



Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!

LIVRET
DÉCOUVERTE



CAP
SCIENCES
Découvrons ensemble



CAP ARCHÉO
by Cap Sciences

Inrap⁺

FOUILLE FARFOUILLE

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS !



Dormir, se laver, jouer, manger, apprendre, autant d'activités que les enfants répètent chaque jour sans y penser. Mais comment ces étapes quotidiennes pouvaient se dérouler à la préhistoire, à l'époque gallo-romaine ou encore au Moyen-Age ?

Selon le choix du lieu d'accueil, l'exposition propose une de ces trois aventures aux 3-6 ans. Equipés comme des archéologues, les enfants vont travailler sur le chantier de fouille et mettre au jour les vestiges d'une époque. En bon scientifique, ils enregistrent leurs découvertes. Avec tous les objets en main les enfants traversent la porte du temps. Ce voyage les amène à découvrir comment vivaient leurs ancêtres, et à quoi pouvaient servir les vestiges du passé qu'ils auront découvert.

☺ Pour les enfants de 3 à 6 ans

→ Objectifs :

- **Découvrir** des objets techniques usuels
- **Repérer** les caractéristiques simples des matériaux utilisés et comprendre leur usage et fonctionnement
- **Se repérer** dans le temps et distinguer des événements appartenant au passé très lointain, des événements du passé proche ou contemporain
- **Se repérer** dans la zone de fouille et sur un plan simple



→ Contenu :

Le parcours d'exposition

La cabane de chantier : les enfants commencent par recevoir de l'animateur les instructions pour leur voyage dans le temps.

Le chantier de fouille : avec leur équipement, les enfants fouillent les différentes zones dans le respect des techniques de l'archéologue. Ils repèrent l'endroit de la découverte de chaque fragment et les replacent sur un grand plan qui représente le site dans son ensemble. Ils réfléchissent sur les vestiges mis au jour et ce à quoi ils pourraient correspondre.

La restitution : les enfants empruntent ensuite une porte temporelle qui les amène dans la maison à l'époque découverte sur le chantier. Les fragments d'objets vont raconter leur histoire et le mode de vie d'un enfant de 5 ans à la préhistoire, pendant l'Antiquité ou au Moyen-âge. De pièce en pièce, ils suivent cet enfant qui se lève, se lave, s'habille, mange, joue, apprend. L'histoire s'interrompt parfois autour de certains objets dont un fragment a été trouvé dans la phase de fouille. Le fragment est assemblé sur l'objet et l'histoire continue.

Atelier complémentaire

L'histoire de la découverte d'un site et son exploitation archéologique est contée aux enfants. A la fin le trésor est découvert mais ce n'est pas toujours ce que l'on croit ! Les enfants vont découvrir quels sont les outils et les métiers de l'archéologie et comment fonctionne une fouille archéologique.

→ Informations techniques

Surface : 55 m² + 20 m² (atelier complémentaire) / **Volume de stockage** : 20 m³ / **A fournir sur place** : 1 transpalette + 1 chariot à roulettes + 1 escabeau + 1 enrouleur électrique / **Aide sur place** : 1 personne / **Valeur d'assurance** : 79 627 € TTC / **Durée minimale de location conseillée** : 1 mois

Responsable des expositions itinérantes

Valentine Baldacchino

v.baldacchino@cap-sciences.net

07 82 14 85 39

SOMMAIRE

Introduction	p.4
Le projet	p.5
Le synopsis	p.6
Le public	p.7
La philosophie de l'exposition	p.8
Les objectifs pédagogiques	p.10
Les zones de l'exposition	p.11
1. LA CABANE	p.11
2. LE CHANTIER DE FOUILLE	p.14
3. LA PORTE DU TEMPS	p.18
4. L'ESPACE D'INTERPRÉTATION	p.20
5. L'ATELIER COMPLÉMENTAIRE	p.26
Fiche technique	p.29

INTRODUCTION

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 hommes, 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.



LE PROJET

Cap Sciences, fort de son expertise dans la médiation scientifique pour les plus jeunes enfants (3-6 ans), a souhaité créer cette exposition itinérante en s'appuyant sur l'expérience et la compétence du programme Cap'Archéo qui, depuis plus de quinze ans, œuvre dans la médiation sur l'archéologie. Il a donc été envisagé de présenter une exposition originale sur l'archéologie, qui permettrait à ce public si particulier d'expérimenter la découverte transposée dans le passé. D'un abord assez difficile pour les enfants de 3-6 ans (la construction du temps ne fait que débiter), cette thématique, à travers une enquête simple, leur permet de revenir sur les moments clés de la journée, d'imaginer la vie d'autres enfants dans des temps lointains et dans des cultures différentes.

Cette exposition est conçue en coproduction avec l'**Inrap** (Institut National de recherches en Archéologie Préventive) et la **Drac Aquitaine**, fortement impliqués dans la diffusion des connaissances et la mise en œuvre d'actions éducatives et culturelles à destination de tous les publics. L'ouverture du projet exposition à d'autres partenaires scientifiques et industriels renforce l'immersion des enfants dans la réalité de l'époque proposée comme terrain d'aventure. Tous les objets mis au jour par la fouille sont des reproductions 3D de vrais objets utilisés par les hommes et conservés aujourd'hui dans les collections de deux grands musées d'Aquitaine.

Le **Musée archéologique de Vesunna**, à Périgueux, et le **Musée d'Aquitaine**, à Bordeaux, ont accueilli une équipe de photographes modeleurs 3D conduite par **Henry Elophe**, diplômé d'Histoire ancienne, spécialiste du design et de l'impression 3D. Ils ont réalisé près de 200 clichés par objet pour retranscrire numériquement la finesse des détails des vestiges archéologiques. L'impression finale a été confiée à l'entreprise française **Sculptéo**, un des leaders mondiaux de l'impression 3D.



LE SYNOPSIS

L'exposition propose une aventure sur le thème de « Comment découvrir le passé des hommes ? ». 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.

Trois scénarii pour trois époques différentes sont proposés au choix : **la Préhistoire, l'Antiquité ou le Moyen Age**. Trois décors, trois histoires, trois séries d'objets qui permettent à l'exposition de s'adapter aux thématiques des musées et des sites qui l'accueilleront.

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.



LE PUBLIC

Les enfants entre 3 et 6 ans traversent une période d'intense maturation cognitive et affective initiée par l'accession à la marche puis au langage oral.

Ils sont donc déjà « grands » (ils ont une autonomie physique et font des expériences hors du milieu familial) et ce sont des « pas encore grands » (à l'école primaire ils seront des « petits » en taille et en savoirs). Ils sont petits, en devenir et on en fait souvent abusivement une réduction du grand (on en fait des « mini-nous » alors qu'ils sont des « mini-eux »). Ce sont des néophytes (tout est nouveau), des ravis (ils s'émerveillent de tout). Chaque jour ils partent à la découverte du monde qui les entoure. Ils l'explorent à leur façon, ils sont hardis et plein d'appréhensions, puissants et fragiles.

Ils prennent conscience qu'ils commencent à penser par eux-mêmes et font toutes sortes d'apprentissages spontanés. Ravis, ils se sentent savants et compétents. Ils traitent, sans vraiment les distinguer, le réel et l'imaginaire, ce qui est virtuellement possible et ce qui l'est réellement. Leur pensée est à la fois timide, toute puissante, magique et réaliste.

Chacun élabore **des croyances très personnelles, en perpétuelle réinvention** au gré des expériences.



LA PHILOSOPHIE DE L'EXPOSITION

Une exposition scientifique crée les conditions pour susciter la réflexion des participants, grâce à des situations réelles ou imaginaires, ludiques et pédagogiques. Expérimenter éveille chez les enfants de 3 à 6 ans les fondements de l'esprit scientifique.

L'attitude de l'accompagnateur est capitale.

Un petit qui se trouve en situation de conflit cognitif, va poser à l'adulte la question qu'il se pose à lui-même. Ne pas y répondre, lui demander ce qu'il en pense, ce qu'il répondrait à cette interrogation, comment il faudrait faire pour trouver une solution à son questionnement, voilà des attitudes au cœur de notre démarche.

C'est là qu'il livre son mode de raisonnement, le cheminement de sa pensée, le niveau de son savoir et les procédures qu'il choisit pour avancer.

S'interdire de donner des explications, c'est aller dans la voie de la construction de la pensée du jeune enfant.

S'interdire de réagir négativement lors d'un raisonnement faux nous incite immédiatement à nous poser des questions :

À quel niveau en est-il?

Comment vais-je l'amener à une réponse juste, sans la lui donner ?

Cette attitude respecte les racines de la connaissance dans sa forme la plus élémentaire, mais elle n'est pas facile à faire sienne. C'est tellement naturel et spontané pour un adulte de vouloir opposer, à un avis qui n'est pas celui qu'il attend, un commentaire. Moins l'enseignant, l'animateur ou le parent intervient au cours des activités, plus l'enfant aura des chances d'évoluer dans la capacité de porter des jugements, de devenir autonome dans ses réflexions et de se forger, individuellement, un outil de pensée.

Ajoutons même que, l'excès d'encouragements et les appréciations de jugement émanant de l'adulte peuvent être malvenus.

Puisqu'il (la maîtresse, l'animateur, Papa) a dit que c'est bien « les jeux sont faits ! ». Il n'est pas nécessaire de continuer à réfléchir, il a pensé à ma place.

Quelle que soit la réponse d'un enfant, **notre visage ne doit exprimer que bienveillance et intérêt.**

Soit cette réponse est juste, celle-ci doit pouvoir être argumentée par l'auteur.

Comment le sais-tu ? Qu'est-ce qui te fait dire cela ?

Elle peut même résister à un contre-exemple.

Il y en a d'autres qui pensent autrement. Il y a un enfant qui m'a dit que...

Soit la réponse est inexacte, notre visage doit conserver la même expression intéressée et bienveillante. Notre questionnement, à ce moment, cherche à faire exprimer le cheminement que l'enfant a suivi pour qu'il retrouve, si c'est possible, le raisonnement juste.

En pédagogie, beaucoup trop souvent, nos questions induisent la réponse et le sujet interrogé n'a pas à réfléchir pour réagir.

Or, nos questions doivent être ouvertes. Dans ce cas, deux ou trois solutions sont possibles, même si l'une peut paraître insensée. La réponse demande alors analyse et argumentation et ouvre la voie au raisonnement.

Les adultes gagnent parfois à adopter la façon de penser des enfants faite de remise en question constante. Esprit ouvert et pensée agile pour faire la part des choses entre savoirs et croyances personnels au service des enfants.



LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **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 outils et des métiers de l'archéologie**

Découvrir des mots techniques

Comprendre la fonction des différents acteurs d'un chantier de fouille

Associer la fonction à l'outil utilisé

Utiliser les outils comme les archéologues



LES ZONES DE L'EXPOSITION

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.

1. LA CABANE DE CHANTIER

Point de départ de l'exploration



La cabane de chantier est l'espace d'accueil et d'analyse.

Ici on écoute les consignes, on s'équipe, on fait le repérage... C'est également le lieu de rangement des outils des apprentis archéologues.



L'animateur accueille 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.

« Il paraît qu'ici, il y a très très longtemps, bien avant vos grands-parents, des personnes, une famille peut-être, ont vécu. Le temps a passé et, petit à petit, la terre a recouvert les traces de leur vie. Mais comment retrouver ces traces ? Que feriez-vous ? Creuser, fouiller, très bonne idée ! Etes-vous prêts à m'aider ? »

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 le plan du chantier et ce qu'ils voient sur le terrain.

Cette phase de reconnaissance terminée, les apprentis archéologues sont invités à s'équiper. Chacun d'eux prend un gilet et un seau avec les outils de fouille : un pinceau et une petite pelle. Tout le monde part ensemble vers le chantier.





2. LE CHANTIER DE FOUILLE

La découverte des vestiges



Le chantier de fouille est l'espace réservé à la fouille.

Le sol présente une décoration végétale, avec des herbes, des fleurs de couleurs et un carroyage qui permet d'organiser la zone de travail en plusieurs secteurs. Cinq de ces 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 : « *Dans quel carré dois-je fouiller ?* ».

A l'intérieur des **mottes**, dans des alvéoles, les **16 vestiges** (des 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. L'animateur aide au repérage sur le plan, l'enfant indique la fleur aimantée, en correspondance de l'endroit de la découverte.

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.







3. 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 à la Préhistoire, à l'Antiquité ou au Moyen Age selon le scénario particulier.



4. 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 : **un campement du Paléolithique supérieur, une maison modeste de l'époque gallo-romaine ou bien une maison villageoise du Moyen Age**. 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.

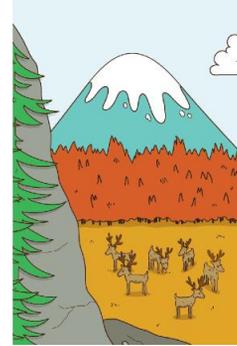
Puis, l'histoire reprend son cours avec une nouvelle planche.

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.

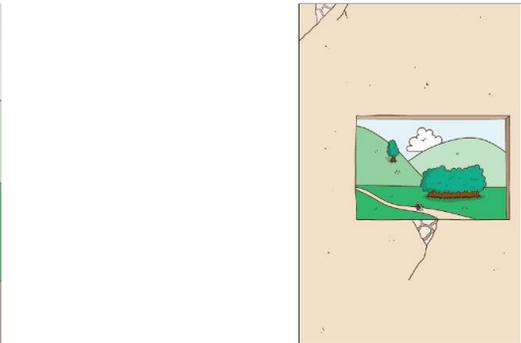


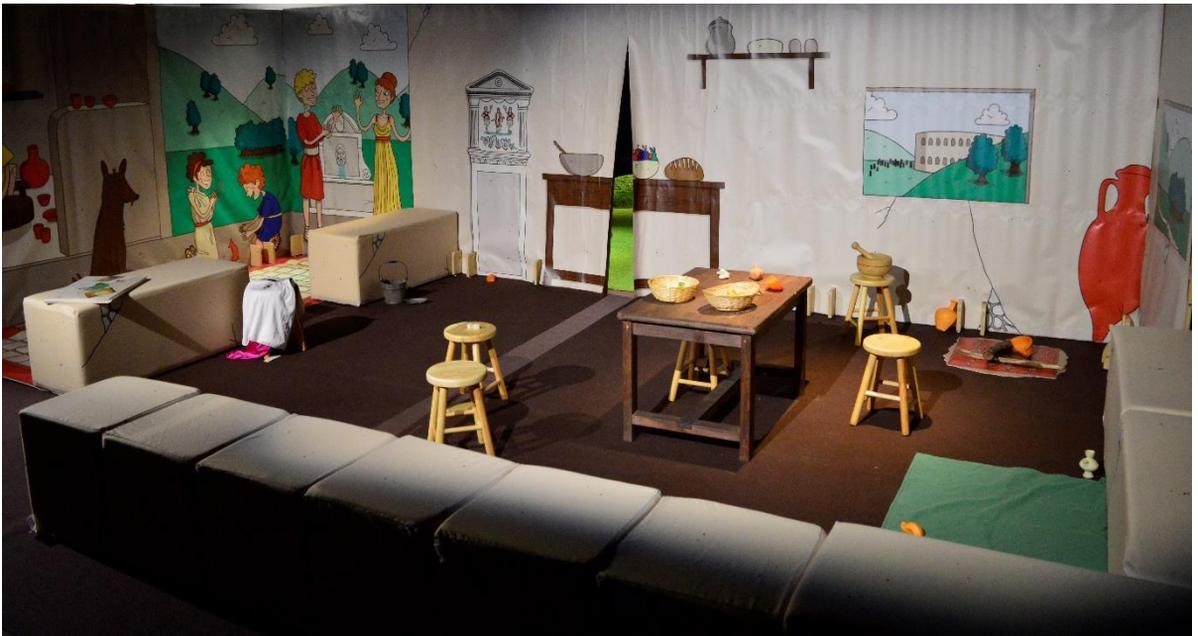
Trois époques au choix

Préhistoire

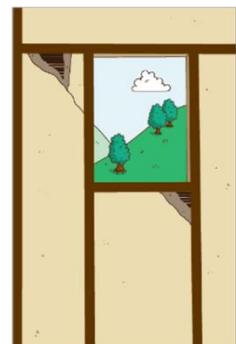


Antiquité





Moyen-Age





5. L'ATELIER COMPLÉMENTAIRE

Le chantier de Fouille reconstitué



Après avoir expérimenté la démarche scientifique de l'archéologie sur l'exposition, l'atelier complémentaire permet aux enfants de découvrir la variété des métiers de cette discipline et leur spécificité.

Le chantier de fouille reconstitué

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



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

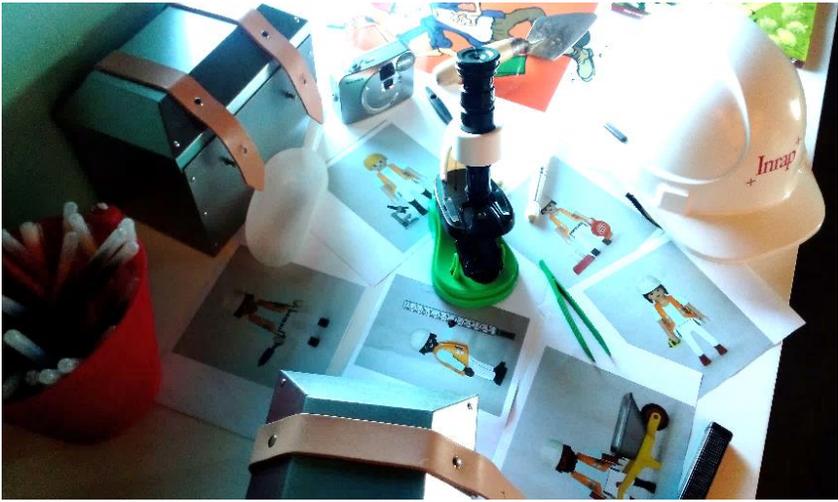
Puis, chaque enfant se voit attribuer une carte personnage qui reproduit, à plus grande échelle, l'un des 16 spécialistes de l'archéologie présents sur le chantier Playmobils.

Leur mission est de retrouver dans la scène leur personnage. Pour valider qu'ils l'ont bien identifié, ils vont devoir colorier le pantalon (t-shirt, chaussures) du personnage de leur carte de la même couleur que celui du chantier.

Ce spécialiste de l'archéologie tient dans ses mains un outil caractéristique. Les enfants 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 enfants miment l'usage qu'ils imaginent de l'outil dans le métier.





FICHE TECHNIQUE

Année de création : 2015

Surface minimale de présentation : 55 m² (+ 20 m² avec atelier complémentaire)

Hauteur sous plafond : 1,90 m

Volume de transport : 4 ml ou 20 m³

Volume de stockage des caisses : 20 m³

Les caisses de transport devront être stockées dans un espace hors d'eau et hors d'air. Leur transfert vers l'espace de stockage sera assuré par le preneur.

Puissance électrique : 220 V – 16 A

Assuré par Cap Sciences : Transport de l'exposition aller / retour

Montage - Démontage : 2 personnes de Cap Sciences (1 technicien + 1 formateur)

Temps de montage (de base et hors transport) : 1 jour à 2 personnes + aide locale

Temps de démontage (de base et hors transport) : 1 jour à 1 personne + aide locale

Formation à l'exposition : 4 heures (exposition + atelier complémentaire)

A prévoir par le preneur :

Assurance de l'exposition pendant la présentation : 79 627 € TTC

Aide locale : 1 personne au montage + 2 personnes au démontage.

Accès facilité à la salle d'exposition

Besoin matériel sur place : 1 transpalette + 1 chariot à roulettes + 1 escabeau 7 marches + 1 chariot élévateur au montage et au démontage + 1 enrouleur électrique.

Implantation électrique et réseaux : Alimentation électrique 220 V – 16 A – prise de courant proche des mottes.

Responsable des expositions itinérantes :

Valentine Baldacchino

v.baldacchino@cap-sciences.net

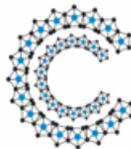
+33 (0)7 82 14 85 39



Design graphique : cariboucarbou.fr

CENTRE DE SCIENCES BORDEAUX
NOUVELLE-AQUITAINE

Tél (33) 05 56 01 07 07 - HANGAR 20
Quai de Bacalan - 33300 Bordeaux



CAP SCIENCES
Découvrons ensemble

Une exposition co-produite par :



CAP SCIENCES
Découvrons ensemble



CAP ARCHÉO
By Cap Sciences



www.cap-sciences.net