

PARCOURS D'EDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE



B I B R A C T E



Service des publics

UNE RESIDENCE DE LA JET SET A BIBRACTE

Archéologie et architecture d'un *domus*, demeure urbaine gallo-romaine

A travers l'étude des vestiges archéologiques tel ceux d'une *domus* (maison romaine urbaine), il est possible de comprendre le passage de l'architecture gauloise à l'architecture romaine.

OBJECTIFS	CAPACITES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ A partir des vestiges d'une <i>domus</i> sur site, se repérer sur un plan et identifier les différents espaces de vie. ✓ Comparer les habitats gaulois et romain. ✓ Comparer deux <i>domus</i> afin de comprendre l'adaptation architecturale. en fonction des conditions climatiques et géographique de celles-ci. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saisir des informations ✓ Trier et classer des informations ✓ Présenter des résultats exploitables ✓ Utiliser et lire un plan ✓ Se repérer dans un espace 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Savoir communiquer ✓ Respecter les règles de communication ✓ Travailler en équipe

DEROULEMENT DE LA SEANCE

Dans un premier temps, les élèves prennent connaissance de l'organisation d'une maison romaine : la *domus*. Pour cela, ils auront à se repérer dans cet ensemble et à le transposer sur un plan. Ils devront identifier le rôle des pièces.

Dans un second temps, les élèves, au musée, pourront comparer l'architecture d'une maison gauloise et celle de la *domus*.

Afin d'identifier et d'interpréter la fonction des différentes pièces de la *domus*, les élèves pourront travailler sur une maquette et placer le mobilier adéquat dans celle-ci.

Dans un dernier temps, Ils pourront ensuite comparer les plans de la *domus* présente à Bibracte et ceux d'une *domus* du même âge mais en région méditerranéenne.



MATERIEL A DISPOSITION

- ✓ Maquette de la *domus* PC1 et plan imprimé sur bâche de la *domus* PC1
- ✓ Carte climatique de l'Europe
- ✓ Plans en format A4 (*domus* PC1 de Bibracte et Maison des Noces d'Argent de Pompéi)
- ✓ Feutres ou crayons couleur, Post-it
- ✓ Mobiliers archéologiques, Playmobil

NIVEAU SCOLAIRE

- ✓ Cycle 2 : Mathématiques, Découvrir le monde
- ✓ Cycle 3 : Mathématiques, Sciences expérimentales et technologiques, Histoire, Histoire des arts
- ✓ Cycle 4, Lycée : Histoire, Technologie, Latin, Mathématiques, Physique-chimie, STI, STI2D
- ✓ Enseignement supérieur

CE QUE L'ELEVE DOIT RETENIR

- ✓ Le processus de romanisation d'une ville gauloise, l'évolution de l'habitat
- ✓ L'organisation et la gestion des données à travers le relevé archéologique
- ✓ Une ouverture au monde à travers la diversité de l'architecture

PISTES POUR LES ENSEIGNANTS

- ✓ Construction d'un modèle 3D à partir de plans 2D
- ✓ Comparaison de l'habitat moderne et de l'habitat antique
- ✓ Répartition de la chaleur dans une maison - Energies renouvelables