

## ARCHÉOLAB

**DURÉE** de 1h30 à 2h (si vous disposez de 2h, c'est beaucoup mieux! Merci de le préciser à la réservation)

**Entrer dans le laboratoire des métiers de l'archéologie, expérimenter les techniques scientifiques et suivre l'itinéraire des objets archéologiques de la fouille au musée. Une découverte de l'exposition « Musée archéologique : mode d'emploi » active et créative !**

Cette visite entre dans le socle commun de compétences, de connaissances et de culture, et ce dans tous les domaines. Elle est également une belle introduction à la découverte de métiers peu connus qui enrichiront l'imaginaire des élèves.



### OBJECTIFS

- Expérimenter quelques aspects des métiers de l'archéologie
- S'initier à la démarche archéologique
- Suivre l'itinéraire des objets archéologiques de la fouille au musée
- Découvrir l'utilisation des méthodes scientifiques les plus récentes au service de l'archéologie
- Comprendre l'apport de l'archéologie à la connaissance du pass
- Prendre plaisir à venir au musée en étant actif et créateur

### DÉROULEMENT

Après une présentation du musée et une introduction à l'archéologie, le groupe est divisé en deux (s'il compte plus de 15 personnes). La médiatrice ou le médiateur prend en charge la partie ateliers qui se déroule dans la salle pédagogique et la ou le responsable du groupe la partie exposition. Chaque partie dure environ 40 mn (55 mn si vous disposez de 2h).

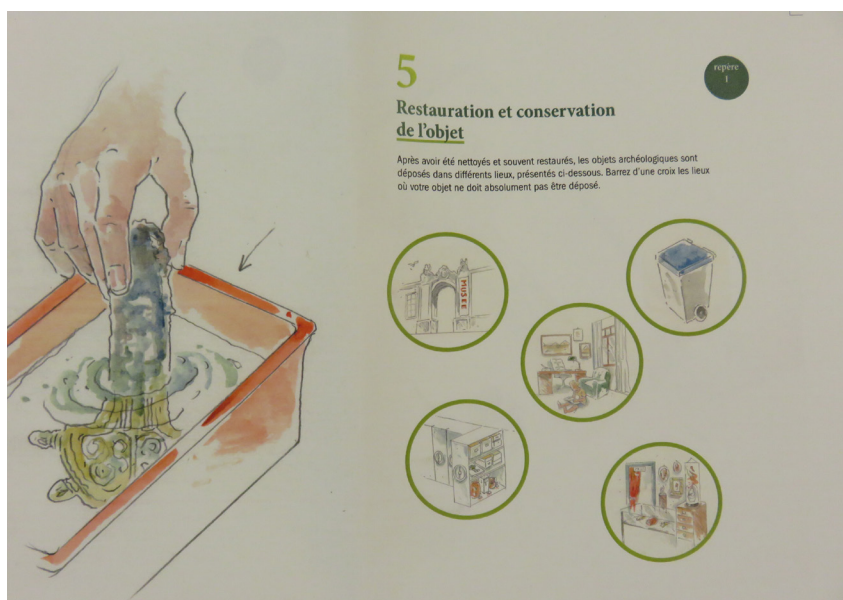
### Partie exposition

Les jeunes visiteurs reçoivent un livret de découverte de l'exposition intitulé « De la fouille au musée, itinéraire d'un objet archéologique ». Celui-ci propose de se transformer en archéologue, restaurateur, conservateur, guide conférencier, etc. en s'intéressant à un objet parmi huit sélectionnés :

- Hache néolithique
- Bracelet de l'Âge du Bronze
- Crâne de chien de l'époque romaine
- Monnaie romaine
- Coupelle romaine
- Tenon en bois du Mont Sainte-Odile, époque mérovingienne
- Vase grec
- Statuette égyptienne d'Anubis

Après avoir reçu une vignette autocollante de cet objet et une fiche plastifiée contenant les renseignements nécessaires, le jeune visiteur suit les huit étapes proposées ci-dessous en décrivant, dessinant, analysant, inventoriant et mettant en valeur son objet :

1. Choix de l'objet
2. Description de l'objet
3. Datation
4. Etude de l'objet par un spécialiste
5. Inventaire
6. Restauration et conservation de l'objet
7. Mise en valeur de l'objet
8. Création d'une publicité



Nous conseillons fortement au responsable du groupe de réaliser chaque étape avec l'ensemble des jeunes, devant les objets et les panneaux concernés, afin de pouvoir les guider dans leur recherche. En effet, il est nécessaire d'expliquer certains termes un peu ardues (un index à la fin du livret les recense) et de veiller à ce que la recherche se fasse étape après étape. Une fiche avec les réponses aux questions du livret sera fournie au début de l'animation.

Les étapes 7 et 8 peuvent être réalisées après la visite au musée.

### **Partie ateliers**

Dans la salle pédagogique, six ateliers sont proposés, correspondant à six disciplines de l'archéologie :

- La céramologie
- La restauration
- L'archéozoologie
- La toïchographie (étude des fresques)
- L'archéologie expérimentale
- L'épigraphie

En petits groupes, les jeunes visiteurs passent d'un atelier à l'autre et expérimentent quelques-uns des aspects de ces métiers à l'aide d'une fiche mode d'emploi leur permettant d'agir en autonomie. La médiatrice ou le médiateur les guide et complète les informations.

### **POUR PRÉPARER LA VISITE**

Il est possible, avant de réaliser cette visite, de venir au musée une première fois pour suivre l'animation *C'est quoi l'archéologie ?* qui permet de s'initier à la fouille. Ces deux visites sont complémentaires et vivement conseillées pour avoir une idée assez complète des métiers de l'archéologie.

### **POUR PROLONGER LA VISITE**

La frise chronologique proposée dans le livret permet de situer les périodes auxquelles appartiennent les objets archéologiques attribués aux jeunes visiteurs dans leur recherche.

Pourquoi ne pas ensuite s'arrêter plus précisément sur ces périodes et enrichir ses connaissances, grâce à une recherche personnelle ou une visite au musée ? L'animation *Cinq pistes de recherche* est appropriée et se décline suivant les périodes suivantes : Préhistoire, Âge des métaux, époques romaine et mérovingienne.