



# MUSÉE GALLO-ROMAIN CLARACQ – LALONQUETTE



© Courte Echelle Studio

## LIVRET PÉDAGOGIQUE



# SOMMAIRE

<b>Bienvvenue</b> .....	P.3
<b>L'offre culturelle</b> .....	P.4
<b>Le musée archéologique</b> .....	P.5
<b>Le site antique</b> .....	P.6
<b>Le sentier d'interprétation</b> .....	P.7
<b>Synthèse de nos offres</b> .....	P.8
<b>Les Maternelles</b> .....	P.9
<b>Les scientifiques</b> .....	P.11
<b>Les artisans</b> .....	P.12
<b>Les potiers</b> .....	P.13
<b>Au jardin</b> .....	P.14
<b>Les grands joueurs</b> .....	P.15
<b>Histoire(s) de poubelles</b> .....	P.16
<b>Les programmes scolaires</b> .....	P.18



# BIENVENUE

---

Patrimoine emblématique des racines antiques de notre région, la villa gallo-romaine de Lalonquette livre enfin ses secrets au public !

Afin de vous accompagner dans la découverte de ce formidable palais campagnard, notre équipe a élaboré un ambitieux projet scientifique et culturel. Passionnés d'histoire et d'archéologie, les médiateurs du musée gallo-romain vous proposent plusieurs formules pédagogiques spécialement conçues et adaptées aux différents âges et niveaux scolaires.

Le musée, le site antique et le sentier d'interprétation sont autant de supports pédagogiques qui nous permettent d'aborder de nombreuses thématiques (archéologie, histoire locale, art antique, agriculture, paysages, conservation du patrimoine, etc.).

Nous espérons que ce dossier vous permettra de préparer au mieux votre prochaine venue au musée. Dans tous les cas, nous nous tenons à votre entière disposition pour tout complément d'information.

Bonne lecture !



# L'OFFRE CULTURELLE

**Dans les Pyrénées-Atlantiques, le village de Lalonquette abrite depuis près de 2000 ans un exceptionnel site archéologique : une villa gallo-romaine !**

Le Musée gallo-romain Claracq-Lalonquette vise à proposer un lieu d'accueil et d'expérimentation pour les élèves, les étudiants et les chercheurs du territoire. L'équipe s'engage régulièrement dans de nouvelles collaborations en lien étroit avec les objectifs de développement de ses services, à savoir : l'étude et la conservation du mobilier archéologique, la valorisation des vestiges ou encore la vulgarisation auprès du grand public.

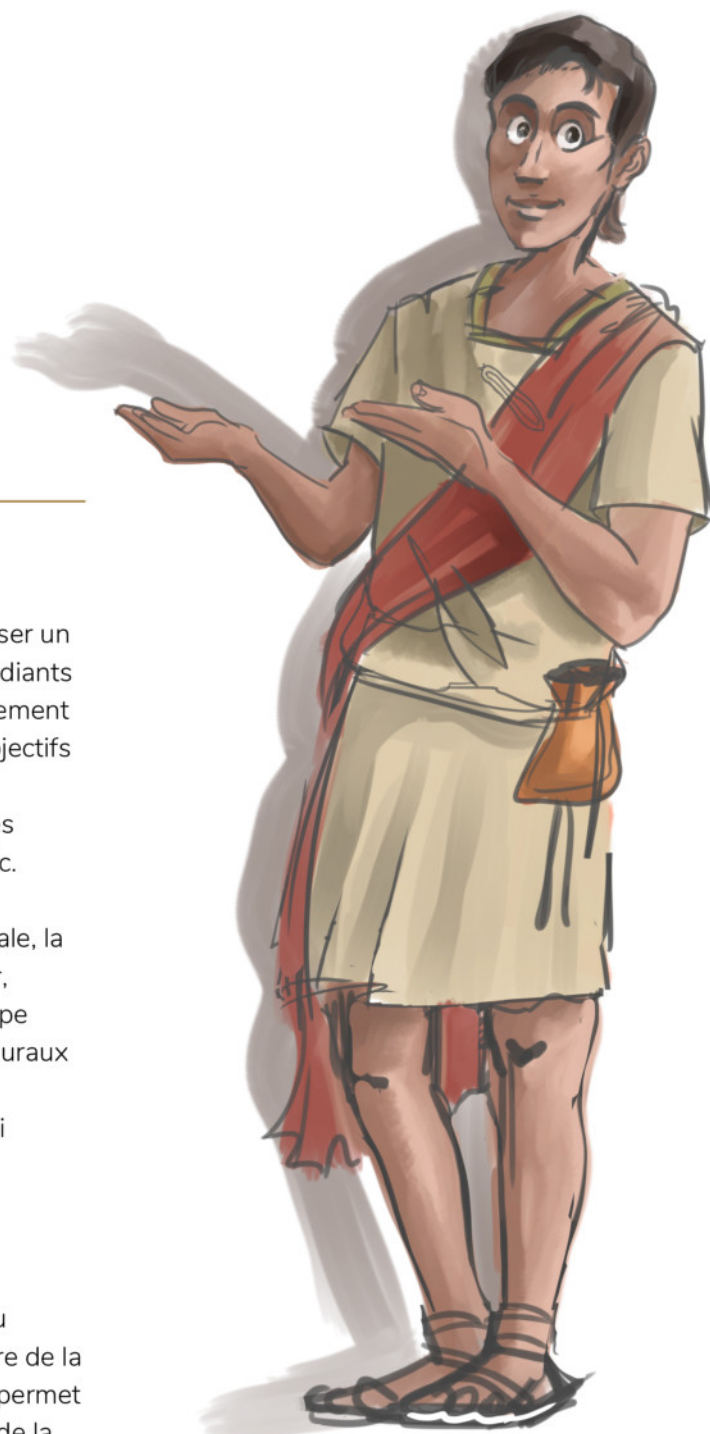
Des partenaires institutionnels comme l'Éducation nationale, la DRAC, le SRA, l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, l'IRAA-CNRS, aux partenaires associatifs comme le Groupe Archéologique des Pyrénées Occidentales ou les Aînés Ruraux de Claracq, chacun contribue au renouvellement et à l'enrichissement de l'offre publique de l'établissement, qui donne lieu à de nombreux rendez-vous.

## **Les scolaires, un enjeu majeur du développement :**

Aujourd'hui, l'offre pédagogique qui vous est proposée au travers d'un dispositif culturel global à l'échelle du territoire de la Communauté de Communes des Luys en Béarn (CCLB), permet de conter l'histoire du site mais aussi celle du patrimoine de la commune de Claracq.

**« Convaincu du rôle majeur en matière d'éducation artistique d'un établissement culturel inscrit dans son territoire, la direction du Musée gallo-romain s'est attachée depuis des années à co-construire avec l'Éducation nationale un véritable projet pédagogique. La programmation du musée intègre par ailleurs un module de formation pour les enseignants et présente l'établissement comme une offre de ressources importantes pour la classe, en lien étroit avec les programmes scolaires. »**

François-Xavier PESTEL,  
Directeur Académique des services  
de l'éducation nationale



© C. Piret

# LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE

**Cet espace est un véritable outil de développement culturel, qui s'appuie sur une muséographie attractive, des animations pédagogiques de qualité et un événementiel renouvelé !**

## LE PARCOURS PERMANENT

Les fouilles archéologiques de la villa gallo-romaine de Lalouette ont livré les vestiges d'une somptueuse demeure aujourd'hui conservés au musée (mosaïques, trésors monétaires, céramiques, bijoux, etc.).

L'exposition permanente, fractionnée en quatre thématiques, dévoile l'histoire de ce site et met en lumière les us et coutumes des Gallo-romains. Grâce à des dispositifs muséographiques variés, le musée permet à chaque visiteur de découvrir les différentes facettes de la villa.

## LA RESTITUTION 3D

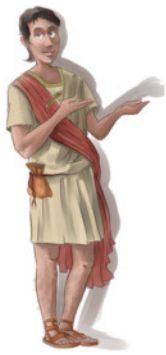
Pour clôturer le parcours, le musée propose une visite virtuelle de la villa antique. La restitution en images de synthèse réalisée par le studio KIPPIK permet une immersion au cœur du palais campagnard du IV<sup>e</sup> siècle et offre ainsi aux visiteurs la possibilité de recontextualiser l'ensemble des éléments présentés en vitrine. Didactique et pédagogique, ce dispositif permet d'appréhender au mieux la déambulation, les volumes et les décors de la villa tout en proposant un véritable voyage dans le temps.

## LES LIVRETS PÉDAGOGIQUES

Pour accompagner la visite ou retravailler la thématique en classe, des livrets pédagogiques peuvent être remis sur demande en version papier ou numérique (cycle 3 et collège).



**Visite commentée : 1h30**  
**Visite libre : 1h environ**  
**Cycles 2, 3, Collège, Lycée**



## LE SITE ANTIQUE

**Implanté dans la vallée du Gabas sur la commune de Lalouquette, il est connu sous le nom de l'Arribèra deus Gleisiars, toponyme béarnais signifiant "la vallée des domaines appartenant à l'Église".**



### UN PROJET DE VALORISATION

Au terme de trois années de travaux de conservation et de valorisation qui auront permis de préserver les vestiges et d'en relever les exacts contours, la villa se révèle désormais au public !

Le tracé du plan de la villa que vous observerez et dans lequel vous pourrez déambuler consiste en une restitution exacte de l'emplacement des murs antiques, à l'échelle 1.

Sous vos pieds, la villa gallo-romaine subsiste encore.

### LES PANNEAUX D'INTERPRÉTATION

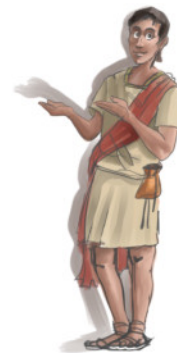
La visite du site vient en complément de la visite des collections permanentes du musée. Elle permet d'offrir une lecture inédite et ludique des vestiges, grâce à une restitution tout à fait contemporaine et de nombreux panneaux d'interprétation. Ces derniers éclairent les visiteurs sur la composition des espaces et la disposition des salles caractéristiques de l'Antiquité. Des photographies d'archives des fouilles ainsi que des restitutions de synthèse illustrent le parcours.

### LES LIVRETS PÉDAGOGIQUES

Pour accompagner la visite ou retravailler la thématique en classe, des livrets pédagogiques peuvent être remis sur demande en version papier ou numérique (cycle 3 et collège).

**Visite commentée : 1h00**  
**Visite libre : 30 à 45 min**  
**Cycles 2, 3, Collège, Lycée**

# LE SENTIER D'INTERPRÉTATION



**Ce cheminement piétonnier vous raconte l'histoire des hommes qui ont habité la vallée du Gabas et illustre un retour aux origines, du XIXe s. à l'Antiquité !**

## VALORISER UN TERRITOIRE

Intégré au Plan Local de Randonnée, le sentier permet de relier le village de Claracq au village de Lalouquette en passant par le site antique. Complémentaire à la visite du musée et/ou de la villa gallo-romaine, cette balade conserve sa pertinence seule. Elle offre des points de vues remarquables sur la chaîne des Pyrénées et les coteaux du territoire, ainsi qu'un aperçu de l'architecture typique du Vic-Bilh.

## LES PANNEAUX D'INTERPRÉTATION

Le sentier d'interprétation reliant le musée au site vous propose de découvrir les multiples richesses des coteaux de Béarn. Balisé et jalonné de dispositifs informatifs, il présente tour à tour : le château de Claracq, le village, l'église, les paysages, la motte castrale, les voies et chemins, la métairie, le moulin et enfin la villa antique. Des bornes pédagogiques accompagnent ses panneaux de sorte à mobiliser les connaissances des élèves de façon ludique.

## BON À SAVOIR

La visite s'étend sur 2km et ne comprend que l'aller. Une fois que vous serez descendus sur le site, il faudra prendre le chemin inverse pour remonter ou demander au chauffeur de bus de venir vous chercher.

Certains endroits sont accidentés, prévoyez de bonnes chaussures, même par beau temps.



**Descente autonome : 45 min environ**  
**Prévoir le retour en sens inverse**  
**Cycles 2, 3, Collège, Lycée**



# SYNTHÈSE DE NOS OFFRES PÉDAGOGIQUES

	EGOLE DU TERRITOIRE	EGOLE HORS TERRITOIRE
visite musée autonome	gratuit	2 € / élève
visite musée commentée	gratuit	3 € / élève
visite villa autonome	gratuit	gratuit
visite villa commentée	gratuit	3 € / élève
visite musée + visite villa	gratuit	6 € / élève
atelier pédagogique seul	50€ / classe	5 € / élève
1 visite + 1 atelier	50 € / classe	6,50 € / élève
1 visite + 2 ateliers	80 € / classe	10 € / élève
2 visites + 1 atelier	80 € / classe	10 € / élève
sentier en autonomie	gratuit	gratuit
archéo'Défi en classe *	80 € / classe	-

*\*Sous conditions particulières, se renseigner auprès d'un médiateur.*

## SERVICES

- 400 m<sup>2</sup> d'exposition permanente,
- 1 salle pédagogique et 1 salle polyvalente,
- 1 atelier de conception et des supports "faits main",
- Des ateliers pédagogiques conçus "maison" par les médiateurs,
- Mise à disposition du parc du château pour le déjeuner,
- 1 salle abritée pour les moments de pause en cas d'intempéries.

## RECOMMANDATIONS

- Des boîtes à chaussure vous prendrez (sauf pour l'atelier archéologie),
- Du matériel d'écriture vous vous munirez,
- Bien chaussés vous serez,
- Des vêtements confortables vous enfilerez,
- Le pique-nique vous apportez,
- Des photos vous prendrez,
- Avec le sourire vous repartirez !

# LES MATERNELLES



## VISITE AUTONOME

Avec cette formule, l'enseignant prend en charge sa classe dans la découverte autonome du parcours d'exposition. Il pourra se saisir des différents modules pédagogiques pour accompagner ses élèves dans la découverte.

Des caisses pédagogiques sont mises à disposition selon les thématiques pour favoriser la manipulation.



## LE GOÛTER D'ANNIVERSAIRE D'OSCARUS

Cette visite commentée permet aux enfants de découvrir la villa gallo-romaine de façon ludique et interactive. Le médiateur commence par présenter le contexte de l'histoire. Ensuite, la visite se déroule au rythme d'un livre imagé contant l'histoire d'Oscarus, petit garçon ayant vécu dans la villa durant l'Antiquité. Oscarus souhaite organiser son anniversaire. Aussi dans chaque salle d'exposition, le médiateur proposera aux élèves d'interagir avec l'histoire par le biais d'activités diverses, comme la manipulation d'objets, des expérimentations ou des démonstrations.



## LA CHASSE AU TRÉSOR

Sous forme d'une chasse au trésor en extérieur, les enfants découvrent de manière ludique et interactive les différentes activités pratiquées au sein de la villa gallo-romaine de Lalouette à l'Antiquité. Le médiateur commence par leur présenter Oscarus, personnage fictif propriétaire de la villa, qui est à la recherche d'un mystérieux objet. Chaque étape de la chasse au trésor permet de découvrir différents personnages ainsi que les métiers exercés autour de la villa. Du forgeron au berger en passant par le jardinier ou encore le meunier, les enfants découvrent ces métiers ancestraux et leurs particularités.



visite libre  
Durée : 45 min  
Effectif : max. 30

visite contée  
Durée : 1h30  
Effectif : max. 30

Cycle 1  
Durée : 45h00  
Effectif : max. 30

# LES MATERNELLES



Nouveau!

## HERBIER SUSPENDU EN ARGILE

Après une présentation de différentes plantes ainsi que leurs principaux usages à l'Antiquité, les enfants sont invités à cueillir dans le jardin antique les feuilles et les fleurs de leur choix. En salle d'atelier, les enfants découvrent l'argile et ses différentes utilisations. Chaque enfant reçoit ensuite une boule d'argile qu'il manipule quelques instants avant de façonner des médaillons et d'y imprimer les empreintes des feuilles et des fleurs récoltées. Attachés à une tige de bois à l'aide d'un fil, ces médaillons formeront un herbier suspendu.

Cycle 1  
Durée : 1h00  
Effectif : max. 30



## ATELIER MÉDAILLON D'ARGILE

Après une brève présentation de l'usage de l'argile dans l'histoire, le médiateur remet aux enfants une boule d'argile qu'il vont apprendre à malaxer, aplatir et travailler.

Une fois l'argile bien réchauffée, ils pourront former un médaillon avant de le décorer selon leur souhait. Des ustensiles tels que des couteaux en bois, des roulettes ou des poinçons animaux et végétaux leur permettront d'exprimer librement leur créativité.

Cycle 1  
Durée : 45h00  
Effectif : max. 30





# LES SCIENTIFIQUES

**Au travers de ces ateliers les élèves abordent l'Antiquité, la recherche et la technologie par une entrée scientifique.**



## INITIATION À L'ARCHÉOLOGIE

Chaussez les bottes de l'archéologue ! Après une présentation des méthodes et des outils de l'archéologie, les élèves fouillent et découvrent les vestiges d'une villa antique. Les objets collectés leur permettront de formuler des hypothèses sur l'usage des espaces mis au jour.

**Cycles 2, 3 & Collège**  
**Durée : 1h30**  
**Effectif : max. 30**



## ATELIER NUMISMATIQUE

Après une découverte de l'histoire de la monnaie, les élèves analyseront un ensemble de pièces romaines à l'aide d'un carnet (lecture, reconnaissance et datation). Ils réaliseront ensuite leur propre modèle de monnaie avant de frapper une véritable médaille !

**Cycle 3 & Collège**  
**Durée : 2h**  
**Effectif : max. 30**



## ATELIER CADRAN SOLAIRE

Après une introduction sur la rotation de la Terre autour du Soleil et sur l'histoire de la lecture du temps, les élèves fabriqueront leur propre cadran solaire, décoré des constellations de leur choix.

**Cycle 3 & Collège**  
**Durée : 1h30**  
**Effectif : max. 30**

# LES ARTISANS



Grâce à ces ateliers, les enfants découvrent diverses techniques de l'artisanat gallo-romain et se familiarisent ainsi avec divers matériaux.

## ATELIER MOSAÏQUE

Les mosaïques représentent l'élément phare de la décoration antique. De nombreux exemples ont été découverts sur le site de la villa gallo-romaine. Au cours de cet atelier, les élèves fabriqueront eux-mêmes leur propre mosaïque à partir de modèles antiques.

Cycles 2, 3 & Collège  
Durée : 2h  
Effectif : max. 30



## ATELIER FIBULE EN CUIVRE

Les fibules sont de petites épingles qui servaient à attacher les pans de vêtement durant l'Antiquité. L'intérêt principal de ces objets réside dans leur diversité et dans l'effet de mode qui leur était rattaché. Durant l'atelier, les élèves confectionneront leur fibule en cuivre, en commençant par la réalisation de l'épingle, puis de la plaque-décor.

Cycle 2, 3 & Collège  
Durée : 1h15  
Effectif : max. 30



## ATELIER FRESQUE ROMAINE

Les murs des villae étaient ornés de décors peints à motifs géométriques, floraux, figuratifs ou mythologiques. En s'inspirant de fresques connues, les élèves réaliseront la leur à l'aide de pigments colorés appliqués sur enduit frais.

Cycle 2, 3 & Collège  
Durée : 1h30  
Effectif : max. 30





# LES POTIERS

La céramique présente une très grande diversité des formes et usages. Matière naturelle et malléable, elle permettra à chaque élève de découvrir un métier ancestral !



## POTERIE AU COLOMBIN

Composée de boudins, la poterie dite "au colombin" est une technique primitive dans l'art de la céramique depuis la Préhistoire, à laquelle pourront se familiariser les élèves. Afin de coller les colombins et de monter eux-mêmes leur pot, ils fabriqueront de la barbotine.

**Cycles 2, 3 & Collège**  
**Durée : 1h30**  
**Effectif : max. 30**

## LAMPE À HUILE

Les lampes à huile, dont le combustible est de la graisse animale ou de l'huile végétale, servaient d'éclairage depuis la Préhistoire. Les élèves découvrent à travers cet atelier les différentes propriétés de l'argile et réalisent leur lampe à l'aide de moules bivalves romains.

**Cycle 3 & Collège**  
**Durée : 1h30**  
**Effectif : max. 30**

## CHEVAL À ROULETTES

L'argile constituait un matériau très prisé pour la fabrication de jouets durant l'Antiquité. Au cours de cet atelier, les élèves découvriront différents jouets historiques avant de fabriquer leur cheval à roulettes en argile.

**Cycle 2, 3 & Collège**  
**Durée : 1h30**  
**Effectif : max. 30**

# AU JARDIN

Le jardin antique mis en place a proximité du Musée permet de découvrir les différentes variétés de plantes présentes dès l'Antiquité ainsi que leurs différents usages.



Nouveau!

## ATELIER HERBIER ANTIQUE

Après une présentation d'une sélection de plantes présentes à l'Antiquité ainsi que leurs différents usages, les élèves sont invités à cueillir quelques feuilles dans le jardin antique.

De retour à l'atelier, ils commencent par fabriquer le livret qui accueillera leur récolte. Par la suite, ils collent les feuilles collectées, ajoutent le noms des différentes plantes ainsi que leurs propriétés. Les élèves réunissent ainsi des plantes oubliées mais également des plantes présentes dans leur quotidien et en découvrent les propriétés et usages (plantes médicinales, tinctoriales, vannières, aromatiques et potagères ...).

Cycles 2, 3  
Durée : 1h15  
Effectif : max. 30



# LES GRANDS JOUEURS



Ces dispositifs permettent de découvrir et de fabriquer de véritables jeux antiques, mais aussi pour les plus grands, de tester leurs connaissances du musée, de l'Histoire et de l'archéologie !

## ATELIER JEUX ANTIQUES

L'archéologie a permis la découverte de très grandes quantités de jetons, dés et plateaux de jeux de société. Durant cet atelier, les élèves seront initiés aux règles avant de réaliser leurs propres dés et jetons. Il repartiront avec, ainsi qu'avec des plateaux de jeux.

Cycles 3 & Collège  
Durée : 2h  
Effectif : se renseigner



## LE GRAND ENTRETIEN

Le grand entretien est un jeu de plateau qui permet aux élèves de se défier sur leurs connaissances du musée, de l'Antiquité et de l'archéologie. Qui parviendra à convaincre la directrice et ainsi devenir le nouveau médiateur ?

Gratuit / Collège, Lycée  
Durée : 1h, en autonomie  
Effectif : max. 30



## ARCHÉO'DÉFI ! *Parcours E.A.C*

A l'aide d'un plateau de jeu grand format et répartis en groupes, les élèves mènent leur propre chantier archéologique ! Afin de collecter les objets découverts, ils devront répondre à de nombreuses questions et ainsi découvrir les différents métiers de l'archéologie... Une restitution de l'ensemble du chantier sera faite en fin de séance.



cycle 3 & Collège  
Durée : 2h  
Effectif : max. 30



Intervention d'un médiateur en classe dans le cadre des parcours EAC pour les établissements de l'élémentaire du territoire de la CCLB !



# HISTOIRE(S) DE POUBELLES

**Projet à l'année mené en partenariat avec le SIECTOM de Sévignacq mêlant développement durable, archéologie et création artistique !**



## UN PROJET À L'ANNÉE

Ce projet pluridisciplinaire vise à sensibiliser les élèves aux problématiques de développement durable à travers la découverte de l'histoire des déchets et de leur traitement, mais aussi par le biais de l'archéologie et de l'étude des objets. En parallèle, une collecte de déchets et un travail de création artistique permettront aux enfants d'entamer une réflexion sur leur propre production de détrit.

## ETAPE 1 : LA GESTION DES POUBELLES, TOUTE UNE HISTOIRE !

Après avoir abordé la notion de déchets et l'histoire du traitement des détrit, les élèves seront initiés au tri.

Ils étudieront ensuite les filières de traitement des déchets et les problématiques liées à la gestion de certains détrit. Pour cela, ils devront reconnaître les différentes matières et découvrir leurs propriétés.

Une visite facultative du centre de tri de Sévignacq peut également être proposée à la demande de l'enseignant.

**Intervention à prévoir  
entre octobre et décembre.  
Inscription : 05 59 04 89 26 /  
siectom.coteaux@orange.fr**

1 module en classe  
1 visite du centre de tri  
1 initiation à l'archéologie  
1 restitution des œuvres au musée

**Cycle 3 uniquement !**

## ÉTAPE 2 : L'ARCHÉOLOGIE, LA SCIENCE DES POUBELLES

Après avoir été initiés aux méthodes de fouilles archéologiques, les élèves découvrent le parcours de l'objet de sa mise au jour jusqu'à sa mise en vitrine.

Ils procèdent ensuite à l'étude de l'objet archéologique (remontage, analyse et identification, mesure, dessin, réalisation d'une fiche d'inventaire).

Enfin, ils seront amenés à réfléchir sur l'évolution de l'objet, sur ce qui le définit comme un déchet, un élément archéologique, muséographique ou artistique.

**Sortie à prévoir entre janvier et avril.**

## ÉTAPE 3 : POUBELLES ARTISTIQUES

A partir des déchets collectés toute l'année et d'exemples d'oeuvres d'art mettant en scène les détritrus, les élèves, réunis en groupe, devront mener un travail artistique et rédiger un cartel d'exposition présentant leurs créations.

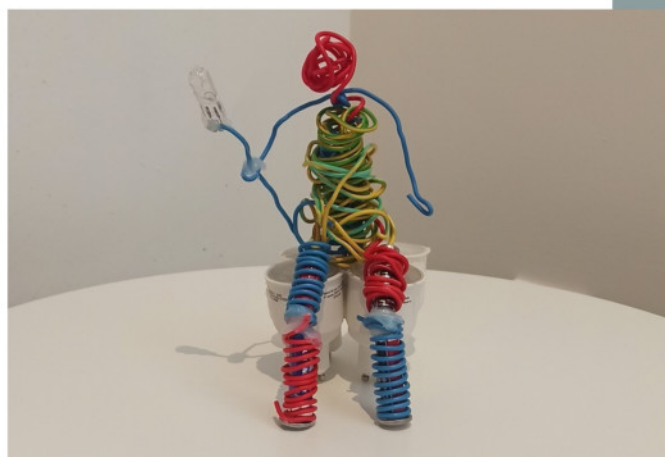
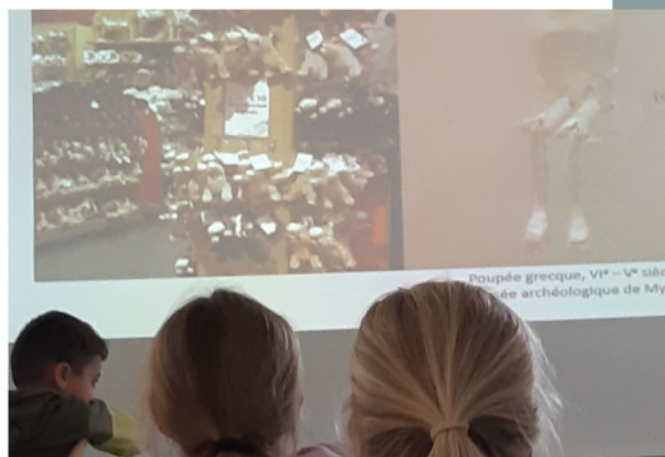
Enfin, une restitution sera proposée au Musée gallo-romain sous la forme d'une exposition temporaire entre les mois de juin et septembre !

**Remise des cartels au musée (au format numérique) début juin**

### CONDITIONS DE RÉSERVATION

La réservation pour la première séquence en classe doit être faite en début d'année scolaire auprès de l'animatrice du SIECTOM.

La réservation de la journée au musée doit être passée auprès d'un médiateur de l'établissement avant les vacances de Noël.



**Dispositif gratuit dans la limite de 5 classes par an pour les classes de cycle 3 du territoire de la CCLB.  
hors territoire : 10€ / élève**



# LES PROGRAMMES SCOLAIRES

## Cycle 2

### DÉCOUVERTE DU MONDE

- Découvrir et utiliser différentes formes de représentation (photographies, plans, etc.),
- Apprendre à utiliser un plan et une carte,
- Lire une légende,
- Situer quelques grandes dates et quelques événements sur une frise chronologique,
- Situer quelques grands personnages.

## Cycle 3

### HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

- Romanisation des Gaules : le développement de la civilisation gallo-romaine,
- Identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains.

### FRANÇAIS ET ORAL

- S'exprimer à l'oral et à l'écrit,
- Répondre à une question par une phrase complète en employant un vocabulaire adapté,
- Lire seul et comprendre un énoncé.

### HISTOIRE DE L'ART

- Découvrir l'architecture antique,
- Reconnaître, identifier et étudier des objets anciens,
- Fabriquer soi-même un objet.

### MATHÉMATIQUES ET SCIENCES

- Utiliser des unités et des instruments de mesure,
- Pratiquer, manipuler, expérimenter et exploiter.



## Collèges

### HISTOIRE

- Connaître et utiliser les repères : Jules César, Vercingétorix, Alésia et Auguste,
- Étudier une villa gallo-romaine,
- Comprendre l'intégration des coutumes étrangères,
- Le transport, les échanges et le commerce.

### GÉOGRAPHIE

- Se situer dans l'espace à différentes échelles,
- Utiliser les points cardinaux et les grands repères géographiques (Rome, Italie, les Gaules),
- Lire et manipuler des plans, des cartes, etc.

### FRANÇAIS

- S'exprimer face à un groupe dans un niveau de langue approprié,
- Écouter et prendre en compte la parole d'autrui,
- Etude de textes documentaires,
- Observer une image, la décrire et l'analyser,
- Savoir intégrer un nouveau vocabulaire,
- Découverte d'auteurs (Pline, Strabon, Ausone),
- Proposer des synthèses.

### MATHÉMATIQUES

- Se familiariser avec l'usage des grandeurs,
- Maîtriser les proportions et les notions d'échelles,
- Connaître et représenter des objets géométriques du plan à l'espace,
- S'initier à la lecture et à la production de représentations graphiques.

### ARTS PLASTIQUES

- Posséder les connaissances nécessaires pour identifier et situer des œuvres d'arts dans le temps,
- Accéder à une autonomie dans le jugement esthétique,
- Être ouvert à l'altérité et responsable devant le patrimoine culturel et artistique.

### LANGUES ET CULTURE ANTIQUE

- Intégrer des notions de latin propres à la vie quotidienne et aux grands domaines.



## CONTACTEZ-NOUS

Route du château  
64330 Claracq

musee@cclb64.fr  
09 67 13 86 69

Toute l'année du lundi au vendredi  
de 9h30 à 17h00 sur réservation

[WWW.MUSEE-CLARACQ.COM](http://WWW.MUSEE-CLARACQ.COM)