

ENQUÊTE À KOENIGSHOFFEN

DURÉE 1h30

Un événement, un lieu, des personnages, des questions : venez résoudre l'enquête qui vous entraînera sur les traces de nos ancêtres gallo-romains !

« Le dieu qu'ils [les Gaulois] honorent le plus est Mercure. Il a un grand nombre de statues ; ils le regardent comme l'inventeur de tous les arts, comme le guide des voyageurs, et comme président à toutes sortes de gains et de commerce. »

Jules César, La Guerre des Gaules, Livre VI

Cette visite accueillie s'inscrit, pour la 6^{ème}, dans la troisième partie du programme d'histoire consacrée à Rome : « L'empire romain dans le monde antique ». Le programme insiste sur « les spécificités de l'empire romain comme construction territoriale et politique et sur le rayonnement de la civilisation romaine ». Pour les latinistes, elle s'inscrit dans les thèmes « Vie privée et vie publique » en 5^{ème} et 4^{ème} et « L'empire romain » et « Vie familiale, sociale et intellectuelle » en 3^{ème}.

Argentorate, l'antique Strasbourg, était un important camp légionnaire de Germanie Supérieure. Le musée s'enrichit des dernières découvertes archéologiques réalisées dans le *vicus*, l'agglomération civile qui s'est développée aux portes du camp. Les stèles de légionnaires récemment mises au jour viennent notamment compléter nos connaissances sur le processus d'acculturation d'un territoire à travers la présence de l'armée romaine. Sculptures remarquables et objets quotidiens de grande qualité traduisent également cette romanisation précoce.

À partir des objets découverts par les archéologues, les jeunes visiteurs enquêtent sur les activités artisanales du *vicus*, la vie quotidienne de ses habitants et leurs rites et croyances. À travers les différents thèmes proposés, ils sont invités à déterminer dans quels domaines et de quelles façons se manifeste le processus de romanisation dans le contexte d'une zone-frontière où la présence de l'armée est prépondérante.

OBJECTIFS

- Sensibiliser aux méthodes de l'archéologie et comprendre les découvertes récentes de l'archéologie régionale.
- Apprendre à décrire et à analyser un objet archéologique, tel un archéologue.
- Entrer de façon ludique dans un *vicus* et découvrir ses monuments funéraires, rencontrer ses artisans, ses habitants et comprendre leurs rites et croyance.
- Déterminer, à partir d'un exemple régional, comment le processus de romanisation s'est rapidement mis en place et quels en ont été les effets.

DÉROULEMENT

Après une introduction aux méthodes de l'archéologie et à l'archéologie régionale dans le cadre des recherches sur le passé d'*Argentorate* et de son *vicus*, la classe est divisée en deux groupes.

Le premier groupe se rend, avec le responsable du groupe, dans les salles des collections permanentes. Les jeunes visiteurs, munis d'un carnet, essayent de résoudre l'énigme de la disparition d'un légionnaire, sous la forme d'un jeu de piste incluant les dernières découvertes. Ils découvrent ainsi les différents aspects de sa vie. Un mode d'emploi permet au responsable du groupe de superviser le jeu de piste. Vous le trouverez aussi à la fin de cette fiche.

Le deuxième groupe se rend, avec le médiateur, dans la salle pédagogique pour étudier, tel un archéologue, d'authentiques objets archéologiques provenant de Koenigshoffen. Puis, dans les salles du musée, à partir de leurs observations et dessins, les jeunes visiteurs explorent les grandes thématiques liées à la vie dans une ville romaine : activités artisanales, rites funéraires et vie quotidienne. Une conclusion générale termine la visite, en mettant l'accent sur la romanisation rapide des habitants du *vicus*.

CLASSES DE LATINISTES

Il est possible de centrer la visite sur les inscriptions funéraires et religieuses découvertes grâce aux dernières fouilles, certaines étonnantes et touchantes.

PROLONGEMENTS DE LA VISITE

- Rassembler les dessins et notes réalisés par les jeunes visiteurs et essayer de faire revivre le *vicus* et ses habitants, en y ajoutant éventuellement textes anciens, recettes de cuisine, composition de parfums et produits de beauté, autres objets fabriqués par les artisans gallo-romains, règles de jeux antiques, etc.
- Organiser un atelier d'écriture autour du jeu de piste et des différentes possibilités de résolution de l'énigme.

Il est possible aussi de coupler cette visite à celle intitulée *Une journée de Quintus Sertorius*, qui se passe à la même époque, mais qui se déroule dans le camp légionnaire d'*Argentorate*.

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE

Mode d'emploi du jeu de piste à l'attention du responsable du groupe

- Former 3 ou 4 groupes.
- Prendre le côté du carnet « Enquête à Koenigshoffen » et lire à tous la première page : « Une étrange disparition » puis « À vous de jouer » p. 3
- Prévenir les jeunes visiteurs que vous êtes l'*auxiliator* et que vous les attendez devant la stèle de Publius, dans le couloir, à la fin de l'enquête. Il est souhaitable que, durant le jeu de piste, vous les accompagniez de salle en salle pour les aider s'ils ont des difficultés.
- Précisez que ce jeu n'est pas une course de vitesse et qu'il est préférable d'être perspicace... plutôt que rapide. D'autre part, il convient de rappeler qu'il est formellement interdit de courir dans le musée.
- À la fin de l'enquête, chaque groupe doit révéler le code secret et l'emblème de la confrérie. Si plusieurs groupes se présentent en même temps et donnent la bonne réponse, on peut désigner celui qui aura la clé en demandant les réponses aux questions « bonus ».
- Dans le coffret se trouve une lampe à huile et une tablette. Sur la tablette est écrit le texte suivant, à lire à tous :

- « Vous avez réussi à obtenir la clé du coffre et vous voici donc en possession de la lampe qui doit être allumée lors de chacun des cultes secrets rendus au dieu Mithra. Vous êtes maintenant chargés de réunir les adeptes de la religion de Mithra et d'organiser ces cultes. Tant que cette lumière brûlera, le culte pourra continuer. Pour l'instant, nous nous réunissons en secret, mais nous espérons qu'un jour nous pourrions nous retrouver dans un sanctuaire dédié au dieu, comme il en existe déjà dans d'autres régions de l'Empire romain. Prenez grand soin de la lampe, chers confrères ! »
- Suivant le temps restant, il est conseillé de se rendre salle 16, dans la reconstitution du sanctuaire de Mithra retrouvé à Koenigshoffen et d'expliquer en quoi consiste cette religion (voir ci-dessous)
- **Il est indispensable aussi d'indiquer aux jeunes que ce jeu est une fiction** : la confrérie des lions n'a jamais existé et nous ne savons pas comment sont morts les trois « confrères » Comnisca, Publius et Lucius. La lampe, qui serait garante de la survie du culte, est aussi une invention liée au jeu de piste. Il est utile de préciser encore que les personnages mis en scène dans l'histoire et dont a découvert les stèles ont vécu au début du 1^{er} siècle après J.-C., alors que le sanctuaire de Mithra ne date que du milieu du 2^e siècle après J.-C.

Réponses aux questions et code final

Page 5 :	37
Page 6 : EQUES, cavalier	2
Page 7 :	2
Page 8 : QUINTUS SERTORIUS SOTIRUS	9
Page 9 : Attention à la question ! Il y a 8 légionnaires dans une chambrée, Lucius la partage donc avec 7 autres personnes	7
Page 10 : AVE MEA VITA (Je te salue, ma bien-aimée)	3
Page 11 : vétéran (ou soldat)	43
	TOTAL 103

Page 12 : ANNULARIUS = fabricant d'anneaux. L'emblème est **le lion**.

Quelques informations sur le sanctuaire de Mithra découvert à Koenigshoffen

Un sanctuaire du dieu oriental Mithra a été mis au jour à Koenigshoffen, rue du Schnockeloch, lors de la construction de l'église Saint-Paul au cours de l'hiver 1911-1912. Cette divinité solaire est très présente dans les milieux militaires et son culte se diffuse rapidement dans tout l'Empire romain. Trois sanctuaires de Mithra sont connus en Alsace, datant du milieu du 2^e siècle après J.-C. : à Koenigshoffen, Mackwiller et Biesheim.

Le relief sculpté de Koenigshoffen est l'un des plus grands connus dans le monde romain. Il se compose d'un grand panneau central encadré de pilastres historiés avec de petits panneaux relatant des épisodes de la vie de Mithra : sa naissance du rocher, sa lutte avec Sol, la capture du taureau et jusqu'à son apothéose et sa participation au banquet des dieux. La scène centrale illustre, dans une grotte souterraine, le sacrifice du taureau, dont naît toute vie, par le dieu solaire oriental Mithra.

Un groupe de deux lions en ronde-bosse était placé de part et d'autre de l'autel principal, près du relief mithriaque, au fond du sanctuaire. Ils sont dressés sur leurs pattes arrière, suggérant ainsi un mouvement bondissant, renforcé par les pattes avant levées. Tous deux dégagent une impression de puissance, affirmant leur rôle de gardiens du sanctuaire. La plupart de ces sculptures a été totalement détruite au moment du saccage du sanctuaire au cours du 3^e après J.-C.