



### Infos pratiques :

Les activités pédagogiques de Vesunna, Musée gallo-romain de Périgueux, sont accessibles sur réservation. Le musée vous propose de découvrir le site archéologique et les collections à travers différentes activités (atelier, visite active ou projets) à définir lors de la réservation. Les réservations s'effectuent par téléphone, par internet ou par courrier.

### Organisation de la journée :

Vos activités encadrées ont une durée variable (entre 1h30 et une journée). Vous avez la possibilité d'aménager votre visite sur une journée entière en groupant vos activités avec celles de « la boîte à outils pédagogiques » selon les disponibilités (à prévoir lors de la réservation).



### Accueil préparation (le mercredi) :

Afin de préparer l'activité choisie au musée, il est souhaitable de prendre contact avec l'équipe pédagogique. Des permanences sont assurées le mercredi (dossiers pédagogiques disponibles).

### Contacts service des publics :

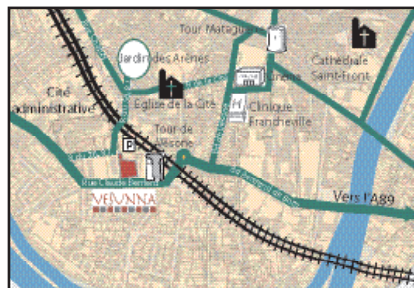
Vesunna – Site-musée gallo-romain –  
20, rue du 26° R.I. – 24000 Périgueux.  
Médiation : G. Coumil ; M. Dussoulier ;  
J.L. Davy ; M. Grenier.  
Réservations : J.L. Davy. Projets : G. Coumil.  
Tél. : 05 53 53 00 92 . Fax : 05 53 35 40 12  
vesunna@perigueux.fr  
mediation.vesunna@perigueux.fr  
www.vesunna.fr

### Accueil : vestiaires et toilettes.

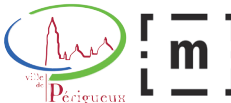
Repas : possibilité de pique-niquer dans le parc à proximité du musée. En cas de mauvais temps, possibilité de réserver un espace au lycée Jay de Beaufort (proche du musée). Courrier à envoyer au 9, rue de Turenne, 24000 Périgueux.  
Tél. : 05 53 02 75 00  
Fax. : 05 53 02 75 16

Pour passer une journée à Périgueux, la visite de Vesunna peut-être complétée par les activités proposées par le service « Ville d'art et d'histoire de Périgueux » ou par le Musée d'Art et d'Archéologie du Périgord.

Le musée est fermé le lundi.



Vesunna est un musée de la Ville de Périgueux.



# ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

### Le musée :

Construit sur les vestiges d'une vaste domus (maison) gallo-romaine exceptionnellement bien conservée, le musée conçu par l'architecte Jean Nouvel présente les collections antiques du département de la Dordogne et de la ville de Périgueux : Vesunna, alors chef lieu de la Cité des Pétrucos. La ville est bien connue des archéologues, pour la période du I<sup>er</sup> au III<sup>e</sup> siècle.

La muséographie résolument actuelle fait la synthèse des connaissances et permet d'aborder la romanisation par de nombreuses entrées (religion, ville et monuments publics, vie quotidienne...).

Site incontournable en Aquitaine, Vesunna montre l'émergence de la culture gallo-romaine et les transformations profondes du domaine public et de la sphère privée, qu'a subies la société de cette époque.



Site-musée gallo-romain de Périgueux  
une ville sous la ville



## La conception :

Elaborées en concertation avec l'Education Nationale, le Ministère de la Culture et divers acteurs éducatifs et patrimoniaux réunis en comité pédagogique, les activités ne visent pas seulement l'acquisition de connaissances sur la période gallo-romaine.

- Les compétences des grands domaines (mathématiques, français, sciences, science de la vie et de la terre, arts plastiques, histoire de l'art, éducation civique) sont sollicitées.
- La spécificité de la discipline archéologique permet d'aborder les compétences transversales : sélectionner des informations, observer, interpréter, passer de l'espace temps vécu à l'espace temps pensé, se situer dans la chronologie, percevoir des évolutions, mémoriser et utiliser un vocabulaire précis, exploiter des documents pour une explication, partager et transmettre ses connaissances.



# LES DIFFÉRENTES FAÇONS DE DÉCOUVRIR LE MUSÉE :

## Les ateliers pédagogiques :

1 journée ou ½ journée, du cycle 3 au secondaire. L'atelier pédagogique permet une découverte approfondie d'un des aspects du musée et de la culture antique. Il est conçu comme un moment fort dans un parcours élaboré et géré par l'enseignant.

Un exemple d'atelier pédagogique :

- Enquête archéologique dans la maison des gallo-romains.



## Les visites actives :

1h30 à 2h00, du cycle 2 au secondaire. La visite active constitue un compromis entre la visite guidée traditionnelle et l'atelier pédagogique. Elle permet l'échange avec les enfants grâce à des observations sur le site et autour de questions ciblées.

Des exemples de visites actives :

- Objets du quotidien : habiter en ville au temps des gallo-romains.
- L'épigraphie : Quels monuments ? Quels habitants ?

## Les projets :

Selon les problématiques abordées dans votre classe ou votre discipline, nous vous proposons d'utiliser le musée comme une ressource à intégrer à vos projets. Un IDD, un projet artistique et culturel ou un projet de classe peuvent faire l'objet d'un travail spécifique au musée.

Des exemples de projets :

- Pompe de Ctesibius (lycée professionnel) sur trois ans pour la restitution de la pompe grandeur nature.



- IDD Architecture et musée (collège), 2 séances d'1 h 30.
- Projet artistique et culturel « la Fresque » (CE2), 3 séances de 2 h.

## La boîte à outils pédagogiques :

La boîte à outils propose des outils simples qu'un enseignant peut utiliser seul avec son groupe-classe. Cette option s'adresse aux classes inscrites à un atelier ou à une visite active. Elle vous permet d'organiser la journée au-delà des activités encadrées.

Des exemples :

- Fiction pour explorer le musée : texte « Apollinaris et la colère des dieux ».
- Audioguides pour une découverte ou un approfondissement individuel.
- Questionnaire de synthèse de l'atelier pédagogique.
- Ou d'autres outils à concevoir ensemble.

## Les principes :

Plus qu'un musée archéologique, Vesunna est conçu comme un musée de société qui, par une architecture et une muséographie du « sensible », rend compte du passé antique de la ville.

Les concepts de durée, d'architecture, de culture y sont directement accessibles et compréhensibles. C'est cette idée que le service éducatif a choisi de reprendre dans les activités proposées.

Basés sur un grand nombre de manipulations, de recherches personnelles individuelles ou en petits groupes autonomes, les « ateliers » ou les « visites actives » proposent aux élèves d'être les acteurs de leurs découvertes.

Il leur appartient de faire l'expérience des concepts qui, d'un objet, d'un monument, ou d'une stèle, mènent aux individus, aux représentations et à la culture des gallo-romains.

Les activités éducatives de Vesunna cherchent à transmettre aux enfants une expérience réutilisable dans leurs vies d'élèves et de citoyens acteurs de leur culture.



Vesunna, musée gallo-romain de la Ville de Périgueux, est une structure co-validée par l'Education Nationale et le Ministère de la Culture.

VESUNNA