

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

—
12 ÉPISODES
POUR TOUT
SAVOIR
SUR POMPÉI !
—

CYCLE 3
6^e

P O M P É I

De nouvelles fouilles
exceptionnelles 2018-2019

Directrice de publication

Marie-Caroline Missir

Directrice de l'édition transmédia

Stéphanie Laforge

Directeur artistique

Samuel Baluret

Responsable artistique

Isabelle Guicheteau

Auteur du dossier

Gwénaëlle Ageorges

Référent pédagogique

Arnaud Lopinot

Chargée de suivi éditorial

Sophie Roué

Iconographe

Adeline Riou

Mise en pages

Aurélie Jaumouillé

Conception graphique

Gaëlle Huber

Isabelle Guicheteau

ISSN : 2425-9861

© Réseau Canopé, 2020

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Sommaire

4	Liste des épisodes
5	Intégrer les 12 fiches proposées dans une démarche de projet
9	Épisode 1 Pompéi, capitale de l'archéologie
12	Épisode 2 L'urbanisme et l'architecture de Pompéi
15	Épisode 3 Les décors domestiques romains
18	Épisode 4 La religion au temps des Romains
20	Épisode 5 Les pièces d'une maison pompéienne
23	Épisode 6 Les inventions et le confort à Pompéi
25	Épisode 7 Les objets du quotidien à Pompéi
27	Épisode 8 La monnaie à Pompéi
30	Épisode 9 Les artisans et les commerçants à Pompéi
34	Épisode 10 La vie politique à Pompéi
38	Épisode 11 Les habitants de Pompéi
41	Épisode 12 Les méthodes archéologiques
44	Annexe 1 Ateliers de création de courtes scènes de théâtre
46	Annexe 2 Rédaction d'énigmes pour l' <i>escape game</i> pédagogique

Liste des épisodes

TITRES DES ÉPISODES	DISCIPLINES IMPLIQUÉES	PROBLÉMATIQUES ABORDÉES DANS CHAQUE FICHE PÉDAGOGIQUE
1. Pompéi, capitale de l'archéologie	Sciences et technologie Français Histoire	Comment une catastrophe comme celle vécue par les habitants de Pompéi a-t-elle permis de mieux comprendre la vie des Romains ?
2. L'urbanisme et l'architecture de Pompéi	Histoire	Que nous disent les vestiges de Pompéi sur la structure et l'organisation urbaines de la cité romaine ?
3. Les décors domestiques romains	Arts plastiques Histoire des arts	Que révèlent les décors des villas pompéiennes sur les habitudes culturelles des habitants ? Quelles sont les techniques utilisées pour les décors des villas romaines de Pompéi ? En quoi ces décors domestiques reflètent-ils différentes influences culturelles ?
4. La religion au temps des Romains	Histoire	Que nous apprennent les vestiges de la ville sur les pratiques religieuses des habitants de Pompéi ?
5. Les pièces d'une maison pompéienne	Histoire	Quelles sont les pièces et leurs fonctions dans une villa romaine ? Quel est l'héritage des Romains sur l'organisation de nos maisons actuelles ?
6. Les inventions et le confort à Pompéi	Sciences et technologie	En quoi les vestiges de Pompéi témoignent-ils du génie romain en matière de construction ?
7. Les objets du quotidien à Pompéi	Arts plastiques Histoire des arts	Quelles informations révèlent les vestiges d'objets du quotidien ?
8. La monnaie à Pompéi	Histoire	Quelles sont les monnaies qui circulent à Pompéi ? Quelles informations historiques peuvent-elles révéler ?
9. Les artisans et les commerçants à Pompéi	Histoire EMC	Que nous révèlent les fouilles archéologiques sur la place et le rôle des artisans et des commerçants de la cité de Pompéi ?
10. La vie politique à Pompéi	Histoire EMC	Comment s'organise la vie politique dans la cité de Pompéi ?
11. Les habitants de Pompéi	EPS	Comment s'organise la cellule familiale dans une domus à Pompéi ?
12. Les méthodes archéologiques	Histoire EPS	Comment travaillent les archéologues sur un chantier de fouilles ?

Intégrer les 12 fiches proposées dans une démarche de projet

PROPOSITION 1 : ÉCRIRE ET REPRÉSENTER UN SPECTACLE VIVANT

Titre du projet

Vivre à Pompéi à l'époque romaine

Indication de durée pour l'ensemble de l'EPI

Deux trimestres (le 2^e et le 3^e de préférence).

Vidéos concernées par le projet

Vidéos 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.

Problématique

Comment réaliser un spectacle à partir de vidéos mettant en scène la cité romaine de Pompéi avant sa destruction ?

Disciplines mobilisées

Histoire, arts plastiques, sciences et technologie, français et EPS.

Objectifs ciblés en termes de compétences

- Domaine 1.1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit (comprendre et s'exprimer à l'oral et à l'écrit ; s'éduquer aux médias pour maîtriser l'information et construire son rapport aux autres et à l'autonomie ; savoir rendre compte d'une vidéo ; écrire un texte pour réaliser un sketch).
- Domaine 1.4 : comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (concevoir, réfléchir et créer une production artistique sur scène).
- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre (coopérer et réaliser un projet interdisciplinaire).
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen (respecter les opinions des autres).
- Domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine (développer sa créativité et son imaginaire).

Réalisation finale visée

L'objectif de l'EPI est de réaliser un spectacle avec de courts sketches en lien direct avec les connaissances issues des vidéos. Dix vidéos sont utilisées pour ce projet, chacune d'elle sera visionnée dans la discipline concernée. **Le travail se déroule en plusieurs étapes :**

- constitution des groupes (4 élèves max). Un groupe = une vidéo = un professeur référent ;
- visionnage et compréhension de la vidéo (fiche de questions, paragraphe à rédiger, exposé à l'oral...). Les professeurs abordent la vidéo en classe entière au sein d'un chapitre au programme de leur discipline ;
- planification sur plusieurs semaines d'ateliers de création d'une série de courtes scènes de théâtre à partir de chaque vidéo (cf. annexe 1). Exemples de sketches : « Un monstre ardent qui décime la cité de Pompéi », « La découverte de la ville d'antan : les monuments renaissent des cendres », « Des décors enfouis qui émerveillent », etc. ;
- réalisation d'une affiche pour le spectacle final en arts plastiques.
- représentation. Une fois les sketches écrits et réalisés, les élèves peuvent présenter leur spectacle au sein de l'établissement lors d'une fête de fin d'année ou bien aux élèves de 6^e de l'année suivante lors de leur visite au sein du collège. Un moment d'intégration efficace et un moyen de valoriser le travail pluridisciplinaire des élèves.

Points de vigilance

- Associer des thématiques à des disciplines.
- Travailler chaque vidéo à l'oral en classe.
- Donner un rôle à chaque élève dans le sketch.
- Travailler la méthode de l'écriture d'un sketch avec les élèves.
- Laisser du temps pour des moments de dialogues et de débats.
- Responsabiliser les élèves à des tâches précises et individualisées.
- Instaurer des règles de coopération et de mutualisation des travaux d'écriture entre chaque séance.

PROPOSITION 2 : CRÉER UN ESPACE GAME NUMÉRIQUE

Titre du projet

Pompéi : une cité perdue ?

Indication de durée pour l'ensemble de l'EPI

Un trimestre (le 3^e de préférence).

Vidéos concernées par le projet

Vidéos 1, 2, 3, 5, 7, 8, 12.

Problématique

Comment concevoir un *escape game*¹ numérique à partir de vidéos et de connaissances sur la cité de Pompéi ?

Disciplines mobilisées

Histoire, français, sciences et technologie, arts plastiques.

Objectifs ciblés en termes de compétences

- Domaine 1.1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit (comprendre et s'exprimer à l'oral et à l'écrit ; s'éduquer aux médias pour maîtriser l'information et construire son rapport aux autres et à l'autonomie ; savoir rendre compte d'une vidéo).
- Domaine 1.3 : comprendre et s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.
- Domaine 1.4 : comprendre et s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (concevoir, réfléchir et créer une production artistique sur support informatique).
- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre (coopérer et réaliser un projet interdisciplinaire).
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen (développer son sens critique, l'ouverture aux autres et le sens des responsabilités individuelles et collectives ; respecter les opinions des autres ; entreprendre des initiatives).
- Domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine (développer sa créativité et son imaginaire par les systèmes techniques).

Réalisation finale visée

L'objectif de l'EPI est de proposer aux élèves à la fois la conception complète d'un *escape game* numérique accessible sur ordinateur, en lien direct avec les vidéos sur Pompéi, sa mise en place, mais aussi d'y jouer. Pour ce projet, sept vidéos sont utilisées, chacune d'elle sera visionnée dans la discipline concernée.

1 Voir Émile Lebreton, Christelle Quesne [coord.], *L'Escape Game*, coll. « Agir », Chasseneuil-du-Poitou, Réseau Canopé, 2019.

Pour parvenir à construire l'*escape game*, les élèves devront suivre certaines étapes essentielles au bon déroulement du projet. En premier lieu, la scénarisation sera assurée en classe de français. Puis, la construction d'énigmes se fera ensuite à partir de notions disciplinaires que les élèves auront à réinvestir.

Au sein d'une classe, plusieurs groupes seront formés et créeront chacun un scénario. Ainsi, chaque élève pourra expérimenter le scénario d'un autre groupe.

Un tel EPI peut vite devenir chronophage si les méthodes employées ne sont pas adaptées. Ainsi, l'utilisation du numérique sera particulièrement importante ici, afin de rendre les démarches efficaces et afin de proposer aux élèves un réel support pour la scénarisation et la création du jeu.

Le travail se déroule en plusieurs étapes :

- constitution des groupes (3 élèves max). Un groupe = une vidéo = un professeur référent ;
- visionnage et compréhension de la vidéo (fiche de questions, paragraphe à rédiger, exposé à l'oral...). Les professeurs abordent la vidéo en classe entière au sein d'un chapitre au programme de leur discipline ;
- présentation du concept d'*escape game* et démonstration avec manipulation du logiciel de création (Genial.ly²) pour la réalisation de l'*escape game* numérique. Les enseignants de l'EPI proposent aux élèves un scénario simple de jeu qui pourra leur permettre de comprendre le concept et la différence avec un jeu de piste (dans un *escape game*, les énigmes ne sont pas toutes imbriquées, elles peuvent être dissociées afin d'obtenir des indices utilisables pour l'énigme finale) ;
- la scénarisation de l'*escape game*. Elle se fera en partie en classe entière puis se poursuivra au sein de chaque groupe. L'utilisation d'un logiciel d'écriture collaborative permettra aux élèves de mener à bien ce travail (ex. : création d'un Padlet pour chaque groupe³). L'organisation logique des différentes étapes de jeu, des énigmes et de leur apport dans le scénario pourra passer par la réalisation d'une carte mentale numérique⁴ ou papier.
- atelier de rédaction d'énigmes pour le jeu (cf. annexe 2). Les énigmes s'appuieront sur des documents concrets (son, vidéo, images, textes). L'utilisation de tablettes sera privilégiée grâce à la création d'un QR Code afin de renvoyer les joueurs vers un contenu conçu par les élèves. L'utilisation du vidéoprojecteur permettra aux concepteurs de projeter ponctuellement du contenu (coup de pouce, ambiance) et de se confronter à l'avis critique de leurs camarades.
- mise en forme du jeu avec le logiciel Genial.ly qui propose des gabarits pour les *escape games* numériques. Les élèves sont réunis en groupe, chaque professeur gère un groupe en salle informatique. Prévoir plusieurs séances de co-animation ;
- test pour vérifier le bon fonctionnement du jeu ;
- mise en service de l'*escape game* numérique. Les élèves peuvent présenter leur *escape game* numérique aux élèves de 6^e de l'année suivante lors de leur visite au sein du collège. Un moment d'intégration efficace et un moyen de valoriser le travail pluridisciplinaire des élèves.

Remarques

L'IMPORTANCE DU FRANÇAIS POUR DÉCLENCHER L'ACTE D'ÉCRITURE, POUR CADRER LE PROJET

Le projet s'inscrit dans une séquence au choix de l'enseignant. Ici, le but est de privilégier la découverte d'un lieu disparu, englouti. Les thématiques peuvent être nombreuses pour le choix de l'*escape game* : enquête policière, science-fiction, voyage intérieur, conflit armé, etc. De ce point de vue, les programmes de français sont assez riches en lectures pour que toutes les thématiques ou presque s'y prêtent.

LE RÔLE DES AUTRES DISCIPLINES

Deux cas pourront être distingués (une discipline pouvant s'inscrire dans ces deux cas à la fois) : les disciplines qui participent à la mise en place concrète du jeu – création de décors ou de plan de salle par exemple – et celles qui y contribuent par la programmation d'applications permettant la résolution de certaines énigmes. La répartition peut être faite en fonction des compétences de chaque discipline. Ces dernières peuvent intégrer des énigmes en mettant en place les notions disciplinaires directement dans le cadre du projet ou encore permettre aux élèves de réinvestir une notion vue plus tôt en cours. Chaque discipline pourra proposer un choix de thématiques compatibles avec le projet.

² www.genial.ly/fr.

³ <https://padlet.com>.

⁴ <https://framindmap.org/mindmaps/index.html>.

Points de vigilance

- Accorder des temps bien précis au projet.
- Rattacher les vidéos au programme de chaque discipline concernée par le projet.
- Responsabiliser les élèves sur des tâches précises et individualisées.
- Entreprendre un projet final impliquant tous les élèves.
- Initier les élèves au logiciel de création de l'*escape game* numérique.
- Laisser les élèves faire preuve de créativité.
- Soigner l'imbrication des énigmes, leur variété et les coups de pouce nécessaires à placer dans le jeu au bon moment.
- Accorder des temps d'échanges permettant à chaque participant d'avoir une vue globale du jeu.
- Adopter une posture de mise en retrait de la part de l'enseignant et ne pas chercher à trop guider les élèves.
- Créer une atmosphère facilitant l'immersion des élèves dans le jeu et donc leur implication émotionnelle.

É P I S O D E 1

Pompéi, capitale de l'archéologie

MOTS CLÉS

Archéologie, catastrophe, éruption volcanique, historiens, sources.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente ce qui reste comme l'une des plus marquantes des catastrophes naturelles documentées par l'homme. En 79 apr. J.-C., la cité de Pompéi est entièrement rayée de la carte après une éruption volcanique. Le Vésuve fige la cité romaine et tous ses habitants. Cette catastrophe est décrite par des auteurs antiques tels que Pline l'Ancien et Pline le Jeune, si bien que l'on parle d'« éruption plinienne » pour traduire ce type d'activité volcanique explosive qui s'accompagne d'un panache de cendres. À partir du XVII^e siècle, des archéologues vont redonner vie à la ville ensevelie et œuvrer à la compréhension du mode de vie des Romains.

PROBLÉMATIQUE

Comment une catastrophe comme celle vécue par les habitants de Pompéi a-t-elle permis de mieux comprendre la vie des Romains ?

OBJECTIFS

- Comprendre le caractère exceptionnel de la catastrophe par la science.
- Connaître les auteurs antiques qui se sont intéressés à l'éruption du Vésuve.
- Caractériser une source archéologique et son intérêt.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Les élèves visionnent la vidéo. Un échange collectif permet de lister les idées retenues. Les élèves sont amenés à regrouper les idées en trois grandes catégories : la catastrophe naturelle, l'intérêt des auteurs anciens pour l'événement, l'archéologie et ses apports sur le site.

Le professeur fait émerger les questionnements à partir de ces trois axes.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Sciences et technologie	<p>Délimitation collective de la première partie de la vidéo (du début à 02 min 22 s).</p> <p>Justification de ce découpage avec la caractérisation de l'objectif : comprendre le fonctionnement d'une éruption volcanique.</p> <p>Entrée dans le programme : étudier un risque naturel local, dont le tremblement de terre.</p> <p>Mots clés : catastrophe naturelle, éruption volcanique, lapilli, nuée ardente, Vésuve.</p> <p>Notions à construire : risque naturel, volcanisme, éruption effusive ou explosive.</p>	<p>Vidéos et infographies :</p> <p>lumni.fr/video/le-fonctionnement-des-volcans</p> <p>https://edutheque.afp.com/infographies/fonctionnement-dun-volcan</p> <p>https://edutheque.afp.com/videos/les-volcans</p> <p>france.tv/france-3/c-est-pas-sorcier/saison-1/705655-les-volcans.html</p>
Français	<p>Les élèves travaillent autour des figures de Pline le Jeune et Tacite.</p> <p>Entrée dans le programme : récits d'aventures.</p> <p>Mots clés : auteurs romains, Pompéi, Vésuve.</p> <p>Notions à construire : témoignage, Rome, Romains.</p>	<p>Ouvrages jeunesse :</p> <p>Solet Bertrand, <i>Les Prisonniers de Pompéi</i>, Paris, Seuil, 2008.</p> <p>Aziza Agnès, Dumont Jean-François, <i>Les Dernières heures de Pompéi</i>, Paris, Oskar, 2010.</p> <p>Lytton Edward-Bulwer, <i>Les Derniers jours de Pompéi</i>, Paris, Les Belles Lettres, 2007.</p> <p>Gourevitch Jean-Paul, <i>Pompéi.com</i>, Paris, Belin, 2008.</p> <p>Lawrence Caroline, <i>Les Mystères romains, t 2 : Les Secrets de Pompéi</i>, Paris, Milan Junior, 2010.</p> <p>Les lettres de Pline le Jeune :</p> <p>roma-quadrata.com/plinelettres.html</p> <p>http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/sciences/prep/geologie/textgeol.pdf</p>
Histoire	<p>Les élèves sont amenés à porter leur attention sur l'apport de l'archéologie à l'histoire, ses techniques et ses découvertes, afin de mieux comprendre l'histoire romaine.</p> <p>Entrée dans le programme : thème 3 – L'empire romain dans le monde antique : conquêtes, paix romaine et romanisation.</p> <p>Mots clés : archéologie, fouilles, <i>pax romana</i>, Pompéi, romanisation, site antique.</p> <p>Notions à construire : romanisation, archéologie, reconstitution.</p>	<p>Vidéo :</p> <p>lumni.fr/video/pompei-cite-romaine-figee-dans-le-temps</p> <p>Exposition :</p> <p>https://museedelaromanite.fr/content/uploads/2019/04/DOSSIER_PEDAGOGIQUE_POMPEI_BD.pdf</p>

Phase 3: quelles traces construire avec les élèves?

Une courte trace écrite peut être construite dans chaque discipline pour comprendre le déclenchement de la catastrophe, les conséquences sur les hommes et les apports de l'archéologie aux connaissances sur le monde romain.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Quand et comment se déclenche la catastrophe de Pompéi ?

En 79 apr. J.-C., la cité romaine de Pompéi entend un énorme craquement. La montagne proche de la ville entre en activité, c'est une **éruption volcanique**. Un nuage de cendres de plusieurs kilomètres de haut se forme au-dessus du **Vésuve**. Une pluie de petites pierres ponceuses, appelées « **lapilli** », s'abat sur la ville. Les habitants fuient la cité ou se réfugient dans les maisons. Quelques heures après cette **catastrophe naturelle**, une **nuée ardente**, de plus de 400 degrés, déferle sur Pompéi, figeant les habitants dans la mort.

FRANÇAIS

Qui s'intéresse à cet événement aux moments de la catastrophe ?

Bien qu'il n'y ait aucun survivant de la catastrophe du **Vésuve**, des témoignages existent. Pline le Jeune, dont l'oncle meurt à **Pompéi**, raconte dans des correspondances avec son ami Tacite, les dernières heures des Pompéiens.

Ce sont ces **auteurs romains** qui nous permettent aujourd'hui de mieux comprendre cet événement.

HISTOIRE

Quel est l'intérêt de l'archéologie sur le site de Pompéi ?

Ce n'est qu'à partir du **xvii^e** siècle que le site de **Pompéi** suscite l'intérêt des chercheurs et des **archéologues**. Les premières **fouilles** s'organisent et les objets trouvés sont revendus pour leur rareté. Très rapidement, le travail archéologique s'intensifie et laisse apparaître des monuments, des objets du quotidien permettant de comprendre le mode de vie des Pompéiens durant la **pax romana** et dans le processus de **romanisation**. Des archéologues vont même effectuer des moulages des corps des victimes qui ont été conservés sur le **site antique** grâce à la cendre volcanique.

É P I S O D E 2

L'urbanisme et l'architecture de Pompéi

MOTS CLÉS

Amphithéâtre, basilique, cardo, curie, decumanus, forum, temple, thermes.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente la localisation de la cité de Pompéi et développe ses caractéristiques. La ville s'organise autour de deux axes, le decumanus, d'est en ouest, et le cardo, du nord au sud. Les rues étaient pavées de basalte et entourées d'une grande enceinte pour protéger la ville, dans laquelle s'inscrivaient quatre portes d'entrée. À l'intérieur de la ville, l'architecture ressemble en tout point à celle de toutes les autres cités de l'Empire romain. On y trouve un forum, des portiques, des temples, une curie, une basilique, des thermes ou encore un amphithéâtre.

PROBLÉMATIQUE

Que nous disent les vestiges de Pompéi sur la structure et l'organisation urbaines de la cité romaine ?

OBJECTIFS

- Caractériser l'urbanisme et l'architecture d'une cité romanisée à partir de l'exemple de Pompéi.
- Schématiser l'organisation urbaine de Pompéi.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Les élèves visionnent la vidéo. Des groupes de quatre élèves sont créés. Chaque groupe est chargé de réaliser un croquis de la cité de Pompéi. Cela permet de poser la trame de la problématique en procédant par étapes grâce aux consignes suivantes :

- lister toutes les caractéristiques importantes de la ville (monuments, matériaux, méthode de construction...);
- identifier le symbole géométrique le plus efficace pour schématiser la cité;
- faire apparaître le decumanus et le cardo, ainsi que les monuments fondamentaux de la cité (le forum au croisement des deux axes, le portique, les temples, la curie, la basilique, les thermes et l'amphithéâtre).

Proposer un échange collectif afin de partager les diverses modélisations et proposer une schématisation qui fait consensus (voir exemple page 13).

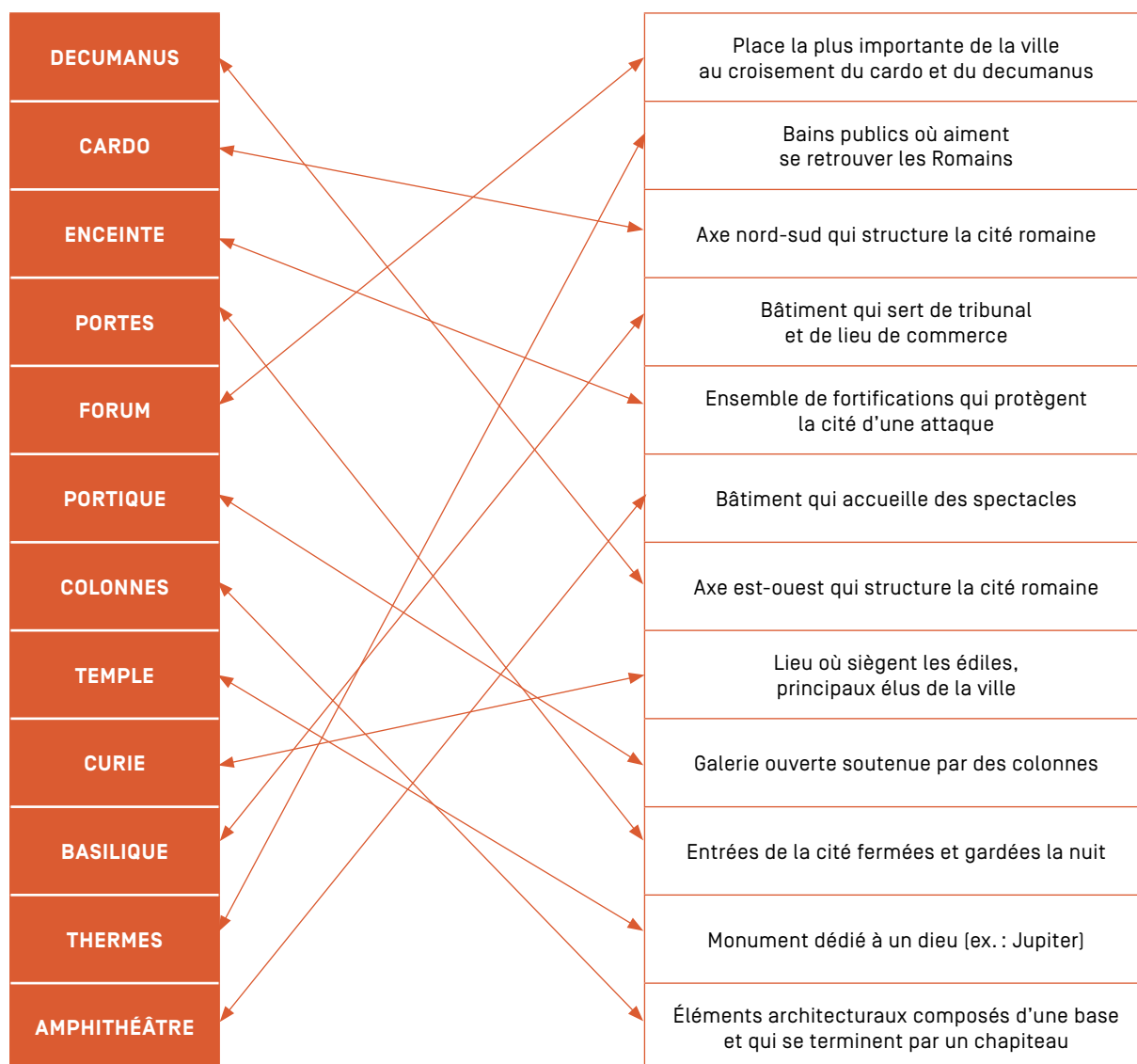
À l'aide de cette représentation, le professeur peut faire émerger des questionnements. Par exemple : pourquoi retrouve-t-on les mêmes monuments qu'à Rome ?

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

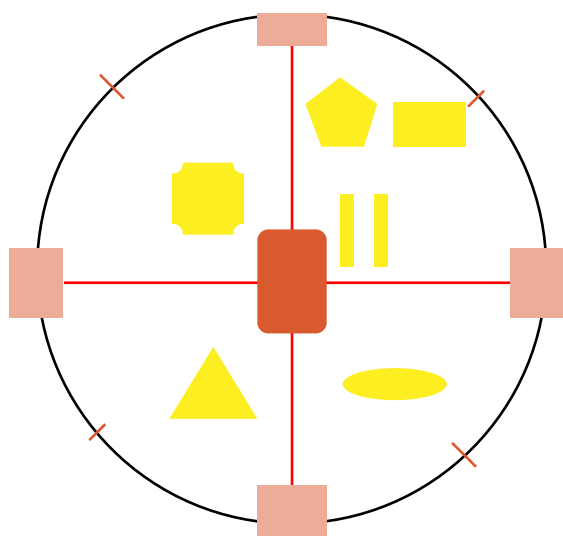
DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Mettre en avant les différentes caractéristiques de l'urbanisme et de l'architecture romaine à Pompéi.</p> <p>Entrée dans le programme : conquêtes, paix romaine et romanisation.</p> <p>Mots clés : amphithéâtre, basilique, bâtiments publics, cardo, colonnes, curie, decumanus, enceinte, forum, places, portes, portique, temple, thermes.</p> <p>Notions à construire : romanisation.</p>	<p>Jeu : lumni.fr/jeux-educatifs/jeu-cite-romaine/</p> <p>Vidéo : lumni.fr/video/pompei-et-l-urbanisme-antique-romain</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

Une interaction entre les mots clés et leurs définitions issues directement de la vidéo peut être envisagée comme trace écrite des élèves. Ils ont déjà eu un temps de réflexion collective au moment de la phase de questionnements initiale, ils peuvent alors réaliser ce travail individuellement avant une mise en commun. Cela permet notamment de mettre en lumière le rôle dédié à chaque bâtiment.



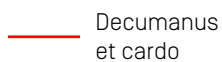
Exemple de schématisation de l'organisation urbaine de Pompéi



Enceintes



Portes



Decumanus
et cardo



Agora



Portique
et colonnes



Curie



Basilique



Temples



Amphithéâtre



Thermes

É P I S O D E 3

Les décors domestiques romains

MOTS CLÉS

Archéologie, enduit, fresque, mosaïque, stuc, style pompéien, tesselle.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente les nouveautés ayant émergé depuis les fouilles de 2018 et 2019 à Pompéi. Les Romains accordaient une grande importance à la décoration intérieure de leur villa, peignant les murs de fresques et recouvrant les sols de mosaïques. Les découvertes faites à Pompéi ont permis aux archéologues de classer la peinture murale romaine en styles :

- le 1^{er} style est d'inspiration grecque et date du II^e siècle av. J.-C. Il se caractérise par des éléments en relief grâce au stuc ;
- le 2^e style apparaît dans les années 80 av. J.-C. et met en avant la technique du trompe-l'œil pour recréer une architecture en perspective ;
- le 3^e style apparaît sous le règne d'Auguste (de 27 av. J.-C. à 14 apr. J.-C.) et met en décor de petits personnages dans des scènes idylliques ou mythologiques ;
- le 4^e style apparaît vers 50 apr. J.-C. et mélange les architectures en trompe-l'œil avec les personnages mythologiques.

PROBLÉMATIQUE

Quelles sont les techniques utilisées pour les décors des villas romaines de Pompéi ? En quoi ces décors domestiques reflètent-ils différentes influences culturelles ?

OBJECTIFS

- Connaître les décors utilisés dans les demeures romaines à Pompéi.
- Caractériser les styles dits « pompéiens ».
- Comprendre les procédés archéologiques pour étudier les fresques et les mosaïques à Pompéi.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Les élèves sont invités à classer quatre fresques selon leur style pompéien et les positionnant par ordre chronologique (cf. exemple page 16). L'évolution des pratiques picturales est mise en évidence. Un échange collectif permet de faire émerger les questionnements en lien avec les techniques employées et l'évolution des pratiques culturelles à Pompéi.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Arts plastiques Histoire des arts	<p>Les élèves se familiarisent avec les techniques de production des décors des villas romaines de Pompéi. Ils sont amenés à approcher les techniques actuelles de restauration et de conservation conduisant à caractériser les qualités physiques des matériaux.</p> <p>Entrée dans le programme : la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre, relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.</p> <p>Mots clés : archéologie, enduit, fresque, mosaïque, stuc, style pompéien, tesselle.</p> <p>Notions à construire : décoration, style pompéien, romanisation.</p>	<p>Œuvres :</p> <p>louvre.fr/oeuvre-notices/fragment-de-peinture-murale?destination=oeuvre-notices%2Ffragment-de-peinture-murale</p> <p>http://passerelles.bnf.fr/grand/pas_2580.htm</p> <p>reseau-canope.fr/notice/la-mosaïque-dissos-images-actives.html</p> <p>https://lewebpedagogique.com/girolca/voyages/voyage-en-campanie/carnet-de-voyage-2/fresque-bacchus-et-le-vesuve-musee-de-naples/</p> <p>Informations sur le style pompéien :</p> <p>https://assoarcheoub.files.wordpress.com/2016/10/aaub_f_stylepompiens.pdf</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

Dans le texte à trous ci-dessous, les élèves doivent replacer les mots qui apparaissent en gras :

Les décors des maisons de Pompéi relèvent d'une technique artistique très particulière. Les habitants de cette cité romaine font appel à des **artistes hellénistiques** pour réaliser des fresques murales à l'**enduit**. Il s'agit de « **fresque en stuc** », car l'enduit permet de créer un **relief** sur les murs en imitant le **marbre**, on parle alors de « **1^{er} style pompéien** ». La technique se développe avec le **trompe-l'œil**, afin de créer une architecture en **perspective**, c'est le 2^e style pompéien. Le **3^e style pompéien** se met en place sous le règne d'Auguste. Il présente des décors avec de petits personnages au centre de **scènes idylliques** de passion et d'amour, ou des **personnages mythologiques**. Le 4^e style pompéien réunit les **2^e et 3^e styles**, intégrant l'architecture en perspective et les personnages mythologiques.

Les sols font également l'objet de décorations importantes. On trouve des **mosaïques** en **tesselles** de terre ou de verre dans le **salon** principal de la villa romaine. Elles représentent surtout des **animaux**, mais aussi des **scènes historiques glorieuses**. L'influence des **artistes grecs**, mais aussi de romains est très présente à Pompéi.

Un exemple de frise chronologique possible



É P I S O D E 4

La religion au temps des Romains

MOTS CLÉS

Dieux de l'Olympe, polythéisme, rites/rituels religieux, temple.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente les différentes pratiques religieuses présentes dans la cité de Pompéi. Les découvertes récentes dans les vestiges de la ville antique mettent en évidence à quel point le quotidien des habitants de la ville était environné de sacré. Le Pompéien ne pouvait échapper à la présence des dieux, depuis sa maison placée sous la protection d'un lare jusque dans les espaces publics où des cérémonies en l'honneur des dieux et des empereurs étaient organisées. La religion romaine intègre des cultes orientaux, marquant ainsi sa grande diversité. Certains aspects des pratiques religieuses, tels que les cultes à mystères, interrogent encore aujourd'hui les archéologues.

PROBLÉMATIQUE

Que nous apprennent les vestiges de la ville sur les pratiques religieuses des habitants de Pompéi ?

OBJECTIFS

- Caractériser les différentes pratiques religieuses des Pompéiens.
- Identifier comment ces croyances religieuses s'incarnent concrètement dans le quotidien des habitants de Pompéi.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Faire appel aux pré-acquis des élèves en matière de mythologie romaine. Que savent-ils ? Quels noms de dieux romains connaissent-ils ? Que font les Romains pour honorer leurs dieux ?

Le professeur part de ces connaissances pour établir un questionnement sur les pratiques religieuses révélées par l'archéologie à Pompéi.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Les élèves sont invités à mettre en lumière les pratiques rituelles des habitants de Pompéi et leurs finalités, en distinguant les domaines publics et privés dans lesquels s'exercent ces rites religieux.</p> <p>Entrée dans le programme : conquêtes, paix romaine et romanisation.</p> <p>Mots clés : cultes à mystères, dieux de l'Olympe, genius, laraire, mythes, offrandes, polythéisme, sacrifices, temple.</p> <p>Notions à construire : romanisation, sacrifice, procession, cultes à mystères.</p>	<p>Œuvre : http://passerelles.bnf.fr/grand/pas_2596.htm</p> <p>Conférence : https://media.eduscol.education.fr/file/Formation_continue_enseignants/36/6/Conference_Paul_Mattel_-_Nantes_204366.pdf</p> <p>Ouvrage : Scheid John, <i>Religion et piété dans la Rome antique</i>, Paris, Albin Michel, 2001</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

La religion dans la vie quotidienne d'un habitant de Pompéi

QUOI ?	Le culte familial	Le culte public
QUI ?	Petit dieu – le lare	Dieux olympiens
	Genius – le serpent	Les empereurs romains
	Dieux olympiens	
	Scènes mythologiques	
COMMENT ?	Le laraire	Des temples
	Petit temple miniature dans chaque maison	Des rites/des fêtes
	Peinture ou sculpture du lare	Des sacrifices d'animaux (viande pour le peuple, fumée pour les dieux)
	Offrandes (fleurs, fruits, encens)	
PAR QUI ?	Maîtres de la maison et la famille	Les habitants de la cité
		Les prêtres (lisent l'avenir)
POURQUOI ?	Protéger la maison et la famille	Honorer les dieux
	Porter chance	Honorer l'empereur
	Se montrer cultivé	
PRATIQUE QUI QUESTIONNE ENCORE LES ARCHÉOLOGUES		Cultes à mystères

É P I S O D E 5

Les pièces d'une maison pompéienne

MOTS CLÉS

Atrium, cubiculum, culina, domus, impluvium, laraire, péristyle, tablinium, triclinium, vestibulum.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo propose dans son introduction une actualité sur la découverte de deux nouvelles maisons pompéiennes issues des fouilles de 2019: la maison au jardin et la maison de Jupiter. Elle montre comment sont constituées les maisons romaines (appelées « domus ») à Pompéi et livre des détails sur leur organisation très normée. Les pièces sont nombreuses et possèdent toutes une fonction qui leur est propre. L'espace peut être partagé avec les domestiques, c'est l'espace public, mais certains espaces sont exclusivement réservés aux maîtres de la maison, il s'agit alors de l'espace privé.

PROBLÉMATIQUE

Quelles sont les fonctions des différentes pièces dans une villa romaine ? Quel est l'héritage des romains sur l'organisation de nos maisons actuelles ?

OBJECTIFS

- Connaître l'organisation d'une domus romaine à Pompéi.
- Identifier la fonction de chaque pièce qui compose la maison.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Un échange collectif peut être engagé en amont, de manière à faire émerger les représentations que les élèves ont de l'organisation d'une maison actuelle. Les différentes pièces incontournables sont listées et leurs rôles respectifs sont évoqués.

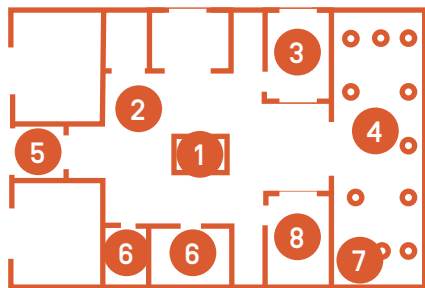
Le professeur fait émerger collectivement la problématique en indiquant la thématique de l'extrait proposé.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Les élèves sont amenés à lister toutes les informations qui leur permettront de caractériser l'organisation d'une domus romaine à Pompéi. Un échange collectif conduit à souligner les éléments qui rapprochent ces habitations romaines de nos habitations actuelles.</p> <p>Entrée dans le programme : conquêtes, paix romaine et romanisation.</p> <p>Mots clés : atrium, cubiculum, culina, impluvium, péristyle, tablinium, triclinium, vestibulum.</p> <p>Notions à construire : romanisation, architecture romaine.</p>	<p>Émission radio : franceculture.fr/conferences/luxe-et-confort-dans-la-domus-romaine</p> <p>Vidéo : lumni.fr/video/visite-d-une-maison-patricienne-a-pompei</p> <p>Lien complémentaire : inrap.fr/occupations-habitats-logements-pendant-l-antiquite-gallo-romaine-10247</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

Ci-contre, plan d'une domus pompéienne. On pourra donner le schéma à compléter dans son intégralité ou à trous. Les élèves doivent indiquer les noms des pièces et y placer quelques objets emblématiques. Un court encadré permet de préciser la fonction de chacune d'elles.



IMPLUVIUM



Bassin placé dans l'atrium et permettant de récupérer l'eau de pluie pour les usages domestiques.

ATRIUM



Cour carrée au centre de la domus, principale source de lumière grâce à son toit ouvert. On pouvait y trouver le laraire de la famille. C'est aussi l'espace depuis lequel part l'escalier de la maison pour desservir l'étage.

TRICLINIUM



Salle à manger des Romains. On y retrouve des klines, c'est-à-dire des lits sur lesquels les Romains prenaient leurs repas du soir en position couchée. Cette salle sert également à recevoir et à épater les convives. C'est le lieu généralement choisi par les Romains pour exhiber de belles mosaïques.

PÉRISTYLE



Couloir ouvert autour d'un jardin. Cet espace est dédié au repos. Seuls les habitants de la maison sont autorisés à y pénétrer.

VESTIBULUM



Petit couloir qui permet d'entrée dans la domus et de rejoindre l'atrium.

CHAMBRES



Lit Table Candélabre

Petite pièce généralement située à l'étage, réservée au sommeil.

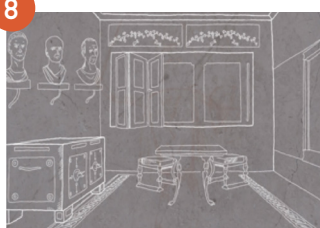
CULINA



Four Table Cortina Plaques de cuisson Coqus Arrivée d'eau Sartago

Il s'agit de la cuisine, pièce qui sert à préparer les repas par le coqus.

TABLINIUM



Coffre Bureau Masques des ancêtres

Bureau du maître de maison. Il y recevait ses collaborateurs de commerce. Pièce centrale de la maison, elle pouvait être bien décorée (ex. : masques mortuaires des ancêtres). Il s'agit de la pièce intermédiaire qui sépare l'espace public et l'espace privé de la maison.

É P I S O D E 6

Les inventions et le confort à Pompéi

MOTS CLÉS

Aqueduc, chaux, hypocauste, imbrex, marbre, opus, opus caementicium, stuc, tegula.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo met en avant les qualités d'ingénieurs et de bâtisseurs des Romains. Les fouilles archéologiques de Pompéi ont permis de dévoiler de nombreuses innovations telles que la toiture en tuile, l'opus caementicium – ancêtre de notre béton –, ou encore les enduits en stuc. On leur doit également l'invention du système à hypocauste, chauffage au sol utilisé dans les thermes ou les riches demeures. La ville de Pompéi bénéficiait de l'eau courante. Cette dernière était acheminée par aqueduc sur plusieurs centaines de kilomètres, jusque dans les 49 fontaines de la ville.

PROBLÉMATIQUE

En quoi les vestiges de Pompéi témoignent-ils du génie romain en matière de construction ?

OBJECTIFS

- Identifier quelques inventions romaines développées à Pompéi.
- Caractériser l'apport de ces inventions dans l'amélioration du confort quotidien des Romains.
- Mettre en lumière le caractère novateur de la civilisation romaine.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Avant de visionner la vidéo, les élèves observent quatre photographies proposées par le professeur : un toit en tuile, un enduit réalisé en stuc ou sol en ciment, le système à hypocauste, un tuyau en plomb.

Un échange collectif s'engage de manière à recueillir les impressions des élèves, caractériser les éléments présents sur les images et faire émerger les questionnements, notamment en lien avec le système à hypocauste. L'enseignant indique qu'il s'agit de vestiges retrouvés à Pompéi. L'échange collectif amène à faire le parallèle avec certaines techniques actuelles et conduit à formuler la problématique de la séance.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Les élèves sont amenés à approfondir, par groupe, l'approche de certaines inventions au service du confort des habitants de Pompéi. Ils identifient les fonctions assurées par l'invention et listent les matériaux nécessaires à sa réalisation.</p> <p>Entrée dans le programme : matériaux et objets techniques.</p> <p>Mots clés : aqueduc, chaux, hypocauste, imbrex, inventions, marbre, opus, opus caementicium, stuc, tegula, toiture, tubulures, vestiges.</p> <p>Notions à construire : romanisation, architecture romaine, mode de vie romain, confort à la romaine.</p>	<p>Vidéos :</p> <p>https://enseignants.lumni.fr/videos/liste?search=chauffage%20au%20sol%20</p> <p>lumni.fr/video/les-aqueducs-romains</p> <p>lumni.fr/video/le-systeme-d-eau-courante-a-domicile-a-pompei</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

INVENTIONS	TOITURE	HYPOCAUSTE	AQUEDUC
Objectifs	Étanchéifier et isoler la domus	Produire de l'eau chaude (thermes) et chauffer l'intérieur des habitations	Acheminer l'eau dans la cité romaine et disposer ainsi de l'eau courante directement dans les fontaines.
Familles de matériaux et caractéristiques	Matériaux minéraux – les céramiques très durs –, résistants à la chaleur mais très sensibles aux chocs (briques ou tuiles en terre cuite obtenue à partir de l'argile).		Matériaux minéraux – les roches très résistantes pour construire les arches. Matériaux composites, pour étanchéifier la canalisation (béton de chaux). Matériaux métalliques (plomb) pour fabriquer des tuyaux et transporter l'eau dans la cité.
Fonctionnement	Partie principale du toit en tuiles plates fixées les unes sur les autres (tegula). Utilisation de tuiles en terre cuite arrondies en demi-tube fixées sur les tegula pour renforcer l'étanchéité (imbrex).	La chaleur d'un foyer en sous-sol est diffusée par le biais de colonnes de briques chauffant l'eau d'un bassin, ou par les murs en suivant des conduits de tuiles creuses (tubulures). L'air peut être chauffé jusqu'à 60 degrés.	L'eau est acheminée dans une canalisation grâce à une pente très faible et constante sur plusieurs centaines de km, reposant sur un ouvrage d'art (aqueduc) fait d'arches en pierres.

É P I S O D E 7

Les objets du quotidien à Pompéi

MOTS CLÉS

Amphore, candélabre, lampe à huile, métal, poterie, serrure, terre cuite, timbre.

CONTEXTUALISATION

Les fouilles archéologiques de Pompéi font émerger des objets de toute sorte. Ils sont parfois bien connus de l'histoire antique, mais parfois leur originalité peut étonner. Les poteries sont les objets le plus souvent retrouvés lors des fouilles. Les amphores de terre cuite servent à transporter des denrées dans tout l'Empire romain et sont identifiables grâce à leur timbre (inscription sur le col). La vaisselle est, elle aussi, en terre cuite. Les ustensiles en métal sont plus solides mais plus coûteux. Les lampes à huile et les candélabres retrouvés montrent la manière dont les Romains éclairaient l'intérieur des domus. Ils avaient mis également en place un système de serrures pour verrouiller leurs portes avec une clé.

PROBLÉMATIQUE

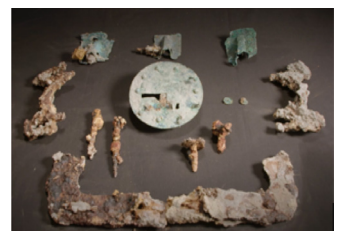
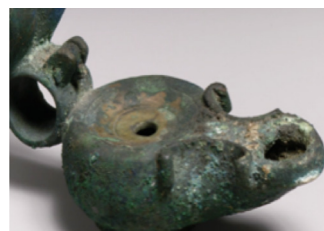
Quelles informations révèlent les vestiges d'objets du quotidien ?

OBJECTIFS

- Caractériser la nature des objets du quotidien les plus fréquemment découverts lors des fouilles archéologiques de Pompéi.
- Comprendre l'usage de ces objets et ce qu'ils révèlent des habitudes de vie de la cité.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique







Les élèves sont amenés à s'exprimer collectivement sur le rôle de ces objets à Pompéi. Ils précisent la nature de chacun d'eux et font des hypothèses sur leurs diverses utilisations. Le professeur fait émerger la problématique autour des objets découverts lors des fouilles, questionnant en quoi ils interrogent les pratiques quotidiennes des Pompéiens.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Arts plastiques Histoire des arts	<p>Les élèves visionnent la vidéo. Ils travaillent par groupe sur les quatre objets présentés en introduction.</p> <p>Les élèves identifient les matériaux employés pour les fabriquer, leurs différentes fonctions, relèvent un détail original et ce que l'on peut en déduire sur le mode de vie des Pompéiens.</p> <p>Entrée dans le programme : la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.</p> <p>Mots clés : amphore, candélabre, lampe à huile, métal, poterie, terre cuite, timbre, serrure.</p> <p>Notions à construire : romanisation, modelage, façonnage.</p>	<p>Liens complémentaires :</p> <p>geo.fr/histoire/les-archeologues-revelent-un-nouveau-tresor-dans-les-ruines-de-pompei-196977</p> <p>https://lejournel.cnrs.fr/articles/sur-la-trace-des-potiers-de-pompei</p> <p>ABRZ%203,Objets%20quotidiens%20de%20l%27%C3%A9poque%20romaine">augustaurica.ch/fr/archeologie/litterature-et-edition/augster-blaetter/>ABRZ 3, Objets quotidiens de l'époque romaine</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

Des vestiges d'objets au quotidien des habitants de Pompéi

	LES AMPHORES	LES USTENSILES DU QUOTIDIEN (ASSIETTES, GOBELETS, PICHETS)	LES LAMPES À HUILE	LES SERRURES
Photographies				
Matériaux utilisés	Terre cuite	Métal (pour les plus riches)	Bronze Terre cuite (pour les moins fortunés)	Métal
Fonctions	Transporter des denrées d'un point à un autre	Contenir des aliments pour la cuisine ou le service	Éclairer les domus. Elles prennent la forme de petites lampes à huile.	Sécuriser la porte de la domus et ainsi dissuader les voleurs d'entrer.
Originalité de l'objet	Amphores en forme d'humains (tête, cou, bras, buste...). Les amphores sont rarement décorées. Présence de timbre sur le col pour indiquer la provenance.	Ils peuvent être incrustés de fines gravures représentant des portraits de divinités.	Candélabre = en forme de T avec, de chaque côté, des lampes à huile suspendues (en bronze ou en terre cuite). On utilisait des huiles végétales assez coûteuses (huile d'olive, de ricin, de lin, de noix) dans les lampes pour éclairer durant des heures l'intérieur des foyers. Des motifs décorent les lampes à huile, précieux témoignages de la société de Pompéi (combats de gladiateurs, personnages mythologiques, têtes d'animaux).	Des clés qui sont réalisées en forme de bagues pour être certain de ne pas la perdre.
Informations que l'on peut en déduire sur le quotidien des habitants de Pompéi	Contacts commerciaux avec d'autres cités de l'empire.	La matière qui compose la vaisselle est un indicateur du niveau social. Vaisselle en terre cuite = moins chère mais fragile. Pour la Plèbe. Vaisselle en métal = plus chère mais plus résistante. Pour les Patriciens.	La lampe est très présente dans la vie quotidienne. La lumière révèle la richesse des habitations. Les lampes à huile peuvent aussi avoir un caractère votif, servant d'éclairage aux laïques.	L'art de la serrurerie existait déjà à Pompéi, même si ce n'était alors que les débuts. Cela indique que les habitants se donnent beaucoup de mal pour tenter de se protéger.

É P I S O D E 8

La monnaie à Pompéi

MOTS CLÉS

As, aureus, avers (ou droit), coin, coulée, cunéo, denier, enclume, faussaire, flan, frappe, matrice, numismate, revers, sesterce, titulature.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente les différentes unités monétaires qui ont cours à Pompéi avant la catastrophe. Elle explique comment les Romains frappent monnaie pendant l'Antiquité. Les ateliers ne sont pas nombreux dans l'Empire. Les monnaies n'ont pas toutes la même valeur. La plus précieuse est l'aureus constituée d'or, puis le denier en argent, le sesterce en laiton et enfin l'as en bronze ou en cuivre. Chaque type de monnaie avait un poids bien précis. Étudier par les numismates, les pièces de monnaie révèlent beaucoup d'informations sur les empereurs représentés dessus, et constituent un outil de datation approximatif des sols où elles sont retrouvées.

PROBLÉMATIQUE

Quelles sont les monnaies qui circulent à Pompéi ? Quelles informations historiques peuvent-elles révéler ?

OBJECTIFS

- Comprendre comment les Romains frappaient monnaie.
- Distinguer les monnaies de la plus précieuse à la moins précieuse.
- Montrer en quoi la monnaie est une source historique.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Les élèves vont s'intéresser tout d'abord au processus qui consiste à frapper la monnaie, en visionnant la vidéo (du début à 02 min 01 s).

En reprenant les schémas de la frappe et de la coulée, le professeur engage un échange collectif visant à préciser l'expression « frapper monnaie ». Les élèves sont amenés ensuite à faire le lien avec la notion d'empire, avec sa capitale Rome, et en s'interrogeant sur la présence d'ateliers frappant monnaie ailleurs qu'à Rome. Une image présentant différents types de monnaies retrouvées à Pompéi est projetée aux élèves afin de susciter les questionnements sur les inscriptions, les différents métaux employés et les informations que les archéologues et historiens peuvent en retirer aujourd'hui.



Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Les élèves sont répartis en groupe. Chaque groupe prend en charge un type de monnaie. Les élèves sont amenés à les comparer. Les caractéristiques matérielles de chaque monnaie sont relevées. Les élèves décrivent et interrogent les représentations visibles sur la pièce. L'enseignant fait émerger le rôle des monnaies comme expression impériale (indications sur le règne impérial, célébrations de victoires, des familles, invocations de divinités protectrices). La notion de titulature est explicitée aux élèves.</p> <p>Des parallèles peuvent être réalisés avec des pièces de monnaies actuelles, notamment européennes, marquant l'identité de chacun des États membres.</p> <p>Entrée dans le programme : conquêtes, paix romaine et romanisation.</p> <p>Mots clés : as, aureus, avers [ou droit], coin, coulée, cunéo, denier, enclume, faussaire, flan, frappe, matrice, numismate, revers, sesterce, titulature</p> <p>Notions à construire : romanisation, empire, titulatures.</p>	<p>Liens complémentaires :</p> <p>archeologiesenchantier.ens.fr/spip.php?article31</p> <p>lumni.fr/video/la-vie-quotidienne-les-monnaies-sous-le-regne-d-auguste</p> <p>Ressources en ligne :</p> <p>bnf.fr/fr/ressources-en-ligne-du-departement-monnaies-medailles-et-antiques</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

Pour les empereurs romains, les pièces de monnaie permettent de mettre en avant leur parcours politique et ainsi valoriser leur prestige personnel. C'est sous le règne d'Octave, devenu Auguste en 27 av. J.-C., que les premières titulatures font leur apparition sur les monnaies romaines. Elles servent à véhiculer le culte impérial.

Les monnaies romaines se lisent généralement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Sur la pièce de monnaie suivante, il est possible de lire : « Empereur », « Titus », « César », « Fils de Vespasien », « Grand Pontife ».

Sur le revers suivant, il est possible de lire: troisième consulat, revêtu de la puissance tribunicienne.

Couronne de laurier
= symbole de victoire et de gloire.

CAES[ar] = Jules César
[100-44 av. J.-C.]
Dynastie des Julio-Claudiens. Il est général, homme politique et écrivain, considéré comme un imperator par les dieux. Les empereurs romains se posent en héritiers de Jules César.

TITUS = Titus
[39-81]
Empereur de la dynastie des Flaviens, il règne de 79 à 81.
Le nom de l'Empereur représenté.
Monnaie qui permet de dater la catastrophe.

IMP[erator] = Empereur
Général en chef des armées.

P[ontifex] M[aximus] = Grand Pontife
Chef de la religion et du clergé.

VESPASIAN[us] = Vespasien
[9-79]
Empereur fondateur de la dynastie des Flaviens, il règne de 69 à 79.
Titus [Empereur] fait précéder son nom de celui de son père Vespasien.

AUG[ustus] = Auguste
[63-14]
1^{er} empereur romain, Octave devient Auguste. Il règne de 27 av. J.-C. à 14 apr. J.-C.
Dynastie des Julio-Claudiens.
Divin, le béni, élu des dieux.

Allégorie de l'opulence
= femme assise portant des épis de blé.

COSITER = Consul 2 fois

TRPOT
Titus a été investi 11 fois de la puissance tribunitienne (magistrature qui donne la charge de défendre les droits et les intérêts du peuple).

REVERS

É P I S O D E 9

Les artisans et les commerçants à Pompéi

MOTS CLÉS

Artisan, commerçant, intailles, foulerie, macellum, pigment, simpulum, thermopolium.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo souligne à quel point Pompéi fourmillait de nombreux commerces et artisanats. Certains font écho avec nos pratiques actuelles, proposant de boire et manger sur le pouce, on les appelle les « thermopolium », commerces emblématiques de Pompéi et très fréquentés par les habitants. Les boulangers, les potiers ou encore les fouleurs apportent les matières premières appréciées de tous et nécessaires à la vie quotidienne de la cité. Pour autant, ces classes laborieuses sont bien souvent négligées par les patriciens qui les considèrent comme inférieures.

PROBLÉMATIQUE

Que nous révèlent les fouilles archéologiques sur la place et le rôle des artisans et des commerçants de la cité de Pompéi ?

OBJECTIFS

- Caractériser l'organisation des activités artisanales et commerciales présentes à Pompéi avant la catastrophe.
- Souligner les liens économiques de la cité avec le reste de l'Empire romain.
- Comprendre la position sociale des artisans et des commerçants dans la société romaine.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Préalablement à un premier visionnage de la vidéo, le professeur fait émerger les représentations des élèves en engageant un échange collectif autour des deux termes : commerce et artisanat. Les idées des élèves sont notées au tableau par le professeur et regroupées dans un nuage de mots collaboratif.

Le professeur amène les élèves à s'interroger sur les diverses activités commerciales et artisanales qui pouvaient être présentes dans la cité de Pompéi. Les élèves sont incités à formuler des questionnements en lien avec le type de fabrication possible, la place que ces travailleurs occupaient dans la cité, par exemple.

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Après avoir visionné la vidéo en intégralité, un échange collectif est engagé de manière à indiquer les différentes activités présentées dans l'épisode. Les élèves sont répartis en groupe. L'objectif est de relever des éléments permettant de caractériser les métiers évoqués dans la vidéo en prenant appui sur un tableau comparatif [cf. page suivante « Les caractéristiques des métiers de l'artisanat et du commerce à Pompéi »]. Les élèves sont amenés à distinguer les fonctions et les particularités d'un commerce ou d'un artisanat.</p> <p>Les élèves portent ensuite leur attention sur le vocabulaire associé à chacun de ces métiers [cf. page suivante « Un commerce à Pompéi »].</p> <p>Entrée dans le programme : thème 3. L'Empire romain dans le monde antique – Conquêtes, paix romaine et romanisation, découvrir la diversité des sociétés et des cultures qui le composent.</p> <p>Mots clés : bronze, candélabre, écuelles, foulerie, intailles, macellum, pigment, simpulum, thermopolium.</p> <p>Notions à construire : romanisation, commerce, artisanat, échanges.</p>	<p>Podcast : franceculture.fr/emissions/les-cours-du-college-de-france/le-developpement-urbain-de-pompei-de-la-fin-du-viie-s-av-j</p> <p>Article : Nicolas Monteix, Emmanuelle Rosso, « Recherches sur l'artisanat antique à Pompéi », <i>Mélanges de l'École française de Rome. Antiquité</i>, t. 120, n° 1. 2008, p. 232-247. En ligne : https://doi.org/10.3406/mefr.2008.10435</p>

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

Les élèves produisent par groupe un court texte à la première personne dans lequel ils imaginent un étranger venant à Pompéi et qui découvre l'animation d'une rue marchande. L'objectif est de présenter une activité en particulier, en prenant appui sur les informations collectées précédemment.

Phrase de lancement : « Depuis mon arrivée à Pompéi, je dois bien avouer que le nombre de commerçants m'interpelle. »

PROPOSITION DU PORTRAIT DU COMMERÇANT :

« Depuis mon arrivée à Pompéi, je dois bien avouer que le nombre de commerçants m'interpelle. À chaque coin de rue, il est possible de trouver de quoi boire et se restaurer. Ce midi, je me suis arrêté déjeuner dans un thermopolium, un bar romain dans lequel il est possible de boire un peu de vin et de manger une bouillie de fèves, la patina, qui est une spécialité pompéienne. Le patron du thermopolium dispose d'amphores placées sous le comptoir et sert à toute heure de la journée des boissons à petit prix. Les plats sont servis dans des petites écuelles en bois dans lesquelles la nourriture est déposée délicatement grâce au simpulum, une louche réservée aux aliments. »

PROPOSITION DU PORTRAIT DE L'ARTISAN :

« Depuis mon arrivée à Pompéi, je dois bien avouer que le nombre de commerçants m'interpelle. Bien que venu d'une autre cité romaine, je dois dire que la profusion de boulangers dans la cité m'a beaucoup impressionné. J'en ai comptabilisé au moins 35 dans les rues de Pompéi. Chacun vend son pain et ses galettes aux clients qui apprécient la qualité des produits. Le blé vient des alentours et est écrasé dans la meule afin de donner une farine très fine. Une fois réalisé, le pain est cuit dans le four en brique et le boulanger le vend sur l'un des marchés de la ville. »

Les caractéristiques des métiers de l'artisanat et du commerce à Pompéi

MÉTIER	COMMERCE/ARTISANAT	PRODUITS/MATIÈRES TRAVAILLÉS	VERBE D'ACTION DU MÉTIER
Thermopolium	Commerce	Aliments : bouillie de fèves Boissons : vin	Servir des repas et des boissons à bas prix
Boulangier	Artisanat	Pain	Vendre dans la rue, moudre son blé, cuire le pain
Potier	Artisanat	Terre cuite	Façonner des objets du quotidien
Fondeur	Artisanat	Métaux	Couler du métal pour réaliser des objets du quotidien
Verrier	Artisanat	Verre	Façonner des objets pour faire des bijoux ou objets de décoration
Fouleur	Artisanat	Tissus	Teindre des tissus pour ensuite réaliser des vêtements

Un commerce à Pompéi

Un lieu

Thermopolium : bar romain



2 produits servis dans le commerce

- Patina : bouillie aux fèves, gâteaux salés ou sucrés
- Vin



4 objets utiles au commerce

- Comptoir : lieu où l'on sert les clients
- Amphores : poteries dans lesquelles on stocke des boissons
- Écuëlle : récipient en bois qui sert à consommer de la nourriture
- Simpulum : louche en bronze qui sert à faire le service



Un artisan à Pompéi

Nom de l'artisan

Boulangier

Nombre de ces artisans dans la ville

35

Produits fabriqués par l'artisan

- Pain
- Galette



Lieu de vente de l'artisan

- Dans la rue
- Au marché



Objets utiles à l'artisan

- Meule (grosse pierre qui sert à écraser les grains de blé pour faire de la farine)
- Four (ouvrage en brique permettant de faire cuire le pain)



É P I S O D E 1 0

La vie politique à Pompéi

MOTS CLÉS

Campagne, cens, citoyen, client, dignitas, duumviri, évergétisme, forum, magistrat, mandat, oligarchie, quinquennales, scrutin.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente l'organisation de la vie politique à Pompéi : la citoyenneté, les conditions d'éligibilité des candidats qui souhaitent se présenter aux élections, ainsi que les trois organes politiques qui sont présents dans la cité : l'Assemblée populaire, les Magistrats et le Conseil. Parmi les magistrats, deux catégories sont mises en avant dans la vidéo. Il s'agit des duumviri juridicundo et des duumviri aediles qui gèrent respectivement la justice, les finances, mais aussi l'entretien des rues ou encore des bâtiments publics. Une charge lourde qui voit des candidats postuler à la fonction de magistrature exceptionnelle lors des élections des quinquennales qui ont lieu tous les cinq ans.

PROBLÉMATIQUE

Comment s'organise la vie politique dans la cité de Pompéi ?

OBJECTIFS

- Connaître les conditions pour se présenter en tant que candidat.
- Identifier les différents organes politiques présents à Pompéi.
- Savoir quelles sont les charges qui pèsent sur le candidat élu.
- Caractériser la citoyenneté romaine.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Pour amorcer l'étude, le professeur projette une inscription retrouvée sur le mur d'une maison de la cité, accompagnée de sa traduction. Les élèves font émerger la thématique liée à la vie politique de la cité. Le professeur amène la notion d'« inscription électorale ». Il peut faire remarquer que le candidat porte trois noms, ce qui est une des caractéristiques de la citoyenneté romaine.



Traduction de l'inscription : (LUCIUS CELSIUS) ALBUCIUM = Élisez Lucius Celsius Albucium, un homme bien.

Un parallèle peut être réalisé avec les affiches électorales actuelles, de manière à susciter des questionnements sur l'organisation de la vie politique à Pompéi, l'engouement que le processus électoral pouvait susciter, les différents organes de gouvernement, le rôle du citoyen...

La première partie de l'extrait vidéo est présentée aux élèves jusqu'à 00 min 38 s, afin de revenir sur les éléments évoqués précédemment.

Phase 2: analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire, EMC	<p>Les élèves visionnent une première fois la suite de la vidéo. Par groupe, ils doivent identifier au moins deux conditions nécessaires pour être candidat à Pompéi. Un échange collectif permet de lister l'ensemble de ces conditions (cf. page suivante « Liste des conditions nécessaires pour se présenter à des élections à Pompéi »).</p> <p>Un second visionnage permet d'engager un questionnement commun sur le déroulement concret d'une campagne, soulignant le rôle de la toge, l'absence de partis politiques, l'importance du réseau de relations personnelles, l'implication dans la construction d'édifices publics du candidat. Cela conduit à faire émerger les notions de client, d'oligarchie et d'évergétisme. Un glossaire est élaboré collectivement (cf. page suivante « Glossaire »).</p> <p>Dans un troisième temps, les conditions d'accès à la citoyenneté romaine sont précisées en partant des informations contenues dans l'épisode. Un parallèle est effectué avec la notion de citoyenneté dans nos démocraties actuelles et avec le déroulement d'une campagne politique en France aujourd'hui.</p> <p>Entrée dans le programme :</p> <ul style="list-style-type: none"> – EMC : caractériser la notion de citoyenneté. – Histoire, thème 3. L'Empire romain dans le monde antique – Conquêtes, paix romaine et romanisation, découvrir la diversité des sociétés et des cultures qui le composent. <p>Mots clés : campagne, cens, citoyen, client, dignitas, duumviri, évergétisme, forum, magistrat, mandat, oligarchie, quinquennales, scrutin, toge.</p> <p>Notions à construire : citoyenneté, démocratie, élections, république, scrutin.</p>	<p>Liens complémentaires :</p> <p>http://etab.ac-poitiers.fr/coll-coulonges/IMG/pdf/cursus_honorum.pdf</p> <p>reseau-canope.fr/tdc/tous-les-numeros/la-citoyennete-romaine.html</p> <p>Ouvrage :</p> <p>Karl-Wilhelm Weeber [trad. par Hélène Feydy], <i>Fièvre électorale à Pompéi</i>, Paris, Les Belles Lettres, 2018.</p>

LISTE DES CONDITIONS NÉCESSAIRES POUR SE PRÉSENTER À DES ÉLECTIONS À POMPÉI, ET PLUS LARGEMENT DANS LE MONDE ROMAIN

- Être citoyen (ni femme, ni étranger, ni esclave).
- Résider dans la cité ou aux environs immédiats.
- Avoir au moins 25 ans.
- Être suffisamment riche pour payer une somme d'inscription à la collectivité et pouvoir faire campagne (affiches, slogans).
- Respecter les intervalles entre les mandats.
- Être inscrit sur les listes officielles de candidature (il s'agit de la dignitas).
- Porter une toge entièrement blanche (pureté).
- Se faire voir et présenter son programme sur le forum.

GLOSSAIRE

Candidat : un citoyen qui se présente à une élection. Il fait campagne pour espérer être élu. Le mot est issu de candidus qui désigne le blanc étincelant de la toge que le candidat porte.

Cens : recensement des Romains, classés par catégories (cinq au total) selon leur richesse.

Citoyenneté romaine : ensemble de droits (élire, voter des lois, porter la toge...) et de devoirs (payer l'impôt, être soldat...) qui s'exercent dans le cadre d'une tribu (découpage territorial) et confèrent un immense prestige. La citoyenneté romaine est évolutive et comporte différents niveaux. Elle s'obtient par la naissance, par les fonctions (armée, exercice d'une magistrature) ou par décision d'un citoyen ou de l'empereur (esclave affranchi ou concession individuelle ou collective en guise de récompense). Les femmes et les esclaves en sont exclus.

Clientélisme : action de gagner des électeurs en échange de nourriture ou de dons matériels.

Démocratie romaine : en théorie, le pouvoir appartient au peuple qui peut s'exprimer grâce au vote afin d'élire les magistrats. Elle repose sur l'équilibre de trois organes politiques : les magistrats, l'Assemblée populaire, le Conseil/Sénat. Dans les faits, seuls les riches prennent part au pouvoir.

Evergétisme : action de payer la création et la restauration d'édifices publics avec ses propres deniers. Certains magistrats font construire des temples pour l'Empereur et les dieux. Leurs actions contribuent à l'amélioration de la cité.

Forum : place publique où les citoyens se réunissent pour traiter des affaires commerciales, politiques, économiques, judiciaires et religieuses.

Magistrat romain : personne qui occupe une fonction publique prestigieuse. Par exemple à Pompéi, le pouvoir exécutif et judiciaire est entre les mains de magistrats annuels les duumviri juridicundo, équivalent des Consuls de Rome. En dessous, on trouve les édiles (chargés de la surveillance des marchés, de l'entretien des monuments publics, de la police des rues et des places) et les questeurs (qui administrent les revenus publics et surveillent les dépenses). Tous les cinq ans est créée une magistrature spéciale qui prend le titre de quinquennalis. C'est une charge très honorable qui vise à effectuer le recensement des citoyens et à arrêter la liste des personnalités éligibles à la charge de magistrat.

Oligarchie : régime politique dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes.

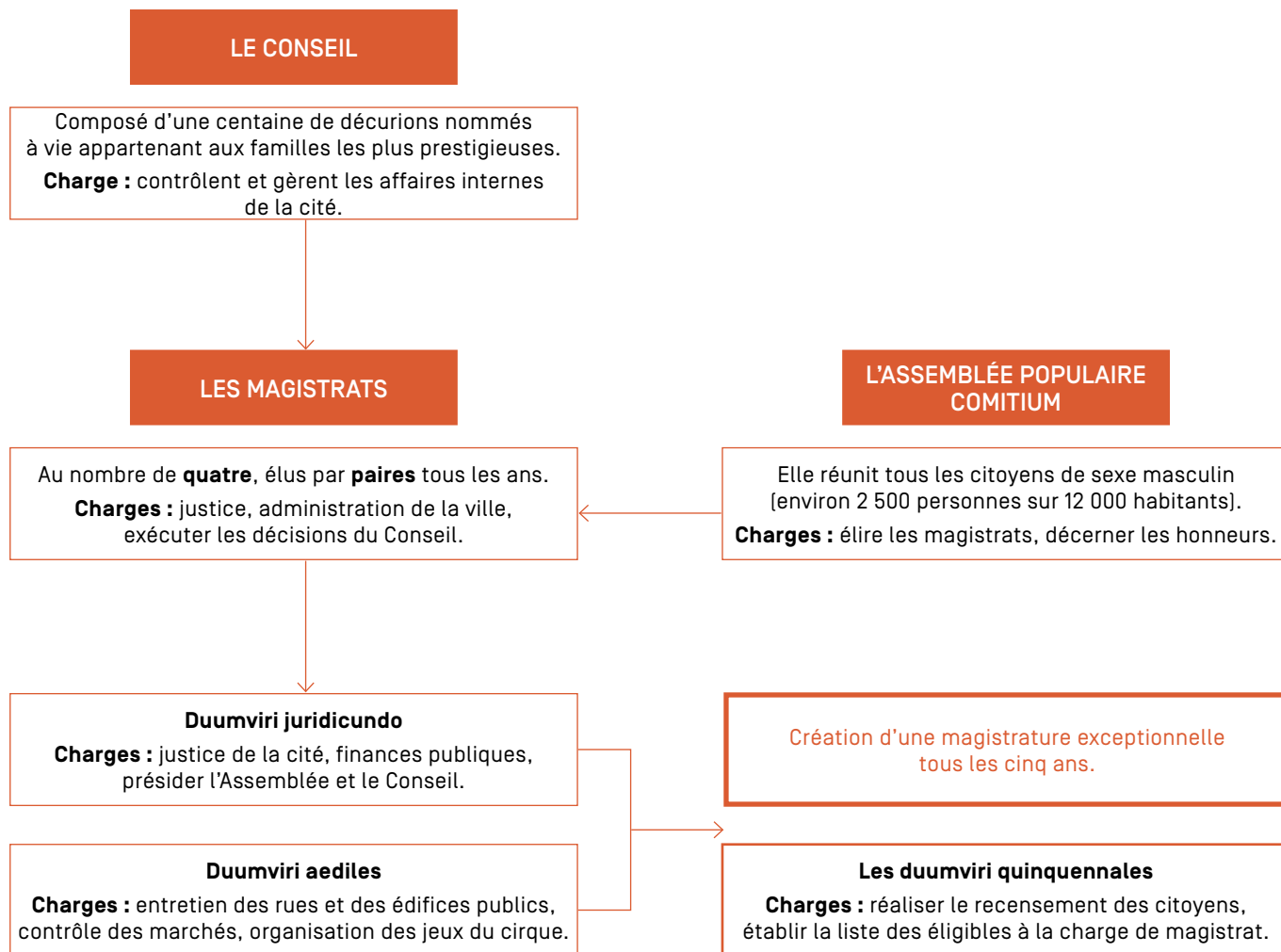
Quinquennales : élection où l'élu doit recenser tous les citoyens de Pompéi en s'assurant qu'il peut payer l'impôt qui permet d'être citoyen.

Scrutin : élections et votes avec des bulletins ou des tablettes de cire que les électeurs déposent dans une urne.

Phase 3: Quelles traces construire avec les élèves?

Les élèves visionnent une nouvelle fois la vidéo dans l'optique de construire collectivement un organigramme simplifié de l'organisation politique de la cité de Pompéi.

L'organisation de la vie politique à Pompéi: une organisation tripartite



É P I S O D E 1 1

Les habitants de Pompéi

MOTS CLÉS

Bulla, bullula, enfants, esclaves, matrone, paterfamilias.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente les habitants d'une domus à Pompéi. Ce sont les fresques, les squelettes et les objets ayant appartenu à chacun d'eux qui permettent d'en savoir davantage sur les différents statuts des habitants pompéiens avant la catastrophe de 79 apr. J.-C. La hiérarchie au sein d'une domus est très précise. On y rencontre les matrones, femmes pompéiennes, qui gèrent la maison avec les esclaves et s'occupent de l'éducation des enfants. Le paterfamilias, homme de la maison, qui a tous les droits. Il peut notamment choisir les unions de ses enfants. Bien que certains esclaves puissent être affranchis, la grande majorité d'entre eux subissent un réel manque de considération. Enfin, les enfants, très fragiles, dépassent avec difficulté leur 10^e année. On offre aux jeunes survivants un bijou censé leur porter chance, qu'ils gardent jusqu'à l'âge de 17 ans.

PROBLÉMATIQUE

Comment s'organise la cellule familiale dans une domus à Pompéi ?

OBJECTIFS

- Caractériser les différents habitants d'une domus pompéienne.
- Percevoir la hiérarchie au sein d'une domus.
- Mettre en scène le rôle de chaque habitant.
- Réaliser une prestation artistique et/ou acrobatique.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Les élèves visionnent la vidéo en intégralité. Le professeur projette quatre captures d'écran issues de la vidéo. L'objectif est ici de faire émerger et de questionner les élèves sur les différentes personnes qui vivent au sein d'une domus.

MATRONE	ENFANTS	ESCLAVE	PATERFAMILIAS
			

Le professeur oriente la réflexion des élèves sur les liens hiérarchiques entre les différents occupants de la domus. Qui domine ? Qui a une position favorisée ? Qui a une position moins enviable ? Quel est le statut des enfants ? Que signifie « être esclave » ?

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
EPS Histoire	<p>Les élèves participent à une course d'orientation. Ils sont divisés en quatre groupes.</p> <p>L'objectif est de trouver des fiches d'informations et d'identifier quelle personne du foyer leur groupe doit incarner. Ces fiches d'informations seront présentes sur chaque base numérotée [cf. ci-après « Les indices indiqués sur les bases numérotées »].</p> <p>Des indices permettent aux élèves d'aller d'une base numérotée à une autre [cf. ci-après, l'exemple pour le groupe « Paterfamilias »].</p> <p>Entrées dans le programme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique (EPS). - Thème 3. L'Empire romain dans le monde antique – Conquêtes, paix romaine et romanisation (Histoire). <p>Mots clés : bulla, bullula, esclave, matrone, paterfamilias.</p> <p>Notions à construire : romanisation, orientation dans l'espace, maîtrise de son corps, coopération.</p>	<p>Vidéo : lumni.fr/video/la-hierarchie-sociale-a-pompei</p>

Les indices indiqués sur les bases numérotées

INDICE	INFORMATIONS SUR LA CATÉGORIE
1/Qui suis-je ? = Matrone	J'occupe la maison avec les esclaves. Je donne la vie. Je me charge également de l'éducation des enfants à partir de 7 ans. Je prends le relais des esclaves qui s'en occupaient avant moi.
2/Qui suis-je ? = Matrone	Mon statut n'est pas enviable. Pour m'émanciper, je peux vendre des maisons.
3/Qui suis-je ? = Matrone	J'accède à l'instruction : je sais lire, écrire et pratiquer la musique.
4/Qui suis-je ? = Matrone	Les auteurs antiques ne sont pas tendres avec nous. Tite-Live et Ovide nous décrivent comme des personnes vaniteuses, exclusivement intéressées par l'apparence.
1/Qui suis-je ? = Paterfamilias	Je possède le plus haut rang au sein de la domus.
2/Qui suis-je ? = Paterfamilias	Je détiens la « patria potestas », c'est-à-dire une forte autorité sur les autres habitants de la domus.
3/Qui suis-je ? = Paterfamilias	Je suis le seul à disposer pleinement de tous mes droits de citoyen au sein de la domus.
4/Qui suis-je ? = Paterfamilias	J'arrange les mariages et je choisis le conjoint ou la conjointe de mes enfants.
1/Qui suis-je ? = Esclave	Mon groupe est caractéristique de l'inégalité sociale sur laquelle prend appui la société romaine.
2/Qui suis-je ? = Esclave	À Pompéi, je peux vivre dans la domus de personnes peu fortunées.
3/Qui suis-je ? = Esclave	L'auteur latin Varron me définit comme « un instrument doué de voix ».
4/Qui suis-je ? = Esclave	Il existe des différences de traitement entre nous. Je peux être employé à des tâches diverses dans la domus : m'occuper des jeunes enfants, réaliser le service des maîtres...
1/Qui suis-je ? = Enfant	Des couronnes de fleurs sont déposées devant la domus, le jour de ma naissance.
2/Qui suis-je ? = Enfant	Lorsque je dépasse un certain âge, je porte un pendentif, réalisé en cuir pour les plus pauvres ou en métal précieux pour les plus riches. Il peut me porter chance.
3/Qui suis-je ? = Enfant	Beaucoup d'entre nous peuvent mourir avant l'âge de 10 ans.
4/Qui suis-je ? = Enfant	Je suis éduqué par la matrone et des esclaves.

	ENVELOPPE 1 DONNÉE AU DÉPART DE LA COURSE POUR TROUVER LA BASE 1	ENVELOPPE 2 DONNÉE À LA BASE 1 POUR TROUVER LA BASE 2	ENVELOPPE 3 DONNÉE À LA BASE 2 POUR TROUVER LA BASE 3	ENVELOPPE 4 DONNÉE À LA BASE 3 POUR TROUVER LA BASE 4	ENVELOPPE 5 DONNÉE À LA BASE 4 POUR SE RENDRE À L'ARRIVÉE DE LA COURSE
Équipe Paterfamilias	Une photographie qui indique le lieu de la base 1 de l'équipe Paterfamilias. Ex. : les thermes. Les lieux ont été renommés à la « romaine » par des petits panneaux présents sur le site de la course.	Un rébus qui indique le lieu de la base. Ex. pour forum : 1. Fort 2. Homme	Des lettres dans le désordre à replacer dans l'ordre pour trouver le lieu. La première et la dernière lettre du mot sont indiquées. Ex : Thermopolium	Un indice lié au mode de vie romain. Ex. : trouvez l'objet qui permet aux Romains de s'éclairer dans les pièces de la domus. L'indice se trouve à côté de cet objet. = Candélabre	Chaque chiffre romain indique une lettre de l'alphabet latin à laquelle ce chiffre correspond. Cela permet de trouver le lieu où il faut se rendre. IV = D V = E XVI = P I = A XVI = R XX = T = DÉPART

Phase 3 : quelles traces construire avec les élèves ?

À partir des informations collectées, les élèves vont devoir réaliser, en groupe, une mise en scène acrobatique. Cela peut être inclus dans une séance dédiée au cirque en EPS. L'objectif pour les élèves est de caractériser par des actions acrobatiques, la catégorie d'habitants qui leur a été attribuée.

L'imagination va donc devoir être exploitée, ainsi que la maîtrise du corps. Les élèves pourront utiliser du matériel de sport mis à disposition par le professeur (ballon, bâton, tapis...) mais aussi de masques, costumes, afin de perfectionner leur mise en scène.

Exemple d'organisation d'une scène acrobatique pour représenter la matrone

On peut imaginer une femme (costume, perruque) qui serait accompagnée d'esclaves (costumes simples, couleurs sombres, pour ne pas confondre avec la toge romaine blanche réservée aux citoyens) et des enfants : des petits et d'autres âgés de plus de 7 ans.

La matrone pourrait être placée sur des échasses pour montrer la supériorité qu'elle a par rapport aux esclaves et aux enfants. Les esclaves s'occuperaient des petits enfants (des roulades peuvent être envisagées).

Pour les enfants âgés de plus de 7 ans, la matrone s'occupe d'eux. Ils peuvent alors être représentés en train de faire des mouvements avec des cerceaux ou bien des tubes sur lesquels ils essaient de tenir en équilibre.

La matrone peut aussi enseigner la lecture ou la musique aux plus grands.

Des hommes en toge pourraient représenter les écrivains qui exercent une critique exacerbée envers les matrones.

É P I S O D E 1 2

Les méthodes archéologiques

MOTS CLÉS

Archéo-anthropologue, carpologue, céramologue, coupe stratigraphique, cunéo, fouille, strates, stratigraphie, truelle, typologie.

CONTEXTUALISATION

Cette vidéo présente les différentes étapes d'une campagne de fouille à Pompéi réalisée entre 2018 et 2019. Les archéologues – qui sont les acteurs des fouilles – organisent leur travail selon des étapes très précises. La stratigraphie est le passage obligé pour débiter une fouille du sol. Des dessins et des photographies sont réalisés afin de garder une trace de la zone étudiée avant que des strates inférieures soient dégagées et des objets extraits. Les archéologues utilisent des outils variés en fonction de la délicatesse des objets découverts. Ces derniers seront étudiés individuellement par un professionnel spécialisé.

PROBLÉMATIQUE

Comment travaillent les archéologues sur un chantier de fouilles ?

OBJECTIFS

- Connaître les grandes étapes d'une campagne de fouille archéologique.
- Identifier les techniques et les outils utilisés par les archéologues.
- Distinguer les différents métiers présents lors d'une campagne de fouille.

MISE EN ŒUVRE PÉDAGOGIQUE

Phase 1 : faire émerger la problématique

Les élèves observent une vue aérienne, comme celle ci-dessous, de la campagne de fouille engagée à Pompéi. Ils sont amenés à questionner l'activité des archéologues à la recherche des traces du passé sur le chantier de fouilles. Des rapprochements avec le travail d'un enquêteur sont effectués. Comment s'y prennent-ils pour mener cette enquête ? Comment font-ils pour remonter le temps ? Quels indices cherchent-ils ?

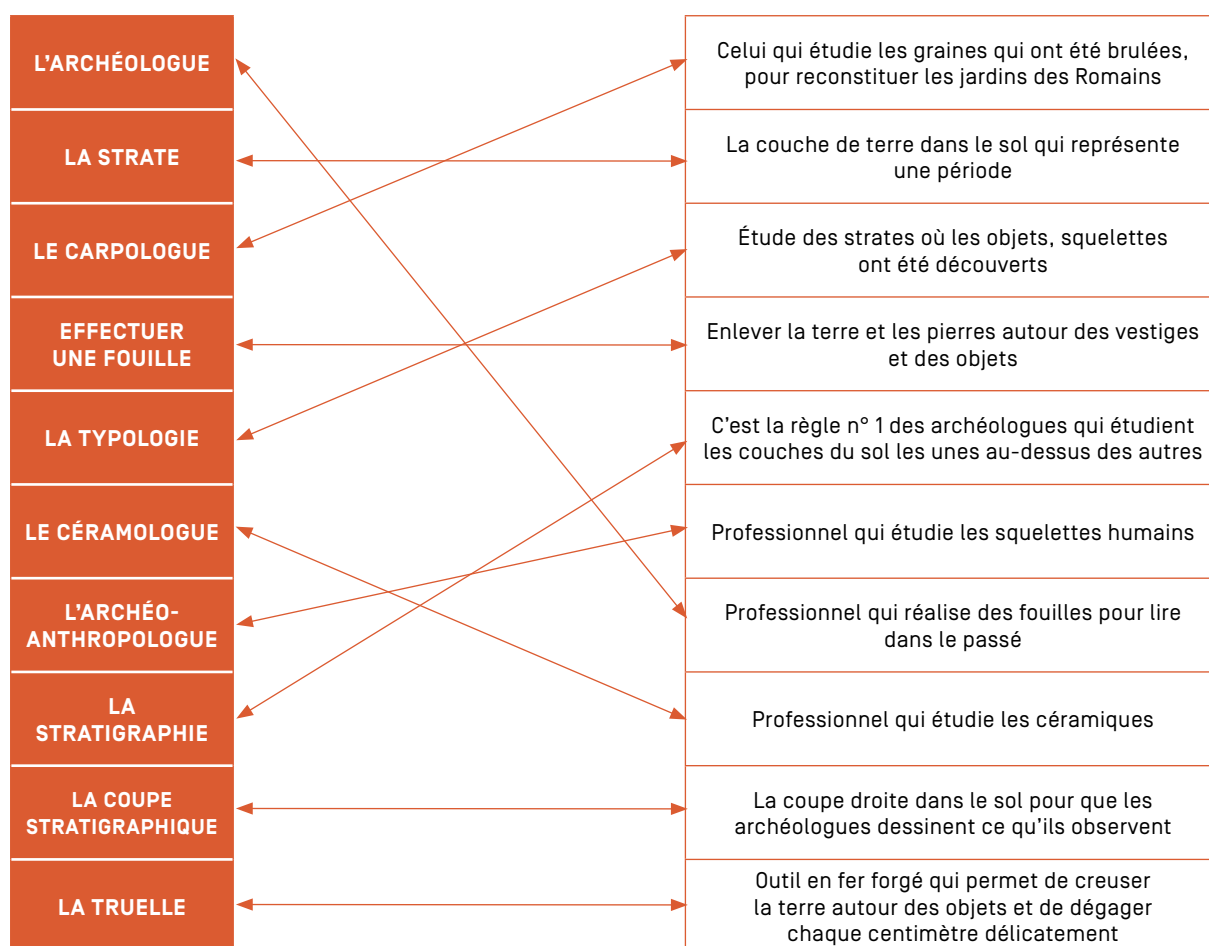


Vue aérienne d'une campagne de fouilles à Pompéi (2018-2019).

Phase 2 : analyser l'épisode en lien avec les programmes

DISCIPLINE	PROPOSITION D'ACTIVITÉS	AUTRES SUPPORTS UTILES
Histoire	<p>Après avoir visionné la vidéo en intégralité, les élèves sont invités à réaliser un travail sur le vocabulaire de l'archéologie. Ils devront relier chaque mot clé avec la définition qui lui correspond (cf. ci-après « Un point sur le vocabulaire de l'archéologie »).</p> <p>Cela leur permettra de se familiariser avec les termes techniques qui caractérisent un chantier de fouilles, ses étapes et les acteurs qui y interviennent.</p> <p>Entrée dans le programme : Conquêtes, paix romaine et romanisation.</p> <p>Mots clés : archéo-anthropologue, carpologue, céramologue, coupe stratigraphique, cunéo, fouille, strates, stratigraphie, truelle, typologie.</p> <p>Notions à construire : romanisation, archéologie.</p>	<p>Liens complémentaires : inrap.fr/les-etapes-de-la-fouille-9722 archeologiesenchantier.ens.fr/spip.php?article23</p> <p>Vidéos : images-archeologie.fr/Accueil/p-1-accueil.htm > Entrer « Les sciences de l'archéologie » dans le moteur de recherche pour découvrir une série de 20 portraits de spécialistes.</p>

Un point sur le vocabulaire de l'archéologie






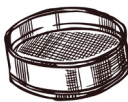
























Phase 3: quelles traces construire avec les élèves?

La vidéo peut être visionnée une seconde fois si les élèves en éprouvent le besoin.

Une activité ludique est proposée aux élèves suivant le modèle d'un jeu de 7 familles. Il s'agit de reconstituer les familles en associant à chaque verbe d'action les éléments qui permettent de le caractériser.

Un exemple de jeu des 7 familles « Sur les pas des archéologues »

CREUSER	DÉGAGER	MESURER	PRÉLEVER	CONSERVER	STOCKER	ÉTUDIER
 Brouette	 Truelle	 Géomorphologie	 Outils de mesure	 Étagères	 Tamis	 Boussole
 Pioche	 Carpologie	 Balai	 Bacs plastiques	 Théodolite	 Appareil photo	 Pelle
 Prisme	 Papier millimétré, feuilles de calque, crayons	 Tablette numérique	 Grande pelle	 Anthropologie	 Outils de dentiste	 Vitrine
 Pinceau	 Pelle mécanique	 Céramologie	 Sachets plastiques	 Ardoise	 Seau	 Mire

© Mathilde Dupré, Inrap sauf : géomorphologie, anthropologie, carpologie et céramologie : © Inrap ; étagère, tamis, bac plastique et sac plastique : © macrovector/FreePik ; boussole : © Freepik ; vitrine : © upklyak/FreePik.

ANNEXE 1

Ateliers de création de courtes scènes de théâtre**ATELIER 1 : CRÉATION D'UNE FICHE D'IDENTITÉ POUR CHAQUE SKETCH**

Répartition du nombre de participants par sketch, dans l'idéal trois à quatre élèves par scène. Délimitation de la durée de chaque scène (2 à 3 minutes maximum), de la thématique, du nombre de personnages et de leurs identités. Détermination du lieu où va se dérouler l'action et caractérisation de la tonalité à donner à chaque sketch (tragique, lyrique, épique, voire comique).

ATELIER 2 : IDENTIFICATION DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES DU TEXTE DE THÉÂTRE

Distribution de quelques extraits écrits et audiovisuels d'une pièce de théâtre de manière à faire émerger les caractéristiques principales du texte de théâtre écrit pour être joué. La plateforme Théâtre en acte peut fournir un apport utile pour l'enseignant : reseau-canope.fr/edutheque-theatre-en-acte.

ATELIER 3 : CARACTÉRISATION DES RÔLES

Chaque participant doit avoir un rôle bien déterminé. Une fiche est établie par chaque élève permettant de dresser les grands traits du portrait physique et moral de son personnage et de déterminer sa place sociale, son rôle dans l'action qui va être présentée. Une trame (tableau, par exemple) peut être distribuée par l'enseignant pour faciliter ce travail.

ATELIER 4 : RÉDIGER UNE COURTE SCÈNE

L'enseignant fournit un document structurant la progression de l'écrit (situation initiale, élément perturbateur, péripéties et résolution du problème).

L'écriture du sketch ou de la pièce doit se faire de manière collective avec tous les participants. Chacun peut apporter des idées, mais il faut qu'elles soient cohérentes avec l'idée générale du sketch ou de la pièce de théâtre.

Faire émerger collectivement les questions à se poser : que font les personnages ? Qui ou quoi vient déranger l'histoire ? Quels liens les personnages ont-ils entre eux ? Comment se termine la scène ?

Limiter le nombre de répliques à une dizaine au total par scène. Faire écrire les indications scéniques initiales (lieux, décor) mais aussi permettant de préciser lors de chaque réplique les liens entre les personnages, leurs ressentis, leur gestuelle.

Porter l'attention des élèves sur la ponctuation comme marqueur de l'expression des émotions sur scène.

Une phase de lecture des productions à la classe peut être faite pour que chaque groupe puisse constater les effets produits et ajuster leur écrit en fonction des échanges avec leurs camarades.

ATELIER 5 : CONSTRUIRE L'ESPACE SCÉNIQUE

Établir les besoins en matériel (tables, chaises, décors, costumes) par une mise en commun des indications scéniques de chaque sketch. Cette phase d'élaboration de l'espace scénique est l'occasion d'un travail impliquant les arts plastiques, mais aussi l'éducation musicale.

ATELIER 6 : TRAVAIL DE MÉMORISATION ET DE RÉPÉTITION DE CHAQUE SCÈNE

Si l'improvisation a toujours sa place dans le jeu sur scène, il paraît plus sécurisant pour les élèves d'avoir appris en amont leurs répliques (une ou deux par élèves). Le fait d'en avoir limité le nombre permet aussi de les rassurer et de porter l'attention sur la posture, la gestuelle et l'expression des émotions. L'éducation physique et sportive peut être mobilisée ici de manière à prendre conscience du corps et à travailler sur le déplacement dans l'espace de la scène. Le répertoire en ligne petitsateliers.fr/theatre fournit quelques exemples d'ateliers ludiques et éducatifs autour de la mise en jeu du corps, de la voix, ou encore pour pratiquer un échauffement.

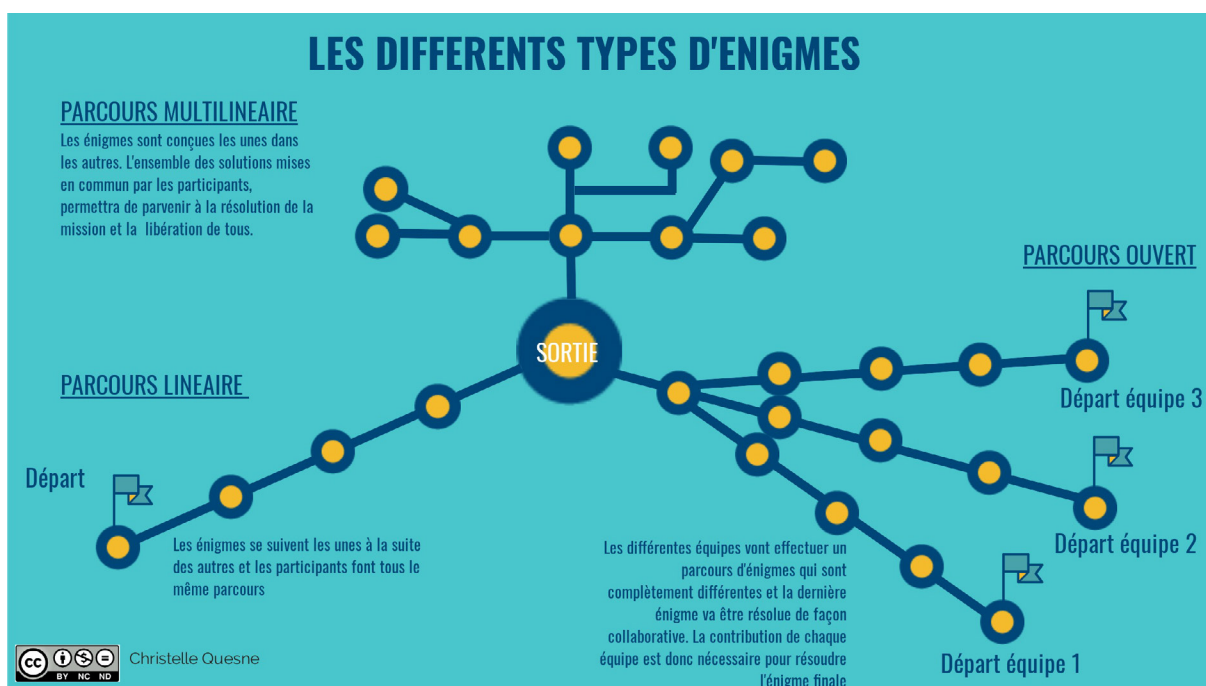
ANNEXE 2

Rédaction d'énigmes pour l'escape game pédagogique

Il faut avoir à l'esprit que les énigmes doivent être à la fois imbriquées mais aussi variées. Une énigme ne pourra être résolue qu'avec la solution d'une autre. Cela pousse nécessairement les participants à échanger leurs indices et leurs solutions. À la différence des jeux d'évasion que l'on peut trouver dans le commerce, les escape games pédagogiques appartiennent à ce que l'on appelle les « jeux sérieux ». Il s'agit d'amener les élèves à travailler différentes compétences disciplinaires ou transversales en jouant. De fait, pôles ludiques et pédagogiques doivent s'équilibrer.

ATELIER 1 : CHOISIR LE SCHEMA D'ÉNIGMES [LINÉAIRES, MULTILINÉAIRES, OUVERTES]

Ce sont les objectifs pédagogiques qui doivent guider ce choix. Étant donné qu'ici chaque vidéo va entraîner les élèves sur des thématiques différentes, le schéma d'énigmes ouvertes paraît bien adapté. En effet, tous les élèves n'auront pas à explorer tous les contenus durant le temps de jeu.



Source : Émile Lebret, Christelle Quesne (coord.), *L'Escape Game*, coll. « Agir », Chasseneuil-du-Poitou, Réseau Canopé, 2019, p. 42.

ATELIER 2 : CONSTRUIRE UN ORGANIGRAMME POUR FAIRE VISUALISER LE JEU D'ÉVASION

Il faut que tous les participants se mettent d'accord sur l'objectif général du jeu. Les énigmes ne sont pas nécessairement toutes raccordées entre elles. Un travail logique d'organisation est à mener en amont. Il s'agit donc de donner aux élèves une vision schématique globale de l'enchaînement de leurs énigmes avant de passer à la phase de réalisation numérique. Cela nécessite un travail collaboratif important et une véritable capacité de modélisation pour les élèves. Afin de travailler différentes compétences, il est intéressant de varier les opérations cognitives mises en œuvre dans les différentes énigmes (mémorisation logique, association...).

Exemple d'organigramme



ATELIER 3 : CARACTÉRISATION DE L'ÉNIGME FINALE, DÉCOUVRIR LE MOT MYSTÈRE

Il s'agit de construire les énigmes les unes après les autres, de manière indépendante⁵, l'objectif étant de libérer des lettres pour la composition du code final : RECONSTITUTION.

Chaque énigme réussie permet d'obtenir des lettres. En cas d'échec à une énigme, les joueurs ont la possibilité de passer à la suivante. Cela rend sa recherche du mot final plus difficile mais néanmoins possible.

Exemple à partir de l'énigme n° 2 : les méthodes archéologiques

Les joueurs se voient proposer plusieurs outils ou matériaux sur une page du plateau (brosse, truelle, marteau, scie, pinceau, plâtre, eau, huile, fourchette, sable...) puis doivent répondre à la question suivante : « Quels sont les outils et les matériaux nécessaires aux archéologues pour découvrir la cité de Pompéi ? »

Ils sont face à des cartes représentant les différents outils. Ces cartes se retournent et les joueurs doivent retrouver les outils utiles aux archéologues. Sur chaque carte retournée se trouve un numéro. Une fois tous les outils trouvés, les joueurs devront proposer un code avec les chiffres présents sur les bonnes cartes.

Un cadenas à chiffre sera utilisé pour ouvrir la porte de plateau de l'énigme suivante. En cas de succès, les joueurs se verront attribuer deux lettres bonus qui permettront de reconstituer le mot mystère lors de l'énigme finale.

⁵ <https://scape.enepe.fr/une-fiche-descriptive-par-enigme.html>