



OFFRE À DESTINATION DU PUBLIC SCOLAIRE NIVEAU LYCÉE



L'équipe du musée propose aux enseignants et à leurs élèves de les accompagner, à la découverte du site d'Ambrussum. Les visites et les activités sont adaptées à différents niveaux, de la Seconde à la Terminale et sur le principe d'une offre à la carte. Vous pouvez ainsi combiner les activités de votre choix pour organiser votre visite sur une demi-journée ou une journée entière. L'équipe, habituée à recevoir des classes, est à votre disposition pour établir le programme qui convient le mieux à vos attentes.

Ci-dessous, voici quelques informations sur les visites guidées que les médiateurs peuvent proposer aux élèves et les documents ci-joints détaillent les activités mises en place.

LES VISITES GUIDÉES

Le site

Le guide accompagne les élèves dans leur découverte du site archéologique. Progressivement, les différentes périodes d'occupation sont abordées ainsi que les usages de chaque bâtiment dont on a conservé les vestiges.

À travers l'oppidum et son rempart gaulois, les habitations gallo-romaines, ainsi que la via Domitia et son relais routier, ce sont plus de 2500 ans d'histoire qui sont traversés.

Durée : 2h.

Le musée

Le musée est organisé en quatre espaces traitant de la Via Domitia, du relais routier, du pont Ambroix et de l'oppidum gaulois.

Objets archéologiques, plans, cartes, maquettes, photos, reconstitutions permettent de compléter la compréhension du site, d'aborder la démarche archéologique ainsi que d'appréhender la mise en valeur du patrimoine.

Durée : 1h

En plus :

Le site archéologique et le musée peuvent aussi se parcourir en autonomie, à l'aide de questionnaires disponibles en téléchargement sur le site internet : www.ambrussum.fr

Des fiches pédagogiques détaillées pour les enseignants, sur le site et le musée, sont également téléchargeables pour préparer sa visite.





Des visites thématiques et transdisciplinaires :

Pour s'approcher au plus près des programmes scolaires, nous pouvons également élaborer avec les enseignants, des visites thématiques. Outre des apports disciplinaires (Histoire, Géographie, Lettres, SVT, Latin, HIDA), organiser une visite à Ambrussum, c'est aussi proposer un parcours en éducation artistique et culturelle (EAC).

L'archéologie : le site a connu des fouilles archéologiques sans interruption durant une trentaine d'années. Ce fut un chantier école de grande envergure et nous pouvons axer la visite sur la découverte des techniques archéologiques : la stratigraphie, les méthodes de datation, les multiples disciplines archéologiques (palynologie, carpologie, céramologie, etc.) ou encore l'organisation d'une fouille en contexte urbain.

Niveau : LCA 2nde : La Méditerranée - Histoire 2nde : La Méditerranée antique

La valorisation du patrimoine / muséographie : le site d'Ambrussum est un bel exemple de gestion et de valorisation d'un site patrimonial. Des questions de conservation des vestiges, de valorisation et de transmission peuvent être abordées.

Niveau : Spécialité histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques de Terminale. **Thème 4 : identifier, protéger, valoriser le patrimoine : enjeux géopolitiques.** Ambrussum peut servir de support pour la totalité du thème, tant dans les enjeux que dans les axes développés : «Usages sociaux et politiques du patrimoine» ; «Patrimoine, la préservation entre tensions et concurrences». C'est aussi un bel exemple pour l'objet de travail conclusif : «La France et le patrimoine, des actions majeures de valorisation et de protection».

Option HIDA 2nde : projet de partenariat avec un musée de proximité

Lecture de paysage et botanique : le site d'Ambrussum est niché au cœur d'une végétation riche et diversifiée. La présence du Vidourle et de sa ripisylve d'un côté et la garrigue si dense et piquante de l'autre en font un lieu d'étude très intéressant. C'est également l'occasion d'observer le paysage et les différentes stratégies d'implantation des lieux d'habitations au cours de l'histoire. En prenant de la hauteur sur l'oppidum, il est possible par exemple d'observer la continuité entre le réseau routier créé par les Romains (la Via Domitia) et l'autoroute A9. L'activité peut également être enrichie par un module spécifique sur l'archéologie du paysage présentant les sciences particulières telles que l'étude des pollens fossilisés, graines de fruits carbonisés ou charbon de bois, permettant de restituer les évolutions de l'homme avec son environnement.

Niveau : Géographie 2nde : Environnement, développement, mobilité : les défis d'un monde en transition - SVT 2nde : les enjeux contemporains de la planète.

Les latinistes : pour les classes de latinistes ou d'hellénistes, les médiateurs tous diplômés sont en mesure d'adapter plus particulièrement leur visite sur des thématiques abordées en classe et définies au préalable avec les enseignants.

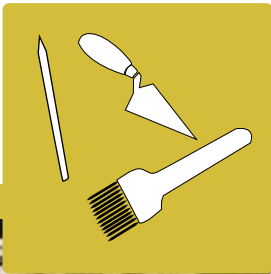
Niveau : Langues et culture de l'Antiquité spécialité et option ; objets d'étude. LCA 1ère : Vivre dans la cité ; La Méditerranée : conflits, influences, échanges - LCA Terminales : Méditerranée, présence des mondes antiques.

POUR VOUS ACCUEILLIR

- Parking gratuit pour les bus
- Possibilité de pique-niquer sous le préau et de disposer de tables et de chaises pour plus de confort sous réserve d'en faire la demande lors de la réservation.

LES TARIFS	1 visite ou 1 activité	2 visites ou 2 activités
	ÉTABLISSEMENT DE L'ACADÉMIE	95 €
ÉTABLISSEMENT HORS ACADÉMIE	110 €	160 €

Au-delà de 2 animations ou pour un groupe nécessitant la présence de 2 médiateurs : 50 € supplémentaire.



INITIATION À L'ARCHÉOLOGIE (niveau secondaire)

TRAVAIL DE TERRAIN ET DE LABORATOIRE



L'archéologie est une discipline qui permet de comprendre les sociétés humaines et contribue largement à la connaissance de notre passé. C'est ici tout le processus de recherche scientifique qui est abordé : fouille de terrain, découverte de mobilier archéologique, relevé, mais aussi analyse du mobilier lors de la phase de post-fouille et interprétation collective du site étudié ! Du terrain au laboratoire, les hypothèses se construisent et s'affinent en fonction du contexte de découverte.

DESTINÉ AUX NIVEAUX

- Collège : cycle 3, cycle 4
- Lycée : LCA 2nde : *La Méditerranée* / Histoire 2nde : *La Méditerranée antique*

ARTICULATION AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

- Histoire : éléments de connaissance et de compétence sur l'Antiquité ; romanisation.
- Mathématiques : géométrie / reproduction de figure / changement d'échelle / restitution.
- Histoire des Arts.

OUTILS

- Un site archéologique factice reconstitué de 12m².
- Du mobilier archéologique et des reproductions.
- Des outils de fouille.
- Des fiches de référence pour le relevé et l'analyse du mobilier.
- Des catalogues typologiques pour aborder le travail en laboratoire autour de la céramologie, archéozoologie, carpologie...
- Des supports d'interprétation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre tout le processus de la recherche archéologique : du terrain, au laboratoire.
- Découvrir les techniques de fouille et le matériel associé.
- Développer des capacités d'observation, de description et de relevé.
- Identifier les matériaux et les techniques de productions.
- Identifier l'objet archéologique, son usage, les techniques de datation.
- Mener une démarche d'investigation.
- Formuler des hypothèses et les vérifier.
- Comprendre l'apport de l'archéologie à la connaissance historique.





Initiation à l'archéologie Travail de terrain et de laboratoire



DÉROULEMENT

Une zone archéologique gallo-romaine a été reconstituée, en cohérence avec les vestiges découverts à Ambrussum, à l'intérieur d'un carré de fouille de 12 m² et permettant d'aborder différentes thématiques.

Accompagnés d'un médiateur, en demi-classe ou en classe entière, les élèves vont être amenés à comprendre ce site factice en suivant tout le processus de recherche archéologique.

Il s'agira dans un premier temps d'une fouille de terrain. Les élèves devront appliquer les techniques de fouille qui leur seront enseignées sur cette surface, en appréhendant les différents types de sols et de structures avec les bons outils. Ils devront également faire preuve de précision pour relever toutes leurs découvertes sur une fiche d'enregistrement et y noter toutes les informations utiles.

Dans un deuxième temps, les élèves découvriront la phase de post-fouille, indispensable pour comprendre un site archéologique. Elle consiste en un travail d'analyse du mobilier dans son contexte, et fait appel à tout un panel de disciplines scientifiques qui gravitent autour de l'archéologie.

S'appuyant sur des catalogues typologiques et sur les artefacts (en céramique, en métal, en os, en verre) et écofacts (charbons, restes alimentaires, coquilles, graines, noyaux...) découverts, il s'agira d'élaborer des hypothèses quant aux espaces fouillés et de proposer une interprétation collective du site, tant dans sa datation que dans sa fonction.

Ce travail permettra aussi d'aborder l'absence de certains matériaux sensibles, les milieux de conservation, les lacunes et les incertitudes avec lesquelles l'archéologue doit jongler tout au long de sa recherche.

L'activité est modulable en fonction du souhait des enseignants d'insister plutôt sur un aspect ou un autre.

INFOS PRATIQUES

Durée de l'activité : 2h environ.

Effectif maximum : une classe de 25 élèves environ.

Du 1er mars au 31 octobre, sous réserve des conditions météo.

Cette activité peut être couplée avec la visite du site archéologique ou un autre atelier.



LECTURE DE PAYSAGE ET BOTANIQUE



Un site archéologique ne se limite pas à des vestiges, des objets... Il est indissociable de son environnement paysager proche ou plus lointain. Au cours de cette activité très complète, plusieurs disciplines et compétences sont sollicitées pour comprendre le paysage dans lequel Ambrussum s'inscrit aujourd'hui et tenter de restituer celui qu'ont connu nos ancêtres les Gallo-romains. L'archéologie et l'étude du paléoenvironnement permettent alors d'approcher leur quotidien : alimentation, culture, élevage, végétation.

DESTINÉ AUX NIVEAUX

Collège : Cycles 3 et 4

Géographie 2nde : Environnement, développement, mobilité : les défis d'un monde en transition.

SVT 2nde : Les enjeux contemporains de la planète

Les latinistes : Langues et culture de l'Antiquité spécialité et option ; Objets d'étude

LCA1ère : vivre dans la cité ; La Méditerranée : conflits, influences, échanges

LCA terminales : Méditerranée, présence des mondes antiques.

COMPÉTENCES

• SVT

Pratiquer des démarches scientifiques / Concevoir, créer, réaliser
Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre
Communiquer

• GÉOGRAPHIE

Connaître et se repérer / Contextualiser / Employer les notions et exploiter les outils spécifiques aux disciplines
Conduire une démarche historique ou géographique et la justifier
Conduire une argumentation historique ou géographique et la justifier

OUTILS

- Cartes IGN
- Données archéologiques issues des rapports de fouille du site
- Support interactif de reconstitution du paysage

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Approcher le concept de paysage.
- Développer sa sensibilité au paysage.
- Définir un paysage : éléments naturels / éléments anthropiques.
• Réaliser un croquis.
- Comprendre son environnement : lire / décrire / analyser un paysage et expliquer ses transformations.
- Se repérer dans l'espace.
- Lire et comprendre une carte au 1: 25000 et sa légende.
- Appréhender l'action de l'homme sur son environnement au cours du temps.
- Découvrir les différentes disciplines de l'archéologie qui restituent le paléo-environnement : palynologie, carpologie, anthracologie, archéozoologie, pédologie...
- Appréhender l'évolution de l'occupation humaine et son impact sur l'environnement du site archéologique d'Ambrussum.



▣ DÉROULEMENT

L'activité se décompose en 3 modules, animés par le médiateur du musée, qui peuvent être appréhendés séparément, mais qui ensemble, permettent d'effectuer une activité très complète à la journée, autour de la thématique du paysage :

- **Module 1 : Représentation / Appropriation / Définition du paysage**

En partant des premières représentations spontanées des élèves, de brèves activités ludiques permettent de distiller quelques bases théoriques autour du concept de paysage. Il s'agira de dire et de dessiner le paysage afin de faire émerger des éléments pour cerner un peu mieux ce qu'est un paysage : un paysage est-il forcément beau ? Est-il forcément sauvage, rural ou associé aux loisirs sport-nature ? Est-il forcément à distance, ou suis-je moi-même inclus dans le paysage ?

- **Module 2 : Lecture du paysage, du réel à la carte topographique**

On propose une véritable initiation à la lecture du paysage en se confrontant directement au paysage alentour et à la carte IGN au 1:25000. Sur site, des notions telles que le relief, l'hydrographie, le couvert végétal, les axes de circulation, l'anthropisation seront abordées afin de comprendre comment se met en place un paysage au cours du temps et comment l'homme le modifie profondément. Il faudra également faire appel à des paramètres comme l'orientation ou des notions d'échelle afin d'analyser le paysage observé. Le module se conclut par la réalisation d'un croquis réinvestissant tous les éléments évoqués.

- **Module 3 : Ambrussum, de l'archéologie au paysage**

De retour au musée, l'activité se recentre sur Ambrussum et sur l'évolution du site archéologique dans son paysage au cours du temps. Les différentes disciplines de l'archéologie permettant de restituer le paléo-environnement sont abordées et les élèves, par petits groupes, analysent les données collectées par les archéologues. Une mise en commun sur une maquette permettra de proposer une hypothèse de représentation du paysage d'Ambrussum à l'époque gallo-romaine. Pour conclure, on évoquera rapidement son évolution récente dans le temps jusqu'à aujourd'hui.

Le travail en groupe et l'argumentation seront particulièrement sollicités (confrontation d'impressions, élaboration d'hypothèses pour arriver à une restitution commune) tout comme le sens de l'observation, l'esprit de synthèse, la sensibilité et la créativité.



▣ INFOS PRATIQUES

Durée de l'activité complète : à la journée (2h30 le matin et 3h l'après-midi environ)

- Module 1 : 1h30 environ / Module 2 : 2h environ / Module 3 : 2h environ.

Les modules sont tous pensés pour être complémentaires mais indépendants les uns des autres. Donc en fonction du temps disponible, les modules peuvent être ajoutés ou retirés.

Effectif : une classe (35 élèves maximum).



LES CIRCULATIONS DURANT L'ANTIQUITÉ



À Ambrussum, entre la présence de la voie domitienne et du relais routier, la thématique des circulations est une évidence ! Ainsi, se focaliser sur les axes de communication, leur construction et la circulation pendant l'Antiquité, permet de comprendre leur impact sur la transformation et la romanisation des territoires gaulois, comme ici à Ambrussum.

On abordera tout ça par une visite du site archéologique puis par un atelier pratique pour approfondir le sujet de la construction des routes et de la façon dont on se déplace.

▮ DESTINÉ AUX NIVEAUX

- Collège : cycle 3, cycle 4
- Lycée

▮ ARTICULATION POSSIBLE AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire (6ème) : Conquête, paix romaine, romanisation.

Sciences et technologie (cycle 3) : Matériaux et objets techniques.

Mathématiques (cycle 3/Lycée) : Espace et géométrie: se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

EPI (cycle 4) : Langues et cultures de l'Antiquité.

EPI (cycle 4) : Sciences, technologies et société.

HIDA (cycle 4) : Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen-Age.

Histoire (2nde) : Le monde méditerranéen : empreintes grecques et romaines ; la Méditerranée antique.

HIDA (2nde option facultative) : La Rome impériale du I^{er} siècle av. J.-C. au III^{ème} siècle. Corpus d'oeuvre à définir.

▮ DOMAINES DE COMPÉTENCES

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

▮ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Utiliser et exploiter les différentes sources antiques.

Comprendre le principe de la romanisation.

Les voies : identifier les différentes phases de construction, les matériaux, les techniques, l'entretien et les métiers qui y sont liés.

Identifier l'impact de la voie sur le paysage.

Appréhender les notions de circulation, flux et réseaux.

Pratiquer et s'approprier des outils afin d'en comprendre le fonctionnement.

Formuler des hypothèses et les vérifier.



LES CIRCULATIONS DURANT L'ANTIQUITÉ



▮ DÉROULEMENT

La journée se divise en 2 temps : une visite guidée des vestiges sous l'angle thématique « circulation / romanisation » et un atelier (alternant acquisition de connaissances et pratique) pour approfondir le sujet.

La visite guidée : Ambrussum permet parfaitement d'illustrer cette thématique avec un oppidum gaulois qui se romanise après la conquête romaine, la Via Domitia et ses infrastructures que sont la station routière et le pont Ambroix. Vestiges à l'appui, on évoquera l'origine du réseau routier construit en Gaule, la circulation sur ces axes de communication pendant l'Antiquité, le développement du commerce, la diffusion de la culture romaine et leur impact sur la transformation et la romanisation des Gaulois d'Ambrussum.

L'atelier : ici l'activité permettra concrètement d'aborder la construction des routes et leur usage pendant l'Antiquité. Dans un premier temps, on détaillera toutes les étapes de construction d'une voie romaine : acteurs, travaux d'arpentage, matériaux, outils... Temps fort : la manipulation des outils (groma et chorobate) permettra aux élèves de mettre un terrain à niveau, tracer des lignes droites et des angles droits, travail préparatoire indispensable à l'élaboration d'une route. S'illustrera alors parfaitement le décalage entre les chantiers faramineux entrepris par les Romains et leurs outils d'aspect « rudimentaire ». Ensuite, sous forme de jeu, les enfants deviendront des voyageurs d'il y a 2000 ans et se mettront en situation pour trouver le « trajet idéal » en fonction de différentes contraintes : obstacles naturels (rivières, montagnes...), types de véhicules, aléas du voyage, etc.

▮ OUTILS

- La reproduction d'une groma et d'un chorobate : outils de l'arpenteur antique.
- Jeu de plateau sur la circulation en Gaule Romaine.

▮ INFOS PRATIQUES

Durée de l'activité : 2 x 2H environ (visite guidée + atelier)

Effectif : 1 classe, divisée en demi-groupes pour les deux parties de l'atelier afin de favoriser la pratique.

