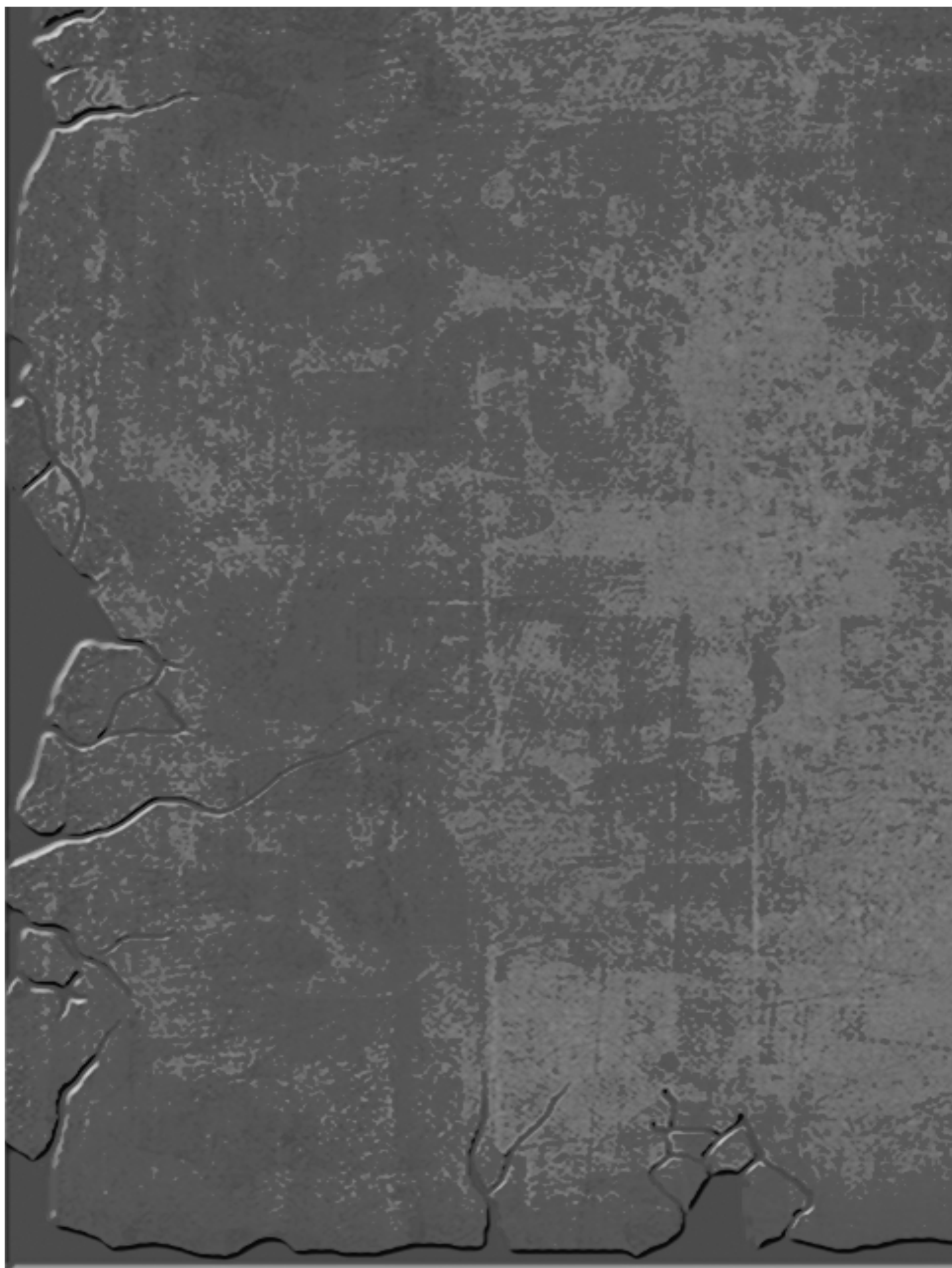


Notice d'utilisation
du jeu de piste

Trésors des métiers antiques



I) Présentation

L'activité présentée s'adresse à un groupe de 12 à 36 élèves environ (6 équipes de 2 à 6).

Elle sera proposée sur une durée de 1h30 à 2h (comprenant un temps de recherche dans le musée, et un temps de mise en commun et d'approfondissement).

Elle vise des élèves initiés à la culture et à la langue latines, mais elle peut être également proposée à des élèves non latinistes, ouverts et curieux. Des connaissances générales ou historiques (programme de 6^{ème}) constituent un atout, cependant loin d'être déterminant.

Sa particularité est d'avoir été entièrement élaborée par des élèves latinistes de 3^{ème} du Collège Georges Onslow de Lezoux.

II) Finalité et matériel



Chaque groupe possède un livret et un coffre contenant des objets appartenant à un personnage exerçant un métier présent durant l'Antiquité.

Le groupe doit retrouver dans le musée ces objets, répondre aux questions et réaliser les jeux contenus dans le livret. *In fine*, cela lui permettra d'identifier le métier du personnage de l'antiquité romaine qui leur est attribué.

Ensuite, tous les groupes mettent en commun le fruit de leurs recherches, et bénéficient d'une correction de leurs livrets.



Chaque élève doit se munir, si possible, d'un stylo à encre noire ou bleue afin de compléter les livrets donnés.

III) Déroulement

L'activité est partagée en deux temps :

1. Une recherche par groupes
2. Une mise en commun des indices récoltés

1. Une recherche par groupes :

Chaque groupe dispose de deux éléments :

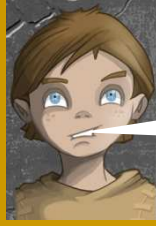


- Le coffre porté par chaque groupe contenant des répliques de plusieurs objets dispersés dans le musée. Ils devront porter ce coffre auquel est attribué le prénom (*praenomen*) du personnage en question tout au long de leurs recherches. Ils sont donc responsables du coffre ainsi que des objets contenus.

Recommandation : il faut préciser aux élèves qu'ils doivent ouvrir les pochettes contenant les objets dans l'ordre défini par le livret. S'ils trichent, le jeu ne présente plus d'intérêt.



- Un livret par groupe constituant un guide pour orienter l'élève dans ses recherches et qu'il doit compléter au fur et à mesure de son évolution dans le jeu.



Allez au 1^{er}
étage ...

Ces livrets donnent des directives pour mener à bien les recherches en expliquant où se déplacer dans le musée pour retrouver chaque nouvel objet et pour effectuer une nouvelle activité.

De plus, chaque livret propose des « pauses culturelles » en rapport avec l'objet ou le personnage en question. Ces pauses sont précédées de la mention « **IDNE SCIEBATIS ?** » (« Le saviez-vous ? »).

Il est temps de faire
une pause ! Qu'en
dites-vous ?!!



Tout au long du livret, des jeux permettent de trouver des mots techniques ou des noms de personnages élaborés principalement sous la forme de rébus, charades, devinettes, labyrinthes, mots croisés, textes à trous (les élèves ont ainsi considéré que ces jeux, connus depuis la primaire, permettaient d'apprendre au mieux tout en se divertissant un minimum !).

Les personnages

L'enseignant veillera à la bonne répartition des groupes en fonction du niveau de difficulté des livrets.



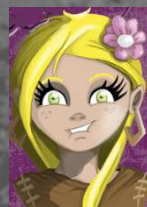
MARCVS TITVS, le potier (niveau facile)



NEMIVS, le responsable du four (niveau difficile)



CAMACHAXE, le commerçant (niveau difficile)



SEVERINA, la nourrice (niveau facile)



CVLINVS, le cuisinier (niveau facile)



CASSIVS, le légionnaire romain (niveau facile)

2. Une mise en commun des indices récoltés

Si certains élèves ont terminé avant leurs camarades, ils peuvent rejoindre les groupes toujours en quête et les aider à achever leurs recherches.

Une phase de correction est effectuée.

Au bout d'une heure environ, tous les groupes se réunissent pour établir un bilan de la recherche devant tous les autres. Ce bilan peut prendre cette forme pour chaque groupe:

- Un rapporteur peut lire l'introduction du livret dévoilant le mode de vie de son personnage.
- Il donne le nom de chacun des objets du coffre tandis qu'un camarade présente ces objets devant tout le monde, l'un après l'autre.
- Il demande ainsi aux élèves des autres groupes s'ils ont deviné le métier du personnage en question.
- Il lit les passages culturels du livret (« **IDNE SCIEBATIS ?** »), évoquant ainsi des personnages de la mythologie.

IV) Objectifs pédagogiques

Bulletin Officiel du 27 août 2009 pour les langues anciennes:

« La visite de musées, de sites archéologiques, d'expositions permet un contact sensible irremplaçable avec le patrimoine artistique. »

Le jeu de piste respecte et rejoint les trois domaines d'étude visés par le BO, pour tous les niveaux du collège en latin : afin d' « étudier l'homme romain dans sa singularité et sa proximité [...], son histoire et son identité de citoyen, sa vie quotidienne et publique, ses rapports au réel et au surnaturel, à la spiritualité et au divin ».

Ces domaines sont ainsi abordés de manières variables et diverses dans les activités de recherches et de réflexion.

Outre l'aspect ludique présenté par la notion de recherche, permettant de découvrir de manière thématique les ressources du Musée départemental de la Céramique, le jeu de piste donne la possibilité aux élèves de revoir certaines notions abordées en cours de latin et d'histoire :

- le statut du citoyen romain, son mode de vie (les différents repas de la journée : *jentaculum*, *prandium*, *cena*,
- les occupations quotidiennes et établissements fréquentés : thermes, forum...,
- les différentes pièces de la *domus* et leurs fonctions : *triclinium*, *cubiculum*...),
- des récits et des personnages de la mythologie gréco-romaine en lien avec les domaines d'activités des 6 personnages à chercher (liste des dieux olympiens, Tantale pour le cuisinier, Amalthée pour la nourrice, Mars pour le légionnaire, Prométhée pour le responsable de cuisson...).

Enfin, 3 compétences du socle commun sont mises en évidence et sollicitées à travers ces activités :

- **Compétence IV : Technologies de l'information et de la communication**
- **Compétence V : La culture humaniste**
- **Compétence VII : L'autonomie et l'initiative**

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

Merci de votre participation !

**MUSÉE DÉPARTEMENTAL
DE LA CÉRAMIQUE**

