

Livret d'utilisation

Jeu des 7 Familles

MUSÉE DÉPARTEMENTAL
DE LA CÉRAMIQUE - Lezoux



PUY-DE-DÔME
LE DÉPARTEMENT



MUSÉE DE LA
CÉRAMIQUE
LEZOUX

I) Présentation

Le jeu des 7 familles est une activité qui s'adresse à des élèves de classes primaires de niveau CE2 à CM2, dans le cadre d'une visite libre (sans médiateur).

Maitriser la lecture et avoir des connaissances générales et historiques (programme d'histoire de CE2), constituent un atout pour la réalisation de ce jeu, mais cela est cependant loin d'être déterminant.

Cette activité est proposée sur une durée de 1h30 environ. Elle comprend un temps de recherche et de corrections dans le musée.

De retour en classe, un temps de mise en commun des découvertes peut être organisé par l'enseignant. En outre, le jeu peut servir de support pédagogique à l'instituteur qui souhaiterait poursuivre ce travail sur les Gallo-Romains.

II) Objectifs pédagogiques et apprentissages

Le but du jeu des 7 familles est de montrer l'influence de la culture romaine en Gaule et plus précisément à Lezoux. Comment cette culture s'est manifestée chez les potiers lézoviens ?

L'intérêt du jeu est de proposer un outil pédagogique lié au programme scolaire et adapté au niveau (cycles 2 et 3) des élèves, tout en stimulant leur curiosité.

En fréquentant le musée, lieu de cultures et de connaissances, ils s'approprient les collections et élargissent leurs pratiques culturelles et intellectuelles.

Ils découvrent un site archéologique et patrimonial peu connu, et pourtant majeur dans le département du Puy-de-Dôme.

Compétences de l'élève mises en pratique pour cette activité :

- Capacité à utiliser ses connaissances historiques et personnelles.
- Faire appel à sa mémoire et faire preuve de réflexion, de compréhension.
- Développer le sens de l'observation.

Les objectifs pédagogiques du jeu des 7 familles :

- Approfondir les connaissances sur l'histoire des Gallo-Romains.
- Définir des notions spécifiques comme estampille, poinçon-matrice, engobe, mouton...
- Identifier les caractéristiques de la sigillée moulée.
- Comprendre le travail des potiers, l'organisation des ateliers et des fours antiques.
- Faire des liens entre le commerce de la sigillée dans l'Antiquité et la mise au jour de cette céramique sur les territoires de pays actuels. Déterminer les voies de diffusion.
- Identifier les objets de la vie quotidienne et les héritages de la culture romaine chez les Gallo-Romains (nourriture, vêtements, croyances, savoir-faire).

Les apprentissages acquis pendant l'activité :

- Apprendre à travailler en autonomie et en équipe.
- S'orienter, se repérer sur un plan, dans le musée.
- Savoir lire une carte et désigner les pays recherchés.
- Apprendre et utiliser un vocabulaire approprié.
- Observer attentivement les collections, reconnaître dans l'environnement la présence d'une pluralité de cultures (gauloise et romaine).
- Acquérir de nouvelles connaissances (fabrication de la céramique sigillée, organisation des ateliers de potiers, la vie quotidienne antique, les croyances ...).
- Utiliser le dessin, décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire adapté.
- Favoriser l'expression personnelle en exposant son point de vue, en questionnant les adultes et les autres élèves, être capable d'écouter ses camarades.

III) Contenu du jeu

Les familles :

Le jeu contient 7 familles. Chaque famille développe un thème particulier, en lien avec le quotidien des potiers gallo-romains. Les thèmes sont variés afin de montrer une vision d'ensemble de la vie antique, à Lezoux :

- La **famille Créatrix** présente les différentes caractéristiques de la céramique sigillée, ses spécificités, la technique de fabrication des potiers et leurs outils de travail.
- La **famille Fournix** aborde le thème de la cuisson avec le rôle du responsable de cuisson, les différents types de cuissons, l'organisation et le fonctionnement des fours de potiers.
- La **famille Bénéfix** montre le rayonnement économique de la sigillée sur le territoire de l'Empire romain, les voies de diffusion, le rôle des estampilles et des pièces de monnaies dans le commerce de la sigillée.

Les familles :

- La famille *Domicilefix* s'intéresse à l'appropriation de la culture romaine suite à la Guerre des Gaules, aux matériaux de constructions et aux objets du quotidien.
- La famille *Cuisinix* met en avant les pratiques culinaires des Gallo-Romains avec une présentation des aliments consommés à l'époque, des objets de vaisselle utilisés ainsi que leur fonction précise et de l'organisation de la table.
- La famille *Stylix* permet de découvrir la mode vestimentaire des Romains et des Gallo-Romains, leurs bijoux et leurs coiffures.
- La famille *Dieumercix* présente les divinités romaines assimilées par les Gallo-Romains et visibles dans l'iconographie de la vaisselle sigillée telles que Mercure, Mars, Minerve et Vénus.

Les personnages :

Chaque famille comporte 6 personnages dont :



● Le père



● La mère



● Le fils



● La fille



● Le grand-père



● La grand-mère

Les personnages :

Les cartes sont organisées de manière identique.



Je suis le père Fournix. Mon travail, c'est de faire cuire les pots. J'allume le feu dans un tunnel situé sous le four et je rajoute du bois pendant toute la cuisson des pots.

Le personnage se présente et donne des informations sur son rôle tout en annonçant le sujet de la carte.

Chaque carte donne des directives pour mener à bien les recherches, en expliquant où se déplacer dans le musée et les consignes à suivre.

Les différents lieux de recherches sont indiqués par des numéros entre parenthèses. Ces numéros sont reportés sur le plan du musée, distribué avant le début du jeu.

Cas particuliers : les cartes des grands-parents ne comportent pas de jeux. Elles permettent d'approfondir le thème abordé par une famille pour apporter des connaissances supplémentaires et parfois, pour aider l'élève à répondre à des questions sur les autres cartes de jeu de la même famille.

Il est donc nécessaire de rappeler aux élèves l'importance de lire ces cartes.

IV) Déroulement et finalité du jeu

Le but est de compléter le plus possible de cartes du jeu afin de comprendre l'influence de la culture romaine en Gaule, après la conquête (diffusion de la romanité). De cette façon, les élèves ont une vue d'ensemble de la vie quotidienne des Gallo-Romains de Lezoux.

Au préalable, l'enseignant doit constituer des groupes de 3 à 5 élèves.

L'activité est partagée en deux temps :

1. Une recherche dans le musée :

A son arrivée au musée, l'enseignant se voit remettre les documents nécessaires à la réalisation du jeu des 7 familles. Il veillera donc à donner à chaque groupe les deux documents suivants :

- une famille complète de 6 cartes,
- un plan du musée pour orienter les élèves dans leurs recherches.

Les instructions :

Dans le cadre de la visite libre, c'est à l'enseignant de donner les instructions du jeu aux élèves.

- Dans un premier temps, chaque groupe se voit confier les cartes d'une seule famille. Les élèves doivent compléter les 6 cartes de la famille en répondant aux questions, en réalisant des jeux, en dessinant ...

Il convient d'insister sur l'importance de lire la totalité des cartes. En effet, ce jeu permet aux élèves d'être entièrement autonomes. Chaque carte délivre des informations nécessaires à la réalisation du jeu (déplacements dans le musée, consignes, informations complémentaires, indices) .

- Lorsque les élèves ont rempli toutes les cartes d'une même famille, l'enseignant vérifie l'exactitude des réponses avec le groupe. Pour cela, un livret de corrections lui est envoyé suite à la réservation avec le service des publics (l'enseignant veillera à apporter le livret des corrections le jour de la visite).
- Une fois les cartes de la famille corrigées, l'enseignant remet au groupe, les cartes d'une nouvelle famille à découvrir. En moyenne, chaque groupe travaille sur 3 ou 4 familles différentes au cours de cette visite libre. Ainsi, la classe part du musée avec 3 ou 4 jeux des 7 familles.

2. Une mise en commun des réponses :

- Au musée, les élèves ne peuvent travailler que sur 3 ou 4 familles. Une mise en commun des découvertes semble donc utile de retour en classe.
A l'aide du livret des corrections, l'enseignant vérifie que les élèves ont correctement répondu aux différentes questions du jeu. La correction se fait famille par famille.
- Par ailleurs, il semble davantage pertinent que les élèves participent activement à la correction en classe.
Ils peuvent former les mêmes groupes qu'au musée. Puis, chacun leur tour, ils rapportent oralement aux autres élèves de la classe, les réponses trouvées au musée.
- Dans la mesure où plusieurs groupes auront travaillé sur les mêmes familles, il peut-être intéressant de confronter leurs idées. Ceci les oblige à prendre la parole devant les autres élèves, à exprimer leurs opinions, à échanger leurs points de vue sur les différents thèmes abordés dans le jeu.
- Enfin, si l'enseignant le souhaite, les cartes des grands-parents peuvent lui servir de base pour poursuivre le travail sur les Gallo-Romains.

Nous espérons que vous passerez ainsi un moment à la fois divertissant et enrichissant.

Merci de votre participation !