

Isarnodurum

Musée archéologique d'Izernore



PUBLICS SCOLAIRES
2018/2019



Cette brochure s'adresse aux enseignants et à toute personne encadrant des groupes d'enfants. Elle recense l'ensemble des visites et ateliers pédagogiques proposés par le musée d'Izernore aux publics scolaires. Ces animations ont un lien avec les deux grands thèmes abordés par le musée : l'archéologie et la civilisation gallo-romaine.

Les visites, en autonomie ou en compagnie d'un guide, abordent ces deux thématiques en s'appuyant sur les collections du musée et sur le patrimoine du village.

Les ateliers permettent aux élèves d'expérimenter et d'approfondir différents aspects théoriques abordés par la visite du musée. Visites et ateliers sont adaptés aux capacités de compréhension et d'attention des enfants.

Cette année, le musée propose des ateliers hors-les-murs. Un médiateur culturel peut se déplacer dans votre établissement pour y animer un atelier (voir p. 13).

Les animations restent modulables et adaptables aux demandes formulées par les enseignants ou animateurs. Le musée reste à l'écoute de toute proposition de projets pédagogiques particuliers.

| | |
|--------------------------------------|----|
| ÉDITO | 1 |
| LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE | 2 |
| LES VISITES DU MUSÉE EN AUTONOMIE | 4 |
| LES VISITES GUIDÉES | 5 |
| LES ATELIERS | 7 |
| VENIR AU MUSÉE | 12 |
| LE MUSÉE HORS-LES-MURS | 13 |
| CONSIGNES DE RÉSERVATION | 13 |

LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE

> ISARNODURUM

Petite bourgade gauloise au II^{ème} siècle av. J.-C., Izernore connaît un essor important après la conquête romaine. Entre le I^{er} et le III^{ème} siècle de notre ère, l'agglomération se développe et prospère. Elle se pare de thermes, de *villae*, de quartiers résidentiels et artisanaux.

A l'écart du village actuel, les vestiges du temple témoignent de cette grandeur passée. Ses trois imposants piliers d'angles, ainsi que le mobilier mis au jour sur le site et conservé au musée, permettent de se faire une idée de l'importance de cet édifice.



> UN MUSÉE POUR DÉCOUVRIR L'ARCHÉOLOGIE ET LE MONDE GALLO-ROMAIN

Le musée archéologique d'Izernore conserve et présente les fruits de fouilles menées depuis plus de deux siècles sur la commune d'Izernore et dans ses environs. Il est le seul musée public consacré à l'archéologie dans l'Ain.

Sa scénographie plonge les visiteurs dans des ambiances propres à l'univers de l'archéologie. Les collections sont réparties dans 4 salles. Chacune aborde un aspect de l'archéologie et, en parallèle, un thème particulier lié au *vicus d'Isarnodurum*.

1- *Le chantier de fouilles :*

- . l'archéologie de terrain
- . le *vicus d'Isarnodurum* et ses principaux sites archéologiques (thermes, temple et *villae*)

2- *Le bureau de l'archéologue et le dépôt de fouilles :*

- . le traitement et l'étude des objets archéologiques après leur découverte
- . le commerce à *Isarnodurum*

3- *Le laboratoire :*

- . restauration et conservation
- . l'artisanat gallo-romain

4- *La salle d'exposition :*

- . le rôle de l'archéologue
- . la vie quotidienne



LES VISITES DU MUSÉE EN AUTONOMIE

La découverte des collections du musée archéologique d'Izernore se fait en autonomie. Des livrets-jeux et des questionnaires adaptés aux niveaux des élèves les accompagnent dans leur visite.

> DE LA GRANDE SECTION AU CP

LIVRET À LA DÉCOUVERTE DU MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE

 45 min

 Demi-groupe


€ Gratuit

Les jeux à réaliser dans ce livret conduisent les élèves à observer les objets exposés. Une première approche idéale du musée et de l'archéologie mobilisant quelques fondamentaux : se repérer dans l'espace, première approche de l'écriture...

Un livret conçu pour les enseignants permet d'accompagner les enfants dans la découverte du musée en apportant des informations et des définitions sur les collections.

> DU CE1 AU CM2

LIVRETS À LA DÉCOUVERTE DE L'ARCHÉOLOGIE ET À LA DÉCOUVERTE DE LA CIVILISATION ANTIQUE

 1h30 (45 min. par livret)

 Demi-groupe


€ Gratuit


Le livret *À la découverte de l'archéologie* accompagne l'élève dans l'exploration des salles 1 et 2 du musée. Il constitue une approche des méthodes et des techniques de l'archéologie. La fin du parcours lui fait découvrir le commerce dans l'Antiquité.

Le livret *À la découverte de la civilisation antique* accompagne la visite des salles 3 et 4 du musée. L'observation des objets du musée permet d'évoquer le costume, l'école, l'agriculture, l'artisanat, l'alimentation et les jeux à l'époque gallo-romaine.

> DE LA 6^{ème} à la 3^{ème}

QUESTIONNAIRES

 1h30 (45 min. par livret)

 Demi-groupe

€ Gratuit

Ces questionnaires abordent des éléments de la romanisation de la Gaule, perceptibles à travers les collections. : l'architecture et son décor, le commerce, la production artisanale, la mode et la beauté...

LES VISITES GUIDÉES

> DU CE1 À LA 6^{ÈME}

AU TEMPS D'ISARNODURUM

🕒 1h30

👤 Classe entière ou demi-groupe

€ 260 € à la journée

En compagnie d'un guide costumé à *la Romaine*, les élèves font un bond dans le temps de 2000 ans. Cette visite les amène du musée au temple, à la découverte de l'antique *Isarnodurum*. La visite se termine par un **atelier de fabrication d'une fibule**.



Activité réalisée par l'association
Les Portes de l'Histoire.

> DE LA 5^{ÈME} À LA 3^{ÈME}

VISITE GUIDÉE DES VESTIGES DU TEMPLE

🕒 45 min.

👤 Classe entière ou demi-groupe

€ 1€/ élève

La visite permet aux élèves de découvrir le dernier monument antique encore debout à Iznore. À partir de l'observation des vestiges, un médiateur culturel restitue la forme générale de l'édifice. Cette visite aborde l'architecture, son ornementation, les techniques de construction ainsi que la pratique de la religion, autant de domaines qui témoignent de la romanisation de la Gaule.





> DE LA GRANDE SECTION À LA 3^{ÈME}

DANS LA PEAU D'UN POTIER GALLO-ROMAIN



1h



Classe entière ou demi-groupe



2€/ élève



Intervention en classe possible

Objectifs

- Découvrir la matière argile
- Connaître ses usages dans l'Antiquité
- Appréhender les différentes étapes de fabrication d'une poterie

Déroulement

Dans un premier temps, à l'aide d'un diaporama, d'objets à manipuler et d'une courte vidéo, les élèves découvrent différents exemples de poteries antiques, leurs fonctions, les techniques du façonnage au tour et du moulage.

Chaque élève réalise ensuite sa propre poterie selon la technique du montage au colombin, avant de la décorer à l'aide de poinçons reproduisant des motifs antiques.

Prévoir cartons ou cagettes pour le transport des poteries.

> DU CE1 À LA 6^{ÈME}

ARCHÉORIUM



1h30



Classe entière ou demi-groupe



2€/ élève

Objectifs

- Saisir les enjeux de l'archéologie
- Appréhender les techniques de fouilles archéologiques
- Découvrir la céramologie

Déroulement

Encadrés par un médiateur archéologue de formation, les élèves partent à la découverte d'indices du passé sur un chantier de fouilles fictives. Comme de véritables archéologues, ils procèdent au dégagement, à l'enregistrement et au relevé de leurs découvertes.

Cette activité comprend ensuite une activité post-fouille consistant à étudier et à remonter une poterie, à la manière des céramologues.

L'atelier se déroulant à l'extérieur, il n'est réalisable que d'avril à septembre. En cas de mauvais temps, il peut être annulé ou remplacé par une autre activité.

LES ATELIERS



> **DU CE1 AU CM2**

À LA TABLE DES ROMAINS



1h30



Classe entière ou demi-groupe



2 €/ élève

Objectifs

- Discerner les sources de connaissances de l'alimentation romaine
- Découvrir les habitudes alimentaires de l'Antiquité
- Mettre en œuvre des gestes et utiliser du matériel pour préparer une recette
- Identifier des aliments et leurs origines

Déroulement

L'atelier débute par la présentation d'un diaporama évoquant la cuisine romaine (aliments, vaisselles, organisation des repas...) et les sources dont nous disposons pour sa connaissance (archéologie, iconographie et écrits).

Les élèves, divisés en deux groupes, réalisent ensuite deux recettes d'inspiration romaine.

Avant de déguster leur travail, un jeu leur permet de découvrir des aliments connus ou non des Romains.

> DU CE1 À LA 6^{ÈME}

À LA MODE GALLO-ROMAINE



1h



Classe entière ou demi-groupe



2€/ élève



Intervention en classe possible

Objectifs

- Distinguer les classes sociales et les genres de l'Antiquité romaine à partir des vêtements.
- Observer l'évolution de la mode antique
- Etudier et confectionner un élément de parure

Déroulement

L'atelier commence par une présentation des différents vêtements, d'origines gauloises ou romaines, portés par les Gallo-Romains selon leur place dans la société. Cette présentation s'appuie sur des costumes revêtus par les élèves et un médiateur culturel.

Après une présentation de la fibule (accessoire permettant d'attacher les vêtements), chaque élève en réalise une avec un fil de métal étiré.

> DU CE1 À LA 3^{ÈME}

LA FRESQUE, UN DÉCOR ROMANISÉ



1h30



Classe entière ou demi-groupe



2€/ élève



Intervention en classe possible

Objectifs

- Observer la romanisation à travers l'architecture et son décor
- Appréhender la technique de la fresque
- Découvrir les pigments naturels, le mortier de sable et de chaux.

Déroulement

L'atelier commence par une présentation de quelques bâtiments d'*Isarnodurum* témoignant de la romanisation (le temple, les thermes et les *villae*). Leurs décors, réalisés selon des techniques introduites en Gaule par les Romains (pierres sculptées, fresques...), sont évoqués.

Les élèves réalisent ensuite leur propre fresque. Ils commencent par étaler le mortier sur un carreau. Puis ils peignent un motif d'inspiration antique avec des pigments naturels.

Prévoir cartons ou cagettes pour le transport des fresques.

LES ATELIERS

> DU CM1 À LA 3^{ÈME}

LA POTERIE : DU TESSON À L'OBJET



1h30



Classe entière ou demi-groupe



2€/ élève



Intervention en classe possible

Objectifs

- Découvrir la céramologie
- Connaître les techniques de fabrication des poteries dans l'Antiquité
- Appréhender les différentes étapes de fabrication d'une poterie

Déroulement

L'atelier débute par une présentation générale de l'archéologie et de la céramologie.

Puis les élèves étudient pas à pas des tessons à la manière des céramologues afin de reconstituer une poterie, de l'identifier et de la dater.

Le travail des potiers de l'Antiquité est ensuite abordé, avant que chaque élève ne fabrique sa poterie selon la technique du montage aux colombins.

> DU CM1 À LA 5^{ÈME}

MON TEMPLE ROMAIN



2h



Classe entière ou demi-groupe



2€/ élève

Objectifs

- Connaître la fonction d'un temple
- Acquérir le vocabulaire de l'architecture classique
- Découvrir des techniques de construction romaine

Déroulement

L'atelier commence par une visite guidée des vestiges du temple. Ces vestiges permettent d'évoquer les techniques de construction antiques ainsi que la fonction du bâtiment. Une maquette permet de retrouver son aspect d'origine.

Chaque élève réalise ensuite sa propre maquette en papier du temple, détaillant ainsi chaque partie du bâtiment (le podium, l'escalier, les colonnes, la cella, le fronton, le toit).



VENIR AU MUSÉE

> PRÉPARER SA VISITE

Les enseignants qui le souhaitent, peuvent visiter le musée gratuitement en vue d'une venue avec leurs classes.

Le personnel du musée se tient à leur disposition pour toutes questions sur le contenu des activités proposées, pour préparer leur venue ou monter un projet pédagogique particulier.

> EFFECTIFS

Pour des raisons de confort et de sécurité, l'effectif pouvant visiter le musée est limité à une demi-classe.

Il est donc conseillé de cumuler la visite des collections avec une ou plusieurs activités. Pendant que la moitié d'une classe visite le musée, l'autre moitié participe à un atelier ou à une visite guidée. Les groupes sont ensuite inversés.

Si vous souhaitez venir avec plusieurs classes, nous vous proposons de cumuler la visite du musée en autonomie avec la visite guidée "Au temps d'Isarnodurum" (voir p. 5) et un atelier.

> REPAS

Une salle peut être mise à la disposition des groupes pour la prise des repas. Les responsables des groupes veilleront à maintenir les lieux propres.

> ACCOMPAGNATEURS

Les accompagnateurs bénéficient de la gratuité.

Les groupes scolaires sont divisés en sous-groupes, en fonction des activités à réaliser. Chaque sous-groupe, en particulier ceux visitant le musée en autonomie, est placé sous la responsabilité d'un accompagnateur. Il veillera notamment à ce que les élèves ne se dispersent pas et respectent les consignes de visite.

> CONSIGNES DE VISITE

Le musée est un lieu de conservation du patrimoine.

Les accompagnateurs s'engagent à respecter les règles suivantes et à les faire appliquer aux élèves :

- Interdiction formelle de toucher aux collections
- Calme exigé (ne pas crier, ne pas courir) dans les salles d'exposition et lors des ateliers pédagogiques.
- Seuls les crayons à papier sont autorisés pour compléter les questionnaires et les livrets-jeux.

LE MUSÉE HORS-LES-MURS

> INTERVENTIONS EN CLASSE

Un médiateur du musée peut se déplacer dans votre établissement pour réaliser les ateliers suivants :

Dans la peau d'un potier gallo-romain (p. 7)

À la mode gallo-romaine (p.8)

La fresque : un décor romanisé
(p.9)

La poterie : du tesson à l'objet
(p.10)

> CONDITIONS D'ACCUEIL

Les établissements devront préciser s'ils possèdent un vidéoprojecteur.

Pour les ateliers poterie et fresque, les salles utilisées devront disposer d'un point d'eau. Les tables devront être protégées ou facilement nettoyables.

L'atelier fresque est très salissant.

> TARIF

80 € + frais de déplacement

CONSIGNES DE RÉSERVATION

> MODALITÉS DE RÉSERVATION

La réservation est obligatoire pour tous types d'activité.

Pour réserver :

04 74 49 20 42

contact@archeologie-izernore.com

La réservation donne lieu à l'édition d'un contrat de réservation qui vous sera envoyé par mail ou par courrier. Ce contrat est à retourner signé avant la venue du groupe au musée.

> RÈGLEMENT

Pas de règlement d'avance

Les règlements s'effectuent par :

chèque bancaire libellé à l'ordre du
"Trésor Public"

mandat administratif

espèces

MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE D'IZERNORE

Place de l'Église

01580 Izernore

04 74 49 20 42

contact@archeologie-izernore.com

www.archeologie-izernore.com

Retrouvez-nous sur 