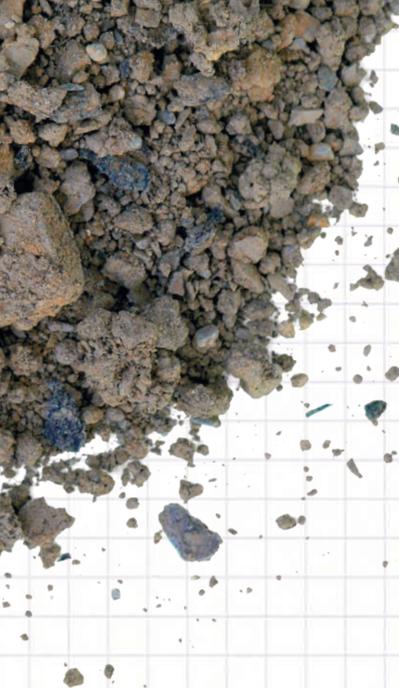


LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES du musée archéologique de Javols

Dossier à l'usage des enseignants (1^{er} degré)





Conception graphique et maquette : Imago design

Impression : Service Repro

Musée archéologique de Javols - 2017

SOMMAIRE

INTRODUCTION À L'HISTOIRE DU SITE 4 - 5

LE PROJET PÉDAGOGIQUE

Notre démarche 6

Les ateliers de Javols et les grands domaines de compétences 7

Ateliers et compétences 8 - 9

LES ATELIERS :

1. À quoi ça sert d'écrire ? 10

2. À quoi ça sert un musée ? 11

3. De la fouille au musée 12

4. Archéologie et citoyenneté 13

5. La trace du passé : Introduction à l'archéologie / 6. Archéologie et Paysage 14 - 15

7. Études d'objets archéologiques : les monnaies / 8. Qu'est ce qu'un tesson ? 16 - 17

9. La vie quotidienne à l'époque gallo-romaine 18

10. L'alimentation, manger à l'époque gallo-romaine 19

11. La ludomus : une salle de jeux romains 20 - 21

INFORMATIONS PRATIQUES 22 - 23

INTRODUCTION À L'HISTOIRE DES FOUILLES

Néolithique final

Premières traces de fréquentation du vallon

III^e S. Déclin de l'occupation dans la partie centrale. Voirie et quartiers d'habitation périphériques montrent une continuité d'occupation et la conservation du pouvoir sur place. Anderitum devient "ad Gabalos"

Époque moderne, Javouls est archiprêtré (échelon du diocèse). L'église médiévale proche de la rivière souffre de remontées de la nappe.

I^{er}-II^e installation et développement de la ville d'Anderitum sur 40ha autour d'un centre monumental. La rivière est déviée.

Entre le V^e et le Moyen Âge Javouls perd son rang de capitale

XVII^e siècle : des vestiges encore bien visibles (aménagements de berge ...)



1895 l'église médiévale est démontée et une nouvelle consacrée à son emplacement actuel.

1954 Inscription au titre des "des Monuments Historiques des parcelles autour de l'église"

Années 80-90, fouilles de l'équipe de R.Pierobon et université de Naples autour de l'église

1996-2003 fouilles de l'équipe de A.Ferdière et université de Tours sur 40ha du vallon

1828 : début des découvertes archéologiques



Années 1960-70, fouilles de l'abbé Peyre

2005-2010, fouilles de la grande domus et du forum, A.Trintignac et université de Tours

NOTRE DÉMARCHE

Le site de Javols met à la disposition du public et des scolaires une vaste gamme de portes d'entrée sur la période gallo-romaine et l'archéologie.

En effet, le musée a vu le jour parallèlement à la reprise de programmes de recherches scientifiques sur un site partiellement exploré dans le passé. Le musée travaille étroitement avec l'équipe de recherches et la présentation peut être ainsi régulièrement renouvelée.

Depuis 1998, les ateliers n'ont eu de cesse d'être développés et adaptés à chaque tranche d'âge. Les expositions ambitionnent d'être ludiques et accessibles au tout public.



Afin de garantir le bon déroulement des ateliers et des attentes de tous, un entretien préalable est indispensable afin que la visite ne se transforme pas en garderie.

Cette volonté de mettre à la portée de tous l'objet archéologique préside à toutes les actions de médiation.

Le partenariat étroit avec la recherche trouve son prolongement avec celui entretenu avec les équipes enseignantes.

La méthode scientifique d'observation, analyse et proposition d'hypothèses permet de proposer aux enseignants et à la curiosité naturelle des enfants de rentrer dans les "bottes" de l'archéologue.

ATELIERS	CYCLE 1			CYCLE II			CYCLE III		
	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^e
À quoi ça sert d'écrire ?									
À quoi ça sert un musée ?									
De la fouille au musée									
Archéologie et citoyenneté									
Introduction à l'archéologie									
Archéologie et paysage									
Les monnaies									
Qu'est-ce qu'un tesson ?									
La vie quotidienne à l'époque gallo-romaine									
L'alimentation/ La cuisine romaine									
Ludomus									

Argumenter
Comprendre
Penser
S'exprimer
Communiquer
Penser
Comprendre
Argumenter
Penser
Communiquer

Méthodes
Coopération
Réflexion
Dialogue
Outils personnels
Coopération
Réflexion
Dialogue
Outils personnels

Responsabilité
Droit et devoir
Citoyenneté
Respect
Patrimoine national
Responsabilité
Droit et devoir
Citoyenneté
Respect
Patrimoine national

Experimentation
Esprit critique
Curiosité
Observation
Curiosité
Observation

Imagination
Temps historiques
Paysage
Imagination
Temps historiques
Paysage
Imagination
Temps historiques
Paysage



À QUOI ÇA SERT D'ÉCRIRE ?

Niveaux : de la Grande Section au CM2

Durée de l'atelier : ½ journée

Les principes de l'atelier :

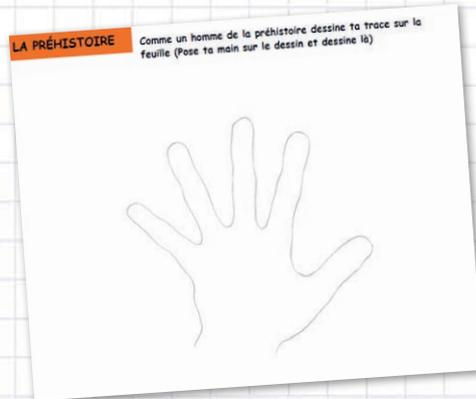
Lorsque les Gaulois entrent dans l'Histoire, ils n'écrivent pas pour la plupart d'entre eux. Par ce clin d'œil, les premières sources écrites, mentions de Jules César ou graffiti sur les objets découverts lors des fouilles de Javols, les enfants s'interrogent sur l'utilité de l'écriture.

Définition des objectifs pédagogiques:

- **Vocabulaire, origine des mots, latin**
- **Repères, comprendre le monde, innovations et grandes découvertes**
- **Travail en équipe, démarche scientifique, observation**

Déroulement :

- Introduction à l'histoire de l'écriture (forme, sens, alphabet, lettres...)
- Recherche, observation et identification des inscriptions du musée



À QUOI ÇA SERT UN MUSÉE ?

Niveaux : de la Grande Section au Cycle 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

L'atelier consiste à s'interroger sur les objets du musée. D'où viennent-ils? Pourquoi sont-ils dans cet état? Pourquoi les mettre dans un musée? Qu'est-ce qu'un musée? Quels en sont les règles et usages?

Définition des objectifs pédagogiques:

- Observation, analyse, hypothèses, validation
- Repères, typologie, classement, chronologie
- Citoyenneté et patrimoine (à qui appartiennent ces objets?)

À la demande, possibilité de préparer un panneau ou une exposition exportable à l'école.



Déroulement :

- Observation, hypothèses sur la première vitrine
- Recherche d'objets, identification des matériaux
- Provenance, état, rangement
- Les informations textuelles
- Première typologie, thématiques
- Restitution du travail de groupes

DE LA FOUILLE AU MUSÉE

Niveaux : de la Grande Section au Cycle 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

Il s'agit de manipuler des objets issus de fouille, de les analyser, de les trier pour identifier leur usage et ainsi entrer dans la démarche archéologique. Le même procédé est utilisé ensuite pour les objets du musée ce qui permet de s'interroger sur les actions de conservation et de valorisation du musée.

Définition des objectifs pédagogiques:

- **Curiosité, observation, investigation**
- **Repères, typologie, inventions, innovations**
- **Matériaux et recyclages, usages et déchets**

Déroulement :

- Manipulation des objets, tri
- Identification des matériaux et des usages
- Les principes d'exposition, de conservation et de valorisation des objets archéologiques



Niveaux : Cycle 2 et Cycle 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

À travers le domaine de l'archéologie et du site de Javols, il s'agit de retrouver les acteurs de la recherche, de la protection du patrimoine et de sa valorisation. Comprendre qui fait quoi en archéologie? Faut-il tout fouiller? Tout recouvrir? Comment rend-on au citoyen son patrimoine? Quand la chasse au trésor devient illégale... Plusieurs approches possibles en fonction de l'âge des élèves.

Définition des objectifs pédagogiques:

- Sensibilisation au patrimoine et à ces acteurs
- La ville dans la vie des hommes (fonctions et symboles). Impact de l'homme sur le paysage. Traces d'activités de l'homme
- Repères chronologiques et géographiques



Déroulement :

- Repérer les vestiges, leur nature, les lieux de découvertes
- Lecture de cartes et autres supports de relevés, dessins, orientation...

INTRODUCTION À L'ARCHÉOLOGIE

Niveaux : Cycle 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

Dans l'état actuel des choses, il n'est pas possible de faire fouiller les enfants. Cet atelier a donc pour but de donner aux enfants les clés véritables du travail archéologique, la démarche scientifique : observation, analyse, hypothèses, interprétation.

Définition des objectifs pédagogiques:

- **Recours à du vocabulaire technique, analyse et restitution orale**
- **Analyse d'objets, repères chronologiques, représentation du temps historique et de l'activité humaine**
- **Approche des disciplines scientifiques liées à l'archéologie, notion de conservation et d'analyse des matériaux**
- **Démarche d'analyse scientifique, hypothèse, vulgarisation scientifique**



Déroulement :

- Répartition en 4 équipes.
- Livraison et analyse d'ensembles archéologiques (objets, contexte de découverte, éléments de datation, fiche d'analyse).
- Restitution collective (hypothèses, mise en commun).
- Réalisation d'une coupe stratigraphique (superposition des couches).

Niveaux : CM1, CM2, 6^e

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

Le Javols d'aujourd'hui n'est pas celui qu'avaient sous les yeux les gallo-romains. Comment les hommes ont-ils modelé ce paysage par leurs actions, leur entretien, ou son abandon ? Comment le vallon du Triboulin est-il devenu celui que nous avons actuellement sous les yeux ?

Définition des objectifs pédagogiques:

- Travail en équipe, vocabulaire technique (géographie, géologie, archéologie...)
- Comprendre le monde, notion de paysage et éléments composants
- Méthode scientifique: analyse, description, compréhension, hypothèse, restitution...

Déroulement :

- Lecture de cartes.
- Interprétation des documents d'aide à la fouille : prospection aérienne, cadastre...
- Les données paléo-environnementales (analyse des bois, pollens du passé).
- Comparaison avec aujourd'hui.





Niveaux : Cycle 2 et 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

À quoi sert la monnaie? Écritures et quantités.
Le profil de l'empereur gravé sur les monnaies véhicule l'image du pouvoir et de Rome. Les inscriptions permettent de dater la fabrication des monnaies. L'étude de cet objet archéologique permet d'aborder les questions de l'écriture et de la datation.

Définition des objectifs pédagogiques:

-  **Fabrication, usages et rejet. Recyclage. Commerce**
-  **Activité humaine; repères et quantités ; innovations**
-  **Travail en équipe; instrument d'observation ; démarche scientifique; investigations...**
-  **Dessin, symbolique, allégories...**
-  **Origines du français et mots latins.**



Déroulement :

- Observation, repérage et déchiffrage des inscriptions.
- Savoir lire une monnaie : étude des abréviations, des titres honorifiques et de la titulature impériale, des images et symboles du pouvoir.
- Dessiner sa propre monnaie avec une titulature exacte.



"QU'EST-CE QU'UN TESSON ?"

Niveaux : Cycle 2 et Cycle 3

Durée de l'atelier : ½ journée

Les principes de l'atelier :

Avec cet atelier, les élèves peuvent toucher des objets archéologiques : les tessons de poteries mis au jour par les fouilles du XIX^{ème} siècle, inexploitable pour la recherche. Ces objets abondants permettent de débiter l'étude de l'objet archéologique (démarche scientifique)

Définition des objectifs pédagogiques:

- Sensibiliser à l'histoire de la langue française et à ses origines, notamment latines.
- Coopérer et travailler en équipe, mener collectivement une investigation
- Extraire d'un document des informations. Emettre des hypothèses
- Analyse typologique des poteries. Classement. Innovation technologique.



Déroulement :

- Présentation du matériel, de la fabrication, des formes et des usages
- Observation et manipulation
- Tri et éventuellement datation pour les plus grands
- Quiz de validation

LA VIE QUOTIDIENNE À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE

Niveaux : Cycle 2 et 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

Savoir positionner la transition entre le monde des Gaulois indépendants et la romanisation à travers les vestiges de la vie quotidienne découverts à Javols.

Orientation de la présentation selon quatre aspects :

- Honorer les dieux/la religion romaine
- Les activités quotidiennes et artisanales
- Les soins du corps et habillement
- Manger comme un gaulois ou comme un romain ?

Définition des objectifs pédagogiques :

- Analyser le cycle de vie d'un objet
- Méthodes et outils scientifiques
- Les activités humaines artisanales, repères chronologiques et technologiques, inventions...
- Étude des objets d'arts du musée (statue)



Déroulement :

- Observation, repérage et déchiffrement des inscriptions.
- Recherche des objets.
- Analyse, lecture de vitrine.
- Détermination d'ensembles et de thématiques.

L'ALIMENTATION, MANGER À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE

Niveaux : Cycle 2 et 3

Durée de l'atelier : ½ journée à 1 journée

Les principes de l'atelier :

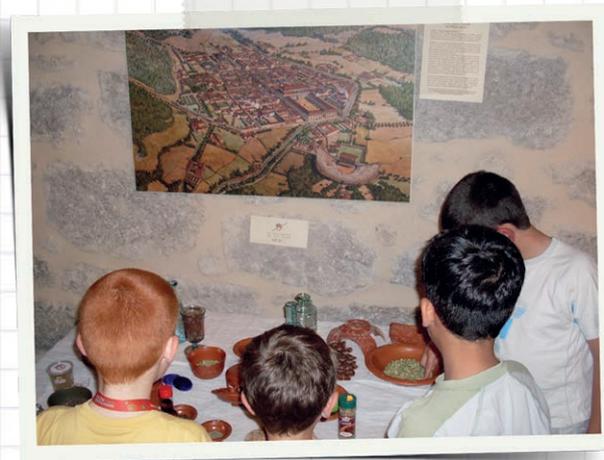
À partir des vestiges archéologiques (objets, contexte de découverte), présentation de la cuisine et de l'alimentation à l'époque gallo-romaine.

Définition des objectifs pédagogiques:

- Concevoir une production.
- Représentation et activités humaines (tri, typologie, lien causalité...)
- Travail d'équipe, lecture recettes, vulgarisation scientifique.

Déroulement :

- Manipulation: découverte des familles de poteries antiques.
- Identification des informations apportées par l'archéologie : contenus, approvisionnement, cuisson, "culture culinaire"
- Découverte des produits
- Réalisation d'une recette sans cuisson.



LUDOMUS, SALLE DE JEUX ROMAINS

Niveaux : pour tous les cycles

Durée de l'atelier : 1h à une journée

Les principes de l'atelier :

Les activités s'organisent en quatre pôles:

- Jeux d'imitation et d'imagination qui s'adressent aux tout-petits (3-4 ans / 6 ans)
- Jeux d'adresse plutôt destinés aux 6-12 ans
- Jeux de plateau accessibles aux 6-18 ans.
- Jeux sur les chiffres romains (à partir de 7 ans)

Par ailleurs, le musée dispose de quizz, de jeux d'identification sur les collections qui peuvent être proposés aux enfants à partir de 6 ans.

Définition des objectifs pédagogiques :



Création, imagination, jeu, découverte



Repères, comprendre le monde, regrouper objets par famille, évolutions technologie, inventions.



Coopérer, curiosité, investigation, utilisation d'objets de vulgarisation scientifique.

Déroulement :

Les enfants sont répartis en groupes et restent sous la responsabilité de l'enseignant.

- Présentation des différentes activités
- Explication des règles
- Temps de jeu



INFORMATIONS PRATIQUES

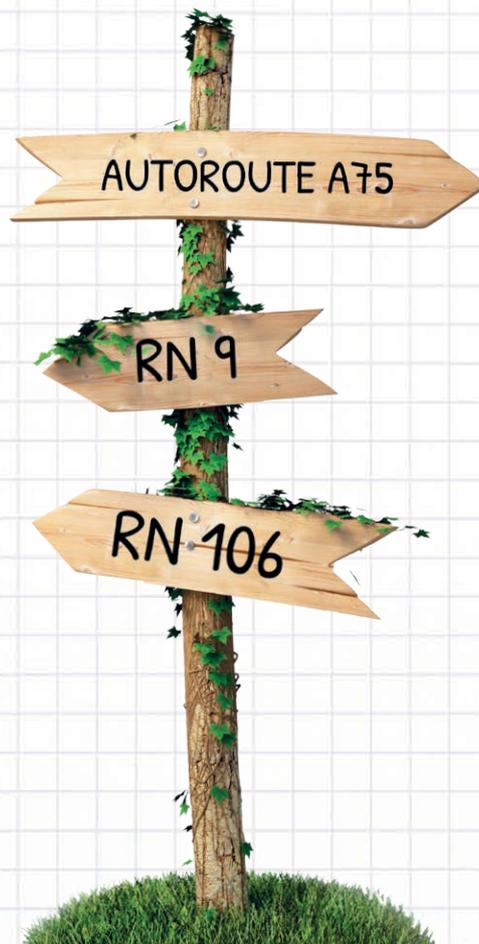
Accessibilité

- par l'A75, sortie Aumont-Aubrac.
- par la RN9, à Aumont-Aubrac.
- par la RN106, à Saint-Amans, puis direction Aumont-Aubrac.

Le bus (<30 places) peut entrer dans le village, laisser les enfants devant le musée et aller se garer au parking sous la salle des fêtes.

Les cars de 54 places doivent rester à l'extérieur du bourg, laisser les enfants sur la rue principale et se garer au parking sous la salle des fêtes.

Période de déroulement des ateliers : de septembre à mi juin (hors vacances scolaires)



Durée des Ateliers : de ½ journée à une journée complète.

L'intérêt de la journée complète est bien sûr compte tenu des délais de route d'explorer plus en profondeur le sujet au lieu de le survoler.

Suivant l'âge des enfants, l'atelier et leur attention du jour, compter 1h à 2h par demi-journée.

Jauge : une classe d'une vingtaine d'élèves. *Au-delà d'une vingtaine, il semble indispensable de scinder le groupe en deux afin de pouvoir manipuler et développer les ateliers dans de bonnes conditions.*



Tarif : 3€ par enfant, les accompagnants ne paient pas.

Possibilité de se restaurer à midi à l'abri des intempéries.

Un vestiaire et des toilettes sont à la disposition de tous.

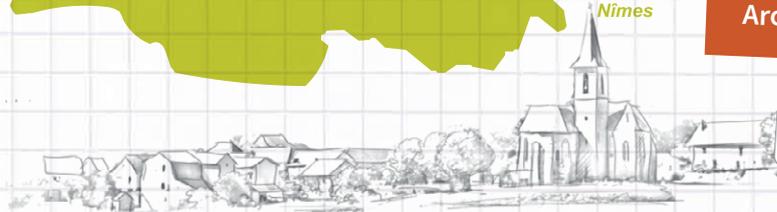
Une boutique comportant des cartes postales, des copies d'objets et quelques ouvrages permet d'emporter des souvenirs et des documents pour la constitution de dossiers.

Un petit dossier constitué des documents principaux observés, du dépliant du site, des travaux des élèves pourra être emporté en partant.

COORDONNÉES :

Musée archéologique
Village de Javols
48 130 PEYRE EN AUBRAC
Tél. 04 66 42 87 24

Site internet : archeologie-javols.org
Responsable : Caroline BIDEAU
Archéologue et Médiatrice



JAVOLS



Musée Archéologique de Javols
48 130 JAVOLS - 04 66 42 87 24
www.archeologie-javols.org
javols.anderitum@orange.fr