



SITE ARCHÉOLOGIQUE
 — LATTARA —
 MUSÉE HENRI PRADES
 Montpellier3M

Fouille, farfouille.

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS !

4 juin - 31 août 2025

**EXPOSITION-
ATELIER POUR
LES 3-6 ANS**

.....
 Sur réservation
 uniquement au
04 99 54 78 20



musearcheo.montpellier3m.fr



CAP SCIENCES



Montpellier
 méditerranée
métropole

© Montpellier Méditerranée Métropole - Communication - 07/2024 - LV

Sommaire

L'exposition Fouille Farfouille.....	page 2
Liens avec le programme.....	page 3
L'exposition.....	page 4
Le synopsis.....	page 4
Les zones d'expositions.....	page 4
L'atelier complémentaire.....	page 9
Le chantier de fouilles reconstitué.....	page 9
Lecture d'album.....	page 11
Lecture d'image.....	page 11
Pour aller plus loin.....	page 12
L'histoire contée.....	page 12
Les vestiges de l'exposition.....	page 19
Les métiers représentés dans l'atelier complémentaire.....	Page 24
Activités de classe.....	page 27
La succession des moments de la journée.....	page 27
Le passé proche et le passé lointain.....	page 29
L'orientation dans l'espace.....	page 34
Bibliographie.....	page 35

L'exposition Fouille Farfouille

L'archéologie est aujourd'hui une discipline qui conjugue sciences et passions, à la croisée des sciences humaines et des sciences « dures ». Aussi, l'archéologue, à partir de traces matérielles laissées dans le sol par les êtres humains, met en œuvre des techniques et des approches diverses pour faire parler notre passé. Les questionnements amenés par les nouvelles recherches apportent donc à chacun, petits ou grands, une ouverture et une réflexion sur d'autres modes de vie et sur les cultures qui nous ont précédées. L'exposition « **Fouille, farfouille. Aventure-toi dans le temps !** » offre au plus jeune public la possibilité de vivre l'expérience de la fouille archéologique et de découvrir, à son niveau, la démarche scientifique qui transforme les vestiges archéologiques en récit des temps passés.



Les objectifs pédagogiques généraux

Découvrir les objets du passé et comprendre leur usage et leur fonctionnement	Découvrir des objets techniques usuels Comprendre leurs usages et leurs fonctionnements
Reconnaître des moments de vie dans le passé pour les comparer avec ceux du présent, se repérer dans le temps	Se repérer dans la chronologie des événements d'une journée Distinguer des événements appartenant au passé très lointain, des événements du passé proche ou contemporain Utiliser un vocabulaire temporel précis
Se repérer dans l'espace et sur un plan simple	Se repérer dans la zone de fouille Se repérer sur un plan simple Utiliser un vocabulaire spatial précis
Se familiariser avec des métiers et des outils de l'archéologie	Découvrir l'organisation d'un chantier de fouilles Se familiariser avec le rôle des différents spécialistes Connaître le nom des outils et y associer une fonction

Liens avec le programme

Programme de l'école maternelle. BO 26 mars 2015.

Les activités proposées permettent aux élèves de se construire comme personne singulière au sein d'un groupe ; d'apprendre en jouant, en s'exerçant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes.

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée.
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Explorer le monde de la matière et des objets

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques.

Le synopsis

L'exposition propose une aventure sur le thème de « Comment découvrir le passé des êtres humains ? ». Les enfants deviennent archéologues le temps d'une enquête et vivent les trois grandes phases d'un chantier archéologique :

- **le temps de l'action** (la fouille) : chercher, trouver, mettre au jour des vestiges,
- **le temps de l'échange** (l'enregistrement) : repérer et repositionner sur un plan les objets découverts, s'interroger sur leurs natures et leurs fonctions,
- **le temps de la compréhension** (l'interprétation) : retracer une journée d'un enfant des temps passés au travers d'une histoire contée, appréhender l'usage des objets qui parlent de la vie quotidienne.

L'animateur est un archéologue chevronné qui a besoin d'une équipe de collaborateurs pour comprendre un site archéologique en cours de fouille.

L'exposition prend appui sur les rythmes de la vie quotidienne d'un jeune enfant : se lever, se laver, manger, jouer, apprendre, se coucher. Ces moments, bien connus des enfants, sont des repères autour desquels ils construisent leur perception du temps.

Les zones d'expositions

L'exposition est organisée en trois espaces distincts qui posent le décor : la cabane de chantier, le chantier de fouille, l'espace d'interprétation. Guidés par le chef de chantier, l'animateur, les enfants avancent dans l'exposition pour mener l'enquête archéologique.

Un passage magique, « la porte du temps », permet la circulation entre le chantier et l'espace d'interprétation. Un dernier espace, indépendant, accueille l'atelier complémentaire.

La cabane : point de départ de l'exploration

La **cabane** est l'espace d'accueil. Ici on écoute les consignes, on s'équipe... C'est également le lieu de rangement des outils des apprentis archéologues.

L'animateur reçoit les enfants, les invite à observer le décor et procède à la mise en contexte de l'atelier qui favorise une projection par anticipation dans les activités. Puis, il parle de son travail d'archéologue, il expose les missions qu'il souhaite donner à l'équipe et il détaille le déroulé du travail sur le chantier. Au moyen d'un plan du site à l'échelle, l'archéologue en chef décrit les différents secteurs de fouille et la façon de les repérer pour aider les enfants à établir la relation entre ce plan et ce qu'ils voient sur le terrain. La phase de reconnaissance terminée, les apprentis archéologues sont invités à s'équiper. Ils prennent chacun un gilet et un seau avec les outils de fouille : un pinceau et une petite pelle. Tout le monde part ensemble vers le chantier.



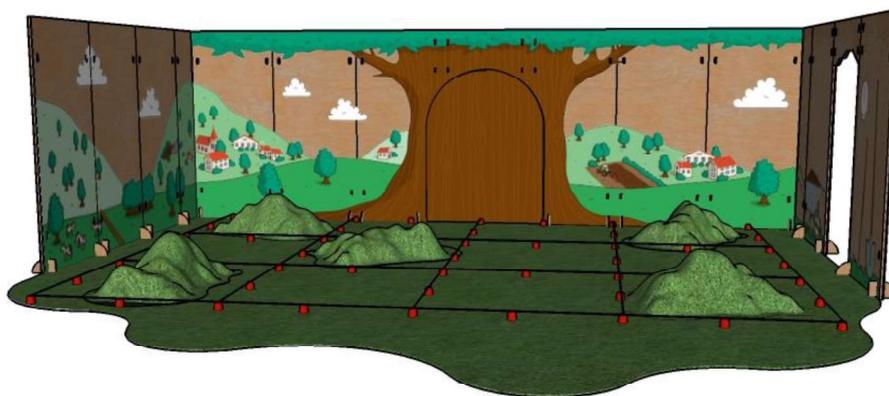
Le chantier de fouilles : la découverte des vestiges

Le chantier est l'espace réservé à la fouille. Le sol présente une décoration végétale, avec de l'herbe et des fleurs de couleurs. Les secteurs matérialisés au sol par des mottes abritent les vestiges archéologiques.

Les fleurs qui habillent les mottes servent de repère au moment de l'exploration : elles présentent les mêmes couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, violet) que l'on retrouve sur les seaux de chantier. C'est en effet la couleur du seau qui guide l'enfant vers la zone de fouille qui lui a été attribuée et qui l'oblige à un premier repérage dans l'espace : « Où dois-je fouiller ? ». A l'intérieur des mottes, les vestiges (16 moitiés d'objets) sont enfouis dans du granulé de liège qui rappelle la couche de terre qui les abrite. Leur découverte permet d'évoquer des activités et des espaces liés à des moments-clés de la vie d'un enfant : se lever, se laver, manger, jouer, apprendre, se coucher.

Les enfants passent enfin à l'action. Ils fouillent, ils farfouillent... L'animateur les accompagne tout au long de la découverte. Chacun prélève un demi-objet et essaie de l'analyser. Une discussion commence alors sur l'emplacement et la nature de ce vestige. A l'aide d'un plan schématique du chantier, l'animateur aide au repérage spatial : l'enfant choisit une fleur aimantée de couleur (la même que sur la motte qu'il a fouillée) et la place sur le plan, en correspondance de l'endroit de la découverte. Les plus jeunes enfants se limitent à indiquer la bonne fleur aimantée déjà positionnée sur le plan.

C'est bientôt le moment de s'aventurer dans le temps. Mais avant il faut ranger : seaux et outils sont alignés sur le côté du chantier. Les enfants se présentent devant la porte du temps leur vestige à la main.



La porte du temps : l'aventure dans le passé

Le passage du chantier de fouille à l'espace d'interprétation se fait au travers d'un arbre magique, la porte temporelle qui amène dans le passé.

Les enfants sont invités à se mettre en file indienne, dos à l'arbre, et à marcher en reculant. Revenir sur ses pas mime l'idée d'un retour en arrière sur quelque chose qui s'est déjà passée. Le groupe quitte alors la fouille, inscrite dans le temps présent, et se retrouve dans un espace avec un décor qui évoque la vie quotidienne des gens dans l'Antiquité gallo-romaine.

L'espace d'interprétation : les hypothèses se confirment, « le passé reprend vie »

L'espace d'interprétation est le lieu de la compréhension. C'est ici que les enfants réalisent ce qu'était le site fouillé avant le temps présent : une *domus* gallo-romaine. Le mobilier, le décor en trompe-l'œil et les objets sont là pour donner sens et vie à l'histoire racontée par l'archéologue en chef.

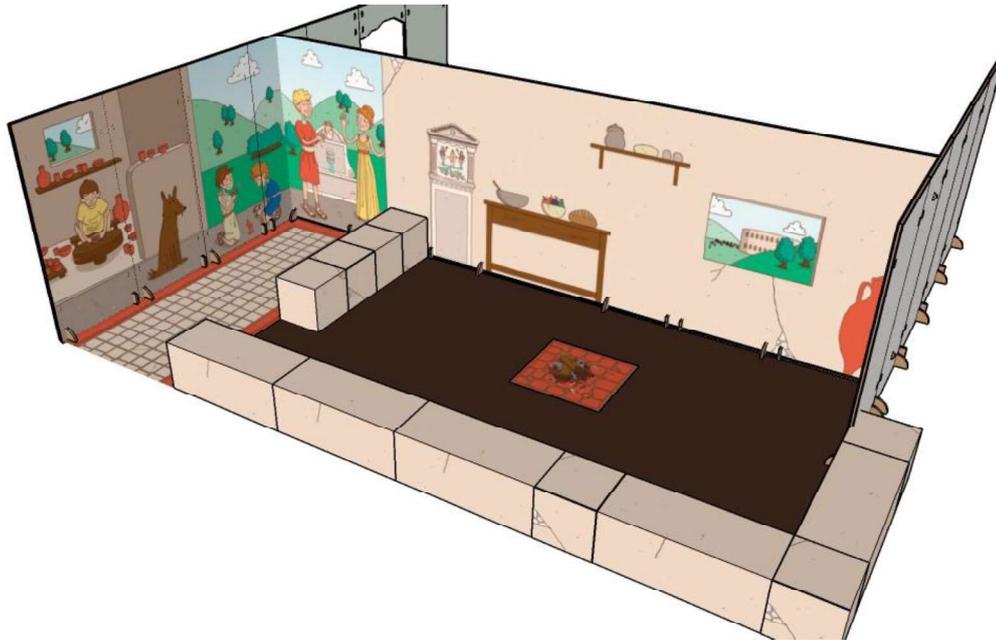
Chaque chapitre de cette histoire est illustré par une planche graphique - 7 en tout - qui met en contexte les vestiges évoqués dans le récit, ainsi que les activités et les espaces associés.

L'animateur pointe les objets sur le dessin et invite les enfants en possession des vestiges correspondants à lever la main. Avec leur partie d'objet, ces enfants partent chercher l'autre moitié dans le décor.

Reconnaître, trouver, assembler, nommer chaque vestige reconstitué et en mimer l'usage : voici donc le défi que les enfants relèvent dans cette phase de l'enquête. Et s'ils n'y parviennent pas, les autres enfants spectateurs sont mis à contribution pour aider. L'interprétation faite, l'objet recomposé reste en place dans le décor.

Puis, l'histoire reprend son cours avec une nouvelle planche.

De chapitre en chapitre, d'espace en espace, de vestige en vestige, les apprentis archéologues suivent les traces de cet enfant du passé qui, comme eux, se lève, se lave, s'habille, mange, joue, apprend... Ils découvrent sa famille, sa maison, son environnement. Une journée bien remplie qui finalement n'était pas très différente de la leur.



La sortie magique : le retour au présent

L'enquête terminée, les enfants regagnent la sortie, mais ce, d'une façon inhabituelle. En écho à la notion de stratigraphie, où les couches de terre les plus anciennes sont recouvertes par les plus récentes, le retour au présent se fait avec un petit bond vers la sortie de l'exposition.

Et comme un bon archéologue se doit d'être organisé, avant de quitter les lieux, les enfants aident l'animateur à ranger le chantier.

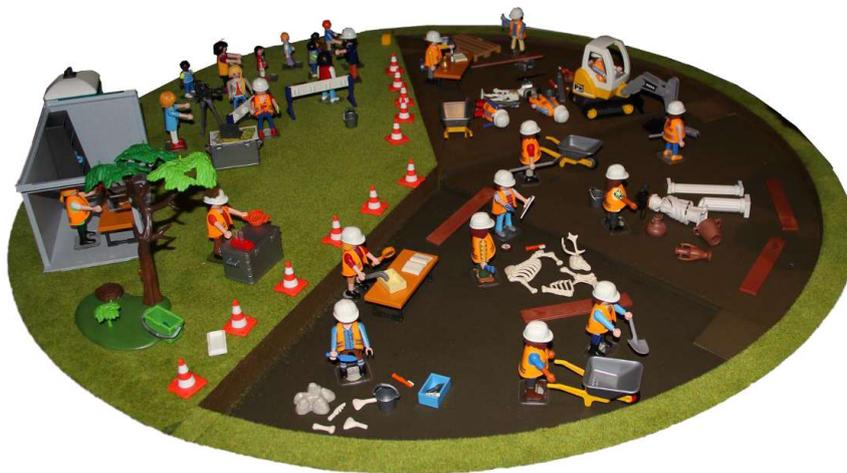
Une nouvelle enquête peut démarrer.

L'atelier complémentaire

L'atelier complémentaire permet aux enfants de découvrir la variété des métiers de cette discipline et leur spécificité.

Le chantier de fouilles reconstitué

Une scène en playmobils reproduit un chantier de fouilles où plusieurs métiers de l'archéologie de terrain sont illustrés.



Les éléments à faire émerger par les élèves :

- ✎ La terre cache des objets utilisés par les hommes dans le passé
- ✎ Beaucoup de métiers sur un chantier
- ✎ A chacun sa spécialité
- ✎ Un travail d'équipe
- ✎ Des hommes, des femmes, du public parfois
- ✎ Des outils différents
- ✎ Des engins mécaniques pour creuser
- ✎ Des truelles et des pinces pour fouiller
- ✎ Un équipement pour être vu et se protéger
- ✎ L'archéologue s'intéresse à l'histoire des Hommes

Les messages complémentaires pour les plus âgés :

- ✎ Plus on creuse profond plus on remonte dans le temps
- ✎ Les archéologues travaillent avant que le chantier de construction d'une école ou d'un parking commence
- ✎ Ils interviennent dans la terre mais aussi dans l'eau et dans l'air pour la prospection

Vocabulaire à acquérir :

- ✎ Vestige vs Objet
- ✎ Archéologue vs paléontologue
- ✎ Fouille vs chasse au trésor

Dans un premier temps, les enfants sont invités à observer et commenter librement ce qu'ils voient. L'animateur va ensuite orienter leur observation en leur posant des questions précises de manière à les amener à :

- Situer la scène et les personnages
- Différencier les personnages pour les identifier
- Mettre des mots sur les actions réalisées par les personnages, les expliciter et les mimer
- Décrire et nommer les outils utilisés

Puis, chaque enfant se voit attribuer une carte personnage qui reproduit, à plus grande échelle, l'un des 16 spécialistes de l'archéologie présents sur le chantier playmobils. Certains enfants peuvent avoir la même carte (par exemple plusieurs fouilleurs ou dessinateurs...). Leur mission est de retrouver dans la scène leur personnage en mode « Où est Charlie ? ». Pour montrer qu'ils l'ont bien identifié, ils vont devoir colorier les habits du personnage de leur carte (pantalon, t-shirt ou chaussures) de la même couleur que celui du chantier.

Ce spécialiste de l'archéologie tient dans ses mains un outil caractéristique. Les élèves ont donc pour nouvelle mission de le retrouver dans une série de « vrais » outils mis à leur disposition dans la pièce ou dans des coffres.

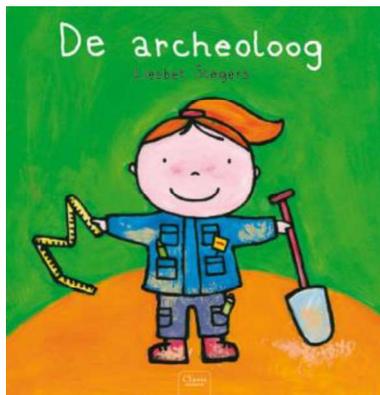
Lorsque l'association métier-outil est validée, à tour de rôle, les élèves essaient de mimer l'usage de l'outil dans le métier.

Lecture d'album

Pour rythmer l'activité, des lectures contées seront proposées aux enfants. De préférence des livres qui parlent de l'archéologie en tant que métier ou enquête.

Cette lecture se met en place avant l'atelier complémentaire pour que les élèves expriment leurs représentations initiales.

L'archéologue



Auteur : Liesbet Slegers

Editeur : Clavis

« L'archéologue effectue des fouilles et découvre les vestiges du passé. En les étudiant, l'archéologue nous explique comment les gens vivaient autrefois. »

Un documentaire instructif et ludique pour présenter aux enfants la profession d'archéologue.

Lecture d'image



Lors de l'alternance des groupes entre les deux activités (passage de l'exposition à l'atelier complémentaire pour le premier groupe et inversement pour le deuxième), l'animateur en charge de la partie « exposition » s'occupe de la remise en place de tous les éléments.

Durant cette phase de 5-10 minutes, l'enseignant pourra proposer aux élèves une lecture de cette image pour réinvestir les savoirs découverts lors de l'atelier.

Pour aller plus loin

L'histoire contée : sur les traces d'Appius et Livia

Dans l'espace d'interprétation, une histoire avec 7 planches graphiques en support est narrée aux élèves, permettant de comprendre l'usage des objets en fonction du temps qui passe dans une journée mais également des évolutions de ces objets du quotidien dans l'histoire.



Création graphique : Caribou

Il y a très longtemps, dans un quartier d'artisans situé en bordure d'une grande ville, vivaient deux enfants, Appius et Livia, qui rêvaient de lions et de panthères...

« Attention Livia, reste derrière moi, je crois avoir aperçu une panthère !

- Je la vois ! Je la vois ! Elle est toute noire.

- N'aies pas peur, je vais la tenir à distance avec mon glaive.

- Oh non, elle s'approche... cours Appius, couuuuurs !

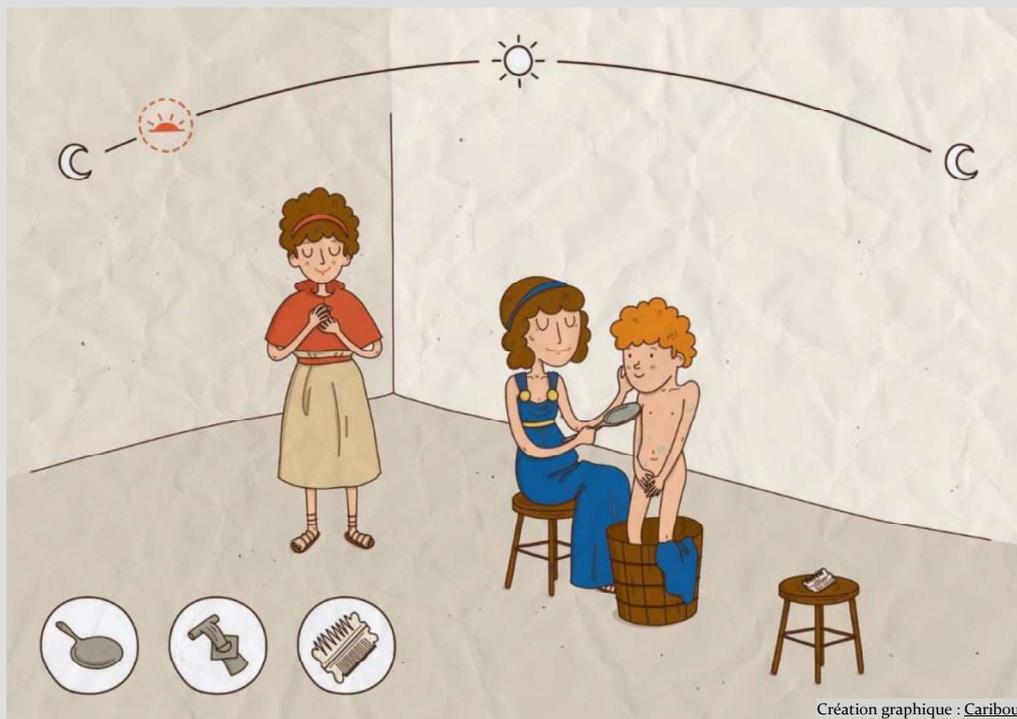
- WAAHRRRRR WAHRRRRRRRRRRRRRRRR »

Appius s'éveilla soudainement. Ouf, il n'y avait pas de fauve dans la chambre, ce n'était qu'un rêve. Sa sœur Livia dormait tranquillement sur la paille à côté de lui.

Le jour pointait à peine et déjà le quartier s'éveillait. Dans l'arrière-cour, Titus, l'apprenti de leur père, coupait du bois ; dans l'atelier, leur père était en train d'allumer le feu pour son four.

C'était le ronflement des flammes qu'Appius avait pris pour le rugissement du fauve.

Un peu plus loin, on entendait des coups de marteau. Un chien aboya.



Création graphique : Caribou

Appius réveilla aussitôt sa sœur :

« Livia, Livia, vite, réveille-toi, c'est aujourd'hui...
- Quoi ? ... Oh c'est vrai, vite Appius levons-nous ».

Les enfants rejoignirent en courant leur mère qui préparait des galettes sur la table de bois.

« Salut à vous mes enfants. Avez-vous bien dormi ? Prenez une galette, elles sont toutes chaudes, et buvez un grand verre de lait. Ensuite, tous à la toilette et je vous habillerai. »

Les enfants avalèrent goulûment leur déjeuner, puis leur mère versa de l'eau fraîche dans le seau en bois.

Elle les déshabilla, puis les aspergea d'eau froide à l'aide d'une **patère de bain** qu'elle plongea dans le seau. Ensuite, elle les frictionna de haut en bas. Les enfants frissonnaient, mais ils étaient plus excités que frigorifiés :

« Dis maman, quand est-ce que Gallienus et Lucius arrivent ? Est-ce qu'on aura le droit d'aller voir les jeux dans l'amphithéâtre avec Lucius ? Est-ce que Lucius pourra dormir avec nous ?

- Est-ce que Gallienus va m'apporter une nouvelle dînette ? Et un glaive en bois pour Appius ? Et ...

- Du calme, du calme... Ils sont en chemin et arriveront d'un instant à l'autre. Je ne sais pas si votre oncle vous réserve une surprise, ce que je sais, c'est qu'il faut être propre quand on reçoit son cousin. Allez, on se débarbouille... »

Une fois propres, les enfants vêtirent une tunique de lin, et mirent leur **cucullus**, le manteau à capuchon, que Livia ferma toute seule avec sa **fibule** :

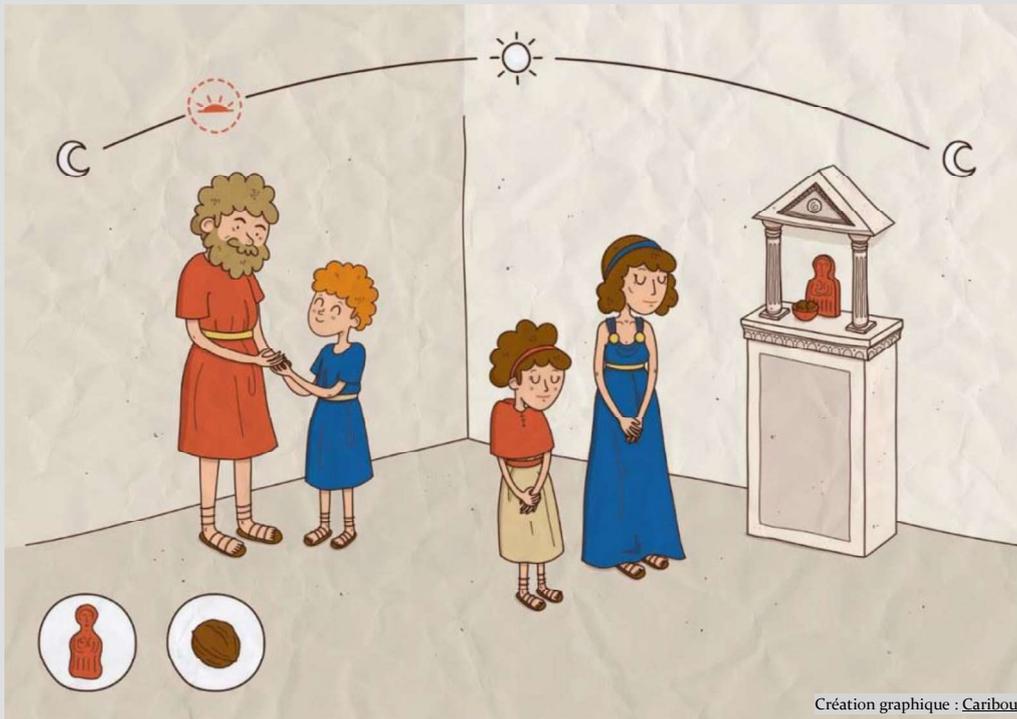
« Tu vois Appius, maintenant je sais épingler mon capuchon sans me piquer !

- Alors tu m'aides, je n'y arrive pas. Dépêche-toi, on va dehors, je veux les voir arriver.

- Pas si vite, les enfants, il faut se coiffer. Livia veux-tu chercher mon **peigne en os**, celui taillé par Fabius, le tabletier ?

- Tiens maman, le voici. Tu me fais belle dis ? »

Les enfants étaient enfin prêts à sortir, lorsque leur père entra.



Création graphique : Caribou

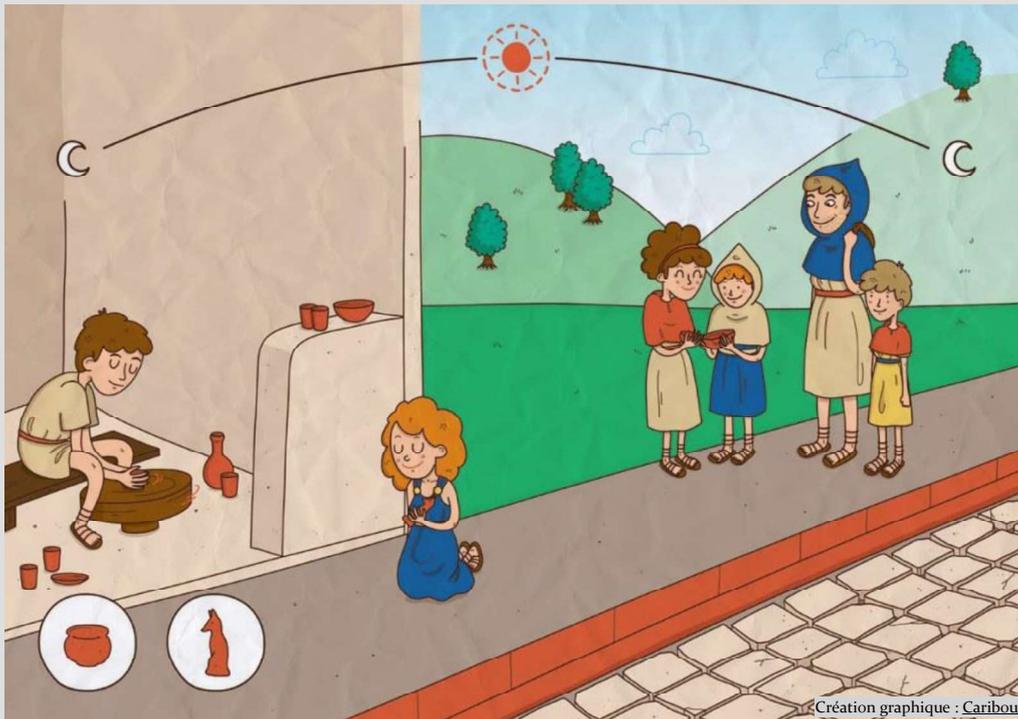
« Salut à vous mes trésors. Vous me paraissez bien excités ce matin. Avez-vous fait vos dévotions à la Déesse qui protège notre maison ? Qu'est-ce que nous allons lui offrir ce matin ?

- Bonjour papa. Euh ... nous pourrions lui offrir nos **noix** ?

- C'est une excellente idée, Livia. Venez, offrons-lui quelques noix et recueillons-nous un instant devant son petit temple. »

La **statuette de la déesse** allaitant ses bébés avait toujours été à la même place dans la maison. Chaque matin, avec leur père, Appius et Livia lui faisaient un petit présent afin qu'elle les protège.

Enfin ils purent sortir. Dehors, le ciel violacé annonçait une belle journée d'automne.



Création graphique : Caribou

Appius et Livia entendirent leur amie Clodia qui les appelait depuis l'atelier de potier de son père. Elle tenait un petit objet en terre cuite, et s'impatientait de le montrer à ses amis.

« Regardez le **petit chien** que mon père m'a fabriqué !

- Oh qu'il est beau. Tu as de la chance.

- On peut jouer avec toi ? Comment on l'appelle ? »

Et les enfants s'installèrent en riant sur le trottoir, au milieu de l'agitation de cette matinée ensoleillée.

Soudain des voix bien connues parvinrent à leurs oreilles, l'oncle Gallienus et son fils Lucius étaient là !

Des sourires, des accolades, des compliments à Lucius qui avait grandi... Puis, l'oncle Gallienus prit un air mystérieux en s'approchant des enfants.

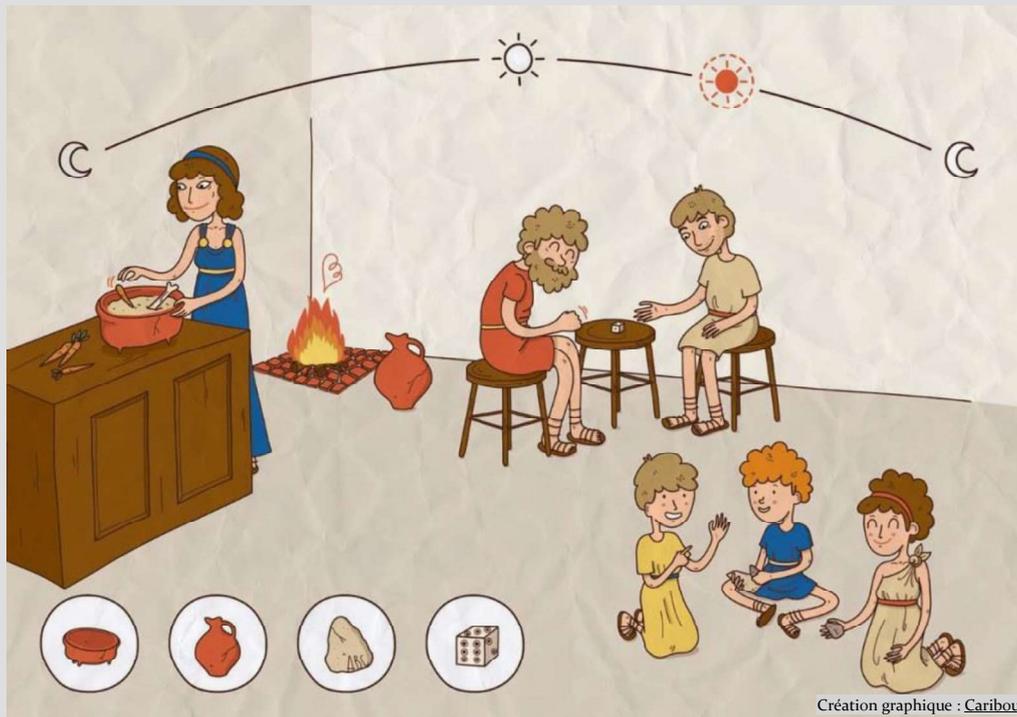
« Pour mes petits coquins que voilà, qui devinera quelle surprise j'ai apportée ?

- Une **dînette**, une dînette ... !

- Oh mais je vois qu'on n'a pas oublié ce que je vous avais promis. Tenez, c'est pour vous.

- Oh merci mon oncle, merci, merci ! »

Et les jeux reprirent avec les petits ustensiles de cuisine. Appius, Livia et leur cousin Lucius se firent une délicieuse tambouille de sable et de cailloux, avec l'eau de la fontaine.



Création graphique : Caribou

Quand le soleil se fit plus chaud, les enfants rentrèrent à la maison.

La maman d'Appius et Livia préparait le repas qu'elle destinait ce soir-là à sa famille et aux invités.

Pendant que l'eau de la **bouilloire** chauffait sur le foyer, elle ajoutait des petites carottes et des herbes fraîches aux morceaux de viande de porc qui cuisaient dans la **marmite à trois pieds**, avec un filet d'huile d'olive.

Plus tard, elle s'occuperait des lentilles et des pois chiches. Il fallait que le gruau mijote doucement de longues heures pour qu'il soit parfait.

Au moment de servir, maman ajouterait un peu de miel et deux cuillerées de *garum*, la sauce de poisson très salée.

Mais les enfants étaient impatients d'y goûter, et les jeux de la matinée avaient aiguisé leur appétit. On leur donna du pain pour patienter jusqu'au soir. Dans la maison, les adultes jouaient aux **dés** et parlaient de la fête du lendemain : pouvait-on emmener les enfants

aux combats de gladiateurs ? Ne seraient-ils pas terrorisés par les lions et les panthères ? Déjà Appius faisaient des cauchemars...

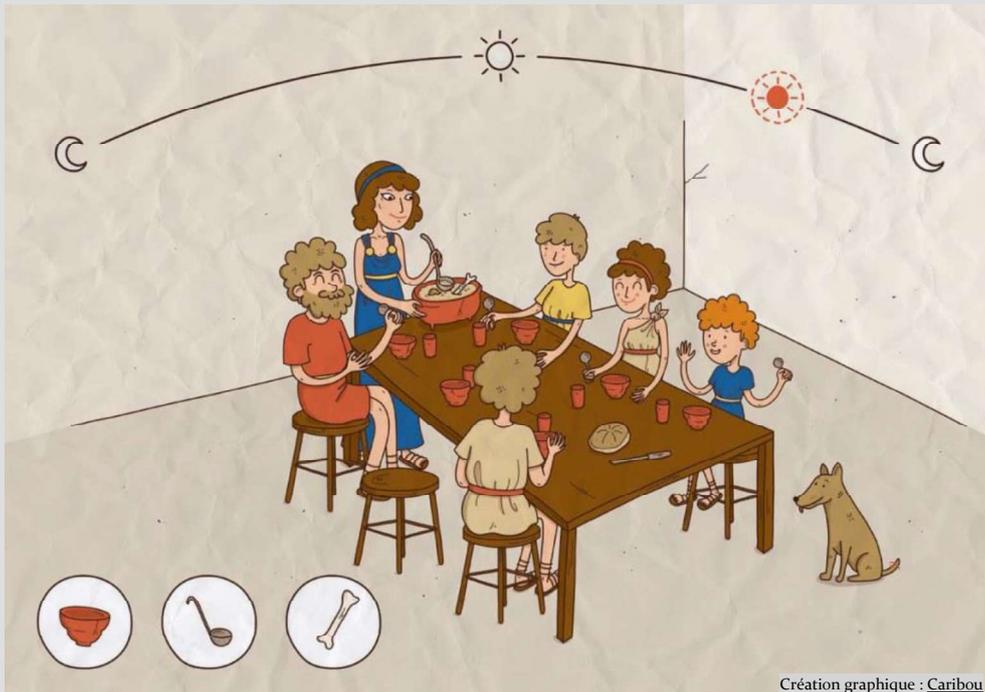
Ignorant les préoccupations des adultes, Lucius voulut montrer à ses cousins les lettres qu'il savait désormais tracer et alla chercher une **Pierre plate**. Les enfants s'installèrent non loin du foyer, et Lucius s'appliqua à graver un A, puis un B, et enfin un C et un D reliés :

« Regarde Appius, voici le A, la première lettre de ton prénom.

- Je peux essayer ?

- Bien sûr. Je vais t'apprendre. Il faut bien appuyer et... »

Les adultes ne lui laissèrent pas le temps d'essayer, la table était mise, le repas allait être servi.



C'était un moment important. D'abord parce que le repas du soir était le plus riche de la journée. Ensuite, parce que ce soir, il y avait des invités ! Livia et son père avaient mis les jolis **bols** orangés. Tout le monde eut droit à plusieurs **louches** de gruau, sauf Appius qui renversa son bol sur ses genoux. Il pleura, alors pour le consoler, on se mit à chanter :

« *Une trulla pour Gallienus, une trulla pour Lucius et une trulla pour le petit... maladroit !* »
Ce qui le fit bien rigoler ! On récupéra l'**os de porc** pour le donner au chien, puis on sortit de table.



« Et maintenant, tout le monde au lit ! Demain il va falloir se lever tôt si vous voulez aller au spectacle ! »

Les enfants se serrèrent sur la paillasse, tout contents de pouvoir dormir ensemble. Il fallut beaucoup de temps pour s'endormir, tant ils avaient des fous-rire ! Livia eut trop chaud, Lucius avait soif, Appius avait peur de faire des cauchemars. Maman leur apporta un **gobelet d'eau** et une **petite lampe à huile** qu'elle alluma près du lit.

Les vestiges de l'exposition

VESTIGE	DESCRIPTION ET UTILISATION
<p style="text-align: center;">PATERE</p>  <p style="text-align: center;">Musée de Vesunna</p>	<p>Patère de bain en bronze L'hygiène tenait une place importante chez les Gallo-Romains, comme le témoignent les nombreux établissements thermaux disséminés sur le territoire. Si ces bains publics ouverts à tous étaient très fréquentés, une toilette rapide, dans un seau à l'aide d'une patère ou d'un autre récipient, devait constituer le quotidien.</p> <p>Activité : se laver/s'habiller</p>
<p style="text-align: center;">FIBULE</p>  <p style="text-align: center;">Musée de Vesunna</p>	<p>Fibule en bronze avec corps décoré, ressort et ardillon. La fibule (du latin <i>fibula</i> signifiant attache) est une agrafe en métal qui sert à fixer les extrémités d'un vêtement. Elle est généralement considérée comme l'ancêtre de l'épingle de sûreté et fait son apparition au Bronze final. Portée par les hommes et par les femmes, la fibule évolue rapidement dans les formes et les décors. Selon l'exemplaire, elle peut être un bien de consommation populaire ou un véritable produit de luxe.</p> <p>Activité : se laver/s'habiller</p>
<p style="text-align: center;">PEIGNE</p>  <p style="text-align: center;">Musée d'Aquitaine</p>	<p>Peigne en bois décoré Objet de l'époque mérovingienne, présenté dans l'exposition comme étant antique et fabriqué en os, matériau plus résistant à l'usure du temps et donc plus courant dans les sites archéologiques. L'épaisseur d'origine ne devait pas dépasser le 0.4 cm. Aujourd'hui, à cause de la torsion du matériau, le peigne a doublé d'épaisseur. Dans l'Antiquité, le peigne était un accessoire quotidien, utilisé par tous. Il servait à se coiffer mais aussi à éliminer les poux. La plupart des peignes retrouvés sont doubles, avec un côté comportant des dents fines et très serrées et un second côté, plus large, servant à se coiffer.</p> <p>Activité : se laver/s'habiller</p>
<p style="text-align: center;">STATUETTE DEESSE MERE</p>  <p style="text-align: center;">Provenance : Musée de Vesunna</p>	<p>Statuette en terre cuite Représentant une déesse mère gallo-romaine allaitant, cette statuette peut être associée aux Lares romains. Divinités du sol, attachées à un lieu fixe, les Lares ne suivent pas la famille dans ses déplacements comme les Pénates, mais ils la protègent comme génies du lieu où elle demeure. Le <i>lararium</i> est un petit temple (ou une simple niche dans le mur) qui, près de l'entrée de la maison, accueille les statuettes des Lares. Le culte à ces divinités est journalier et prévoit des offrandes : essentiellement des noix, des fruits, du vin. Parmi les Lares, certains sont strictement liés à l'enfance : <i>Vaticanus</i> aide le tout petit bébé à pousser son premier cri ; <i>Cunina</i> protège l'enfant au berceau ; <i>Rumina</i> l'aide à têter ; <i>Statulinus</i> ou <i>Statinus</i> lui apprend à se tenir debout ; lorsque l'enfant est sevré, <i>Educa</i> lui apprend à manger et <i>Potina</i> à boire ; <i>Fabulinus</i> lui apprend à parler ; lorsqu'il apprend à marcher, <i>Abeona</i> protège ses départs et <i>Adeona</i> ses retours.</p> <p>Activité : apprendre</p>
<p style="text-align: center;">NOIX</p> 	<p>Noix entières Comme tout matériau organique, les noix se conservent très mal dans la terre. Dans les sites archéologiques, on les trouve essentiellement brûlées. Dans l'Antiquité, les noix sont le symbole de l'enfance, comme le montre l'expression <i>nuces relinquere</i>, littéralement "quitter les noix" qui signifie "sortir de l'enfance". Ici, elles sont utilisées pour symboliser les offrandes aux Lares.</p> <p>Activité : apprendre</p>

<p>CHIEN</p>  <p>Musée d'Aquitaine</p>	<p>Chien en céramique Plusieurs représentations, notamment sur des stèles funéraires, suggèrent l'importance des animaux de compagnie liés à l'enfance. Dans la liste des animaux les plus représentés, le chien vient en première place (il avait le rôle de gardiens de la tombe de son jeune ami), suivi par les chats, les singes et les oiseaux. On retrouve également des souris et des chèvres tirant des chars miniatures.</p> <p>Activité : jouer</p>
<p>DINETTE</p>  <p>Musée de Vesunna</p>	<p>Ensemble céramique (deux marmites et un couvercle) de dimensions réduites Utilisés pour imiter le monde des adultes, les modèles réduits d'ustensiles de cuisine (dinettes) étaient fabriqués en ivoire, en bronze et en argent... ou, comme ici, en terre cuite.</p> <p>Activité : jouer</p>
<p>BOUILLOIRE</p>  <p>Musée de Vesunna</p>	<p>Bouilloire en céramique commune à bec trilobé L'étude de l'artisanat de la terre cuite permet de découvrir l'essentiel des récipients : ceux utilisés pour le transport ou pour le stockage des denrées (amphores, cruches, dolia...), la vaisselle de préparation (mortiers) et de cuisine (plats, casseroles, marmites, bouilloires...) ainsi que la vaisselle de table (gobelets, bols, assiettes...). Sans oublier les briques et les tuiles destinées à la construction des bâtiments.</p> <p>La céramique est donc un indicateur fondamental pour connaître la vie quotidienne et l'artisanat des sociétés du passé, mais aussi la nature des échanges entre les groupes humains.</p> <p>Lors de la conquête romaine la culture gauloise s'adapte à celle des conquérants. La vaisselle de l'époque témoigne de cette acculturation.</p> <p>La diversité des formes révèle une utilisation adaptée de chaque récipient et l'adoption de pratiques alimentaires nouvelles, avec notamment l'introduction d'ingrédients méditerranéens qui nécessitent des modes de préparation différents. Les mortiers, par exemple, traduisent un nouvel attrait pour les aliments pilés et les plats savamment épicés.</p> <p>Activité : préparer le repas</p>
<p>MARMITE</p>  <p>Musée de Vesunna</p>	<p>Marmite tripode en céramique (Pour l'artisanat de la terre cuite, voir plus haut *bouilloire) Cette marmite tripode est un élément de dinette imitant de la vraie vaisselle culinaire. Le même objet apparaît dans l'exposition en deux exemplaires : une copie conforme de l'original - utilisée comme élément de dinette avec une deuxième marmite et un couvercle- et une reproduction au double des dimensions pour rappeler une vraie marmite culinaire. (Voir plus haut *dinette)</p> <p>Activité : préparer le repas</p>
<p>DES</p>  <p>Musée de Vesunna</p>	<p>Petits dés en os à décor d'ocelle Historiquement, les dés sont fabriqués en matériaux aussi divers que l'os, le bois dur ou la terre cuite, mais également en ivoire, métal, verre ou pierre. Les faces sont généralement numérotées de 1 à 6, mais elles peuvent aussi comporter des lettres ou des mots.</p> <p>Appelés <i>tesserae</i> ou <i>alea</i> en latin, les dés étaient d'autant plus prisés qu'il était parfois difficile de distinguer leur rôle ludique de leur rôle sacré. Certains étaient même utilisés dans les temples pour des consultations divinatoires.</p> <p>Les règles et le but du jeu s'énonçaient souvent au moment des parties : réussir le total le plus ou le moins élevé, réussir certaines figures... les lancers se font à main nue ou à l'aide d'un gobelet ou d'une tour.</p> <p>Activité : jouer</p>

<p style="text-align: center;">ENDUIT PEINT</p>  <p style="text-align: center;">Musée de Vesunna</p>	<p>Morceau de mur en enduit peint Cet objet est présenté dans l'exposition comme étant une pierre plate avec fonction de tablette à graver. On reconnaît les lettres capitales A, B, C et D, les deux dernières reliées. A l'époque gallo-romaine, on distingue plusieurs catégories d'écriture, chacune reliée à des usages et des supports spécifiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'écriture officielle, réservée aux informations administratives et officielles, était utilisée sur la monnaie, les dédicaces, les bornes milliaires ou encore les <i>volumines</i> - les marques de fabrique, présentes sur des objets courants, permettaient de signaler le nom du fabricant ou de l'artiste, la provenance de l'objet ou son contenu, ou encore des données techniques de fabrication - l'écriture quotidienne, moins connue en raison de la fragilité des supports, servait pour les tablettes de cire des écoliers, les céramiques, les stèles funéraires... <p>Activité : jouer/apprendre</p>
<p style="text-align: center;">BOL</p>  <p style="text-align: center;">Musée de Vesunna</p>	<p>Bol en céramique sigillée rouge Caractéristique de l'Antiquité romaine cette céramique fine était destinée au service à table. Son nom vient du mot <i>sigillum</i>, le sceau que le potier imposait sur la poterie avec la lettre ou le symbole qui l'identifiait. La céramique sigillée se caractérise par sa couleur rouge orangée, plus ou moins claire, et par des décors en relief, moulés, imprimés ou rapportés. Facilement identifiables et datables, les tessons de céramique sigillée constituent un important fossile directeur dans les fouilles archéologiques et sont de précieux indices pour dater les sites.</p> <p>Activité : manger</p>
<p style="text-align: center;">LOUCHE</p>  <p style="text-align: center;">Musée d'Aquitaine</p>	<p>Louche en bronze Dans l'Antiquité, les ustensiles de cuisine retrouvés sont principalement en terre cuite et quelques fois en métal. Les objets en bois, en revanche, ne se conservent que très rarement. Il y avait des récipients pour bouillir (<i>olla</i> = marmite), pour mijoter (<i>caccabus</i> = chaudron), pour rôtir (<i>patina</i> = plat à four), pour frire (<i>sartago</i> = poêles)... mais aussi des passoirs, des mortiers et des moules. Quant au petit matériel pour couper et saisir, on distingue : la <i>trulla</i>, la louche ; l'<i>harpago</i>, le crochet à viande ; la spatule, la cuillère, le couteau, le hachoir, mais pas encore la fourchette qui apparaît plutôt à la fin du Moyen Âge.</p> <p>Activité : manger</p>
<p style="text-align: center;">FEMUR DE PORC</p> 	<p>Fémur de porc L'étude des restes osseux animaux issus de sites archéologiques est l'objet de l'archéozoologie. Cette discipline se distingue de la paléontologie parce qu'elle s'intéresse à la faune dans ses rapports avec l'homme (chasse, domestication, élevage et donc consommation).</p> <p>Activité : manger</p>
<p style="text-align: center;">GOBELET</p>  <p style="text-align: center;">Musée d'Aquitaine</p>	<p>Gobelet en céramique Ce gobelet, avec décor imprimé, était utilisé comme vaisselle de table. (Pour l'artisanat de la terre cuite, voir plus haut *bouilloire)</p> <p>Activité : dormir</p>
<p style="text-align: center;">LAMPE</p>  <p style="text-align: center;">Musée de Vesunna</p>	<p>Lampe à huile en céramique noire (<i>terra nigra</i>). Une lampe à huile romaine consiste essentiellement en un réservoir pour l'huile pourvu d'un orifice de remplissage et d'un bec portant la mèche. Sur ce modèle, pas de décor et une seule préhension latérale.</p> <p>Activité : dormir</p>

Les métiers représentés dans l'atelier complémentaire

SPECIALISTE	FILLE / GARÇON	OUTIL METIER	VISUEL
3 Fouilleurs <i>Il dégage, enregistre et prélève les vestiges sur le chantier de fouilles.</i> http://www.inrap.fr/l-archeologue-10800 http://www.inrap.fr/paroles-d-archeologues-9510	G	truelle	
	G	petite pelle	
	G	brouette	
Dessinateur <i>Il relève les structures, les coupes, et les restitue au propre.</i>	F	planchette crayon	
Archéozoologue <i>Il étudie l'histoire des relations naturelles et culturelles entre l'homme et l'animal.</i> https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/L-archeozoologie	G	pinceau fin	

SPECIALISTE	FILLE / GARÇON	OUTIL METIER	VISUEL
<p>Carpologue <i>Etudie les graines, les fruits et les restes des préparations alimentaires.</i></p> <p>https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/La-carpologie</p>	F	loupe pince	
<p>Anthropologue <i>Il étudie les évolutions humaines, les pathologies, les rites funéraires...</i></p> <p>https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/L-anthropologie</p>	G	pinceau très fin	
<p>Palynologue <i>Il étudie les pollens fossiles pour reconstituer le paléoenvironnement.</i></p> <p>https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/La-palynologie</p>	F	microscope	
<p>Céramologue <i>Il étudie et caractérise les objets en céramique.</i></p> <p>https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/La-ceramologie</p>	G	compas	
<p>Géomorphologue <i>Il décrit et explique les formes du relief.</i></p> <p>https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/La-geomorphologie</p>	G	tamis éprouvette	

SPECIALISTE	FILLE / GARÇON	OUTIL METIER	VISUEL
<p>Topographe <i>Il relève et établit les plans en 2 et 3 dimensions.</i></p> <p>https://www.inrap.fr/les-sciences-de-l-archeologie/La-topographie</p>	G	mire	
<p>Photographe <i>Il photographie les découvertes et la vie du chantier.</i></p>	F	appareil photo	
<p>Responsable de chantier <i>Spécialiste d'une époque et d'une civilisation, sur un chantier de fouilles, il devient chef d'équipe : il organise alors le travail des fouilleurs et gère le matériel.</i></p>	F	téléphone portable	
<p>Médiateur <i>Il transmet les connaissances scientifiques.</i></p>	G	livre ouvert	

Activités pour la classe

La succession des moments de la journée

Comptines

Un petit peu de noir

Un petit peu de noir Disons bonsoir
Un petit peu de rouge Plus rien ne bouge
Un petit peu de bleu Fermons les yeux
Un petit peu de brun Jusqu'à demain matin

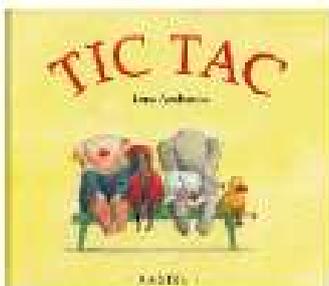
La journée

Le matin je me sens bien.
Ça va dans ma tête et ça va dans mes mains.
Je dis bonjour à tous mes copains : Bonjour,
bonjour,
Et je fais des petits bisous à tous mes voisins.

L'après- midi, que des soucis.
Bobo à la tête et l'estomac tout gris.
Je pleure, je ris, J'ai le tournis.
Je crois bien que j'ai mangé trop de macaronis !

Albums

Tic Tac



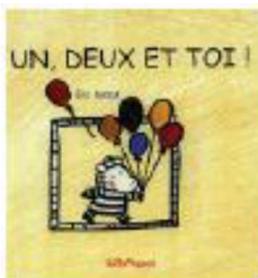
Auteur : Lena Anderson

Editeur : L'école des loisirs

TIC TAC fait l'horloge. C'est l'heure de la promenade. TIC TAC, c'est l'heure du goûter.

TIC TAC, c'est l'heure du pyjama... Un album pour aider les petits à comprendre les mystères du temps qui passe.

Un, deux et toi !



Auteur : Eric Battut

Edition : Bilboquet.

L'auteur met en scène une famille de zèbres pour apprendre à compter jusqu'à sept. Chaque double page présente un moment de la vie quotidienne partagé joyeusement à plusieurs : à deux, à trois, à quatre et ainsi de suite, sans oublier le moment de se coucher où l'on se retrouve tout seul ou presque...

Le temps qui passe

C'est l'heure !

Auteur : Katie Cleminson

Editeur : L'école des loisirs



Que de choses à faire dans une journée ! Se lever, se préparer pour aller à l'école, lire, dessiner, jouer, courir, chanter... Quelle belle et joyeuse énergie ! Mais tant d'activités rythment la journée qu'à l'heure de se coucher, le temps de dire bonsoir, et tout le monde dort à poings fermés.

Debout Papa, Debout Maman !

Auteur : Pascal Teulade

Illustrateur : Jean-Charles Sarrazin

Editeur : L'école des loisirs



C'est dimanche. Le soleil se lève à peine. Lucille est réveillée, bien réveillée, et obligée de s'occuper toute seule puisque ses parents refusent d'ouvrir l'œil. Elle décide de préparer un délicieux petit déjeuner...

François et le temps

Auteur : Christine Naumann-Villemin

Illustrateur : Sjetlan Junakovic

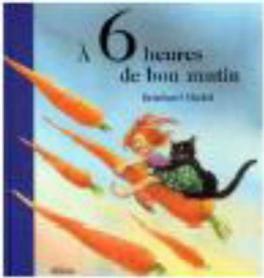
Editeur : L'école des loisirs



Une montre ne fait pas passer le temps plus vite, mais au moins elle permet de mesurer tous ces moments longs et ennuyeux du quotidien...

C'est ce que François va découvrir le jour de son anniversaire. Mais comment faire quand la montre casse ? Eh bien, on la porte chez le réparateur ! Et si on a beaucoup de chance, le réparateur en question vous prête une autre montre, un peu magique, celle-là...Chance ? Vous avez dit chance ? Mais où est passé le temps ?!

A six heures de bon matin



Auteur : Reinhardt Michl

Illustrateur : Reinhardt Michl

Editeur : Milan

La matinée d'une petite sorcière délurée et toujours en mouvement et de sept chats noirs, de 6 heures à l'heure du déjeuner. Pour aider les enfants de maternelle à comprendre le temps qui passe.

Le passé proche et le passé lointain

Comptine

Elle gigote

Elle gigote Elle zozote Babilé, babillant,

Elle a trois ans.

Elle papote, Elle parlote, Jacasse, jacassant,

Elle a treize ans.

Elle jabote, Elle marmotte, Bavarde, bavardant,

Elle a trente ans.

Elle radote, Elle tricote, Bredouille, bredouillant,

Elle a cent ans.

Albums



Quand mon papa était un vrai bébé

Auteurs : Jean-Claude Baudroux, Eleonora Bartoloni

Editeur : Bastberg (Editions du)

Un petit garçon s'interroge : son père a-t-il été, lui aussi, bébé ? Sa réponse déconcertera sans doute les adultes. Et les situations cocasses qu'il imagine amuseront les enfants, tout

en leur proposant de poursuivre, avec leurs parents, une véritable réflexion sur la vie.



Quand papa était petit y'avait des dinosaures

Auteurs : Vincent Malone, André Bouchard

Editeur : Seuil Jeunesse

Si vos bambins ont peine à imaginer en quoi pouvaient bien consister l'existence et l'humaine condition « quand papa était petit », n'hésitez pas à leur offrir le jubilatoire album de Vincent Malone et André Bouchard. Les deux compères se chargent joyeusement d'inventer mille facéties préhistoriques. Car c'est tout de même bien de préhistoire qu'il s'agit lorsque l'on parle d'un temps où il n'y avait pas de télévision.

A partir de cet album, il est possible de faire réfléchir les enfants sur le passé proche et le passé lointain.

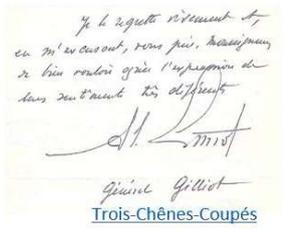
Objectif : Appréhender les différences qui peuvent exister entre le passé proche (temps des parents et des grands-parents) et le passé lointain.

Niveau : GS

Matériel :

- Album : *Quand papa était petit y'avait des dinosaures*
- Deux boîtes illustrées. L'une représente le passé proche. Dans le fond on peut mettre une image qui évoque aux enfants l'époque de leurs parents comme un vieux téléviseur, une 4L... L'autre évoque le passé lointain et est décorées par un montage d'images associées à différentes époques.
- Des étiquettes à placer dans les boîtes illustrant les objets ou un concept du livre qui parlent le plus aux élèves.



<p>L'ombrelle</p> 	<p>La télévision</p> 	<p>Le football</p> 	<p>Le supermarché</p> 
<p>Le slip</p> 	<p>Le congélateur</p> 	<p>La grue</p> 	<p>Les ciseaux</p> 
<p>Les chiens domestiques</p> 	<p>Le moulin à eau</p> 	<p>L'école</p> 	<p>L'écriture</p> 

Déroulement possible :

- Lecture de l'album à toute la classe.
- Présentation de deux boîtes : Passé proche et passé lointain
- Pour chaque objet ou concept, on demande aux enfants « Est-ce que cela existait au temps de votre papa (ou papi) ? »
- Une discussion s'engage. A la fin c'est l'adulte qui amène les éléments de réponse. Les enfants placent ensuite l'étiquette dans la boîte qui leur semble la plus appropriée.

Éléments de réponse :

Invention/ Concept	Epoque	Informations
La télévision	Le temps des parents de nos grands-parents	1926, le 26 janvier : L'Écossais John Logie Baird effectue, à Londres, la première retransmission publique de télévision en direct. 1935, le 26 avril : première émission officielle de télévision française. https://fr.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9l%C3%A9vision

Le slip	Le temps des parents de nos grands-parents	<p>Jusqu'à la deuxième moitié du XIXe siècle, la plupart des hommes ne portaient rien : c'était la chemise, très longue et qui rentrait dans les jambes du pantalon. Il est fort probable que le slip ait d'abord fait son apparition comme vêtement pour sportif, comme le suggère le catalogue Manufrance de 1906. Quant au mot « slip », il apparaît pour la première fois sous son acception de sous-vêtement le 20 septembre 1913 dans la revue <i>L'Illustration</i> pour désigner « une culotte ou un caleçon très court ».</p> <p>http://fr.wikipedia.org/wiki/Slip</p>
Le congélateur	Le temps des parents de nos grands-parents	<p>C'est vers le milieu du XIXe siècle que les premières machines industrielles à réfrigérer sont mises au point. Inventeur d'origine américaine, Jacob Perkins travailla sur le sujet dans les années 1830, à Londres, et est crédité du premier brevet en la matière en 1834.</p> <p>En France, Ferdinand Carré met au point le réfrigérateur à absorption en 1858. Son compatriote Charles Tellier crée la première machine frigorifique en 1858.</p> <p>En 1913, Le premier réfrigérateur domestique à électricité est fabriqué à Chicago. Les ménages américains vont rapidement l'adopter, suivis par les européens. Apparut dans les années 1930 ce n'est que 30 ans plus tard que le congélateur vient compléter la gamme du froid domestique dans les ménages.</p> <p>http://fr.wikipedia.org/wiki/Cong%C3%A9lateur</p>
La paire de ciseaux	Les chevaliers	<p>Les ciseaux ont été vraisemblablement inventés en Égypte vers - 1500. Les ciseaux à lames croisées pivotant sur un axe central, comme ceux connus de nos jours, existaient il y a deux mille ans dans l'Empire romain (inventés vers 100 après J-C) et en Extrême-Orient.</p> <p>Les ciseaux deviennent des objets usuels en Europe et en Asie dès le IXe siècle. Ils étaient alors généralement en bronze et les deux lames étaient montées sur un ressort en arc de cercle. On utilisait ce type de ciseaux appelé « des forces » pour tondre les moutons.</p> <p>Leur usage se généralisera en Europe au XVIe siècle.</p> <p>http://fr.wikipedia.org/wiki/Paire_de_ciseaux</p>
Les chiens domestiques	Les Hommes préhistoriques	<p>La domestication du chien est intervenue au Paléolithique, longtemps avant celle de toutes les autres espèces domestiques actuelles. Elle précède de plusieurs dizaines de milliers d'années la sédentarisation de l'Homme et l'apparition des premières civilisations agricoles. C'est l'unique espèce domestique ancienne dont la domestication n'est pas liée à l'apparition de l'agriculture et à la sédentarisation. Cette place que le chien occupe auprès de l'espèce humaine en fait un cas particulier parmi les espèces domestiques.</p> <p>http://fr.wikipedia.org/wiki/Domestication_du_chien</p>
La grue	Les Hommes de l'Antiquité (comme les gladiateurs)	<p>Les constructions de cités de voies de transport, de ports, de ponts et le développement du commerce, avec l'apparition des civilisations grecque et romaine, nécessitent une plus grande rapidité de construction. [...] C'est l'apparition des engins de levage en bois.[...] La Grèce antique a créé tous les mécanismes nécessaires à l'invention de la grue.</p> <p>https://www.arts-et-metiers.net/sites/arts-et-metiers.net/files/asset/document/cp_grues.pdf</p>

Le supermarché	Le temps des parents de nos grands-parents	En France, en 1931, s'ouvre rue Caumartin à Paris, le premier Prisunic, ancêtre du supermarché : Le concept est celui d'un commerce populaire vendant des produits de grande série à des prix bas. http://fr.wikipedia.org/wiki/Supermarch%C3%A9
Le football	Les chevaliers	Les jeux de balle au pied existent dès l'Antiquité. Le football trouve ses racines réelles dans la soule (ou choule) médiévale. http://fr.wikipedia.org/wiki/Football
Le moulin à eau	Les Hommes de l'Antiquité (comme les gladiateurs)	Le moulin à eau est une machine traditionnelle, inventée dès l'Antiquité, qui utilise l'énergie hydraulique, c'est-à-dire l'énergie des cours d'eau, pour moudre le grain, mais aussi pour toutes sortes d'applications artisanales comme des forges, des scieries et des papeteries. https://fr.vikidia.org/wiki/Moulin_%C3%A0_eau
L'école	Les chevaliers	Contrairement à la croyance populaire qui voudrait que Charlemagne ait inventé l'école, dès la plus haute antiquité, il y a eu des écoles publiques annexées aux sanctuaires religieux. Mais c'est lui qui a donné à l'école toute son importance en mettant ensemble les enfants des nobles et les enfants des pauvres destinés à l'étude et à l'église. http://iletaitunefoislecole.fr/L-histoire-de-l-ecole.html
L'écriture	Les Hommes de l'Antiquité (comme les gladiateurs)	L'écriture est un système de représentation graphique d'une langue au moyen de signes inscrits ou dessinés sur un support (comme le papier par exemple), et qui permet l'échange d'informations sans le support de la voix. L'invention de l'écriture sert à définir la frontière entre la préhistoire et l'histoire. https://fr.vikidia.org/wiki/%C3%89criture
L'ombrelle	Les Hommes de l'Antiquité (comme les gladiateurs)	Dans l'Antiquité chez les Grecs et les Romains, l'ombrelle était un signe de puissance divine et humaine. https://fr.wikipedia.org/wiki/Ombrelle

L'orientation dans l'espace

Oulibouniche



Auteur : Linda Corazza

Editeur : Editions Du Rouergue

Mais où le hibou niche ? Jeux phonétiques qui mettent en scène un hibou occupé à se cacher devant, derrière, dessus, dessous, dans tous ces endroits qui permettent aux tout-petits de situer relativement les choses.

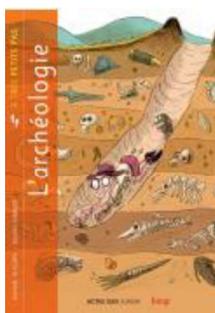


Catherine Metz - **Les jeux d'orientation à l'école maternelle** - Académie de Strasbourg, Circonscription d'Andolsheim.

Un dossier très complet qui donne de nombreux exemples de jeux d'orientation pour tous les niveaux de la maternelle : une mine d'informations.

<http://www.circ-ien-andolsheim.ac-strasbourg.fr/spip.php?article90>

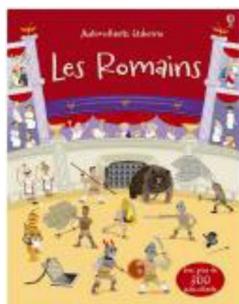
L'Antiquité



L'archéologie à très petits pas

Auteur : Raphaël De Filippo
Illustrateur : Roland Garrigue
Coéditeurs : Actes Sud Junior
et Inrap
Collection : À Très Petits Pas
Dès 6 ans.

Qu'est-ce que l'archéologie ? Comment se déroule une fouille ? Que nous apprennent les vestiges ? Sur les pas des archéologues, découvre un métier passionnant !



Les Romains

Auteur : Fiona Watt
Illustrateur : Paul Nicholls
Editions : Autocollants
Usborne
Dès 4 ans.

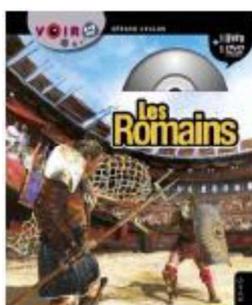
Depuis un combat de gladiateurs au Colisée jusqu'à un somptueux banquet chez un sénateur, en passant par des scènes de la vie quotidienne, cet ouvrage est conçu pour apprendre tout en s'amusant. Un nouveau livre passionnant bourré de scènes de la vie dans la Rome antique, à compléter à l'aide d'autocollants.



L'imagerie de l'histoire

Auteur : Marie-Renée Pimont
Illustrateur : Isabella Misso,
Sophie Toussaint, Isabelle
Rognoni
Editions : Fleurus
Dès 3 ans.

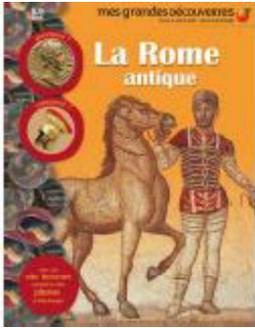
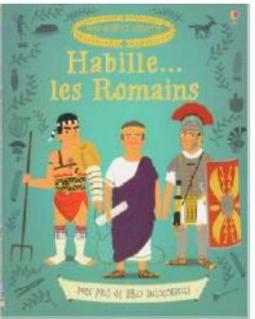
En observant les illustrations précises et pleines d'humour de son imagerie, le jeune enfant fera la connaissance de grands personnages tels que les pharaons, les empereurs, les explorateurs. Il abordera la chronologie à travers la présentation successive des grandes périodes historiques et des faits les plus marquants. Il voyagera dans le temps en découvrant la vie quotidienne de l'Antiquité jusqu'à nos jours.

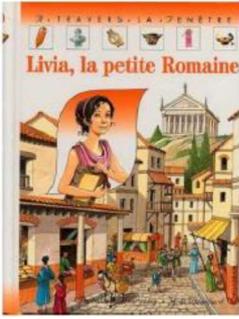
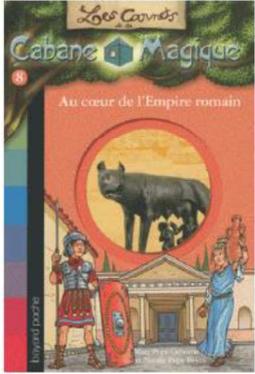


Les Romains

Auteur : Gérard Coulon
Editions : Fleurus
Dès 6 ans.

Ils vénéraient Jupiter et Minerve, allaient se détendre aux thermes ou aux spectacles de gladiateurs, ont eu pour empereurs les hommes les plus cruels ou les plus inspirés de leur temps... Bienvenue chez les Romains ! Des premiers rois jusqu'à la chute de l'Empire, plongez dans la vie quotidienne de cette civilisation fascinante, qui, depuis l'Italie, a conquis toute la Méditerranée. Un voyage fascinant au cœur de l'Antiquité !

	<p>Vivre au temps des Romains</p>	<p>Auteur : Pierre-Marie Valat Illustrateur : Pierre-Marie Valat Editions : Gallimard Jeunesse - Mes premières découvertes Dès 3 ans.</p>	<p>Transportons-nous deux mille ans en arrière, au cœur d'une civilisation qui étendit son empire sur toute l'Europe et dont les vestiges sont encore nombreux de nos jours. Découvrons l'éducation des enfants, leurs jeux, l'aménagement des maisons, les plats préférés des Romains, leurs loisirs, les légions romaines, les ingénieuses constructions de ces habiles bâtisseurs... Grâce à son effet magique, la lampe va nous révéler petit à petit les mille détails cachés dans chaque page....</p>
	<p>La Rome antique</p>	<p>Auteur : Collectif Editions : Gallimard Jeunesse - Mes grandes découvertes Dès 6 ans.</p>	<p>Qui a fondé la ville de Rome ? Quelles étaient les distractions des Romains ? Les enfants allaient-ils à l'école ? Qu'est-ce que la technique de combat dite de "la tortue" ? Des terribles combats de gladiateurs aux bains publics fumants, en passant par les nombreuses guerres menées par les fameuses légions et les magnifiques villas romaines décorées de mosaïques et de peinture murales, découvre la vie des citoyens romains et de leurs esclaves.</p>
	<p>Les Romains, les costumes</p>	<p>Auteur : Bruno Wennagel Editions : Quelle histoire Dès 4 ans.</p>	<p>Ce cahier de coloriages te permettra de découvrir et de mettre en couleur les costumes de la civilisation romaine. Avec tes crayons de couleur ou tes feutres, laisse parler ton imagination pour faire revivre le passé ! 11 coloriages originaux pour voyager dans le temps.</p>
	<p>Habille les Romains</p>	<p>Auteur : Louie Stowell Illustrateur : Jean-Sébastien Deheeger Editions : Usborne Dès 3 ans.</p>	<p>Au port, on voit des gens venus de tout l'Empire romain. Les Romains portaient souvent une toge, une sorte de grand drap de laine élégamment drapé, sur une tunique de laine ou de lin. Découvre ce que les gens portaient au temps de l'Empire romain. Des généraux et empereurs aux serviteurs et écoliers, habille-les à l'aide des autocollants pour qu'ils se livrent à leurs activités.</p>

	<p>Rome et les gladiateurs</p>	<p>Auteur : Sabine Minssieux Illustrateur : Thomas Tuma Editions : Quatre Fleuves</p>	<p>Dès 3 ans. Qui étaient-ils ? Pourquoi livraient-ils combat dans l'arène ? En quoi consistait leur armement ? Découvre dans ce livre en forme de Colisée l'histoire de Rome et de ses gladiateurs.</p>
	<p>Livia, la petite Romaine</p>	<p>Auteurs : Yves Beaujard , Pascale de Bourgoing Illustrateur : Yves Beaujard Collection : À travers la fenêtre Dès 5 ans.</p>	<p>Livia vit à Rome... au temps des Romains. Nous la suivons dans sa vie quotidienne : dans la ville, à la maison, à l'école, à la campagne, au cirque. Que de différences avec la vie d'aujourd'hui ! Mais aussi, des situations qui nous sont très familières.</p>
	<p>Au cœur de l'Empire Romain</p>	<p>Auteur : Mary Pope Osborne, Natalie Pope Boyce Illustrateur : Philippe Masson, Sal Murdocca Editions : Bayard Jeunesse Dès 6 ans.</p>	<p>Avec Tom et Léa, tu apprendras comment vivaient les Romains, ce peuple de conquérants ! Tu découvriras la vie des empereurs, les machines de guerre de l'armée romaine, les combats de gladiateurs et la vie des enfants à cette époque-là... Enfin tu visiteras Pompéi, la citée ensevelie. Alors pars avec Tom et Léa à la rencontre d'une civilisation fascinante !</p>