

CLASSES CULTURELLES

CYCLE 4



> programme Langues et cultures de l'Antiquité / projet interdisciplinaire en lien avec un projet pédagogique défini par l'enseignant

🕒 Séjour de 2 à 4 jours

Visites guidées et ateliers encadrés par un médiateur. Le temps d'activité à définir conjointement avec l'équipe enseignante.

-> Prise en charge des élèves par les enseignants en dehors des temps de médiation. Des jeux de société, ballons et table de ping pong sont mis à disposition.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



CYCLE 4 - Projet interdisciplinaire en lien avec un projet pédagogique défini par l'enseignant.

CULTURE ET CIVILISATION LATINE

5^e

La vie quotidienne des Romains

- Disposer des repères nécessaires pour se construire une représentation de l'étendue historique et de l'ampleur culturelle des civilisations antiques.

La mythologie de l'histoire de Rome

- Étudier les grandes figures mythologiques, historiques et littéraires emblématiques.

4^e

Étude de la culture romaine, de son histoire et de son influence sur le monde moderne

- Disposer des connaissances sur des œuvres, des faits, des croyances et des institutions caractéristiques des civilisations antiques.

3^e

L'Empire romain

- Exploration de l'impérialisme romain, l'armée romaine, les guerres de conquêtes, la Paix romaine et la romanisation de l'Empire.

La vie familiale, sociale et intellectuelle

- Utiliser à bon escient les ressources permettant d'affiner ces connaissances ;
- Repérer l'influence des œuvres antiques ou de l'histoire ancienne dans des productions culturelles de différentes époques, en tirant parti pour mieux comprendre les productions culturelles.

>>> DÉROULÉ DE L'ACTION
DE MÉDIATION
ET MODALITÉS
DE RÉSERVATION
PAGES SUIVANTES

*Cette offre permettra
aux élèves une
découverte des
éléments de la culture
gallo-romaine et du
rôle de l'archéologie
à travers les
vestiges de Grand et
l'expérimentation des
techniques anciennes.*



DÉROULÉ DE L'ACTION DE MÉDIATION TYPE POUR UN SÉJOUR DE 2 JOURS

JOUR 1 : DÉCOUVERTE DE L'ARCHÉOLOGIE

Au centre d'hébergement

- Accueil des élèves, installation dans les dortoirs, présentation des réglementations et du programme du séjour.
- Introduction du site de Grand (Histoire liée à l'époque gallo-romaine, rôle de l'archéologie, présentation du Projet Collectif de Recherche).

En atelier

ou dans le verger du centre d'hébergement

- Introduction à l'archéologie et au Projet Collectif de Recherche de manière théorique, à l'aide d'images et de documents d'archives. Présentation des spécialités archéologiques.

Au jardin archéologique, sous chapiteau

- Présentation concrète d'un chantier archéologique et des techniques de fouille.
- Initiation à la fouille dans des bacs à sable. Découverte par les élèves de véritables artefacts antiques. Rédaction d'une fiche de fouille.

À la base archéologique et logistique

- Présentation des procédures post-fouille et du nettoyage du mobilier archéologique. Manipulation d'objets par les élèves à chaque étape.
- Explication avec mise en pratique des étapes d'études des objets, de conservation et de leur mise en valeur.
- Manipulation d'artefacts précieux conservés dans nos réserves et sortis pour l'occasion.

Au centre d'hébergement

- Synthèse de la journée et résumé des savoirs acquis sous forme de jeu.

**>>> SUITE DU DÉROULÉ DE L'ACTION DE
MÉDIATION ET MODALITÉS DE RÉSERVATION
PAGE SUIVANTE**

DÉROULÉ DE L'ACTION DE MÉDIATION TYPE

JOUR 2 : DÉCOUVERTE DES SITES

À la mosaïque

- Découverte de la mosaïque, de ses décors et de son usage.
- Compréhension du rôle des décors dans les sociétés gallo-romaines.

Dans l'espace d'exposition

- Présentation du mode de vie durant l'Antiquité grâce à la découverte d'objets anciens du quotidien, manipulation d'artefacts.
- Examen des rituels et usages religieux romains, gallo-romains et particularités de Grand (facsimilé des tablettes zodiacales).

À l'amphithéâtre

- Vue d'ensemble du monument (histoire, dimensions et fonctions) ainsi que l'importance des amphithéâtres dans l'Empire romain.
- Exploration des différentes parties du monument et leurs fonctions. Présentation des méthodes de constructions antiques.
- Les activités proposées dans un amphithéâtre, notamment les combats de gladiateurs (recrutement, entraînement, armement, combats).
- Focus sur le rôle populaire et religieux des spectacles des amphithéâtres à l'époque antique.
- Exposé des techniques de conservation du monument.

Atelier artistique optionnel

Création d'un enduit peint

Autres activités possibles en remplacement ou en complément du programme présenté précédemment. À définir selon le projet pédagogique de l'enseignant.

Ateliers créatifs de poterie et céramologie

🕒 2h30

- Création d'un pot ou d'un objet moulé en argile (séchage à l'air libre). La méthode employée respecte la technique antique.

Jeu de piste dans le village

🕒 2h30

- Jeu de piste à travers le village permettant de découvrir les autres points d'intérêt archéologique du site de Grand. Une succession d'énigmes conduira les élèves à un jeu final. Activité idéale pour clôturer le séjour.

Maison natale de Jeanne d'Arc à 20 km de Grand

🕒 Journée ou demi-journée

- Programme en fonction des disponibilités du site et du projet pédagogique de l'enseignant.
-> Permet d'aborder le Moyen Âge.



© CD 88 - Cl. Phillipot

MODALITÉS DE RÉSERVATION

La réservation est obligatoire et doit être effectuée durant le premier trimestre scolaire.

25 à 30 élèves maximum par groupe pour 2 accompagnateurs minimum

Du lundi au vendredi : les horaires seront adaptés en fonction du programme choisi.

Les repas sont à la charge de l'établissement scolaire.

03 29 06 77 37

reservation.grandlagalloromaine@vosges.fr