

Collection permanente  
Sentier pédagogique  
Site archéologique



# MUSÉE GALLO-ROMAIN

& Site archéologique de la Villa de Lalouette



Livret pédagogique 2019-2020



# BIENVENUE

taillés dans du marbre, du verre ou de  
terre cuite, et disposés côte à côte sur  
une couche de mortier.

À l'époque gallo-romaine, les mosaïques  
décoraient le sol et les murs des riches  
demeures et des monuments.

Patrimoine emblématique des racines antiques de notre région, la villa gallo-romaine de Lalouquette 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 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 disposition pour tout complément d'information.

Bonne lecture !



des puzzles au bon endroit.  
Certains d'entre eux proviennent de

# L'OFFRE CULTURELLE

Musée, site et sentier :  
une offre culturelle complète

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

Cet établissement tout à fait exemplaire de l'histoire rurale d'Aquitaine, à l'égal des villae de Montmaurin (31) ou de Séviac (32), mérite d'être redécouvert et partagé avec un large public.

Aujourd'hui, l'offre pédagogique, qui vous est proposée au travers d'un dispositif culturel global à l'échelle du territoire, permet de conter l'histoire du site mais aussi celle du patrimoine de la commune de Claracq.

Présentation

Le musée archéologique

La villa gallo-romaine

Le sentier pédagogique

Synthèse de notre offre

Les ateliers pédagogiques

Programmes scolaires

p.2

p.3

p.5

p.6

p.7

p.9

p.17





1h30

GS = Lycée

≤ 35 élèves

Possibilité de livrets selon âge \*

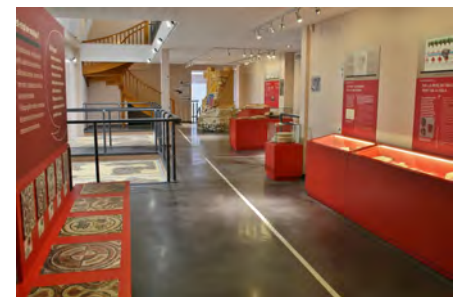
# Le musée archéologique

*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 !*

Les fouilles archéologiques de la villa gallo-romaine de Lalouquette ont livré les vestiges d'une somptueuse et prestigieuse demeure aujourd'hui conservés au musée (mosaïques, trésor monétaire, céramiques, bijoux, ...).

L'exposition permanente, fractionnée en diverses thématiques, dévoile l'histoire de ce site et met en lumière les us et coutumes des gallo-romains. Grâce à une muséographie variée, le musée permet à chaque visiteur de découvrir les différentes facettes de la villa.

Il propose en fin de parcours une visite virtuelle. Cette restitution en images de synthèse permet une immersion au cœur de la villa grâce à une navigation tactile et intuitive.





## Actions pédagogiques

La démarche adoptée par le Musée gallo-romain s'inscrit dans la volonté d'éduquer et de sensibiliser le jeune public à la connaissance et aux enjeux du patrimoine.

L'offre pédagogique développée par les médiateurs culturels du musée repose sur l'ensemble des programmes scolaires. Elle est adaptée aux différents niveaux, de la maternelle au collège, et s'appuie sur la transversalité des disciplines permettant ainsi de créer des ponts entre les multiples matières enseignées en classe.

En se rendant au musée, les élèves découvrent à la fois l'histoire du site et le mode de vie traditionnel de ses habitants. Ils peuvent ensuite s'initier aux pratiques de l'archéologie ou aux savoir-faire antiques en confectionnant au choix : une mosaïque, une fresque, une fibule, un pot en colombin ou bien une lampe à huile.

La formule proposée se déroule sur une journée et comprend une visite commentée et un atelier.

## Visite de l'exposition permanente

La visite du musée permet aux enfants d'acquérir de nombreuses connaissances. De la vie quotidienne aux décors (mosaïques, fresques, marbres ...) en passant par les différentes techniques de construction, tous les aspects de la villa sont abordés.

*Visite découverte (grande section à CE2) : découverte de la villa au travers de jeux et de manipulations.*

*visite commentée (CM1 - CM2 - Collège) : visite guidée par un animateur pédagogique. Discussions, jeux et manipulations seront proposés.*

1h à 1h30

CP > Lycée

≤ 35 élèves

Possibilité de livrets selon âge \*

# La villa gallo-romaine

*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 site de la villa gallo-romaine de Lalouette est implanté dans la vallée du Gabas. Il est connu sous le nom de l' « Arribère deus Gleisiars », qui signifierait « les biens de la vallée donnés à l'église ».

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 pédagogiques.

En présence d'un guide, les élèves découvriront l'immensité de ce palais campagnard du IV<sup>e</sup> s. ainsi que son organisation spatiale. L'accent est mis sur l'architecture au moyen d'une déambulation dans les divers espaces d'occupation.



45 min à 1h

CP > Lycée

≤ 60 élèves

En autonomie

# Le sentier pédagogique

*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 !*

Le sentier pédestre qui relie le musée, implanté sur la commune de Claracq, au site antique, sur la commune de Lalonquette, est ponctué de multiples étapes pédagogiques.

Les élèves découvriront ainsi divers éléments de patrimoine et de paysages caractéristiques du Vic-Bilh au moyen de 8 panneaux d'interprétation et 8 bornes jeune-public qui présentent tour à tour : le château de Claracq, le village-rue, l'église, les paysages de coteaux, la motte castrale du XIe s., les chemins historiques, la métairie et enfin le moulin hydraulique.



# SYNTHESE DE NOS OFFRES

visite musée autonome	2 € / élève
visite musée commentée	3 € / élève
visite villa autonome	gratuit
visite villa commentée	3 € / élève
visite musée + visite villa	6 € / élève
atelier pédagogique seul	5 € / élève
visite musée + 1 atelier	6,50 € / élève
visite musée + 2 ateliers	10 € / élève *
visite villa + 1 atelier	6,50 € / élève
visite villa + 2 ateliers	10 € / élève *
musée + villa + 1 atelier	10 € / élève *
sentier pédagogique	gratuit

\* sous conditions particulières



des puzzles au bon endroit.  
Certains d'entre eux proviennent de  
la villa : devine lesquels !  
N'hésite pas à aller vérifier les  
mosaïques exposées dans le musée  
pour obtenir la réponse.

## LES SERVICES DU MUSÉE

- ✓ 400 m<sup>2</sup> d'exposition permanente + des expositions temporaires
- ✓ 1 salle destinée aux ateliers pédagogiques scolaires
- ✓ 1 atelier de conception sur place et des supports « faits main »
- ✓ Des ateliers pédagogiques conçus « maison » par les animateurs
- ✓ Mise à disposition du parc du château pour le pique-nique
- ✓ 1 salle abritée pour les moments de pause en cas d'intempéries

## RECOMMANDATIONS DE L'ÉQUIPE

- ✓ Des boîtes à chaussures vous prendrez \*
- ✓ De matériel d'écriture vous vous munirez
- ✓ Bien chaussés vous serez
- ✓ Des vêtements confortables vous enfilerez
- ✓ Le pique-nique vous apporterez
- ✓ Avec le sourire vous repartirez

*\* afin de transporter les réalisations de chacun (sauf pour l'atelier archéologie)*



1h30 à 2h

CP > Lycée

≤ 32 élèves

Possibilité de fiches selon âge \*

# Apprenti archéologue

*Initiation aux méthodes de la fouille archéologique.*

Durant cet atelier, les élèves seront initiés aux techniques de la fouille archéologique sur le fac simulé d'une galerie d'apparat de la villa gallo-romaine de Lalouette.

Munis d'un kit de fouille (gilet, brosse, pinceau, truelle, pelle et seau), ils auront la chance de découvrir et de manipuler de véritables objets archéologiques et de mettre au jour des structures en fondation ainsi qu'une magnifique mosaïque.

L'atelier se termine par l'observation et l'analyse des objets découverts et permet d'aborder diverses thématiques telles que la construction antique, les habitudes de consommation, etc.).



2h

Cycles 2 et 3, Collège

≤ 30 élèves

# Lampe à huile antique

*Confection d'une lampe à huile en terre crue.*

Les lampes à huiles sont des lampes dont le combustible est de la graisse animale ou de l'huile végétale et servent d'éclairage depuis les périodes protohistoriques. Elles pouvaient être en pierre, en terre cuite ou en métal.

Les élèves découvrent à travers cet atelier les multiples propriétés de l'argile. A l'aide de reproductions historiques de moules bivalves en terre cuite, ils fabriquent une véritable lampe à huile moulée et décorée de motifs gallo-romains.

Après quelques jours de séchage, il ne leur restera plus qu'à ajouter une mèche et un peu d'huile pour la faire fonctionner !



1h à 2h

Cycles 2 et 3, Collège

≤ 30 élèves

# Apprenti céramiste

*Fabrication au choix d'un médaillon d'argile ou d'un pot.*

Après avoir observé divers tessons de céramique issus des collections, une présentation des différentes méthodes de fabrication de poteries est faite aux élèves.

Ensuite, ils réalisent en fonction de leur niveau scolaire soit:

- 1 *médaille d'argile* décoré de poinçons et gravé à la roulette,
- 1 *poterie selon la technique du colombin* (technique primitive dans l'art de la céramique qui consiste à empiler des boudins d'argile pour monter un pot).





2h

Cycles 2 et 3, Collège

≤ 30 élèves

# Peinture "A fresco"

*Réalisation d'une fresque aux pigments naturels.*

Les murs des *villae* étaient ornés de décors peints à motifs géométriques, floraux, figuratifs ou mythologiques.

Une présentation des fragments découverts sur le site de la villa de Lalouquette sera proposée, ainsi que l'observation de restitutions.

Ensuite, en s'inspirant des fresques connues de l'Antiquité, les élèves réalisent leur propre peinture sur une plaquette de terre cuite, à l'aide de pigments naturels sur enduit de chaux frais. Ils assisteront ainsi à la préparation et à la pose de l'enduit de chaux, réalisée par les animateurs.





1h 30 à 2h

Cycles 3, Collège

≤ 30 élèves

# Apprenti "tesselarius"

*Fabrication d'une mosaïque à l'aide de tesselles colorées.*

Les mosaïques représentent l'élément phare de la décoration antique. Elles ornaient les sols des plus riches demeures. De nombreux exemples ont été découverts sur le site de la villa gallo-romaine de Lalouette, représentés par des motifs géométriques et floraux.

Après une présentation de ces dernières, les élèves réalisent leur propre mosaïque. De nombreux modèles issus de l'Antiquité leur sont proposés.

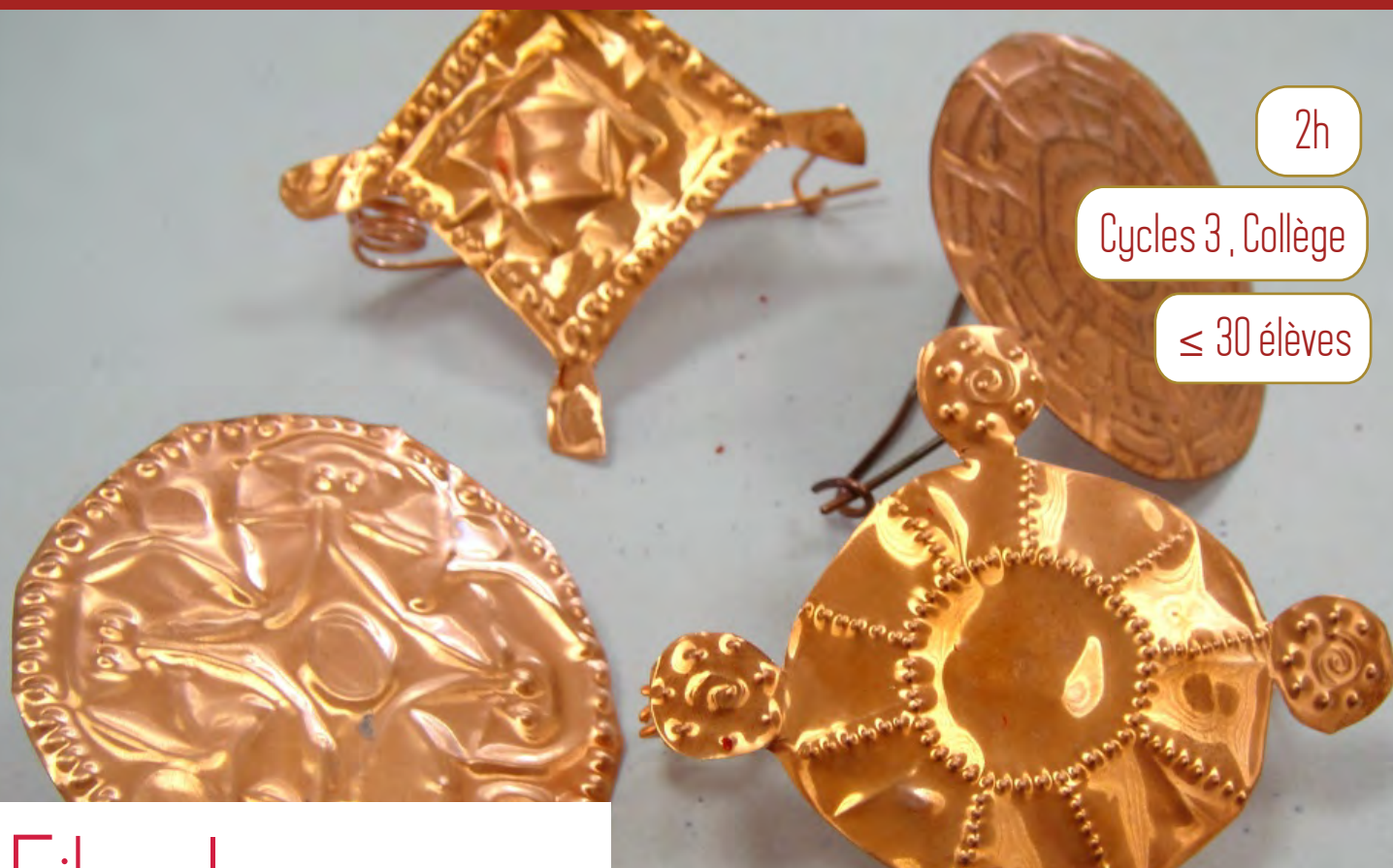
Enfin, ils assisteront à la préparation ainsi qu'à la pose de l'enduit. Une bonne journée de séchage recommandée !



2h

Cycles 3, Collège

≤ 30 élèves



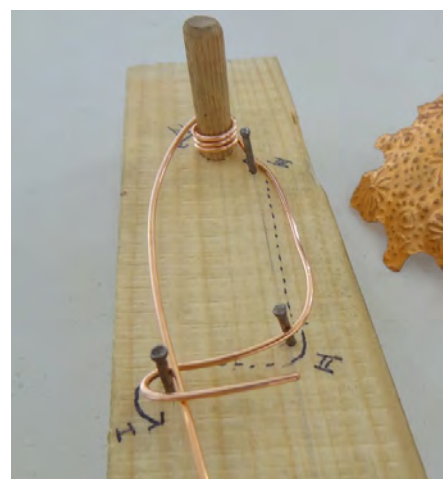
# Fibule gallo-romaine

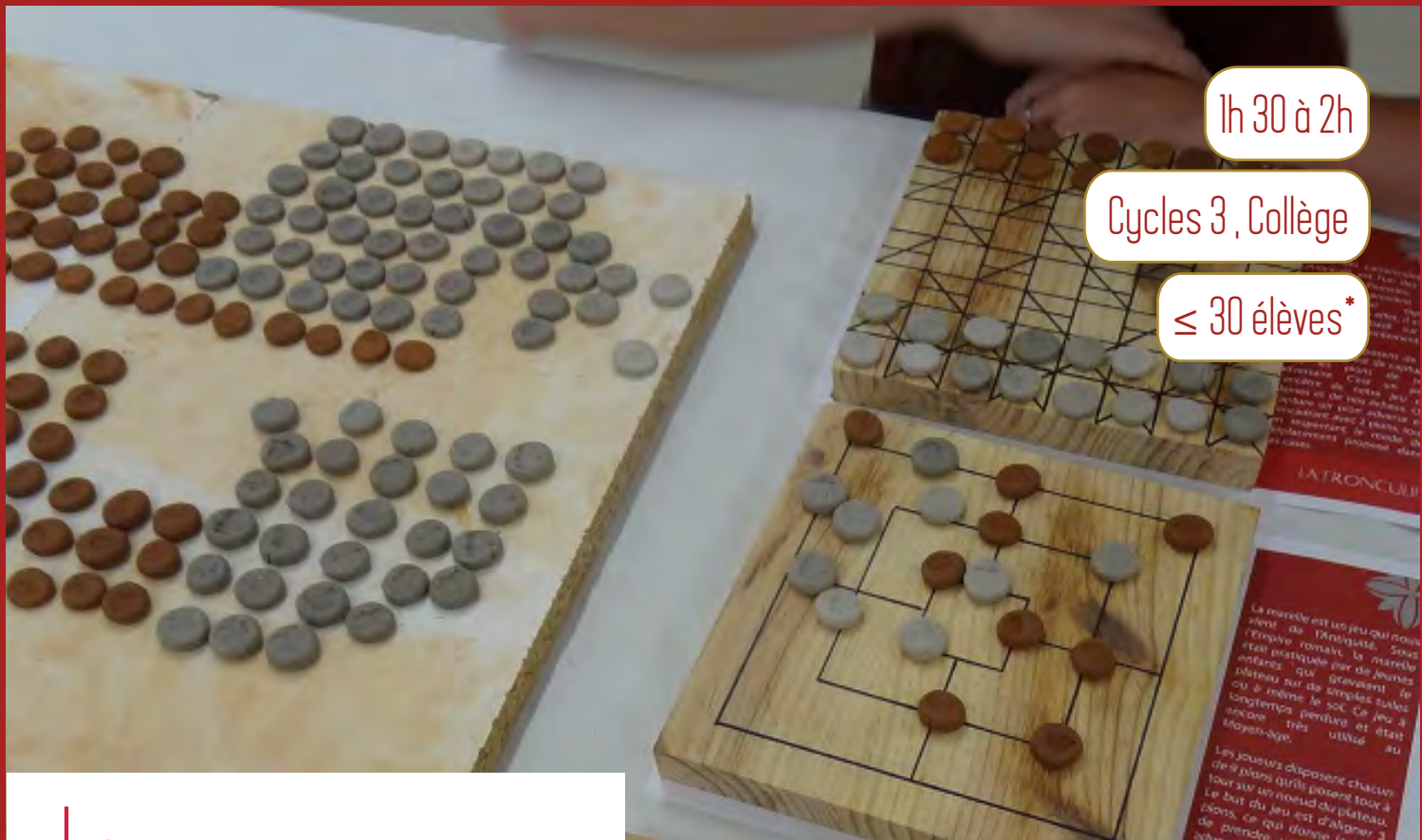
*Confection d'une broche en cuivre poinçonné.*

Les fibules sont de petites épingles qui servaient à attacher les pans de vêtement dans l'Antiquité. L'intérêt principal de ces objets réside dans leur diversité et dans l'effet de mode qui leur était attaché. Selon le rang social de leur propriétaire, le métal avec lequel elles étaient fabriquées variait et elles étaient plus ou moins bien décorées.

Cet atelier propose de découvrir la bijouterie antique en confectionnant une véritable fibule gallo-romaine en cuivre poinçonné et repoussé.

Avant de procéder aux décors, les élèves fabriqueront leur épingle à l'aide d'un gabarit de bois. Ensuite, les animateurs procéderont à la soudure des deux pièces.





# Jeux antiques

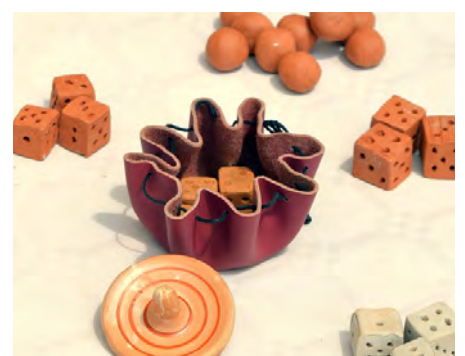
*Découverte et fabrication de jeux gallo-romains.*

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 à divers jeux antiques comme la marelle antique, la marelle à trois, les latroncules et le locus archimediens.

Ils réaliseront en suivant leur propre lot de jetons, dés et billes et apprendront les règles de l'ensemble de ces jeux sur des reproductions, en compagnie des médiateurs.

Enfin, ils repartiront avec leurs réalisations, un ensemble individuel de plateaux de jeux pour poursuivre l'expérience ainsi qu'un carnet pédagogique.





1h 30 à 2h

Cycles 3, Collège

≤ 30 élèves\*

# "Frappée fort!" (Numismatique)

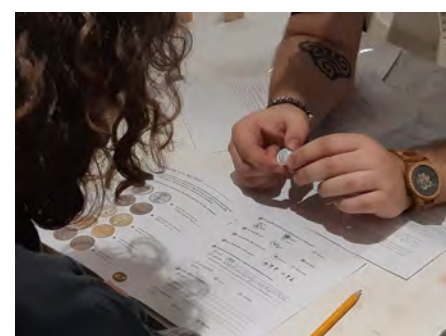
*La vie trépidante d'une pièce de monnaie romaine !*

Cet atelier permet dans un premier temps aux élèves de découvrir l'histoire de la monnaie grâce à une mini-conférence ludique et participative.

Ensuite, comme de véritables numismates, ils étudieront à l'aide d'un carnet et d'une loupe une authentique monnaie romaine.

Une fois ce travail réalisé, ils s'aideront des codes et du langage numismatique pour créer un médaillon d'argile à leur effigie (choix du profil, de la scène et de la légende).

Enfin, avec l'aide d'un médiateur, chacun pourra frapper sa propre pièce en utilisant des coins spécialement conçus et gravés pour le musée !



# PROGRAMMES SCOLAIRES

## ✓ CYCLE 2

Découverte du monde

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

## ✓ CYCLE 3

Histoire et géographie

- Romanisation des Gaules (comprendre que la civilisation gallo-romaine se développe en mêlant les modes de vie et les techniques gauloises et romaines.
- Identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains.

Français

- S'exprimer à l'oral et à l'écrit,
- Répondre à une question par une phrase complète
- Employer 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, exploiter.



des puzzles au bon endroit.  
Certains d'entre eux proviennent de  
la villa : devine lesquels !

N'hésite pas à aller vérifier les  
puzzles exposés dans le musée  
pour obtenir la réponse.

## ✓ COLLEGE

### Histoire

- Connaître et utiliser les repères : Jules César, Vercingétorix, Alésia et Auguste,
- Etude d'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 sur une carte du bassin méditerranéen au I<sup>er</sup> s. av. J.-C.,
- Lire et manipuler des plans, des cartes ...

### Français

- S'exprimer face à groupe dans un niveau de langue approprié,
- Ecouter 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 (Strabon, Ausone, Pline),
- Proposer des synthèses.

### Mathématiques

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

### Arts plastiques

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

### Langue et culture antique

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



## Horaires d'ouverture Accueil de groupes et scolaires

### Public scolaire

Toute l'année sur réservation préalable.  
Arrivée possible entre 9h30 et 10h00,  
départ recommandé à partir de 15h30  
jusqu'à 16h30.

### Centres de loisirs

Du lundi au vendredi durant les vacances  
scolaires et les vacances d'été,  
de 10h00 à 16h00.

### Particuliers\*

Les mercredis durant l'année scolaire et  
tous les jours durant les vacances d'été,  
de 14h00 à 17h00, sur réservation  
préalable.

*\* 5 enfants minimum, groupe déjà constitué*

## Tarifs & Formules pédagogiques

### Public scolaire et centres de loisirs

Visite libre musée : 2 €  
Visite commentée musée : 3 €  
Visite libre villa : gratuit, en libre accès  
Visite commentée villa : 3 €  
Atelier simple : 5 €  
Visite + 1 atelier : 6,50 €  
Visite + 2 ateliers : 10 €

### Particuliers\*

Visite commentée - 6 ans : gratuit  
Visite commentée - 18 ans : 2 €  
Atelier pédagogique : 5 €

*\* Les droits d'entrée sont offerts pour le parent  
qui accompagne ses enfants dans le cadre d'un  
atelier simple ou d'une formule visite + atelier.*



# MUSÉE GALLO-ROMAIN

& Site archéologique de la Villa de Lalouquette

Route du Château  
64 330 CLARACQ  
0967138669 - 0618515904  
musee@cclb64.fr

[www.musee-claracq.com](http://www.musee-claracq.com)  
[www.facebook.com/MuseeClaracq](https://www.facebook.com/MuseeClaracq)