèves **à partir du cycle 3** (la maîtrise de la lecture est indispensable). Elle présente **3 niveaux de difficulté**. L'exposition sera découverte dans le cadre d'**animations de groupe**.

La présence permanente de l'animateur sera indispensable non pour guider le public (pas de parcours accompagné) mais pour donner des indications de visite, intervenir ponctuellement pour apporter des compléments d'information ou aider à la réalisation d'une manip. L'animateur s'assurera de la bonne utilisation du matériel et adaptera son discours en fonction du niveau.

**Durée de la visite** : environ 1h15. (temps correspondant aux facilités de déplacement des scolaires et à la limite d'attention du public).

## DESCRIPTIF GENERAL

L'exposition est inspirée du principe du « jeu de pistes ». Elle est structurée en **trois îlots** de tailles et d'importances hétérogènes qui regroupent chacun, un ensemble de modules.



### ÎLOT 1 ESPACE D'INTRODUCTION SOUVENIRS DE FOUILLE durée de visite 10 à 15 minutes

Cet espace permet au visiteur d'entrer dans l'univers de l'exposition.

Le public est accueilli par un animateur autour d'une stratigraphie reconstituée. L'animateur présente l'exposition et expose le contexte, la « règle du jeu ». Il invite le visiteur à piocher, dans les mobiliers, un livre contenant un vestige archéologique (*fac-similé*) qui sera l'objet de son étude. L'élève pioche 1 objet parmi 54 possibles. Les différents scénarii qui en découlent occuperont l'élève pendant des durées variables dépendant du type d'objet pioché mais aussi du niveau de difficulté (matérialisé par un code couleur).

### ÎLOT 2 : DANS LA PEAU D'UN CHERCHEUR durée de visite 35 à 40 minutes

L'îlot 2 propose au visiteur d'approfondir ses connaissances sur l'objet qu'il a pioché en menant une enquête qui s'inspire du travail mené par les chercheurs en laboratoire, à la bibliothèque et en collaboration avec des experts.

- **Le laboratoire** : Il se compose de 12 manips permettant de comprendre comment les sciences physiques, la chimie et la biologie servent à mieux connaître notre passé.
- **La Bibliothèque** : propose trois livres géants pour illustrer l'indispensable travail de bibliographie mené par tout scientifique.
- **La salle de réunion** présente des interviews de spécialistes et la consultation d'e-mails envoyés par des collaborateurs virtuels.

### ÎLOT 3 : RECONSTITUER LE PASSE durée de visite 15 à 20 minutes

Après avoir mené son enquête à partir d'un ou plusieurs échantillons prélevés, le visiteur est convié à la reconstitution du site de départ et à l'interprétation possible des modes de vies des sociétés humaines.

Cette restitution prend la forme de tableaux commentés (audio). Pour les groupes, elle peut être animée par le médiateur.

# OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

## Acquisition d'un savoir

- Connaître la chaîne opératoire d'un objet archéologique
- Découvrir la diversité des ressources conservées dans un musée, dans une bibliothèque
- Sensibiliser à la nature d'un patrimoine archéologique

## Acquisition d'un savoir-faire

- Accroître l'esprit critique vis-à-vis de sources documentaires diversifiées
- Structurer un savoir « lire », savoir décrypter
- Développer l'autonomie de l'élève vis-à-vis d'une démarche de recherche

**Découvrir le monde** : être capable de distinguer le présent du passé, du passé éloigné, être curieux des traces du passé, être capable des les interpréter (avec de l'aide ou ici le jeu de piste), être capable d'observer, d'utiliser des outils simples en fonction des consignes...

## Sciences expérimentales :

Savoir utiliser des instruments d'observation : loupes, double décimètre...,  
Mettre en relation les données, "rédiger" un compte rendu, avoir compris le rôle, la place et l'évolution des vivants dans l'environnement

**Histoire** : être capable de distinguer les grandes périodes historiques, pouvoir les situer chronologiquement, savoir utiliser et consulter des ouvrages...

**Arts visuels** : expérimenter divers matériaux, des supports d'outils, constater les effets produits. Décrire et comparer des images.

**Découvrir le milieu de la recherche scientifique** (outils, moyens, approches, travail d'équipes, ...)

---

## Informations pratiques pour les enseignants

### Réserver une visite assurée par un médiateur

Geneviève Vergos-Rozan, Chantal Mialon, Guillemette Troin  
Tél. 04 90 18 89 11 – Fax : 04 90 18 82 77  
genevieve.vergosrozan@cg13.fr  
Du lundi au vendredi de 08h00 à 12h00 et de 13h30 à 17h00

### Réserver une visite « libre » assurée par l'enseignant

Anne-Céline Bolard  
Tél. 04 90 18 89 08 – Fax : 04 90 18 82 77  
info.mapa@cg13.fr  
Du mardi au vendredi de 08h30 à 12h30 et de 14h00 à 18h30

### Horaires d'ouverture

Exposition tous les jours de 9 h à 19 h  
Fermeture le 1er mai

### Tarifs scolaires

Gratuité pour tous les scolaires de – de 18 ans et les enseignants

### Musée de l'Arles et de la Provence antiques

Presqu'île du Cirque Romain - BP205 - 13635 Arles cedex  
info.mapa@cg13.fr- www.arles-antique.cg13.fr