

# Fiches pédagogiques des activités



Musée du  
**Malgré-Tout**

# Modelage Préhistorique

Atelier

maternelle dès 3 ans, primaire, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les techniques et usages du travail de l'argile à la Préhistoire.
- Comprendre les modes de production artisanale à cette période.
- Développer des compétences manuelles et une sensibilité au patrimoine archéologique.



1h 

## Description de l'activité :

Cet atelier invite les participants à se plonger dans l'univers des premiers objets en argile, par l'emploi des techniques de nos ancêtres préhistoriques. L'argile, matériau emblématique de la Préhistoire, servait principalement à la création de récipients, de figurines féminines (comme les célèbres Vénus) ou animales. Ces productions témoignent non seulement de pratiques culturelles, mais aussi de l'évolution des modes de production et de consommation de l'époque.

L'activité se divise en deux parties complémentaires. La première, théorique, introduit les usages et les techniques de l'argile à la Préhistoire. La seconde, pratique, invite les participants à se plonger dans le quotidien des Hommes préhistoriques en expérimentant le modelage de l'argile. Chacun a le choix de créer un pot, une Vénus ou un mammoth, suivant un modèle commun élaboré par le groupe. À l'issue de l'atelier, chaque participant repart avec sa création en argile.

### À faire en classe

Étudier les modes de production artisanale et de consommation à la Préhistoire.

### Sources archéologiques mobilisées

Vénus préhistoriques, modelages en forme d'animaux et premières vaisselles en terre cuite.

### Activités complémentaires

Toutes nos activités sur la Préhistoire ou l'animation « Reconstitution de poterie » pour étudier l'évolution des terres cuites de la Préhistoire à l'Antiquité.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire - Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), Les grandes inventions de la préhistoire, Treignes, Cedarc, 1998 (Guides Archéologiques du Malgré-Tout).
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), Le Néolithique en Europe, 4<sup>e</sup> éd., Treignes, Cedarc, 2011 (Document pédagogique, n°5).
- Lebrun Éric, L'Art préhistorique en BD - Intégrale. De l'Aurignacien au Magdalénien, s.l., Glénat BD, 2022.
- Panafieu Jean-Baptiste, La Préhistoire des hommes, 2<sup>e</sup> éd., s.l., Milan, 2010.

# Peinture préhistorique

Atelier

maternelle dès 3 ans, primaire, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'importance des peintures pariétales dans l'histoire de l'art et de la Préhistoire.
- Découvrir les matériaux et techniques utilisés par les Hommes préhistoriques.
- Développer une sensibilité artistique en expérimentant une pratique ancestrale.



## Description de l'activité :



Les peintures pariétales, véritables chefs-d'œuvre, sont des témoins précieux de la faune préhistorique et de l'expression artistique des premiers hommes.

Cet atelier offre une immersion dans l'univers des artistes préhistoriques pour comprendre :

- **Le pourquoi** : les motivations derrière ces créations.
- **Le comment** : les outils et matériaux employés, tels que pigments naturels (ocres, charbon, argile) et techniques de peinture (soufflage, tracé avec les doigts ou des outils rudimentaires).
- **Le quoi** : les thématiques représentées (animaux, scènes de chasse...).

Chaque participant réalise un mammouth à l'aide de matériaux similaires à ceux de l'époque.

### À faire en classe

- Comparer la peinture préhistorique avec d'autres styles de peinture.
- Découvrir les peintures pariétales dans d'autres régions du monde pour comprendre leur universalité et leurs spécificités locales.

### Sources archéologiques mobilisées

Peintures rupestres préhistoriques d'Europe.

### Activités complémentaires

Nos activités sur la Préhistoire, et plus particulièrement celles sur l'art, musique, gravure et modelage préhistorique. Egalement « Peinture égyptienne » pour montrer l'évolution de la peinture entre la Préhistoire et l'Antiquité.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La grotte de Lascaux. La merveille de la Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2022.
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), Les grandes inventions de la préhistoire, Treignes, Cedarc, 1998 (Guides Archéologiques du Malgré-Tout).
- Lebrun Éric, L'Art préhistorique - Intégrale. De l'Aurignacien au Magdalénien, s.l., Glénat BD, 2022.
- Panafieu Jean-Baptiste, La Préhistoire des hommes, 2<sup>e</sup> éd., s.l., Milan, 2010

# Musique Préhistorique

Animation

maternelle dès 3 ans, primaire, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les instruments de musique préhistoriques, attestés ou hypothétiques.
- Expérimenter les sons et techniques des premiers musiciens.

## Description de l'activité :

Plongez dans l'univers sonore de la Préhistoire pour découvrir comment et pourquoi les premiers Hommes ont créé de la musique.

Cet atelier interactif propose :

- Une discussion sur la nature de la musique : d'où vient-elle ? À quoi servait-elle ? Quels sons ont inspiré les premiers musiciens (nature, animaux, éléments) ?
- Une présentation d'instruments authentiques découverts par l'archéologie et de reconstitutions hypothétiques conçues grâce à l'ethnographie et à l'archéologie expérimentale.

Les instruments sont classés par famille et chaque participant aura l'opportunité de les manipuler et d'en jouer pour recréer des sonorités préhistoriques.

### À faire en classe

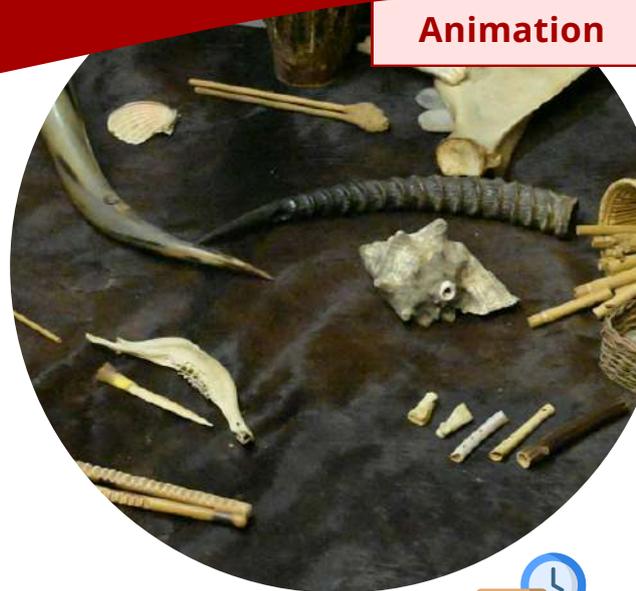
- Créer un des instruments inspirés des modèles vus lors de l'atelier.
- Étudier les fonctions sociales et culturelles de la musique dans d'autres périodes ou civilisations.

### Sources archéologiques mobilisées

Instruments de musique préhistoriques et d'hypothétiques, issus en partie de l'ethnographie.

### Activités complémentaires

Toutes nos activités sur la Préhistoire mais plus particulièrement celles sur l'art, musique, gravure et modelage préhistorique.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Arrou-Vignod J.P., Naoum. La musique de la Préhistoire, Gallimard Jeunesse, 2000 (Musiques de tous les Temps).
- “ Imaginons la musique de la préhistoire”, in Brisson Élisabeth et Thiébaux Jérôme, Histoire de la musique occidentale, Paris, Ellipses, 2020, p.11-19 (Biographies et mythes historiques).
- Lebrun Éric, L'Art préhistorique - Intégrale. De l'Aurignacien au Magdalénien, s.l., Glénat BD, 2022.

# Le feu avant les allumettes

Animation

maternelle dès 3 ans, primaire, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'importance du feu comme grande invention de l'humanité.
- Découvrir les techniques préhistoriques pour allumer un feu.

## Description de l'activité :

Le feu est une invention fondamentale qui a transformé la vie des Hommes préhistoriques.

Cet atelier interactif invite les participants à explorer :

- Pourquoi le feu est une avancée majeure (chauffage, cuisine, protection, outils).
- Les méthodes utilisées par les Hommes préhistoriques pour produire du feu :
  - Technique au silex et pyrite : utilisation d'étincelles pour enflammer des fibres sèches.
  - Technique de la planchette en bois : friction pour générer de la chaleur.
- L'évolution des techniques, depuis le silex jusqu'aux allumettes modernes, en lien avec les découvertes archéologiques et le développement technologique, car, du silex aux allumettes, il n'y a qu'un pas.



### À faire en classe

- Comparer avec d'autres techniques de productions du feu dans le monde et dans le temps.
- Réfléchir à l'impact du feu dans d'autres contextes historiques ou culturels (céramique, métallurgie...).

### Sources archéologiques mobilisées

Les traces de foyers retrouvés et Otzi, l'homme des glaces.

### Activités complémentaires

Toutes nos autres activités sur la Préhistoire, ainsi que la visite de la galerie de l'évolution qui permettra de remettre en contexte cette avancée technique et de découvrir les influences qu'elle a eues sur l'évolution de l'être humain.



Activité déplaçable dans votre école !  
L'animation doit se faire en extérieur. En cas de pluie, il est préférable que cela ait lieu sous un préau.



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Collin Fernand (dir.), La grande aventure du feu, Treignes, Cedarc, 1998 (Document pédagogique, n°6).
- Panafieu Jean-Baptiste, La Préhistoire des hommes, 2<sup>e</sup> éd., s.l., Milan, 2010.
- Talisker G., "Évolution humaine : le feu, vieil ami de l'homme", in Archéologia, n° 520, 2014, p. 10-11.

# Découvertes des matériaux préhistoriques

maternelle dès 3 ans, primaire, secondaire, spécialisé

Animation



## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir comment les Hommes préhistoriques utilisaient les ressources naturelles pour répondre à leurs besoins.
- Identifier les matériaux disponibles à la Préhistoire et comprendre leur transformation.
- Comprendre l'ingéniosité des Hommes préhistoriques dans l'utilisation de leur environnement.



## Description de l'activité :

Remontez le temps jusqu'à la Préhistoire, période où ils n'y avaient ni épicerie, ni magasin de bricolage ou de vêtements. Les Préhistoriques se tournaient vers ce qui les entourait, à savoir la nature, véritable supermarché à ciel ouvert. À travers cette activité, les participants découvrent :

- La nature comme ressource essentielle : bois, os, pierre, végétaux et peaux animales étaient transformés pour devenir des outils, des vêtements, des abris...
- Le concept de durabilité avant l'heure : "Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme" (Antoine Lavoisier). Chaque partie d'un animal ou d'un matériau naturel avait une utilité (vêtements, sacs, couvertures, tentes...).
- Les reconstitutions d'habitats préhistoriques dans notre parc, qui servent de cadre pour illustrer les savoir-faire des Hommes de cette époque.

### À faire en classe

- Comparer des outils préhistoriques avec leurs évolutions et équivalents modernes.
- Réfléchir aux ressources naturelles actuelles et leur utilisation durable.

### Sources archéologiques mobilisées

Les traces d'habitats préhistoriques retrouvés, différents objets de la vie quotidienne à la Préhistoire.

### Activités complémentaires

Toutes nos autres activités sur la Préhistoire et plus particulièrement, « tir préhistorique » et la « visite du parc de la Préhistoire ».



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La Préhistoire, t. 1 : Les âges de la pierre, 6<sup>e</sup> éd. revue, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°2).
- Otte Marcel et Noiret Pierre, Les gestes techniques de la préhistoire, s.l., De Boeck Supérieur, 2010 (Archéologie).
- Panafieu Jean-Baptiste, La Préhistoire des hommes, 2<sup>e</sup> éd., s.l., Milan, 2010.

# Tir préhistorique

Animation

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- S'initier à deux techniques de tir communes aux sociétés de chasseurs-cueilleurs d'hier et d'aujourd'hui.
- Stimuler l'intérêt pour la Préhistoire à travers une activité dynamique et sportive.
- Comprendre les contraintes environnementales des chasseurs-cueilleurs et leurs influences sur le choix des armes de chasse.



## Description de l'activité :

Cette animation vous emmènera à la rencontre des chasseurs-cueilleurs et plus particulièrement de deux de leurs armes : l'arc et le propulseur. Ce dernier, beaucoup moins connu, est pourtant encore aujourd'hui utilisé chez des peuples indigènes allant de l'Australie aux Inuits, en passant par l'Amérique.

Après quelques explications, chaque participant tire au minimum une fois avec chacune de ses armes sur une cible grandeur nature.

### À faire en classe

- Découvrir les animaux chassés par les Préhistoriques.
- Découvrir les plantes qu'ils cueillaient.
- Comparer les techniques de chasse de peuples indigènes avec celles des Préhistoriques.

### Sources archéologiques mobilisées

Des restes d'armes, des témoignages ethnographiques, des essais en archéologie expérimentale.

### Activités complémentaires

Toutes nos autres activités sur la Préhistoire et plus particulièrement, « découverte des matériaux », « visite du parc de la Préhistoire » et « peinture préhistorique ». Cette dernière activité permet de découvrir les animaux de la Préhistoire.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La Préhistoire, t. 1 : Les âges de la pierre, 6<sup>e</sup> éd. revue, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°2).
- Otte Marcel et Noiret Pierre, Les gestes techniques de la préhistoire, s.l., De Boeck Supérieur, 2010 (Archéologie).
- Panafieu Jean-Baptiste, La Préhistoire des hommes, 2<sup>e</sup> éd., s.l., Milan, 2010.

# Parure préhistorique

Atelier

primaire dès 10 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves à l'artisanat et à l'esthétique des sociétés préhistoriques.
- Éveiller une réflexion sur les motivations humaines universelles derrière la création de parures.
- Stimuler la créativité et l'habileté manuelle à travers une activité concrète et interactive.



## Description de l'activité :

Depuis la Préhistoire, les hommes et les femmes ont cherché à se faire beaux. En effet, les plus anciennes parures connues, constituées de coquillages, dents, ou os, nous proviennent de cette période. Cet atelier invite les participants à :

- Découvrir les bijoux préhistoriques et les matériaux utilisés pour leur confection.
- Fabriquer un bracelet en cuir orné de coquillages, inspiré des techniques des premières parures humaines.

Chaque participant repart avec sa création.

### À faire en classe

- Débattre sur le concept de beauté : Est-ce une notion universelle ou culturelle ?
- Explorer les origines de l'art et réfléchir à la différence entre art et artisanat.
- Comparer les parures préhistoriques avec celles d'autres périodes (Égypte antique, Gallo-Romains, Moyen Âge) ou d'autres aires géographiques.

### Sources archéologiques mobilisées

Restes de parures retrouvés, statuettes présentant des parures.

### Activités complémentaires

Toutes nos autres activités sur la Préhistoire sont de bons compléments à l'animation. Il en est de même pour nos autres activités sur les parures à d'autres époques : « Amulettes égyptiennes » et « Fibule gallo-romaine ».



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire - Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Lebrun Éric, L'Art préhistorique - Intégrale. De l'Aurignacien au Magdalénien, s.l., Glénat BD, 2022.

# Gravure préhistorique

Atelier

Primaire dès 8 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Familiariser les élèves avec les différentes formes d'art préhistorique et leur rôle culturel.
- Éveiller la curiosité pour les témoignages locaux du patrimoine préhistorique.
- Développer la motricité fine et la créativité grâce à une activité concrète et immersive.
- Initier les élèves à une approche comparative des arts et des techniques à travers les époques et les cultures.



1h 

## Description de l'activité :

L'art à la Préhistoire ne se limite pas aux peintures pariétales. En effet, il en existe différentes formes. Au travers de cet atelier, nous vous proposons d'en découvrir une : la gravure sur des morceaux de pierre. Comme pour la peinture, les représentations portent essentiellement sur des animaux.

Un des principaux sites en Europe ayant livré des gravures préhistoriques se situe à une vingtaine de km du musée. Quelques exemplaires sont d'ailleurs présents dans nos vitrines. Cette activité présente donc un art local datant de la Préhistoire.

Après une introduction théorique, les participants sont invités à reproduire des motifs préhistoriques sur des plaquettes de schistes en utilisant des outils adaptés pour une expérience immersive. Chaque participant repart avec sa création.

### À faire en classe

- Explorer les différentes formes d'arts préhistoriques.
- Étudier l'évolution de la gravure à travers les époques et les civilisations.
- Comparer les gravures préhistoriques retrouvées en Europe avec celles retrouvées ailleurs dans le monde, pour identifier des similitudes et des différences culturelles.

### Sources archéologiques mobilisées

Gravures sur pierre essentiellement retrouvées à Gönnersdorf et à Roc-la-Tour.

### Activités complémentaires

Toutes nos autres activités sur la Préhistoire sont de bons compléments et plus particulièrement peinture, musique ainsi que modelage préhistorique afin de découvrir d'autres formes d'art de la Préhistoire.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Bellier Claire et Catellain Pierre (dir.), Le Néolithique en Europe, 4<sup>e</sup> éd., Treignes, Cedarc, 2011 (Document pédagogique, n°5).

# Vannerie cousue

Atelier

Primaire dès 8 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir une technique artisanale essentielle dans les sociétés préhistoriques.
- Comprendre les usages pratiques des objets fabriqués en vannerie.
- Favoriser une approche manuelle et historique pour renforcer l'intérêt pour l'archéologie et l'histoire.
- Développer des compétences en motricité fine et en conception artisanale.

## Description de l'activité :

Cet atelier permet d'explorer la technique ancienne de la vannerie cousue, un procédé utilisé dès la Préhistoire pour assembler des fibres semi-rigides (comme des branches) grâce à la couture. Les participants découvriront :

- Les origines et l'évolution de cette méthode.
- Les usages de la vannerie dans les sociétés préhistoriques.
- Les traces archéologiques témoignant de cette pratique.

Dans la partie pratique, chaque participant réalise un objet en vannerie cousue. L'objet fabriqué dépend de l'adresse des participants.

### À faire en classe

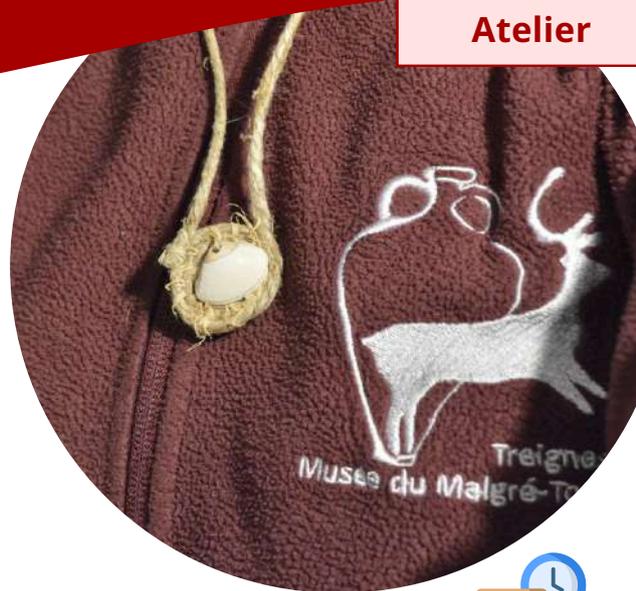
- Étudier les usages de la vannerie et du tissage dans les sociétés anciennes.
- Comparer la vannerie cousue à d'autres techniques artisanales comme le tissage ou la poterie. Imaginer des objets que les Préhistoriques pouvaient réaliser en vannerie, en fonction des ressources naturelles disponibles dans leur environnement.

### Sources archéologiques mobilisées

Restes de paniers retrouvés pour les périodes plus récentes, aiguilles, équipements d'Ötzi, traces de vannerie sur argile.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur la Préhistoire, notamment le « Tissage préhistorique », constituent d'excellents compléments pour établir des liens avec les éléments vestimentaires des populations préhistoriques.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).

# Tissage préhistorique

Atelier

Primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Déconstruire les stéréotypes sur les vêtements préhistoriques.
- Comprendre les innovations techniques et les matériaux utilisés par les hommes préhistoriques pour leur habillement.
- Approfondir les liens entre les découvertes archéologiques et la reconstruction des modes de vie passés.



## Description de l'activité :

Cet atelier permet d'explorer la technique ancienne de la vannerie cousue, un procédé utilisé dès la Préhistoire pour assembler des fibres semi-rigides (comme des branches) grâce à la couture. Les participants découvriront :

- Les origines et l'évolution de cette méthode.
- Les usages de la vannerie dans les sociétés préhistoriques.
- Les traces archéologiques témoignant de cette pratique.

Dans la partie pratique, chaque participant réalise un objet en vannerie cousue. L'objet fabriqué dépend de l'adresse des participants.

### À faire en classe

- Comparer les vêtements préhistoriques avec ceux d'autres époques (Antiquité, Moyen Âge) ou d'autres régions géographiques. Réaliser une recherche sur les matériaux naturels utilisés dans différentes cultures pour confectionner des textiles.

### Sources archéologiques mobilisées

Traces de textiles sur de l'argile, vêtements suggérés sur des statuettes, aiguilles, fusaïoles, rares traces de tissus pour les périodes plus récentes, restes de parures suggérant le port de vêtements.

### Activités complémentaires

Toutes nos activités sur la Préhistoire et particulièrement, nos activités « Vannerie cousue », « Bracelet en cuir » et « Découvertes des matériaux ». Notre activité « Fibule gallo-romaine » permet d'entrevoir la mode aux époques gallo-romaines, ce qui permet de montrer l'évolution vestimentaire.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Bellier Claire et Catellain Pierre (dir.), Le Néolithique en Europe, 4<sup>e</sup> éd., Treignes, Cedarc, 2011 (Document pédagogique, n°5).

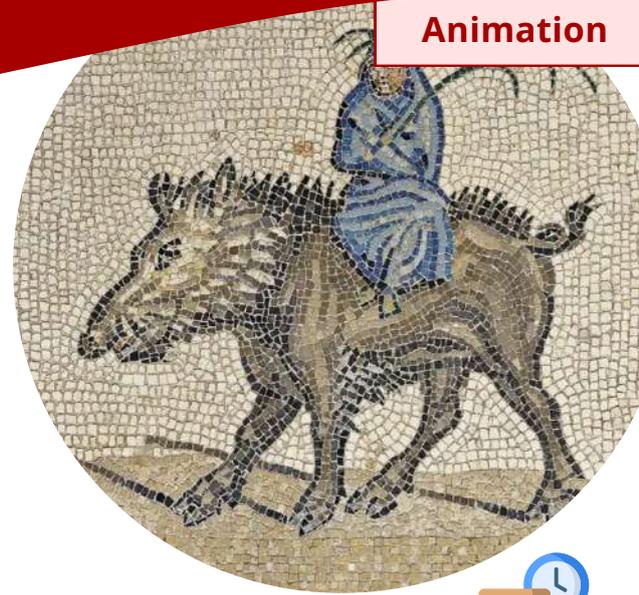
# Mosaïque gallo-romaine

Animation

maternelle dès 3 ans, primaire, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les participants à l'importance de la mosaïque dans l'art et l'architecture romaine.
- Favoriser une compréhension des techniques et des matériaux utilisés par les artisans antiques.
- Développer des compétences en histoire de l'art, en collaboration et en créativité.
- Approfondir la connaissance de la civilisation gallo-romaine à travers des activités ludiques et éducatives.



## Description de l'activité :

Cet atelier invite les participants à découvrir l'art fascinant de la mosaïque, un héritage emblématique de la Grèce antique, arrivé jusque dans nos régions. La première partie, théorique, explore les origines, les techniques et l'importance des mosaïques dans la décoration des demeures et des monuments romains. La seconde partie, pratique, propose une reconstitution d'une mosaïque antique : les participants posent des tesselles colorées sur une image pour recréer un motif historique, expérimentant ainsi les techniques de cet art ancestral.

### À faire en classe

#### Maternelle :

- Création d'une mosaïque collective.
- Raconte une histoire : après avoir observé des mosaïques représentant des scènes (animaux, dieux, scènes de vie), les élèves dessinent et colorient leur propre "histoire" en s'inspirant des modèles.

#### Primaire :

- Atelier de mosaïque en papier.
  - Puzzle de mosaïque.
- Atelier de mathématiques : géométrie et mosaïque

#### Secondaire :

- Découverte et recherches sur des mosaïques romaines.
- Traduction et commentaire de textes latins sur la première utilisation de la mosaïque (Pline l'Ancien, Histoire Naturelle, LXIV) ou la méthode des mosaïstes (Vitruve, De re architectura).
- Traduction et commentaire de l'histoire du mosaïste Sôsos de Pergame (Pline l'Ancien, Histoire Naturelle, XXXVI, 60).

### Sources archéologiques mobilisées

Reproductions de mosaïques.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de sites permettent de découvrir d'autres aspects de la civilisation gallo-romaine.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Coulon Gérard, Sous l'aile de Mercure. Artistes et artisans en Gaule romaine, Treignes, Cedarc, 2000.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016
- Dieulafait Francis, Rome et l'Empire romain, s.l., Milan, 2011 (les Encyclopes).

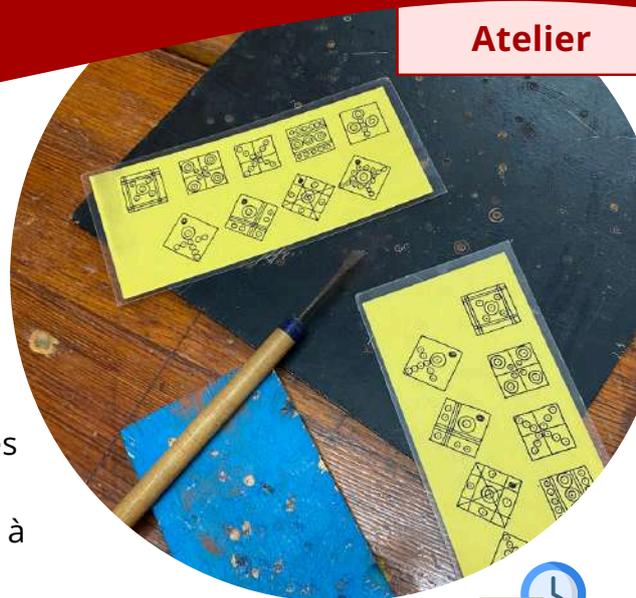
# Tabletterie gallo-romaine

Atelier

primaire dès 10 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir le métier de tabletier et son importance dans l'économie et la vie quotidienne des Gallo-romains.
- Comprendre les techniques et outils nécessaires à la transformation de matériaux animaux en objets utilitaires ou décoratifs.
- Développer des compétences pratiques et collaboratives à travers la création artisanale.
- Favoriser une approche concrète et immersive pour aborder l'histoire et l'archéologie.



## Description de l'activité :

Cet atelier explore un artisanat peu connu : la tabletterie, soit le travail de l'os et d'autres matières d'origine animale. Pratiquée depuis la Préhistoire, la tabletterie est moins connue pour les périodes suivantes, mais n'en reste pas moins un véritable travail d'artisanat. A cette occasion, les participants découvriront :

- Les techniques et outils spécifiques utilisés par les tabletiers gallo-romains.
- Les différents objets réalisés à partir d'os.

Ensuite, par équipe de deux, les participants expérimenteront les gestes de ce métier en réalisant un petit objet en os. Chaque participant repart avec sa création.

### À faire en classe

- Découvrir d'autres métiers artisanaux pratiqués durant l'Antiquité romaine (verrier, potier, forgeron, tisserand, etc.).
- Étudier les matériaux utilisés dans l'artisanat romain et leurs usages.
- Comparer les objets en os avec ceux réalisés dans d'autres matériaux (métal, bois, pierre).

### Sources archéologiques mobilisées

Différents objets réalisés en os, les outils nécessaires au travail des ossements.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de site permettent d'explorer d'autres aspects de la civilisation gallo-romaine.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Coulon Gérard, Sous l'aile de Mercure. Artistes et artisans en Gaule romaine, Treignes, Cedarc, 2000.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016

# Fibule gallo-romaine

Atelier

primaire dès 10 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les fibules et leur rôle dans la vie quotidienne et l'artisanat gallo-romains.
- Comprendre comment les objets archéologiques reflètent les modes, les techniques et les hiérarchies sociales de leur époque.
- Développer des compétences manuelles en fabriquant un accessoire antique.
- Encourager une approche interdisciplinaire mêlant histoire, art, et sociologie à travers un objet concret.



## Description de l'activité :

Les fibules, sortes de broches ou d'agrafes, sont de petits objets à première vue anodins et souvent méconnus. Pourtant, des Celtes aux Mérovingiens en passant par les Romains, elles faisaient partie de la vie quotidienne de tout un chacun. Ce sont également de véritables mines d'informations pour les archéologues. Plus que de simples ornements, elles permettent d'en apprendre plus sur la mode et sur l'artisanat aux époques gallo-romaines. Cet atelier vous invite à :

- Découvrir les fibules gallo-romaines : leurs fonctions, leur fabrication, et leur rôle dans la vie quotidienne.
- Explorer ce que ces petits objets révèlent sur la mode et l'artisanat gallo-romain.
- Manipuler des reproductions de fibules pour mieux comprendre leur diversité et leur utilisation.

La partie pratique propose aux participants de réaliser leur propre fibule de type oméga, une expérience tactile qui les connecte directement aux savoir-faire de l'époque. Chaque participant repart avec sa création.

### À faire en classe

- Étudier l'évolution des vêtements et des accessoires entre les périodes celtes, gallo-romaines et mérovingiennes.
  - Examiner les liens entre la mode et les classes sociales : comment les accessoires traduisent-ils le statut ?
  - Comparer les techniques de fixation des vêtements dans différentes cultures et époques historiques.
- Débattre sur l'évolution des techniques et matériaux dans la fabrication d'accessoires.

### Sources archéologiques mobilisées

Fibules gallo-romaines, vêtements romains.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains sont de bons compléments et plus particulièrement la visite de la salle d'exposition d'archéologie régionale sur l'Antiquité car elle permet de découvrir des fibules retrouvées dans la région.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Les Gaulois. L'histoire de nos ancêtres, s.l., Quelle Histoire, 2024.
- Cattelain Pierre, Bozet Nathalie et Di Stazio Giuseppe Vincenzo, La parure de Cro-Magnon à Clovis, Treignes, Cedarc, 2012.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016
- Hurt Véronique et Montens Valérie, Le monde des Celtes, s.l., Musée royaux d'Art et d'Histoire/Musée des Celtes, 2006.

# Monnayage gallo-romain

Atelier

secondaire dès 12 ans, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'origine et l'évolution de la monnaie en tant qu'innovation majeure de l'Antiquité.
- Analyser les symboles et représentations figurant sur les pièces antiques pour en tirer des informations culturelles et historiques.
- Apprendre les bases du système de comptage romain par la pratique.
- Réfléchir à l'impact économique et social des systèmes monétaires sur les civilisations.



## Description de l'activité :

Cet atelier propose une immersion dans l'univers de la monnaie antique et vous invite à :

1. Découvrir les origines de la monnaie : introduction à la naissance de la monnaie durant l'Antiquité, avec un focus sur les monnaies romaines.
2. Analyser des pièces romaines : explication des éléments présents sur chaque face des pièces (symboles, figures et messages véhiculés). Exploration des différents types de pièces et de leurs usages.
3. Découvrir leur fabrication et le système de comptage romain : présentation des techniques de frappe et des outils utilisés dans l'Antiquité. Un exercice pratique et ludique permet de comprendre le système de comptage romain.
4. Expérience pratique : les participants frappent leur propre pièce inspirée d'une monnaie antique célébrant la fondation de Rome et repartent avec leur création

### À faire en classe

- Problèmes mathématiques : calculer la monnaie nécessaire pour un achat et déterminer la monnaie à rendre, en utilisant des systèmes monétaires antiques.
- Comparaison des systèmes monétaires : analyse des similitudes et différences entre le système romain et l'euro, notamment en termes d'usages et de valeurs.
  - Explorer d'autres systèmes monétaires historiques et contemporains, comme le troc ou les monnaies locales, pour comprendre leurs spécificités.
  - Discuter de l'importance de l'économie et des échanges commerciaux dans le développement des civilisations européennes

### Sources archéologiques mobilisées

Monnaies grecques et romaines, matériels utilisés pour frapper la monnaie.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de site, permettent de découvrir d'autres aspects de la civilisation gallo-romaine.



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Amandry Michel (dir.), La monnaie antique, Ellipses, 2017.
- Angela Alberto, Empire : Un fabuleux voyage chez les Romains avec un sesterce en poche, Payot, 2018.
- Lauwers Christian, Le cabinet des médailles, Treignes, Cedarc, 2020.
- Morrisson Cécile, La Numismatique, Presses universitaires de France, 1992 (Que sais-je ?).

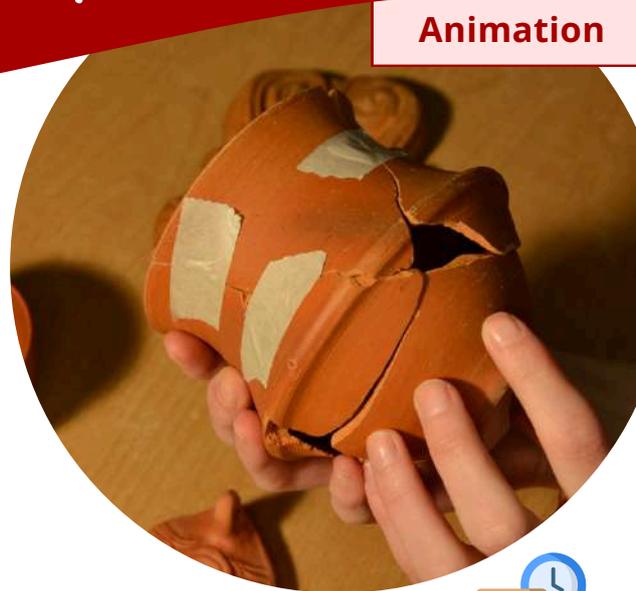
# Reconstitution de poteries

Animation

secondaire dès 12 ans, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'importance des poteries comme source archéologique et historique.
- Expérimenter le travail de reconstitution pour appréhender les techniques et défis des archéologues.
- Développer des compétences en observation, collaboration et résolution de problèmes grâce à une activité pratique.



1h

## Description de l'activité :

Cette animation invite les participants à se mettre dans la peau d'un archéologue, tout en leur offrant une exploration captivante des céramiques à l'époque gallo-romaine. Ils découvrent les techniques de fabrication et de décoration utilisées à cette époque, ainsi que l'importance de ces objets dans la vie quotidienne. Ce sont également des riches sources d'informations pour l'archéologue. Enfin, après la théorie, il sera temps de se mettre au travail ! Les participants devront par équipe de deux reconstituer une poterie en morceau. Cette mise en situation leur permettra de se rendre compte des difficultés auxquelles sont confrontés les archéologues lors de telles pratiques lors de la restauration d'objets anciens.

### À faire en classe

- Débattre de l'impact des pillages sur le patrimoine archéologique, en Belgique et à travers le monde.
- Étudier l'évolution des techniques et des matériaux à une époque où le plastique n'existe pas et où le métal coûte cher.

### Sources archéologiques mobilisées

Copies d'objets en céramique d'époque gallo-romaine : vaisselle de table, lampes à huile.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de sites permettent de découvrir d'autres aspects de la civilisation gallo-romaine. L'atelier « modelage préhistorique » constitue un excellent complément en offrant l'opportunité d'explorer l'évolution des terres cuites depuis la Préhistoire jusqu'à l'Antiquité. Par ailleurs, la visite de l'exposition permanente (section dédiée à l'Antiquité) permet d'admirer de véritables poteries reconstituées.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- L'archéologie, s.l., Piccolia, 2023 (100 infos à connaître).
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La région du Viroin du temps des cavernes au temps des châteaux, 4<sup>e</sup> éd. revue et augmentée, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°1).
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016.
- Jockey Philippe, L'archéologie, s.l., Belin, 2013.
- Pigeaud Romain et Genot Alain, Les Gallo-romains, Paris, Fleurus, 2018 (Voir avec un drone).

# Être nouveau-né à Rome

Animation

secondaire dès 12 ans, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les croyances et pratiques romaines autour de la naissance et de l'enfance.
- Approcher la dimension religieuse et sociale de la vie romaine.
- Encourager une réflexion critique en comparant les pratiques romaines avec celles d'autres époques et cultures.



## Description de l'activité :



Tout est superstition à Rome, même la naissance d'un enfant. En effet, un nouveau-né avec une particularité physique peut être le signe d'un désastre comme d'un destin glorieux.

Cet atelier immersif plonge les participants dans les croyances et pratiques romaines liées à la naissance, à travers deux volets interactifs. Dans la première partie, dédiée aux augures et à la pratique de l'exposition, les participants analysent des cas de nouveau-nés présentant des particularités physiques. À partir de descriptions issues de textes antiques, ils déterminent si ces traits sont considérés comme de bon ou de mauvais augure. Ensuite, en se mettant dans la peau du Pater familias, ils décident si l'enfant sera gardé ou exposé, selon les traditions romaines. La seconde partie de l'atelier explore les rites de passage de l'enfance à Rome. Les participants remettent dans l'ordre les étapes majeures qui jalonnent la vie d'un enfant romain, depuis sa naissance jusqu'à la fin de son enfance. Cette activité engageante offre un éclairage unique sur les superstitions et les rites qui entouraient la naissance dans la civilisation romaine.

### À faire en classe

- Étudier les superstitions romaines autour de la naissance et les comparer avec celles d'autres régions du monde ou d'autres époques.
- Comparer les rites de passages romains à ceux d'autres cultures ou périodes.
- Discuter des similitudes et différences entre le statut de l'enfant à Rome et dans la société actuelle.
- Étudier des textes ou objets supplémentaires illustrant la vie quotidienne à Rome, notamment les rôles du Pater familias.

### Sources archéologiques mobilisées

Différents extraits de textes antiques, photos de sources archéologiques : statuettes, bas-reliefs, peintures ...

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de site, permettent de découvrir d'autres aspects de la civilisation gallo-romaine.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire des Romains. Sur les traces d'une civilisation conquérante, s.l., Quelle Histoire, 2018.
- Dieulafait Francis, Rome et l'Empire romain, s.l., Milan, 2011 (les Encyclopes).

# Emmaitement antique

Animation

secondaire dès 12 ans, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les participants à l'importance de l'emmailotement dans la Rome antique et à son rôle social et médical.
- Offrir une approche concrète des pratiques antiques à travers une mise en situation.
- Développer la réflexion sur l'évolution des pratiques médicales et sociales relatives à la naissance et aux nouveau-nés.



1h 

## Description de l'activité :

Dans la Rome antique, l'habillage des bébés était bien plus complexe que l'acte anodin qu'il représente aujourd'hui. Les nouveau-nés étaient emmailotés pour des raisons bien spécifiques tant au niveau pratiques que symboliques.

Cet atelier permet aux participants de comprendre l'importance de cette pratique dans la société romaine (fonction de protection du bébé, croyances liées à la santé et la symbolique associée à cette pratique) et d'explorer les rôles des acteurs autour de l'accouchement, notamment ceux de la sage-femme, du médecin et de la nourrice dans l'Antiquité. Les participants découvrent les objets utilisés pour les soins des bébés, tels que les biberons, tire-laits et autres instruments de l'époque romaine. L'analyse des représentations antiques, comme les statuette de déesses-mères et les jeux pour enfants retrouvés sur des sites archéologiques, complète cette exploration. Dans l'atelier pratique, les participants apprendront à emmailoter un bébé en reproduisant la technique romaine, afin de mieux comprendre les gestes et les raisons derrière cette pratique.

### À faire en classe

- Comparer l'emmailotement romain avec d'autres époques et contrées.
- Étudier l'évolution de la médecine et plus particulièrement les soins apportés aux femmes enceintes et aux nouveau-nés de la Rome antique à aujourd'hui.
- Réfléchir au statut de l'enfant et comparer les droits et le statut des enfants dans la Rome antique et aujourd'hui.

### Sources archéologiques mobilisées

Biberons/tire-laits, représentations antiques de nouveau-né, statuette de déesse mère, jeu pour enfants.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains sont de bons compléments à cette activité et plus particulièrement « être nouveau-né à Rome ».



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire des Romains. Sur les traces d'une civilisation conquérante, s.l., Quelle Histoire, 2018.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016.
- Dieulafait Francis, Rome et l'Empire romain, s.l., Milan, 2011 (les Encyclopes).
- Gourevitch Danielle, Moirin Anna et Rouquet Nadine (dir), Maternité et petite enfance en Gaule romaine, Treignes, Cedarc, 2005.

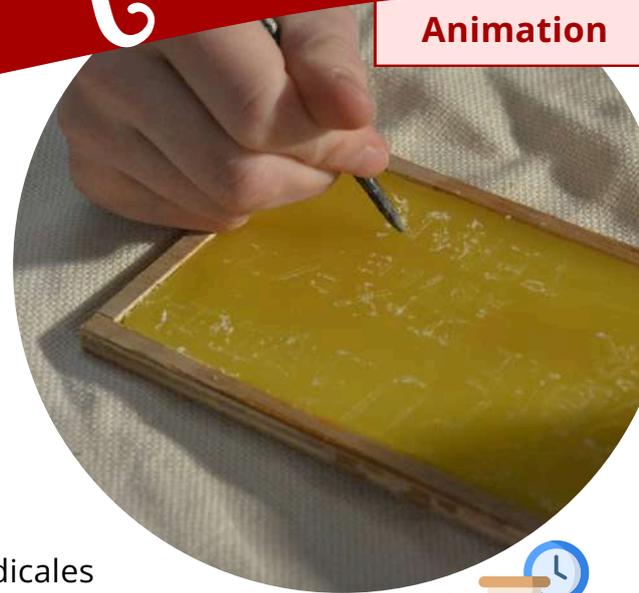
# Être écolier à Rome

Animation

Primaire dès 8 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les participants à l'importance de l'embaillotement dans la Rome antique et à son rôle social et médical.
- Offrir une approche concrète des pratiques antiques à travers une mise en situation.
- Développer la réflexion sur l'évolution des pratiques médicales et sociales relatives à la naissance et aux nouveau-nés.



## Description de l'activité :

Cette animation permet une plongée dans le quotidien des écoliers romains durant l'Antiquité. Elle invite les participants à découvrir :

- Les écoles romaines : qui y allait, ce qu'on y apprenait, et comment se déroulait une journée type.
- Comment les jeunes Romains apprenaient à écrire en latin.
- Les outils d'écriture de l'époque : le style et les tablettes de cire.

La partie pratique permet aux participants de se mettre dans la peau des écoliers romains en utilisant des répliques de tablettes de cire, en apprenant à tracer les lettres latines et à écrire de petits mots ou phrases en latin. Il sera aussi question de réaliser quelques calculs avec des chiffres romains.

### À faire en classe

- Discuter des similitudes et différences entre la vie des écoliers romains et celle des écoliers actuels.
- Étudier des textes ou objets supplémentaires illustrant le quotidien des écoliers romains. Par exemple : *Hermeneumata Pseudositheana*, *Colloquia Monacensia 2*.
- Comparer les différents outils d'écriture romains avec d'autres civilisations ou avec notre société actuelle.

### Sources archéologiques mobilisées

Styles et tablettes ; fresques romaines.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains sont de bons compléments et plus particulièrement les ateliers « Lire et écrire à Uruk » et « initiations aux hiéroglyphes » car ces dernières permettent de découvrir d'autres manières d'écrire.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- L'enseignement à Rome en 3D, Les Nocturnes du Plan de Rome, Université de Caen, 4 novembre 2015. Vidéo disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=C0S67jHbBJ8> (consulté le 27/07/2024).
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016

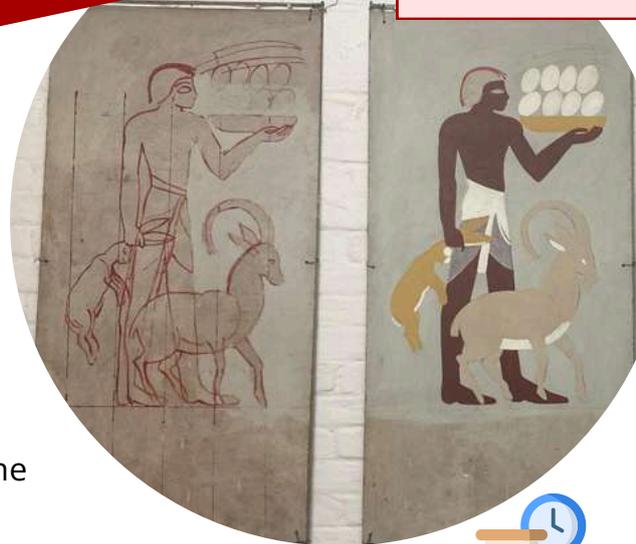
# Peinture égyptienne

Atelier

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à décrypter les conventions esthétiques et symboliques de l'art égyptien.
- Comprendre le lien entre art, société et croyances dans l'Égypte antique.
- Développer sa créativité et sa sensibilité artistique par une pratique inspirée de modèles historiques.



## Description de l'activité :

Plongez au cœur de l'Égypte antique à travers la découverte d'un art fait de convention et de restriction. Découvrez la peinture égyptienne, véritable fenêtre sur la vie quotidienne et les croyances religieuses des anciens Égyptiens.

L'animation vous permettra :

- D'explorer les techniques et matériaux utilisés.
- De comprendre les conventions stylistiques propres à cet art.
- De réaliser votre propre œuvre inspirée de la peinture égyptienne,

Chaque participant repart avec sa création.

### À faire en classe

- Comparer la peinture égyptienne avec d'autres styles picturaux (Antiquité grecque ou romaine, Moyen Âge, ou autres traditions culturelles).
- Rechercher les matériaux utilisés par différentes civilisations pour créer des œuvres picturales.

### Sources archéologiques mobilisées

Fresques issues de tombes égyptiennes.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur l'Égypte antique sont de bons compléments à l'animation. Il en est de même pour notre activité « Peinture préhistorique » pour étudier les différences entre ces 2 types de peinture.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire des Égyptiens. Sur les traces des pharaons, s.l., Quelle Histoire, 2018.
- Bavay Laurent, Gallet Laetitia et Tallet Pierre, L'Égypte. Tout ce qu'on sait et comment on le sait, Paris, De la Martinière Jeunesse, 2003.
- Gros de Beler Aude, Vivre en Égypte au temps de Pharaon. Le message de la peinture égyptienne, Errance, 2001.
- Lamoureux Sophie, L'Égypte ancienne, Milan, 2020.

# Amulettes égyptiennes

Atelier

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves aux croyances et pratiques religieuses des Égyptiens de l'Antiquité.
- Favoriser une réflexion comparative sur l'utilisation et la signification des objets symboliques à travers les époques et les cultures.
- Stimuler la créativité et l'intérêt pour l'histoire grâce à une activité manuelle enrichissante.



## Description de l'activité :



Les amulettes égyptiennes, bien plus que de simples pendentifs à valeurs esthétiques, sont aussi des témoignages intimes des croyances, des craintes et des espoirs des anciens Égyptiens. Cet atelier vous propose de plonger au cœur de leur spiritualité en découvrant la symbolique cachée derrière ces objets fascinants. Par exemple, une amulette en forme de chat renvoie à la déesse Bastet et aux protections qu'elle offre à ses dévots.

Lors de cette activité, vous :

- Découvrirez une sélection d'amulettes égyptiennes et leurs significations spécifiques.
- Fabriqueriez deux amulettes à l'aide de moules préalablement choisis parmi une sélection de motifs emblématiques de l'Égypte antique.
- Créez des perles pour enrichir vos pendentifs.
- Assembleriez le tout en un bracelet unique.

Chaque participant repart avec sa création.

### À faire en classe

- Étudier des amulettes issues d'autres cultures pour comparer leurs symboliques (grigri africains, talismans islamiques, etc.).
- Discuter des objets porte-bonheur modernes (main de Fatma, fer à cheval, trèfle à quatre feuilles) et de leur fonction dans notre société actuelle.

### Sources archéologiques mobilisées

Amulettes égyptiennes.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur l'Égypte antique sont de bons compléments à l'animation. Il en est de même pour nos autres activités sur les parures à d'autres époques : « Bracelet en cuir » et « Fibule gallo-romaine ».



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire des Égyptiens. Sur les traces des pharaons, s.l., Quelle Histoire, 2018.
- Bavay Laurent, Gallet Laetitia et Tallet Pierre, L'Égypte. Tout ce qu'on sait et comment on le sait, Paris, De la Martinière Jeunesse, 2003.
- Gros de Beler Aude, Vivre en Égypte au temps de Pharaon. Le message de la peinture égyptienne, Errance, 2001.
- Lamoureux Sophie, L'Égypte ancienne, Milan, 2020.

# Initiation aux hiéroglyphes égyptiens

Atelier

Primaire dès 8 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Introduire les élèves à l'histoire des hiéroglyphes et leur importance dans la culture égyptienne.
- Développer une compréhension des systèmes d'écriture anciens et de leur impact sur la communication et la transmission du savoir.
- Stimuler la créativité et l'intérêt pour l'écriture par une activité ludique et participative.
- Favoriser une approche comparative pour mieux comprendre l'évolution des écritures dans le monde.



## Description de l'activité :

Des dessins pour écrire ? Quelle drôle d'idée ! Pourtant, c'est le cas d'une des premières écritures du monde, à savoir les hiéroglyphes égyptiens. Mais comment est-on passé de l'image au texte ? Comment fonctionne ce système d'écriture qui paraît si loin du nôtre ? Et quelles sont les similitudes et les divergences avec notre alphabet ?

Autant de questions auxquelles nous vous proposons de répondre au cours de notre atelier. Après les explications, les participants pourront écrire leur prénom en hiéroglyphes égyptiens.

### À faire en classe

- Comparer les hiéroglyphes égyptiens à d'autres systèmes d'écriture anciens (cunéiforme, alphabet phénicien).
  - Étudier l'évolution des hiéroglyphes vers des écritures plus cursives (hiéراتique, démotique).
  - Analyser le rôle de l'écriture dans l'organisation des sociétés anciennes.
- Essayer de déchiffrer des mots simples écrits en hiéroglyphes

### Sources archéologiques mobilisées

Pierre de Rosette, artefacts égyptiens présentant des hiéroglyphes égyptiens.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur l'Égypte antique et le Proche-Orient sont de bons compléments et plus particulièrement « Lire et écrire à Uruk » car elle permet de découvrir une autre des premières écritures du monde. En outre, l'animation « Aux origines de Pharaon » permet de découvrir les changements sociétaux qui ont mené à l'invention de l'écriture en Égypte.



Activité déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire des Égyptiens. Sur les traces des pharaons, s.l., Quelle Histoire, 2018.
- Histoire de l'écriture. Du pictogramme à l'alphabet, s.l., Quelle Histoire, 2022.
- Alphandari Yves, À la découverte des hiéroglyphes, 2<sup>e</sup> éd., Paris, Flammarion, 2004 (Castor doc).
- Marshall Amandine, L'Égypte antique, Paris, Gallimard jeunesse, 2011 (Tothème).

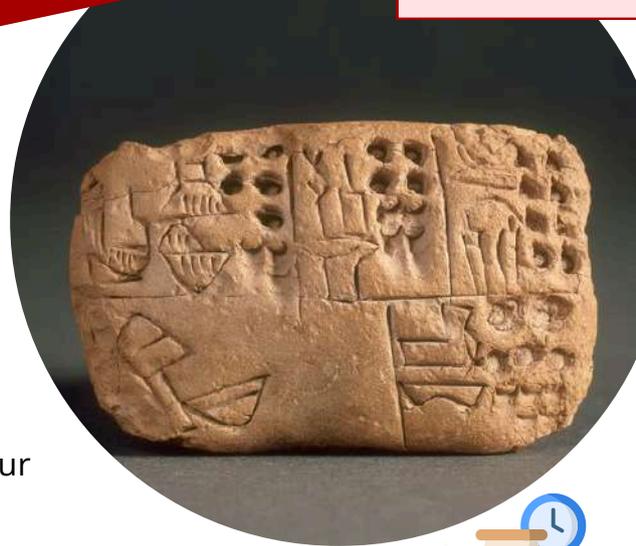
# Lire et Écrire à Uruk

Atelier

Primaire dès 8 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Expliquer l'origine et les usages de l'écriture en Mésopotamie.
- Favoriser une compréhension comparative des premiers systèmes d'écriture dans différentes cultures.
- Développer des compétences manuelles et un intérêt pour l'histoire ancienne par une activité interactive.
- Sensibiliser les élèves à l'importance de l'écriture dans l'évolution des sociétés humaines.



## Description de l'activité :

L'invention de l'écriture marque l'entrée de l'humanité dans l'Histoire. Cet atelier permet de découvrir :

- Les circonstances de la naissance de l'écriture au Proche-Orient.
- Les premiers usages de l'écriture, notamment à des fins administratives.
- L'évolution des premiers systèmes d'écriture dans le monde.

Une fois, toutes ces notions évoquées, place à la partie pratique pendant laquelle les participants façonnent une tablette d'argile et transcrivent un inventaire inspiré des archives retrouvées. Deux versions différentes d'inventaires sont utilisées pour encourager la communication et la lecture entre participants. Chaque participant repart avec sa tablette gravée.

### À faire en classe

- Comparer les débuts de l'écriture à Uruk et en Égypte (similitudes, différences, contextes).
- Imaginer et rédiger son propre inventaire d'objets ou de marchandises.
- Étudier l'impact de l'écriture sur l'organisation sociale et économique des premières civilisations.

### Sources archéologiques mobilisées

Tablettes d'argiles retrouvées à Uruk, traces de différentes écritures de par le monde.

### Activités complémentaires

Notre activité « Initiation aux hiéroglyphes égyptiens » permet de découvrir une autre des premières écritures du monde. Une autre activité complémentaire est « Aux origines de Pharaon » afin de découvrir les changements sociétaux qui ont mené à l'invention de l'écriture en Égypte.



Activité déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de l'écriture. Du pictogramme à l'alphabet, s.l., Quelle Histoire, 2022.
- « La Mésopotamie, berceau des civilisations », in Arkéo junior, n°302, janvier 2022.
- Brookfield Karen, L'écriture et le livre, Paris, Gallimard, 1993 (Les yeux de la découverte).
- Frchet Isabelle et Moune Mikael, Premières écritures. Traces des civilisations disparues, s.l., La Martinière Jeunesse, 2018 (Documentaires).

# Rencontre avec un archéologue

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves au rôle essentiel des archéologues dans la compréhension de l'histoire des civilisations.
- Déconstruire les mythes populaires sur l'archéologie et la rendre plus accessible.
- Encourager les élèves à poser des questions, à développer leur esprit critique, et à comprendre l'importance des fouilles et de la recherche scientifique dans la préservation du patrimoine.



## Description de l'activité :

L'atelier "Rencontre avec un archéologue" propose aux participants une immersion dans le monde fascinant de l'archéologie. L'activité se présente sous forme d'un échange interactif entre un archéologue professionnel et les participants, avec un support visuel sous forme de PowerPoint. L'objectif est de démystifier le métier d'archéologue, en répondant à des questions telles que : Qu'est-ce que l'archéologie ? Qui sont les archéologues ? Comment se déroulent les fouilles ? Quels outils sont utilisés sur le terrain ? Cette rencontre vise à rendre les participants acteurs de l'échange, en favorisant un dialogue ouvert et en déconstruisant les clichés populaires liés à l'archéologie en Belgique.

### À faire en classe

- Avant la rencontre : demander aux élèves de partager leurs idées et perceptions sur le métier d'archéologue. Quels sont les clichés qu'ils ont en tête à propos de ce métier ?
- Après la rencontre : organiser un débat pour comparer la vision des participants sur le métier d'archéologue avant et après l'atelier. Quelles idées fausses ont-ils pu déconstruire ?
- Inviter les élèves à réfléchir sur l'importance de l'archéologie pour comprendre l'histoire et la culture des civilisations passées.

### Sources archéologiques mobilisées

Photo d'objets archéologiques et de chantiers archéologiques.

### Activités complémentaires

Nos autres activités « Rencontre » permettent de découvrir d'autres métiers en lien avec l'archéologie. L'activité « Reconstitution de poterie » est également un bon complément car elle offre l'opportunité de s'initier au métier d'archéologue.



Activité déplaçable dans votre écolesous réserve de disponibilité de l'intervenant !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 2 : Antiquité, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- L'archéologie, s.l., Piccolia, 2023 (100 infos à connaître).
- De Filippo Raphaël et Garrigue Roland, L'archéologie à petits pas, s.l., Actes Sud Jeunesse, 2011.
- Jockey Philippe, L'archéologie, s.l., Belin, 2013.

# Rencontre avec un préhistorien

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves à l'importance du travail des préhistoriens pour reconstruire l'histoire de l'humanité sans écritures.
- Encourager les élèves à réfléchir de manière critique aux représentations qu'ils ont de la préhistoire et à comprendre les réalités scientifiques qui la composent.
- Déconstruire les clichés sur les hommes préhistoriques et leur mode de vie.



## Description de l'activité :

L'atelier « Rencontre avec un préhistorien » propose aux participants une immersion dans le domaine de la préhistoire, un temps où l'histoire écrite n'existait pas. Cette rencontre, sous forme d'échange avec un préhistorien professionnel, permet de déconstruire de nombreux clichés associés à la préhistoire, tels que l'image des hommes préhistoriques violents, vivant dans des cavernes et à moitié-nus. L'atelier vise à expliquer comment les archéologues, sans documents écrits, parviennent à obtenir des informations cruciales à partir des vestiges matériels, qu'il s'agisse d'outils ou d'autres objets.

### À faire en classe

- Avant la rencontre : demander aux élèves quelles idées ils ont de la préhistoire et du métier de préhistorien. Quelles sont les représentations communes qu'ils ont de cette époque ?
- Après la rencontre : organiser un débat pour comparer la vision des participants sur la préhistoire et le métier de préhistorien avant et après l'atelier. Quels clichés ont été déconstruits ?
- Faire réfléchir les élèves sur l'importance des découvertes archéologiques pour comprendre l'histoire de l'humanité sans documents écrits.

### Sources archéologiques mobilisées

Objets archéologiques, photos de chantier de fouilles.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur la Préhistoire complètent parfaitement l'animation. Il en va de même pour les activités « Rencontre », qui offrent l'opportunité de découvrir d'autres métiers liés à l'archéologie.



Activité déplaçable dans votre écolesous réserve de disponibilité de l'intervenant !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

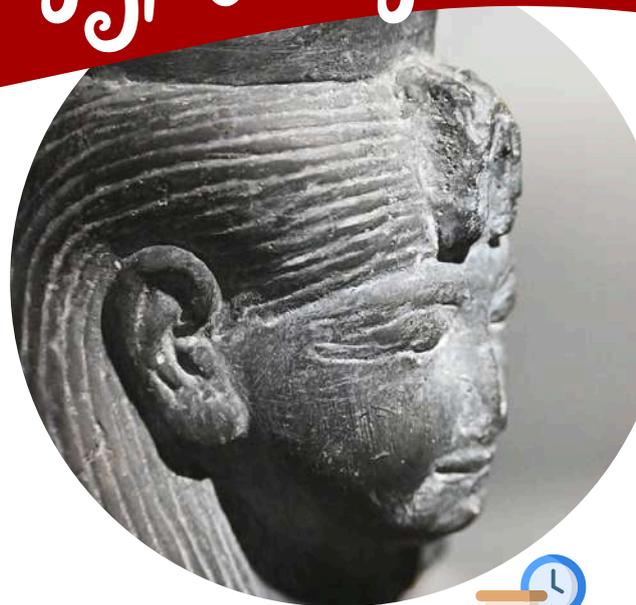
- L'archéologie, s.l., Piccolia, 2023 (100 infos à connaître).
- De Filippo Raphaël et Garrigue Roland, L'archéologie à petits pas, s.l., Actes Sud Jeunesse, 2011.
- Jockey Philippe, L'archéologie, s.l., Belin, 2013.
- Paix-Rusterholtz Laurence et Lavaquerie-Klein Chris, La Préhistoire expliquée aux enfants, s.l., Larousse, 2024 (Histoire et Société).

# Rencontre avec un égyptologue

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves à la réalité du métier d'égyptologue et à l'importance de l'archéologie pour comprendre l'Histoire.
- Déconstruire les mythes et les idées préconçues sur l'Égypte antique et le travail des archéologues.
- Favoriser l'esprit critique et la curiosité des élèves sur les pratiques archéologiques modernes.



## Description de l'activité :

L'atelier "Rencontre avec un égyptologue" permet aux participants de découvrir le métier d'égyptologue à travers un échange direct avec un professionnel. L'objectif est de démystifier l'image populaire de l'Égypte antique et du travail des archéologues, souvent influencée par des films d'aventure comme ceux d'Indiana Jones. En discutant des méthodes de recherche et des défis rencontrés sur le terrain, les participants auront un aperçu plus réaliste de ce qu'implique la recherche archéologique en Égypte. Cette rencontre est accompagnée d'un PowerPoint illustré et d'objets en lien avec l'archéologie pour enrichir la discussion.

### À faire en classe

-Discussion sur l'Égypte antique : demander aux élèves de partager leur vision de l'Égypte antique et du métier d'égyptologue afin de déconstruire les clichés et de développer une compréhension plus réaliste de ces sujets.

-Recherche de découvertes archéologiques : faire une recherche en classe sur des découvertes récentes en Égypte, telles que des tombes ou des temples redécouverts.

Exploration de l'Égypte antique : étudier des aspects de la civilisation égyptienne, comme la religion, l'écriture hiéroglyphique, ou la construction des pyramides, en relation avec les découvertes archéologiques.

### Sources archéologiques mobilisées

Photos d'objets archéologiques et de chantier de fouilles.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur l'Égypte antique sont de bons compléments à l'animation. Il en est de même pour les autres activités « Rencontre » qui permettent de découvrir d'autres métiers en lien avec l'archéologie.



Activité déplaçable dans votre écolesous réserve de disponibilité de l'intervenant !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- L'archéologie, s.l., Piccola, 2023 (100 infos à connaître).
- Bavay Laurent, Gallet Laetitia et Tallet Pierre, L'Égypte. Tout ce qu'on sait et comment on le sait, Paris, De la Martinière Jeunesse, 2003.
- De Filippo Raphaël et Garrigue Roland, L'archéologie à petits pas, s.l., Actes Sud Jeunesse, 2011.
- Jockey Philippe, L'archéologie, s.l., Belin, 2013.

# Rencontre avec un numismate

Primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves à l'importance de la numismatique pour la compréhension de l'histoire antique et de la société romaine.
- Offrir une compréhension des pratiques économiques et des systèmes monétaires antiques, en les reliant aux concepts économiques modernes.
- Encourager la réflexion sur la place de la monnaie dans l'histoire et son rôle dans l'organisation sociale et économique.



## Description de l'activité :

L'atelier "Rencontre avec un numismate" offre aux participants l'opportunité de découvrir le métier de numismate, spécialiste des pièces de monnaie, à travers un échange direct avec un professionnel. Cette rencontre est l'occasion d'explorer l'histoire de la monnaie antique et ses multiples facettes : sa fabrication, son utilisation, ses formes, les contextes archéologiques de découvertes et les aspects de la vie quotidienne antique sur lesquelles elles nous éclairent. L'échange est accompagné d'un support visuel (PowerPoint) et d'objets physiques en lien avec le domaine présenté.

### À faire en classe

- Problèmes mathématiques : calculer la monnaie nécessaire pour un achat et déterminer la monnaie à rendre, en utilisant des systèmes monétaires antiques.
- Comparaison des systèmes monétaires : analyse des similitudes et différences entre le système romain et l'euro, notamment en termes d'usages et de valeurs.
- Explorer d'autres systèmes monétaires historiques et contemporains, comme le troc ou les monnaies locales, pour comprendre leurs spécificités.
- Discuter de l'importance de l'économie et des échanges commerciaux dans le développement des civilisations européennes.

### Sources archéologiques mobilisées

Pièces de monnaies antiques, bas-reliefs et fresques se rapportant à la monnaie antique.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains sont de bons compléments à l'animation et plus particulièrement « monnayage gallo-romain ». Il en est de même pour les autres activités « Rencontre » qui permettent de découvrir d'autres métiers en lien avec l'archéologie.



Activité déplaçable dans votre école sous réserve de disponibilité de l'intervenant !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Amandry Michel (dir.), La monnaie antique, Ellipses, 2017.
- Angela Alberto, Empire : Un fabuleux voyage chez les Romains avec un sesterce en poche, Payot, 2018.
- Lauwers Christian, Le cabinet des médailles, Treignes, Cedarc, 2020.
- Morrisson Cécile, La Numismatique, Presses universitaires de France, 1992 (Que sais-je ?).

# Visite guidée : Galerie de l'évolution des humanités

Primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les grandes étapes de l'évolution humaine à travers les découvertes archéologiques.
- Explorer les innovations majeures de la Préhistoire.

## Description de l'activité :

La galerie de l'évolution des humanités se présente sous la forme d'une ligne du temps illustrée par des moulages des plus anciens ossements humains retrouvés retraçant les étapes clés de l'évolution humaine.

Une série d'objets (moulages et authentiques) illustrant les grandes inventions de la Préhistoire viennent compléter la visite.

Pour rendre la visite plus engageante et interactive, les participants peuvent manipuler des moulages de crânes et d'objets, offrant une immersion tactile dans le passé.



### À faire en classe

- Associer les inventions vues lors de la visite avec leurs évolutions techniques des périodes plus récentes.
- Explorer d'autres découvertes marquantes de l'histoire humaine, telles que l'agriculture ou l'écriture.

### Sources archéologiques mobilisées

Série de moulage d'ossements humains et d'objets, ainsi que quelques objets originaux.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur la Préhistoire et plus particulièrement l'animation « Le feu avant les allumettes » afin de pouvoir découvrir la grande invention de la Préhistoire.

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- Lucy, s.l., Quelle Histoire, 2024 (Préhistoire).
- Beaune Sophie A. (de) et Balzeau Antoine, Notre préhistoire. La grande aventure de la famille humaine, éd. augmentée, s. l., Belin, 2016.
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La Préhistoire, t. 1 : Les âges de la pierre, 6<sup>e</sup> éd. revue, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°2).
- Panafieu Jean-Baptiste, La Préhistoire des hommes, 2<sup>e</sup> éd., s.l., Milan, 2010.
- Picq Pascal, Les origines de l'homme expliquées à nos petits-enfants, s.l., Seuil, 2010.



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

# Visite guidée : Salle d'archéologie régionale sur la Préhistoire

Primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la vie des premiers hommes ayant habité nos régions à travers les vestiges qu'ils ont laissés.
- Comprendre l'évolution des pratiques humaines, de la chasse et de la cueillette à la domestication et aux débuts de la métallurgie.
- S'initier à l'interprétation des traces matérielles pour mieux comprendre les modes de vie préhistoriques et protohistoriques.



## Description de l'activité :

Cette visite invite les participants à découvrir les premiers habitants de nos régions, et les traces qu'ils y ont laissées : outils, tombes, art. Il sera aussi question d'évoquer la faune qu'ils ont côtoyée et ensuite, domestiquée pour certaines espèces. La Protohistoire sera ensuite évoquée avec les âges des métaux. La visite se clôt avec la découverte d'une pièce exceptionnelle, seule statue de divinité gauloise retrouvée en Belgique.

### À faire en classe

- Classer les objets vus lors de la visite du plus ancien au plus récent.
- Réaliser une frise chronologique regroupant les différentes périodes évoquées.
- Énoncer les grands changements entre le Paléolithique et le Néolithique.

### Sources archéologiques mobilisées

Outils en pierre, pointes de flèches, restes de faune, ossements humains, bois de rennes taillés, gravures sur schiste, objets en métal.

### Activités complémentaires

Une visite guidée de la partie Antiquité de nos collections permet de mettre en perspective la Préhistoire et l'Antiquité dans nos régions. Une visite combinée en 1 heure des deux sections (Préhistoire et Antiquité) est possible. Nos autres activités permettent d'approfondir ou de découvrir d'autres aspects de la Préhistoire, notamment la galerie de l'évolution des humanités. Cette dernière permet de mettre en perspective l'évolution de la région et celle de l'Europe



Activité non déplaçable dans votre école !

## Ressources :

- Histoire de France, vol. 1 : Préhistoire, s.l., Quelle Histoire, 2019 (Histodoc).
- La Préhistoire – Classique+, s.l., Quelle Histoire, 2013.
- BELLIER Claire et CATTELAINE Pierre (dir.), Le Néolithique en Europe, 4e éd., Treignes, Cedarc, 2011 (Document pédagogique, n°5).
- CATTELAINE Pierre, GILLARD Marie et SMOLDEREN Alison, Disparus ? Les mammifères au temps de Cro-Magnon en Europe, Treignes, Cedarc, 2018.
- CAUWE Nicolas et al., 5200-2000 av. J.-C. Premiers agriculteurs en Belgique, Treignes, Cedarc, 2011 (Guides archéologiques du Malgré-Tout).

# Visite guidée : Salle d'archéologie régionale sur l'Antiquité

Primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les modes de vie des Celtes et des Gallo-Romains dans nos régions.
- Comprendre l'impact des contacts entre Celtes et Romains sur les sociétés locales.
- S'initier à l'interprétation des vestiges archéologiques pour en apprendre davantage sur l'Antiquité.



1h

## Description de l'activité :

Plongez dans le quotidien des Celtes et des Gallo-Romains à travers une exploration guidée de notre salle d'archéologie régionale. Cette visite met en lumière qui étaient ces peuples ainsi que leurs pratiques culturelles, économiques et sociales à l'aide d'objets archéologiques variés, issus du quotidien ou découverts en contexte funéraire.

### À faire en classe

- Réaliser une frise chronologique mettant en évidence les périodes celtique et gallo-romaine.
- Identifier les principales différences entre les Celtes et les Gallo-Romains.
- Déterminer si un objet est plutôt celte, romain ou gallo-romain.
- Étudier la romanisation : comment les Romains ont-ils influencé les Celtes ?
- Analyser des objets similaires issus d'autres régions du monde antique.

### Sources archéologiques mobilisées

Vaisselles en terres cuites et en verres, tombes romaines, ossements humains, accessoires, bijoux, objets du quotidiens, outils en métaux, meules, pièces de monnaies, éléments métalliques de meubles (poignées, appliques...), quelques représentations mythologiques, présentation de plan de villa, maquette de villa, système d'hypocauste, statue de dieu celte (unique en Belgique), restes de colonnes, reconstitution d'un toit romain.

### Activités complémentaires

Une visite guidée de la partie Préhistoire de nos collections permet de mettre en perspective la Préhistoire et l'Antiquité dans nos régions. Une visite combinée en 1 heure des deux sections (Préhistoire et Antiquité) est possible. Nos autres activités sur les Gallo-romains permettent de découvrir d'autres aspects de la civilisation gallo-romaine.



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

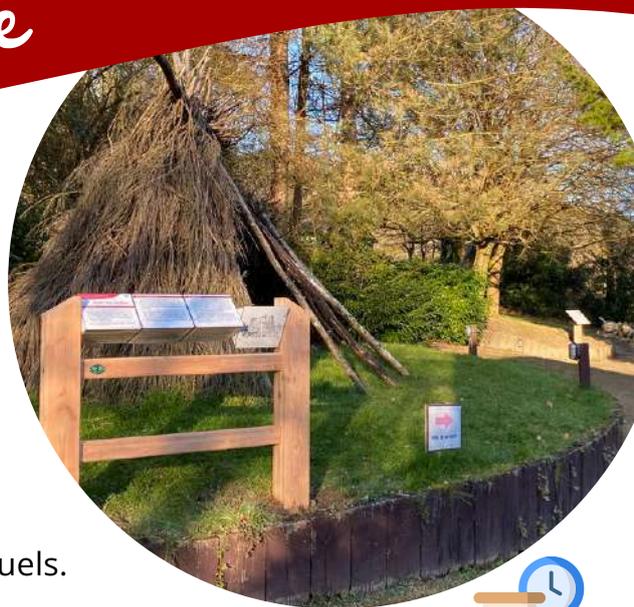
- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La région du Viroin du temps des cavernes au temps des châteaux, 4<sup>e</sup> éd. revue et augmentée, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°1).
- Cattelain Laureline, Cattelain Pierre et Nicolas Noémie (dir.), Vestiges gallo-romains du sud de l'Entre-Sambre-et-Meuse, Treignes, Cedarc, 2014.
- Cattelain Pierre, Horevoets Michaël et Warmenbol Eugène (dir.), Les Celtes entre la Sambre et la Meuse, Treignes, Cedarc, 2019.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016
- Hurt Véronique et Montens Valérie, Le monde des Celtes, s.l., Musée royaux d'Art et d'Histoire/Musée des Celtes, 2006.

# Visite guidée : Parc de la Préhistoire

Primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves à la vie quotidienne des chasseurs-cueilleurs.
- Comprendre les contraintes et les opportunités du mode de vie nomade à travers les âges.
- Identifier des continuités culturelles entre les habitats préhistoriques et ceux de certains peuples nomades actuels.



## Description de l'activité :

Plongez dans le quotidien de nos ancêtres chasseurs-cueilleurs et découvrez leur cadre de vie. À travers cette visite immersive, leurs campements temporaires se dévoilent. Ils les installaient pour vivre, chasser et se protéger.

La visite propose la découverte de cinq reconstitutions d'habitats préhistoriques, basées sur des traces archéologiques, qui permettent de mieux comprendre comment ces abris étaient construits et organisés. En complément, deux habitations traditionnelles de peuples nomades modernes sont également présentées, elles sont les témoins de la continuité et de l'évolution de ces structures au fil du temps.

### À faire en classe

- Comparer les habitats préhistoriques observés lors de la visite avec des habitations d'autres périodes historiques ou actuelles.
- Établir les similitudes et différences entre les campements préhistoriques et les abris traditionnels de peuples nomades modernes.

### Sources archéologiques mobilisées

Les différences traces laissées par ces habitats préhistoriques.

### Activités complémentaires

Visite de la villa de Treignes afin de pouvoir comparer l'évolution de l'habitat entre la Préhistoire et l'Antiquité. Nos autres activités sur la Préhistoire sont de bons moyens de compléter la visite, et plus particulièrement nos activités en lien avec les chasseurs-cueilleurs : « Découverte des matériaux » et « Tir préhistorique ».



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La région du Viroin du temps des cavernes au temps des châteaux, 4<sup>e</sup> éd. revue et augmentée, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°1).
- Cattelain Laureline, Cattelain Pierre et Nicolas Noémie (dir.), Vestiges gallo-romains du sud de l'Entre-Sambre-et-Meuse, Treignes, Cedarc, 2014.
- Cattelain Pierre, Horevoets Michaël et Warmenbol Eugène (dir.), Les Celtes entre la Sambre et la Meuse, Treignes, Cedarc, 2019.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016
- Hurt Véronique et Montens Valérie, Le monde des Celtes, s.l., Musée royaux d'Art et d'Histoire/Musée des Celtes, 2006.

# Visite guidée : Villa Gallo-romaine de Treignes

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir le mode de vie des Gallo-Romains à travers l'exemple concret d'une villa.
- Comprendre le rôle des villas dans l'économie et la vie quotidienne à l'époque gallo-romaine.
- Initier les élèves aux méthodes de fouilles archéologiques et à l'interprétation des vestiges.

## Description de l'activité :

Partez à la découverte de la villa gallo-romaine des Bruyères à Treignes, un site unique qui offre une immersion fascinante dans l'histoire locale.

Avant de plonger dans le temps, il sera question de retracer l'histoire du site archéologique.

Les visiteurs apprennent comment la villa a été découverte et ensuite fouillée. Les caractéristiques générales des villas gallo-romaines sont par la suite présentées, en insistant sur leur organisation et leur rôle dans l'économie rurale de l'époque.

La visite se poursuit avec une exploration approfondie des vestiges, permettant d'ancrer ces connaissances théoriques dans des observations concrètes. Tout d'abord, le contexte géographique et la chronologie de la villa sont abordés pour situer le site dans son cadre historique. Les participants découvrent ensuite les éléments conservés de la villa : la cave, les thermes romains (avec ses trois salles d'eau conservée) ... Le système de chauffage par hypocauste, encore visible, est expliqué, permettant de comprendre l'ingéniosité des techniques employées à l'époque. Un moment est également consacré à la provenance des objets découverts sur le site, ainsi qu'aux probables mobiliers de la villa (très peu d'éléments ayant été conservés).



2h   
trajet inclus

### À faire en classe

- Comparer la villa des Bruyères avec le modèle classique des villas gallo-romaines afin de dégager les similitudes et les spécificités.
- Dessiner un plan détaillé de la villa en annotant les différentes pièces et leurs fonctions.
- Étudier les thermes romains en détail et comparer leur rôle dans les villas et en milieu urbain.

### Sources archéologiques mobilisées

Les vestiges d'une villa gallo-romaine, les objets retrouvés sur place ainsi que d'autres artefacts archéologiques qui nous permettent d'en apprendre plus sur les villas.

### Activités complémentaires

Une visite des collections permanentes (partie Antiquité), permet de découvrir certains des artefacts trouvés sur place. Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de sites, sont également de bons compléments à la visite.



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Bellier Claire et Cattelain Pierre (dir.), La région du Viroin du temps des cavernes au temps des châteaux, 4<sup>e</sup> éd. revue et augmentée, Treignes, Cedarc, 2010 (Document pédagogique, n°1).
- Cattelain Laureline, Cattelain Pierre et Nicolas Noémie (dir.), Vestiges gallo-romains du sud de l'Entre-Sambre-et-Meuse, Treignes, Cedarc, 2014.
- Cattelain Pierre, Incoul Ignace et Warmenbol Eugène (dir.), Fortissimi sunt Belgae ! Les Belges avant, pendant et après la Guerre des Gaules, à l'ombre de Jules César, Treignes, Cedarc, 2023.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016.

# Visite guidée : Sanctuaire gallo-romain de Matagne-la-Grande

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les pratiques religieuses des Gallo-Romains et leur évolution au fil du temps.
- Mettre en perspective les influences culturelles et religieuses dans nos régions à l'époque gallo-romaine.
- Encourager une réflexion sur les interactions entre croyances anciennes et nouvelles.



1/2 journée



trajet inclus

## Description de l'activité :

Partez à la rencontre du paganisme dans nos régions à travers la visite du sanctuaire gallo-romain de Matagne-la-Grande, un site exceptionnel à plus d'un titre. Unique sanctuaire romain accessible au public en Belgique, il témoigne de la richesse culturelle et spirituelle de l'époque gallo-romaine. Daté d'une période tardive, ce sanctuaire a révélé de nombreux objets votifs lors des fouilles, illustrant les pratiques religieuses locales. Parmi eux, une bague ornée d'un chrisme – symbole chrétien – reflète la coexistence entre polythéisme et monothéisme dans cette période de transition. Cette découverte offre une opportunité unique d'aborder la complexité des croyances et des échanges religieux à l'Antiquité tardive.

### À faire en classe

- Étudier les divinités honorées par les Gallo-Romains et leur rôle dans la société antique.
- Analyser la coexistence entre polythéisme et monothéisme à l'Antiquité tardive.

### Sources archéologiques mobilisées

Les vestiges d'un sanctuaire gallo-romain.

### Activités complémentaires

Une visite guidée des collections permanentes (partie Antiquité) permet de découvrir une partie des objets découverts dans le sanctuaire et dans nos autres sites (villa de Treignes, fortification de Vireux-Molhain). Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de sites, sont également de bons compléments à la visite.



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Burnand Yves, Les gallo-romains, s.l., Presses universitaires de France, 1995 (Que sais-je).
- Cattelain Pierre et Paridaens Nicolas (dir.), Le sanctuaire tardo-romain du « Bois des Noël » à Matagne-la-Grande. Nouvelles recherches (1994-2008) et réinterprétation du site, Bruxelles - Treignes, CReA - Cedarc, 2009 (études d'archéologie, 2 ; Artefacts 12).
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016.

# Visite guidée : Fortification de Vireux Molhain

primaire dès 6 ans, secondaire, spécialisé

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les évolutions historiques et stratégiques d'un site fortifié au fil des siècles.
- Analyser les influences culturelles, religieuses et architecturales des différentes civilisations qui ont occupé le site.
- Comprendre l'importance des fortifications dans l'histoire militaire régionale.



1/2 journée



trajet inclus

## Description de l'activité :

La fortification de Vireux-Molhain est un site unique pour explorer l'histoire de nos régions, des Celtes au Bas-Empire romain, jusqu'aux Carolingiens et au Moyen Âge. La visite offre une plongée dans les enjeux stratégiques de cette position clé, réinvestie au fil des siècles par différentes civilisations, notamment lors des périodes troublées des « invasions barbares ».

Les vestiges témoignent de la richesse historique du lieu : les restes d'un four à pain, des tours d'enceinte, un foyer et un cimetière révèlent les usages successifs de la fortification. La présence d'un bâtiment religieux construit avec des éléments romains laisse deviner l'existence probable d'un ancien temple romain, et donc le passage du paganisme et au christianisme dans la région. Cette activité propose une mise en perspective des évolutions architecturales et des pratiques religieuses depuis l'Antiquité jusqu'au Moyen Âge.

### À faire en classe

-Comparer les fortifications celtes, romaines et mérovingiennes pour identifier leurs similitudes, leurs divergences et donc leurs évolutions.

### Sources archéologiques mobilisées

Vestiges d'une forteresse romaine comprenant un four à pain, deux tours de l'enceinte, un foyer et un cimetière, des vestiges médiévaux sont également visibles.

### Activités complémentaires

Nos autres activités sur les Gallo-romains, animations ou visites de site, sont également de bons compléments à la visite.



Activité non déplaçable dans votre école !



Musée du  
**Malgré-Tout**

## Ressources :

- Cattelain Laureline, Cattelain Pierre et Nicolas Noémie (dir.), Vestiges gallo-romains du sud de l'Entre-Sambre-et-Meuse, Treignes, Cedarc, 2014.
- Coulon Gérard, Les gallo-romains racontés aux enfants, s.l., Martinière J., 2016
- Hurt Véronique et Montens Valérie, Le monde des Celtes, s.l., Musée royaux d'Art et d'Histoire/Musée des Celtes, 2006.