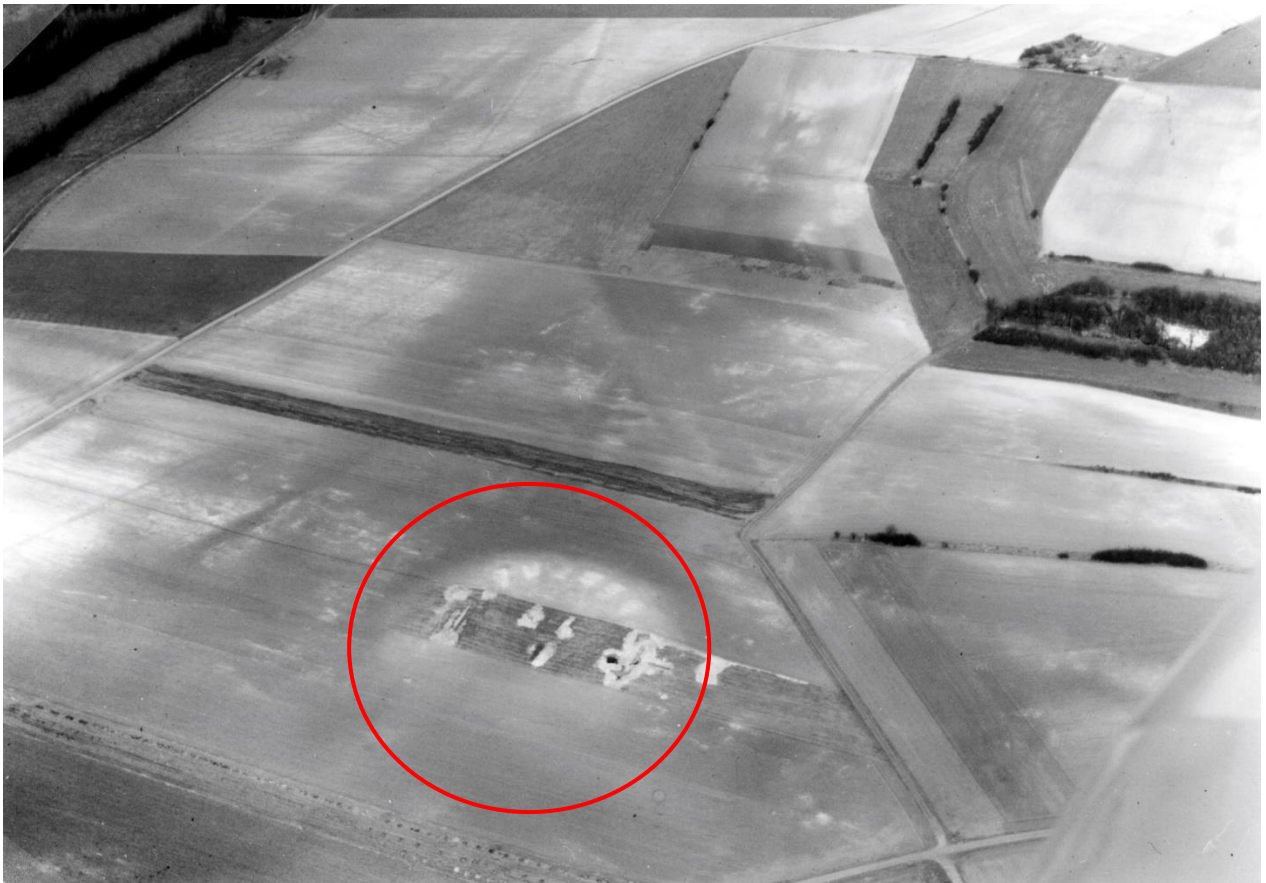


Fichier professeur pour la visite autonome en cycle 4

La première mention de vestiges à Vendeuil-Caply date de 1574, dans un rapport rédigé pour le seigneur de Breteuil, le prince de Condé. Très vite, le site est surnommé « Le Pérou des Antiquaires » car on est sûr d'y exhumer facilement des objets pour les collectionneurs.

En 1950, le site est redécouvert grâce aux travaux de l'IGN puis aux photographies aériennes de Roger Agache qui mettent en évidence l'architecture antique présente, et notamment deux théâtres antiques.



L'agglomération est occupée par les Bellovaques, elle est située à proximité de leur frontière avec les Ambiens. Son nom latin est jusqu'alors inconnu.

Le musée est situé in situ, c'est-à-dire sur le lieu des vestiges, il a été inauguré en 2011. Il contient un CCE (centre de conservation et d'études) de la DRAC Hauts-de-

France qui permet aux archéologues de disposer de documentation, de réserves de stockages du mobilier retrouvé (à Vendeuil et ailleurs) et d'un laboratoire.

L'activité de visite autonome autour du musée permet globalement de travailler de manière répétée les compétences :

- « Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques »
- « Coopérer et mutualiser »

Étape 1 : Archéorama est une sculpture en corten de Thomas Porato ayant bénéficié d'un contrat culture-ruralité. Elle mesure 4,20 mètres. 24 dessins des élèves du lycée Jean Racine de Montdidier y figurent. Elle représente les liens culturels et générationnels qui ont conduit les Hommes à construire ensemble au fil des âges.

Le jardin, quant à lui, a été mis en place de 2019 à 2023, il est conçu et entretenu en collaboration avec l'antenne horticole et paysagère de Beauvais du lycée agricole de l'Oise.

Donc : $4 + 2 + 0 + 2 + 4 + 2 + 0 + 1 + 9 + 2 + 0 + 2 + 3 = 37$

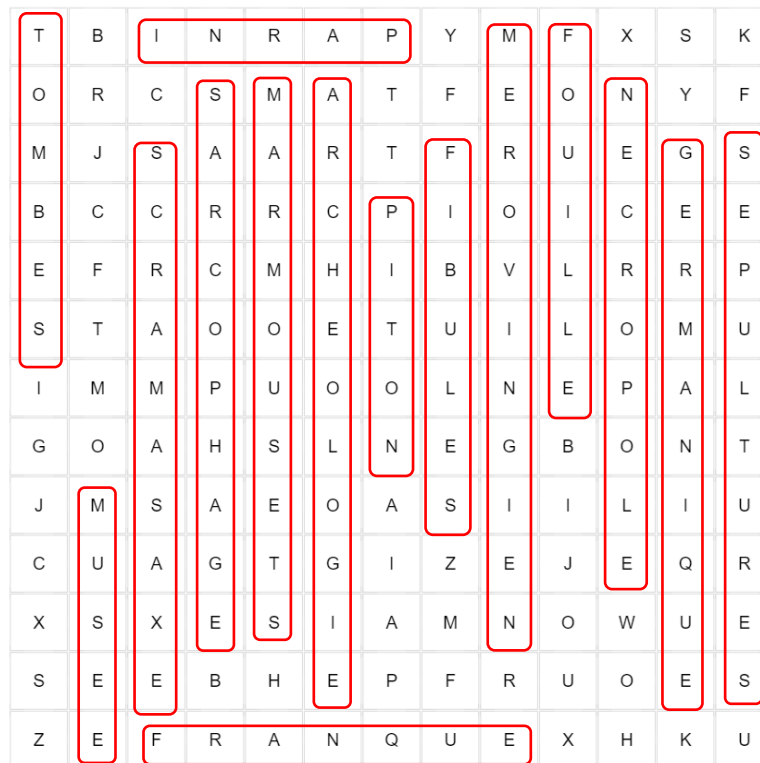
Compétences :

- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et époques variés appartenant au patrimoine mondial et national, en saisir le sens et l'intérêt

Pistes d'exploitations en classe :

- Débat autour de l'émotion que l'œuvre a suscitée
- Débat autour de l'accès à la culture en milieu rural

Étape 2 :



15 mots à trouver.

Compétences :

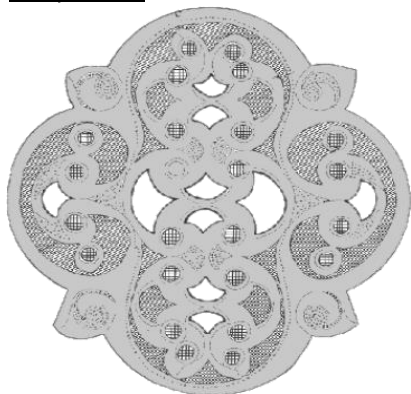
- Vérifier des données et des sources (comprendre l'intérêt de l'archéologie)
- Comprendre le sens général d'un document
- S'approprier un lexique spécifique en contexte

Pistes d'exploitations en classe :

- Ouverture possible sur les métiers de l'archéologie et leur intérêt notamment dans l'établissement de vérités historiques

Ne pas hésiter à consulter le site de l'INRAP, et notamment la page dédiée aux enseignants (<https://enseignants.inrap.fr/>) : ressources locales facilement exploitables pour parler de chantiers de fouilles, ressources disponibles également par cycles pour des séances diverses sur le sujet.

Étape 3 :



Cette plaque de harnais de cheval a été retrouvée à Paillart, elle a certainement été produite en Grande Bretagne et témoigne de la présence d'objets d'artisanat celtique dans la zone.

Compétences :

- *Utiliser, produire et mettre en relation des représentations géométriques*

Pistes d'exploitations en classe :

- *Travail possible en géométrie sur les différentes symétries et homothéties*
- *En arts, les élèves peuvent à leur tour réaliser une plaque de harnais de style celtique ou élargir sur l'art celtique de manière générale. Cela permet de compléter le parcours d'EAC des élèves avec une pratique artistique liée aux traces archéologiques du territoire.*

Étape 4 :

Mont Catelet ←



Il existe deux théâtre à Vendeuil-Caply. Si les deux ont été fouillés, le plus petit, présent sur les hauteurs du mont Catelet a été entièrement recouvert après des fouilles partielles afin de préserver les vestiges de l'érosion et de l'acidité des pluies. Le plus grand, plus bas, est laissé en partie visible au public.

Compétences :

- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question sur un document
- Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document

Pistes d'exploitations en classe :

- Travail possible sur la spécialité de l'archéologie aérienne, les élèves peuvent mener un travail similaire sur des zones locales en utilisant, par exemple, l'application de l'IGN « Remonter le temps ».

Étape 5 :

	<i>Théâtre romain ou gallo-romain</i>	<i>Théâtre grec</i>
<i>Matériaux utilisés pour la construction</i>	<i>Pierre et bois</i>	<i>Terre, végétaux, pierre</i>
<i>Ouverture sur l'extérieur</i>	<i>Non, fermé par un mur de scène</i>	<i>Oui</i>
<i>Conséquences sur le son</i>	<i>Se réverbère, est amplifié et dure</i>	<i>Est bref et s'éteint très vite</i>

Compétences :

- *Pratiquer une démarche scientifique : observer, interpréter des résultats*

Pistes d'exploitations en classe :

- *Des expériences supplémentaires sont possibles sur le comportement des ondes sonores face à différents matériaux*
- *Lors de la sortie, il est possible de tester la réverbération du son dans le théâtre et, de manière générale, la diction à adopter lors de représentations théâtrales avec les élèves en préparant en amont un texte à mettre en scène sur place. Attention, le mur de scène étant absent des vestiges, le son se comportera comme dans un théâtre antique grec.*

Étape 6 :

Le sacellum est un petit espace consacré aux divinités, on en trouve régulièrement dans les habitations pour service au culte domestique mais sa présence dans un théâtre est rare. La niche présente dans le sacellum du théâtre était décorée d'enduits peints rouges sur fond blanc.



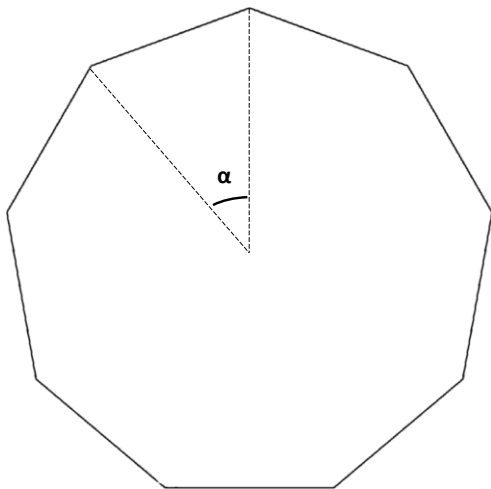
Compétences :

- *Expérimenter, produire, créer*

Pistes d'exploitations en classe :

- *Travail en littérature sur les différentes divinités, monstres et créatures présentes dans les différentes mythologies*
- *Travail de production en arts plastiques sur la représentation du réel et du mythologique*

Étape 7 :



Un enneagone est un polygone à 9 côtés, il y a donc 9 angles égaux à α . En partant de la connaissance de base qu'un tour complet est égal à un angle de 360° , l'angle $\alpha = 360 \div 9 = 40^\circ$.

Compétences :

- Calculer en utilisant le langage algébrique
- Choisir et mettre en relation des cadres (numérique, algébrique, géométrique) adaptés pour étudier un objet mathématique

Pistes d'exploitations en classe :

- Extrapolation possible sur les différents types de polygones et leurs caractéristiques
- Travail sur la mesure et le calcul d'un angle
- Possibilité d'une ouverture artistique et historique traitant de l'architecture et des bâtiments romains et gallo-romains