



Dossier pédagogique



SOMMAIRE

- II Histoire et découverte du site
- III L'archéologie et les programmes d'enseignement
- IV Les villae
- VI Les objectifs pédagogiques
- VII Visites guidées et archéo nature
- VIII Découverte du quotidien Gallo-Romain
- IX Mosaïque
- X Chantier de fouille
- XI Découverte de l'archéologie. Les spécialistes
- XII Poterie
- XIII Tissage
- XIV Escape game
- XV Cluedo
- XVI Journée type au site
- XVII La médiation chez vous
- XVIII Informations pratiques

Historique et découverte du site

Le site archéologique à Saint-Saturnin-du-Bois, a été découvert en 2007, au cours d'un diagnostic effectué préalablement à la construction d'un lotissement par la commune. En 2008, pendant 4 mois, une fouille préventive a été réalisée par le Service archéologique du département de la Charente-Maritime.

Dès le départ, le programme de fouilles archéologiques a été couplé avec le développement d'une politique culturelle et touristique, à l'échelle de la commune et de la communauté de communes Aunis-Sud. Devant l'importance des découvertes réalisées, la commune de Saint-Saturnin-du-Bois a décidé d'abandonner le projet de lotissement communal et d'acquérir le terrain, avec l'aide du département de la Charente-Maritime, pour valoriser le site archéologique et mettre en place des fouilles programmées de 2011 à 2021.



*Illustration 2: chantier de fouille à Saint-Saturnin-du-Bois, 2017,
©Cdc Aunis-sud*

Les vestiges archéologiques ont été restauré et mis en valeur selon une double orientation ; Respecter l'esthétique du site en assurant la conservation des vestiges dans leur état actuel, et proposer une mise en valeur végétale.

L'archéologie et les programmes d'enseignement



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Le mot « archéologie » vient du grec *arkhaios* qui signifie « ancien » et *logos*, « le discours ». C'est une discipline qui étudie les vestiges matériels des civilisations passées dans leur contexte de découverte, afin d'expliquer le phénomène humain dans son unité et sa diversité. Elle cherche à comprendre les interactions entre les sociétés humaines et leur environnement dans le passé. L'archéologie s'intéresse donc à un champ chronologique large, de l'apparition de l'humanité à nos jours, et à tous les milieux, terrestres, subaquatiques et sous-marins.

Les vestiges archéologiques, sont un patrimoine à forte valeur scientifique : ils constituent les archives du sol, qu'il convient d'étudier avec méthode pour recueillir toutes les informations dont il recèle. La méthode stratigraphique est l'analyse de chaque couche du terrain une à une, de la plus récente à la plus ancienne ; Elle permet de dater entre eux les éléments découverts et ainsi de comprendre l'évolution des bâtiments au cours du temps.

La mise en relation des vestiges archéologiques et des activités d'enseignement, visent des compétences attachées au socle commun de connaissances, de compétences et de culture en se rattachant à plusieurs champs disciplinaires.

Dans ce dossier, nous vous aidons à faire le lien entre vos matières et l'archéologie. Les compétences développées ne sont pas exhaustives et ne sont données qu'à titre indicatif.

Les villae

Les **villae** sont les résidences permanentes ou saisonnières d'un propriétaire terrien. Intégrées dans un réseau plus large d'agglomérations et de fermes, elles sont un élément fondamental du paysage de l'antiquité gallo-romaine et ont contribué à le façonner. Ce sont de grandes exploitations rurales constituées de bâtiments résidentiels et agricoles au cœur d'un domaine cultivé et exploité. Elles regroupent donc des fonctions résidentielles et économiques.

Elles se composent d'une *pars urbana*, partie résidentielle qui compte tous les éléments de confort (zone thermale) et de luxueux décors. La *pars rustica* est la partie agricole regroupant les lieux de stockage et de transformation des productions. Il est cependant rare que l'on ait le plan d'ensemble des *villae* : la plupart du temps, q'une petite portion du site a été mise au jour permettant de proposer une identification. Le réseau villae se met en place progressivement avec des chronologies légèrement différentes selon les régions, mais leur généralisation remonte autour du 1er siècle après J.-C.



Illustration 4: plan du site archéologique, 2019 © J.L. Morisset /Didier Georget

La villa antique à Saint-Saturnin-du-Bois s'est installée sur une occupation antérieure au 1er siècle, encore mal connue mais qui devait correspondre à une ferme à enclos du début du 1er siècle. Ce n'est que dans la seconde moitié du IIème siècle que la *pars urbana* et la *pars rustica* sont aménagées. La partie résidentielle de la villa du Haut-Empire rappelle les *villae* du *Latium* en Italie.



La partie résidentielle du site archéologique mesure environ 1500m² et elle est composée d'un *péristyle* central (cour) entourée d'ailes. Dans l'une des ailes a été retrouvé une grande salle à abside chauffée par le sol : le soin apporté au confort et les caractéristiques de cette pièce montrent qu'elle devait être une belle salle de réception destinée à impressionner les visiteurs. Des salles de ce type datant du II^{ème} et III^{ème} siècle ont été découvertes sur d'autres sites en Aquitaine.

La villa subit un incendie vers la fin du II^{ème} siècle, puis est en partie réaménagée et agrandie à partir du milieu du III^{ème} siècle. De nouveaux bâtiments liés à l'exploitation sont construits. La partie résidentielle connaît aussi une extension : une nouvelle salle ainsi qu'un ensemble thermal est découvert. De nouveaux incendies touchent la villa au cours du IV^{ème} siècle. Le bâtiment résidentiel est reconstruit dans la seconde moitié du siècle.

Bien que la période antique a longtemps plus intéressé les archéologues que la période du premier Moyen-Age, les recherches ont mis en évidence une continuité d'occupation du site. La continuité de forme d'occupation entre l'Antiquité et le Moyen-Age se superposent aux anciens et les pérennisent, mais en modifiant les niveaux du sol de la demeure à l'intérieur. Bien qu'il soit plus difficile de distinguer précisément les différents réaménagements qui ont lieu dans l'habitat au cours du Moyen Age, le mobilier recueilli, principalement de la céramique, permet de comprendre que le site fût occupé jusqu'au X^{ème} siècle.

Les objectifs pédagogiques

I - La coéducation : La démarche adoptée par le site s'inscrit dans une volonté de devenir acteur de l'éducation et de l'éveil des enfants et adolescents, dans une démarche de co-éducation avec tous les interlocuteurs. Nos objectifs principaux sont la sensibilisation à l'archéologie, à l'histoire et à la biodiversité. Les visites et ateliers proposés lient l'aspect patrimonial et historique mais aussi le savoir-faire et les problématiques archéologiques : ils permettent de développer de nombreuses compétences inscrites dans l'enseignement tout au long de la scolarité.

II - Apprendre par le jeu : Nos activités et nos visites adaptées aux plus jeunes répondent à plusieurs enjeux. Lesquels étant d'apprendre par le jeu et, «la pédagogie de la répétition». En s'associant aux équipes pédagogiques, équipes enseignantes, centre de loisirs, accueilles de mineurs, nous adaptons tous nos ateliers et toutes nos visites pour qu'ils répondent aux enjeux éducatifs et pédagogiques visés par les équipes encadrantes.

N'hésitez donc pas à nous faire part de vos besoins et de vos attentes.



Visites guidées

Histoire

Visite classique : Au 1er siècle de notre ère, se dessine les prémises de ce qui va devenir une villa gallo-romaine luxueuse.

Visite guidée « Archéo'nature »
Définition du mot biodiversité et sensibilisation à ses enjeux. Présentation de l'évolution des techniques agricoles depuis l'époque gallo-romaine et comparaison avec les pratiques actuelles (jeux sur la faune et la flore et mise en lien avec l'archéologie).

Outils

- Un livret individuel par participant
- Un stylo
- Une carte de la villa
- Hotel à insectes
- Images d'archives

Objectifs visés

Découvrir quelles pièces composent la villa antique. Aborder les spécificités du chauffage au sol. Les différents espaces et leur utilisation. Techniques de fouilles utilisées sur le site archéologique et aborder le quotidien du monde gallo-romain.



CE1.2 CM1.2
Collège . Lycée

1H00

Par groupe de 8

Compétences attachées

Imaginer, Observer,
S'initier, Apprendre,
S'exprimer, Reasonner,
Questionner, Formuler
une hypothèse
Synthétiser

Thèmes abordés

Archéologie, Histoire
Biodiversité, Esp.Naturels

Matières concernées

Histoire et géographie
Langues et lettres, S.V.T
Histoire de l'art

Le quotidien

Histoire

Avec la romanisation et les échanges commerciaux déjà établies, un mixage social s'installe. Les pratiques vestimentaires et traditions romaines, (suivant la zone géographique) s'implantent dans les provinces nouvellement romaines.

Outils

- Panneaux sur la vie quotidienne
- Malette des objets du quotidien
- Malette vaisselle gallo-romaine
- Malette écriture antique

Objectifs visés

Par le jeu, découvrir quelles étaient les habitudes vestimentaires, alimentaires et les jeux à l'époque gallo-romaine.

Présentation des objets découverts sur le site archéologique (facsimiliés).



Mosaïque

Histoire

Une mosaïque est un décor formé de petits éléments de matière dure (pierre, terre cuite, pâte de verre, etc).

Au 1er siècle av. J.-C. naît à Rome le terme «mosaïque».

Il vient du latin *musium opus* et désignait les mosaïques ornant les grottes et fontaines consacrées aux muses. Ces lieux étaient appelés «*musea*».

Outils

- Colle et joint de ciment
- Plaquette de bois
- Tesselles

Objectifs visés

Découvrir à travers la création d'une mosaïque individuelle l'histoire de la mosaïque.

Concevoir un décor avec des tesselles, possibilité de travailler des concepts mathématiques ou spécialités des arts plastiques.



CP CE1.2 CM1.2
Collège . Lycée

1H00

Par groupe de 10

Compétences attachées

Imaginer, Observer,
S'initier, Apprendre,
S'exprimer, Reasonner,
Questionner

Thèmes abordés

Archéologie, Histoire
Histoire de l'art

Matières concernées

Histoire et géographie
Langues et lettres
Arts-plastiques

Chantier de fouille

Histoire

L'archéologie est un domaine qui permet de connaître l'histoire de l'Homme, de son apparition jusqu'à aujourd'hui. L'initiation au chantier de fouille artificiel permet de mieux appréhender le métier d'archéologue. Différents éléments sont à découvrir.

Outils

- Cahier d'illustrations
- Matériel individuel de fouille
- Bac de fouille artificiel sur site

Objectifs visés

Par le jeu, découvrir les techniques des archéologues.

Adaptable à tous les âges, il est possible de travailler sur une spécialité de l'archéologie.

(Possibilité de combiner cet atelier avec les spécialités cf. page XII).



Les spécialistes

Histoire

Venez découvrir les spécialités de l'archéologie. A travers 3 univers différents que sont la zoologie, la céramologie et la carpologie, apprenez à travailler comme de vrais archéologues.

Outils

- Graines et loupes (Carpologie)
- Céramique et schémas (Céramologie)
- Os et livret pédagogique (Zoologie)

Objectifs visés

S'initier au côté scientifique de l'archéologie et de ses spécificités.

Etre capable d'émettre des hypothèses par comparaison et découvrir les techniques d'analyse des trois spécificités présentées

(Possibilité de travailler d'autres spécialités sur demande).



CE1.2 CM1.2
Collège . Lycée

1H30

Par groupe de 8

Compétences attachées

Expérimenter, Observer,
S'initier, Apprendre,
S'exprimer, Reasonner,
Questionner

Comprendre, Créer,
Travailler en équipe

Thèmes abordés

Archéologie, Histoire

Matières concernées

Histoire - Géographie
Histoire des arts, S.V.T,
Sciences, Mathématiques

Poterie

Histoire

L'homme préhistorique, dès le paléolithique supérieur a façonné des objets en terre cuite, dans un but non utilitaire. En Europe, la Vénus de Dolni Vestonice est l'un des plus anciens témoignages de création en terre cuite. Venez découvrir l'histoire de la poterie.

Outils

- Moule
- Argile
- Outils de décoration

Objectifs visés

Par le jeu, découvrir les techniques des potiers de l'époque gallo-romaine.

Adaptable à tous les âges, il est possible de travailler sur différents moules.

(Possibilité de combiner cet atelier avec les autres ateliers liés à l'artisanat).



Tissage

Histoire

Le tissage est la façon de croiser des fils pour former un tissu. La méthode en elle-même ne change pas au cours du temps, on a un certain nombre de fils tendus verticalement par des poids.

Le tissage est un art qui prend beaucoup de temps. Venez découvrir l'histoire du tissage à travers les siècles

Outils

- Trame
- Navette
- Laine

Objectifs visés

Découvrir à travers la création d'un bracelet, l'histoire du tissage au fil des siècles.

Découvrir les fondamentaux primaires de la technique du tissage par trame verticale.



CE1.2 CM1.2
Collège . Lycée

1H00 à 1H30
Par groupe de 6

Compétences attachées

Expérimenter, Observer,
S'initier, Apprendre,
S'exprimer, Reasonner,
Questionner
Comprendre, Créer

Thèmes abordés

Archéologie, Histoire

Matières concernées

Histoire, Arts-Plastiques
Histoire des arts
Sciences et technologies

Escape Game

Histoire

A l'intérieur d'une machine à traverser le temps, les participants restent bloqués.

Résolvez les énigmes entourant la villa à travers l'époque gallo-romaine et médiévale et tentez de réparer cette machine infernale.

Outils

- 1 livret par équipe
- Deux salles d'escape game
- Venez découvrir le reste

Objectifs visés

Par le jeu, découvrir l'histoire du site et de son occupation à travers les âges.

Développer son esprit critique et travailler en équipe.

Possibilité de combiner cet atelier avec les visites guidées thématiques.



Cluedo

Histoire

Au III^{ème} siècle de notre ère, un marchand venu faire des affaires se fait dérober son argent.

Découvrez les différentes pièces de la villa à travers des énigmes et des personnages mystérieux, et aidez le marchand à trouver le coupable.

Outils

- Un livret individuel par participant
- Un stylo
- Une carte de la villa

Objectifs visés

Par le jeu, découvrir quelles pièces composent la villa antique. Aborder les spécificités du chauffage au sol «hypocauste». Les différents espaces et leur utilisation. Techniques de fouilles utilisées sur le site archéologique et aborder le quotidien du monde gallo-romain.



CE1.2 CM1.2
Collège . Lycée

1H00

Par groupe de 8

Compétences attachées

Imaginer, Observer,
S'initier, Apprendre,
S'exprimer, Reasonner,
Questionner, Formuler
une hypothèse
Synthétiser


Thèmes abordés

Archéologie, Histoire

Matières concernées

Histoire et géographie
Langues et lettres
Histoire de l'art

Journée type au site

 Scénario n°1 de 4 à 8 ans sur une journée complète (9H45 - 16H30)
3 groupes (I - II - III) de 8 à 10 soit environ 30 enfants

 Scénario n°2 de 9 à 12 ans sur une journée complète (9H45 - 16H30)
3 groupes (I - II - III) de 8 à 10 soit environ 30 enfants

 Scénario n°3 de 13 à 17 ans sur une journée complète (9H45 - 16H30)
3 groupes (I - II - III) de 8 à 10 soit environ 30 enfants

Nous vous présentons ci-dessous différents scénarios. Vous pouvez créer votre propre «parcours» d'ateliers selon vos objectifs éducatifs, pédagogiques et selon l'âge.

Page	Ateliers	Durée*	I	II	III	I	II	III	I	II	III
VIII	Visite guidée ou Archéo Nature	60'	10H15	14H45	13H15				10H15	14H45	13H15
IX	Découverte du Quotidien Gallo-Romain	90'	13H15	10H15	14H45						
X	Mosaïque	90'									
XI	Chantier de fouille	90'	14H45	13H15	10H15						
XII	Les spécialistes	90'				14H45	13H15	10H15			
XIII	Poterie	90'							14H45	13H15	10H15
XIV	Tissage	90'									
XV	Escape-game	90'				13H15	10H15	14H45	13H15	10H15	14H45
XVI	Cluedo	60'				10H15	14H45	13H15			
VIII	Médiation à la carte	...'									

*Les durées indiquées pour les ateliers prennent en compte les changements de groupes et varient en fonction des âges indiqués sur les fiches descriptives des ateliers.

La médiation à la carte : elle peut être le résultat d'une réflexion commune dans l'acquisition d'une compétence. Exemple : en mathématiques vos élèves réalisent des mesures de longueurs sur le terrain (mesures et grandeurs), s'interrogent sur la précision de ces mesures, représentent la villa à l'aide de figures géométriques (géométrie), utilisent la notion d'échelle (organisation et gestion de données) et ce faisant, se familiarisent avec les nombres décimaux (nombres et calculs).

La médiation chez vous

Le site archéologique est ouvert au public de Mars à Septembre. L'équipe de médiation peut également se déplacer dans votre structure avec des maquettes pédagogiques pour animer des ateliers lors de la saison hivernale.



Illustration 3: contexte historique du site archéologique, 2012, © Didier Georget

Ateliers dans vos locaux

- | | | | |
|---|------------------------------------|---|---|
|  | Atelier Poterie |  | Mosaïque |
|  | Atelier Tissage |  | Découverte du quotidien gallo-romain |
|  | Découverte de l'archéologie | | |

Ateliers à la demande (en supplément du présent document)

- | | | | |
|---|-----------------------------------|---|------------------------------------|
|  | Atelier fresque |  | Découverte de la mythologie |
|  | Atelier fibule |  | Atelier des sens |
|  | Jeux antiques et médiévaux | | |

Informations pratiques

Avant votre visite

Il est recommandé de préparer la visite en abordant le contexte chronologique avec les élèves. Merci de venir avec une tenue adaptée aux activités et de prévoir un carton pour ramener la production des élèves.

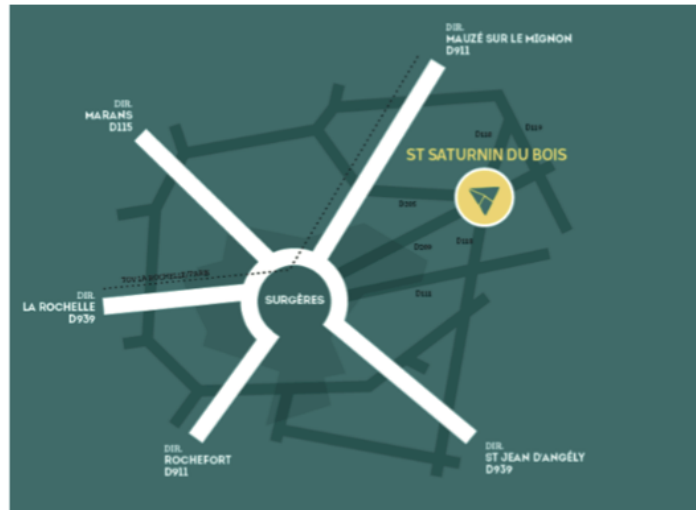
Sur le site

- *Des toilettes sèches ont été installées.*
- *Des tentes pour déposer les affaires et réaliser les activités sont à disposition.*
- *Il est possible de pique-niquer.*

Venir sur le site

Le site archéologique est situé à 7 km de Surgères.

Le transport reste à votre charge.



Contact

Service Culture et Patrimoine CDC Aunis-Sud

05 46 07 22 33

06 19 53 84 90

mediation.archeo@aunis-sud.fr

Tarifs

- Gratuit pour les accompagnateurs et structures localisées sur le territoire de la communauté de communes Aunis-Sud.

- Tarif préférentiel pour les accueils de mineurs, centres de loisirs, groupes scolaires.

Formule 2,00€ = une visite + un atelier / enfant

+ ateliers supplémentaires au choix.

