

PÉRIODE  
GALLO-ROMAINE

# L'ARCHÉOLOGIE

## C'est la classe!



# ALLO-ROMAIN

Dossier pédagogique à destination des enseignants  
du primaire et du 1<sup>er</sup> cycle du secondaire

**Dossier réalisé par le réseau Archéopass dans le cadre d'Archéologie 2014**

**Crédits photos:**

© Archéoparc de Rochefort-Malagne - © Musée Archéologique d'Arlon - © Musée Royal de Mariemont -  
© Villa gallo-romaine de Mageroy - © SAN - © Badel C - © Duby G - © ISMA

**Graphisme:**

Musées et Société en Wallonie

**Imprimé avec le soutien de la Wallonie par la direction de l'Édition du Service public de Wallonie**



# TABLE DES MATIÈRES

## 1- Introduction

L'archéologie au programme? Une idée à creuser...

## 2- Quelques repères pour l'enseignant

- a. Dates clés
- b. Les acteurs de la période gallo-romaine
- c. Le mode de vie des Gallo-romains

## 3- Compétences mobilisées

## 4- Pistes d'exploitation et corrections

## 5- Visites découvertes

## 6- Lexique

## 7- Bibliographie

## 8- Illustrations et cartes

# INTRODUCTION

## L'archéologie au programme ?

### Une idée à creuser...

A mille lieues des grandes pyramides, grottes peintes ou amphithéâtres monumentaux, l'archéologie de nos régions peut sembler abstraite au grand public. Pourtant, l'archéologie propose une approche très concrète de l'Histoire, notre histoire, par le biais de traces matérielles du passé. Des lointaines époques aux plus récentes, elle mobilise savoir, savoir-faire et savoir-être autour de questionnements dans le but de comprendre le passé; qui sommes-nous, d'où venons-nous, où allons-nous ?

Observations, questionnements, hypothèses, vérification des hypothèses, mise en relation et en perspective, autant d'étapes qui jalonnent la démarche de l'archéologue et constituent des portes d'entrée stimulantes pour mobiliser l'élève. Les musées et sites archéologiques vous proposent de vivre des expériences uniques en proposant visites, activités, ateliers... toutes des expériences qui cultivent également la curiosité naturelle des élèves.

Ces dossiers n'ont pas pour ambition de dresser une synthèse exhaustive de l'histoire de nos régions (voir les carnets du patrimoine édités à l'occasion de archeo2014) mais proposent des portes d'entrées pour mobiliser la classe et les élèves autour de l'archéologie en tenant compte des résultats des dernières recherches. Ils sont destinés à l'enseignant avec certains documents directement disponibles pour les élèves. L'un est consacré à la démarche archéologique (de la fouille au musée/à la présentation aux publics), les trois autres abordent l'archéologie à travers des grandes périodes chronologiques. Nous espérons que l'enseignant y trouvera les outils mais également l'envie d'entrer dans cette thématique.

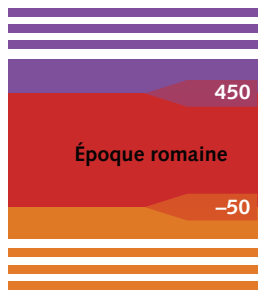
Ce dossier, consacré à l'archéologie gallo-romaine, a été rédigé par les équipes éducatives du musée de Mariemont, du Musée Archéologique d'Arlon, de l'Archéoparc de Malagne et de la villa de Mageroy (Habay-la-Vieille).

Ce dossier est structuré en 7 parties:

- Quelques repères pour l'enseignant
- Les compétences mobilisées
- Pistes d'exploitation : activités et fiches-jeu à proposer avant et après la visite.
- Visites/découvertes : qui sommes-nous ? En quoi pouvons-nous vous aider ?
- Le lexique
- La bibliographie
- Les illustrations

# QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

## Situer la période gallo-romaine sur la ligne du temps...



Durant cette vaste période qu'est l'Antiquité, nos régions sont peuplées par des Celtes. On s'accorde souvent pour dire qu'il s'agissait d'un terme générique recouvrant un groupe de peuples ayant des caractéristiques culturelles et linguistiques communes, provenant d'Europe centrale vers la fin du 1er millénaire avant notre ère. Le terme « gaulois » sera seulement introduit par César. Parmi ces peuples on trouve entre autres les Trévires, les Eburons, les Nerviens ou encore les Ménapiens. Dans le sud de l'Europe, une cité prend de plus en plus d'ampleur. Il s'agit de Rome. Cette cité devenue République a entrepris de conquérir différents territoires pour asseoir son autorité autour de la Méditerranée, assurer ses ressources économiques ou sa sécurité. La Gaule\*, en ce compris la

la Belgique actuelle, fait partie de ces conquêtes. Les premiers siècles de la domination romaine constituent de manière générale une période de stabilité, la *pax romana* ou paix romaine. C'est à ce moment qu'apparaît réellement le phénomène de « romanisation » qui donnera naissance à la civilisation gallo-romaine, issue des échanges culturels liant les mondes gaulois et romain.

## Chronologie de la période gallo-romaine

**-58 à -51** : -58 à -51 : « la Guerre des Gaules\* », période au cours de laquelle Jules César, proconsul de Gaule\* (César n'est consul de Rome qu'en 59) conquiert l'ensemble de la Gaule\*. Certains peuples se sont violemment opposés à cette conquête. Citons notamment la révolte d'Ambiorix au cours de laquelle les Eburons, Nerviens et Trévires se soulevèrent en -54. Cette guerre marque la fin du second âge du fer.

### LA PERIODE GALLO-ROMAINE COMMENCE

**-49 à -45** : période de guerre civile au sommet. César et Pompée se disputent le pouvoir. César gagnera la partie.

**15 mars -44** : assassinat de César

**-27** : Octave, héritier de Jules César, détient seul les pouvoirs et devient Auguste (1er empereur romain).

**-27 à 68** : dynastie julio-claudienne

**-27/-22 ou -15/-13** : organisation des 3 provinces (Lyonnaise, Belgique, Aquitaine)

**21** : révolte des Trévires et des Eduens

**41-54** : sous le règne de l'empereur Claude, aménagements et restaurations des chaussées romaines favorisant le développement de nos régions.

**69-96** : dynastie flavienne débutant avec l'empereur Vespasien

**70** : période de troubles et de révoltes. Le Germain Civilis, bien que citoyen et officier romain, se présente comme l'ennemi de Rome et presse les Gaulois de s'allier avec lui. Contre l'agitation des Germains, les Gaulois s'engagent dans une longue fidélité à l'Empire romain.

**70 à 180** : la *pax romana*, paix romaine, désigne une période de stabilité durant laquelle un sentiment de paix et de sécurité favorise le développement de la civilisation gallo-romaine.

**96-192** : dynastie des Antonins débutant avec l'empereur Nerva. C'est l'âge d'or de la Gaule\* qui connaît une réelle prospérité.

**193-235** : dynastie des Sévères débutant avec l'empereur Septime Sévère.

# QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

**212** : édit de l'empereur Caracalla accordant la citoyenneté romaine à tous les hommes libres de l'Empire.

**235-284** : période d'anarchie militaire. Première grande crise (politique, militaire et économique) de l'Empire romain. Cette période fut marquée par la proclamation des empereurs par leurs soldats (37 empereurs en 35 ans), ce qui explique le nombre d'usurpateurs qui ont pris le pouvoir. Cette guerre civile affaiblit tant l'Empire romain qu'il ne s'en releva jamais complètement.

**284-476**: Bas-Empire\*

**260-280** : vagues de raids germaniques dans l'intérieur des terres

**313** : édit de Milan ou de Constantin. C'est un édit de tolérance et de liberté de culte.

**476** : chute de l'Empire romain d'Occident

**FIN DE LA PERIODE GALLO-ROMAINE**

## b. Les acteurs de la période gallo-romaine

À l'époque gallo-romaine, les individus sont répartis en différentes catégories socio-professionnelles. Nous allons tenter de les parcourir en commençant par le sommet de la pyramide sociale.

### 1. Au sommet de la hiérarchie : Rome et ses gouvernants

Le début de la civilisation gallo-romaine correspond aux dernières années de la République et voit, à partir de -27 jusqu'en 476, s'établir un Empire dont les chefs et leurs compétences évolueront au cours des dynasties et selon les personnalités de chacun.

L'**empereur** partage le pouvoir avec le Sénat et différentes magistratures ordinaires et extraordinaires. Malgré cette présence de ce contre-pouvoir, les empereurs ont toutes les cartes en mains pour mener la politique de leur choix.

Le **Sénat** n'a plus le prestige et l'importance qu'il avait sous la République. En effet, le fait que l'empereur le domine lui fait perdre son indépendance et une grande partie de son pouvoir. C'est cependant lui qui donne à l'empereur l'investiture et lui confère les pouvoirs supérieurs. Il se voit également confier des tâches législatives ainsi que la nomination des préteurs, questeurs, et de certains consuls. Il est par ailleurs le garant de la religion.

Les **magistratures**, outre celle d'empereur, sont différentes fonctions de haut rang, appelées *cursus honorum* qui permettent aux citoyens de s'élever dans la hiérarchie sociale. Le consulat perd de son importance. Les préteurs ont le contrôle du trésor et président les cours de justice permanentes, mais ils perdent de leur importance sous l'empereur Hadrien (74 - 138, empereur à partir de 117). Les tribuns convoquent le Sénat et les assemblées. Les questeurs s'occupent des finances dans les provinces sénatoriales ou sont adjoints de magistrats supérieurs. Deux d'entre eux deviennent porte-parole et secrétaire de l'empereur. Les magistratures ayant survécu au passage de la République à l'Empire perdent généralement de plus en plus de pouvoir, et ce jusqu'à la chute de 476.

Une autre catégorie sociale a son importance à Rome, c'est celle des **chevaliers**. Désignés parmi les citoyens les plus riches et les plus honorables de l'Empire, c'est dans cet ordre équestre que les hauts fonctionnaires et dirigeants de l'armée sont choisis.



# QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

## 2. Dans les vicus et les villae

Dans nos provinces, la population se répartissait selon deux modes de vie. Le premier est celui du vicus, ancêtre de la ville médiévale où l'artisanat prend une place importante. Le second est celui de la villa, ferme où la culture et l'élevage forment le centre des activités.

### a. Les artisans

Les artisans travaillent dans de petits ateliers, mais aussi dans certains cas dans de véritables manufactures produisant à grande échelle. La plupart des artisans vendent leur production directement en l'exposant devant leur atelier. Le savoir-faire artisanal des Gallo-romains n'est plus à démontrer. De nombreux ateliers ont été retrouvés lors de fouilles archéologiques dans certains vicus comme Arlon.

L'artisanat recouvre à peu près tout ce qui est utile à la vie quotidienne, mais aussi ce qui peut paraître comme plus futile. La cuisine est servie dans des poteries de terre-cuite façonnées parfois avec le plus grand soin et de la plus haute qualité, les métaux fournissent clés, clous, cadenas, anneaux, couteaux et bien d'autres choses encore. Les tuniques sont attachées par des fibules\* en métal des plus simples aux plus précieuses. Les bijoutiers rivalisent de savoir-faire pour confectionner colliers, bagues ou autres merveilles. Les plus riches évoluaient dans des chambres pavées de mosaïques et dont les fresques aux murs peuvent encore nous émerveiller aujourd'hui. Notons également le travail du bois, de la pierre, des os, du tissu... L'artisan est un maillon essentiel de la vie des Gallo-romains.

### b. La population dans les villae

Ces exploitations agricoles sont dirigées soit directement par le propriétaire (*dominus*) ou indirectement par un régisseur à statut d'esclave, par un fermier ou colon qui loue une portion de terre moyennant une redevance à payer au propriétaire.

Dans une ferme, le travail ne manque pas. Les animaux et la culture demandent une main d'œuvre importante. Le travail est réalisé par des ouvriers ou des esclaves logés sur place. Le matériel est rudimentaire, cependant, un bas-relief illustrant une moissonneuse a été retrouvé en Gaume. La moissonneuse des Trévires, comme elle a été baptisée, ou *vallus*, est une avancée technologique importante pour l'agriculture de l'époque. Il existe également des saisonniers engagés durant les périodes de travail intense.

### c. L'esclavage

Nous venons de l'évoquer, la civilisation gallo-romaine recourt à l'esclavagisme. La plupart des activités de l'époque font appel à une main d'œuvre servile. On est esclave en tant que prisonnier de guerre, en étant acheté sur un marché spécialisé ou encore de naissance. Le fait de travailler est considéré comme indigne pour un citoyen romain, c'est pourquoi l'on retrouve des esclaves dans toutes les catégories professionnelles : agriculture, artisanat, mais aussi pour des activités intellectuelles, scientifiques ou artistiques. Ils ne forment donc pas une classe sociale homogène. Un esclave ingénieur n'a pas les mêmes conditions de vie qu'un esclave travaillant dans une mine. Bien que le propriétaire ait droit de vie ou de mort sur son esclave, durant l'Empire, ils sont de plus en plus protégés. L'affranchissement est la seule opportunité d'accéder à la liberté.

## 3. Une catégorie particulière : les militaires

Pour défendre cet immense territoire, Rome dispose d'une armée professionnelle. Elle est composée pour l'essentiel de fantassins organisés en légions. Ils constituent un monde à part avec ses cultes propres et jouent un rôle politique, particulièrement important à partir du III<sup>e</sup> siècle. Au début de notre ère l'armée compte 25 légions, un siècle plus tard le chiffre est porté à 44. Au III<sup>e</sup> siècle, 450 000 hommes composent le bras armé de l'Empire. Pour être légionnaire, il faut être citoyen romain, passer un examen médical et de moralité. La vie de légionnaire est très dure et très longue. Ils ne peuvent pas se marier et doivent se plier à une discipline de fer. Le service dure 25 ans. Cette force est à la fois un gage de sécurité pour l'empereur et une menace. Les légionnaires peuvent exercer une pression pour imposer le candidat de leur choix à la tête de l'Empire. Durant le III<sup>e</sup> siècle, les empereurs-soldats seront portés au pouvoir par les militaires.

# QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

## c. Le mode de vie des Gallo-romains

La romanisation des Gaulois se fit progressivement en commençant par les classes supérieures. Par ailleurs, l'arrivée d'immigrants romains (vétérans des légions, colons italiques ...) voulant s'installer dans nos régions, a favorisé l'assimilation culturelle. La romanisation n'est ni un processus linéaire ni d'assimilation. Il est préférable de parler d'intégration et d'acculturation. Nous parlons d'intégration car les Gaulois ont maintenu leur identité culturelle, mais dans un environnement affichant clairement son obédience aux valeurs de la culture dominante, celle des Romains. La culture classique a su susciter l'intérêt des élites gauloises qui ont adhéré à ce nouvel ordre. Les populations ont dès lors suivi le chemin montré par leurs chefs. Cette intégration ne signifie pas que les Gaulois vont devenir de véritables Romains car un autre phénomène va intervenir, celui de l'acculturation. Ce dernier résulte d'un contact étroit et permanent entre deux cultures différentes. Ce contact débouche sur une nouvelle culture qui est une synthèse des deux cultures. Progressivement, les Gaulois adoptent le latin véhiculé par les soldats, les fonctionnaires et les marchands. Toutefois, la langue latine subira insensiblement des altérations engendrées par les difficultés de prononciation rencontrées par les anciennes populations celtes, ce qui donnera naissance aux dialectes et langues romanes, dont le français. Les traditions celtes ne disparaissent donc pas suite à la conquête. Citons par exemple le domaine vestimentaire. Les grands manteaux à capuchon, *cucullus\**, servant à s'abriter durant les hivers seront très en vogue auprès des riches romains.

### Focus sur...

#### L'hygiène

Celle-ci est très importante pour les Gallo-romains. Les thermes sont apparus très rapidement dans nos régions, que ce soit dans les villes ou les *villae*. Ils sont fréquentés aussi bien pour la toilette que pour se distraire, se cultiver ou simplement se rencontrer et discuter. Dans les thermes publics, on peut faire du sport, écouter de la musique et des lectures ou même se faire masser. Ces bains sont conçus sur un même modèle. On passe par le bain chaud (*caldarium*), ensuite le bain tiède (*tepidarium*) et enfin le bain froid (*frigidarium*). Les Romains se sont inspirés d'une ancienne technique grecque pour perfectionner le chauffage par le sol ou hypocauste\* et en propager l'utilisation.

#### Les vêtements

Les étoffes gauloises ont toujours eu une excellente réputation. Les matières premières sont essentiellement d'origine végétale (lin ou chanvre) ou d'origine animale (laine ou poils de chèvre). Les fibres sont très souvent teintées en diverses couleurs extraites de feuilles, racines ou écorces. Une fois colorées, les fibres sont filées à l'aide d'un fuseau et d'une quenouille. Une fois le tissu préparé, le foulage permet de l'assouplir et de le blanchir pour ensuite le confectionner en donnant forme au vêtement. Le vêtement de base du gallo-romain est la tunique. La toge quant à elle est réservée aux citoyens romains, portée essentiellement en ville pour remplir des fonctions officielles. Son usage est tombé en désuétude à cause de son poids et de la difficulté d'entretien.

#### Les pratiques religieuses

La religion des Gaulois a perduré sous l'occupation romaine qui amène avec elle des éléments de sa religion romaine. Certaines divinités gauloises comme par exemple Epona (déesse des cheveux et de l'équitation) doivent conserver leur identité. D'autres seront la synthèse des dieux des deux origines. Les sanctuaires gallo-romains se trouvent souvent sur les sites d'anciens lieux sacrés gaulois et seront parfois christianisés par la suite. Le temple gallo-romain est un bâtiment de petite taille de plan souvent quadrangulaire, appelé *fanum*, constitué d'une *cella* réservée à la divinité et d'une galerie de circulation. Il existe également des sanctuaires privés. Il est probable que chaque demeure possède un laraire où l'on vénère les ancêtres et lares (esprits protecteurs) ainsi qu'un autel domestique consacré à différentes divinités. Les gestes religieux font partie de la vie quotidienne sous forme d'offrandes.

#### L'éducation et l'enfant gallo-romain

La scolarité, pour ceux qui ont la grande chance d'y accéder, commence à l'âge de 7 ans et peut comprendre jusqu'à trois « cycles ». Le premier sert à apprendre à lire, écrire et compter. Durant le deuxième, qui commence vers l'âge de 12 ans, les textes des grands auteurs grecs et latins sont enseignés. Enfin, le troisième permet la maîtrise de l'art oratoire. Seuls les enfants de l'élite accèdent à ce troisième niveau.



# COMPÉTENCES MOBILISÉES

## Matière

## Exemples d'exploitation au cours de la visite et/ou en classe

### Bio esthétique

- Évoquer les parfums et saveurs à l'époque gallo-romaine : en lien avec l'hygiène corporelle, la cosmétique et le bien-être.

### Éducation plastique, artistique et arts d'ex- pression

- Acquérir des repères culturels
- Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel
- Mettre en relation de la pratique artistique avec des œuvres et des techniques anciennes (céramique/métal/verre,...)
- Inscrire des œuvres dans un contexte historique et social (témoins des échanges de techniques, savoir-faire, ...)
- Nourrir sa pratique artistique par le contact direct avec des objets lors d'une visite
- Communiquer en utilisant le vocabulaire adéquat
- Découvrir dans différentes productions des matières et des techniques utilisées : terre, métal (bronze...), verre...
- Découvrir les différentes techniques de production de la céramique, du verre.

### Étude du milieu

- Au départ d'un milieu donné actuel, formuler une question pertinente qui met en évidence l'influence de l'espace et/ou du temps sur la vie de l'homme dans ce milieu : quelles sont les traces laissées par les Gallo-romains dans nos régions ? Apporter des éléments de réponses par la recherche documentaire et/ou la visite des collections du Musée ou du site.

### Français

- Prendre des notes et les organiser en vue de reproduire l'essentiel d'un discours oral
- Apprendre à décoder une question, à synthétiser la demande et à y répondre (utilisation de questionnaires lors de visites guidées : l'élève aborde d'abord seul les collections et les objets)
- Apprendre à s'exprimer en public (pour répondre à un questionnaire lors de la visite) de manière appropriée, attendre son tour de parole et respecter le temps imparti
- Activer des connaissances antérieures ou apprises en classe pour les restituer lors d'une visite guidée au musée ou sur le site
- Retrouver l'étymologie et l'origine mythologique d'une série de mots, d'expressions.

### Géographie

- Comment nos régions étaient-elles organisées à l'époque gallo-romaine?
- Que sont devenus les villages gallo-romains ? Quelles sont les traces de l'occupation romaine dans notre paysage, dans la toponymie ?

# COMPÉTENCES MOBILISÉES

## Matière

## Exemples d'exploitation au cours de la visite et/ou en classe

### Histoire

#### Exploitation de cartes et ligne du temps

- Situer les différentes périodes de la civilisation romaine et gallo-romaine sur une ligne du temps
- La condition et le statut de la femme gallo-romaine et comparaison avec d'autres civilisations (Égypte, Grèce)
- Religion romaine, gauloise et christianisme : héritages et nouveautés de l'ère chrétienne, passage des religions polythéistes aux religions monothéistes, conversion de Clovis?
- Comparer les dieux grecs, romains, gaulois et gallo-romains à partir des statues et de leurs attributs...
- Travail de recherche sur un objet (l'observer, le questionner, le dessiner)

### Histoire de l'Art

- L'architecture gallo-romaine : la villa
- La céramique : technique de fabrication, utilisation, formes
- Le verre
- L'orfèvrerie

### Latin

- Découvrir la civilisation gallo-romaine de manière générale ou selon un thème particulier (alimentation, mythologie, la famille, le rôle de la femme...) en la comparant à d'autres civilisations (Grèce, Égypte)
- Choix de textes autour de différents aspects de la civilisation romaine, gallo-romaine : la mythologie, le parfum, le rôle de la femme...
- Découverte de l'épigraphie : traduction de certaines inscriptions (borne miliare)
- Replacer le latin dans le contexte de l'histoire des écritures

### Religion et morale

- Les images féminines et masculines ; la place de la femme ; évolution dans notre culture et dans d'autres cultures.
- Le polythéisme et le syncrétisme religieux.

## Mythe ou réalité

### Objectifs :

- Faire émerger les représentations que se font les élèves de la vie des Gallo-romains.
- Émettre des hypothèses pour ensuite les confronter aux connaissances apprises par l'observation, la manipulation et le recours à une personne ressource.
- Pouvoir corriger ses hypothèses à la suite de la consultation de sources pertinentes de différents types.
- Communiquer : en réalisant un panneau d'exposition et en le défendant oralement.

### Avant la visite, en classe :

Différents journaux, magazines, catalogues sont mis à disposition des élèves. Par groupe de deux, ils découpent 10 objets ou mots différents. 5 doivent pouvoir être classés dans une colonne appelée « existait au temps des Gallo-romains », les 5 autres doivent pouvoir être classés dans une colonne appelée « n'existait pas au temps des Gallo-romains ». Un thème particulier peut être donné : cuisine, artisanat, vie quotidienne, ferme, ville...

### Pendant la visite, sur le site, au musée :

Lors de la visite, les élèves sont placés face à différents types de sources qui leur permettent généralement de vérifier des hypothèses qu'ils ont préalablement établies sur les objets de nos ancêtres. L'observation et l'analyse est menée par le groupe avec le guide, considéré comme personne ressource.

### En classe, après la visite :

Le classement réalisé par groupe avant la visite peut être revu grâce aux nouvelles connaissances. Un panneau d'exposition peut éventuellement être réalisé. Il s'agit alors de créer quelque chose de visuel, d'attractif et d'ajouter des explications. C'est aussi une excellente occasion d'exercer la communication orale en demandant à chaque groupe de présenter son travail.

## De traces en traces

### Objectifs :

- Apprendre à structurer le temps.
- Découvrir la civilisation gallo-romaine en la comparant à la nôtre... et vice et versa.
- Favoriser l'ouverture à l'autre : si l'on peut se sentir proche d'un Gallo-romain parce que l'on constate qu'il a répondu avec d'autres moyens à des besoins similaires, on peut d'autant mieux se sentir proche de ses contemporains, même différents.
- Développer chez les élèves l'imagination et l'esprit d'abstraction.
- Mettre en avant une démarche scientifique de recherche par l'observation d'objets anciens, la formulation d'hypothèses et la vérification de celles-ci.
- Savoir écrire et savoir parler lors de la présentation du résultat des recherches.
- Interpeller sur la durée de vie des objets, que ce soit d'un point de vue archéologique, scientifique ou environnemental.
- Faire découvrir les métiers de l'archéologie.

### Avant la visite, en classe :

Après avoir abordé en classe le thème des Celtes et des Gallo-romains, l'enseignant propose aux élèves des photographies d'objets et de situations d'aujourd'hui et les fait rechercher l'objet ou la situation équivalente dans la civilisation gallo-romaine.

Exemples : éclairage, matériel d'écriture, cérémonie funéraire, vêtement, signe distinctif religieux, ustensiles de cuisine...

### Pendant la visite, sur le site, au musée :

Les élèves rencontrent d'authentiques objets gallo-romains issus de fouilles. Ceux-ci permettent de réactiver la connaissance de la matière vue en classe précédemment. On peut imaginer par exemple que des élèves ayant travaillé sur un sujet spécifique par petits groupes (l'alimentation, l'artisanat, le vêtement...) présentent le fruit de leur travail au reste de la classe en l'illustrant des œuvres présentées.

Ils peuvent alors constater les traces laissées par le temps sur les objets. C'est l'occasion d'aborder des notions de conservation, de restauration et de sauvegarde du patrimoine. Un travail d'imagination est fait pour tenter de restituer au mieux l'objet dans son état initial.

### En classe, après la visite :

Deux axes de travail à aborder :

- Les Gallo-romains nous ont laissé des objets, dans des états de conservation divers. Quels sont les autres types de traces de la culture gallo-romaine qui subsistent dans notre monde ? Aux élèves de faire des recherches sur les traces dans le paysage (par exemple le tracé d'une chaussée encore visible dans la cartographie actuelle), sur le patrimoine proche comme les villas, remparts, voies (éveil historique) et dans la langue française (latin, français). On peut envisager de présenter le résultat de ces recherches sous la forme d'une exposition dans l'école.
- Nous laisserons aussi des traces de notre époque (par le défrichement, les aménagements urbains, les canaux...). Comment les objets de notre quotidien vont-ils subsister ? Comment vont-ils s'altérer (chimie) ? Quelle est la durée de vie des différents matériaux ? Que restera-t-il des transformations faites au paysage ou à la langue par notre culture contemporaine ? Ce travail d'anticipation peut mener, avec le cours de français, à l'abord du genre littéraire de la science fiction.

## Au goût du jour

### Objectifs :

- Aborder le thème des Gallo-romains par le biais original de la cuisine.
- Mener une réflexion sur ses propres pratiques alimentaires en les comparant à celles d'une autre civilisation.
- Enclencher une démarche de recherche basée sur l'observation, la formulation d'hypothèses et la vérification de celles-ci.
- Comparer pour mettre en lumière les ressemblances, les différences.
- Synthétiser une information donnée par des sources de nature différente.
- Aiguiser sa curiosité par la stimulation du sens du goût.
- Mettre en pratique une matière vue de manière théorique.
- Exercer le calcul des proportions et des capacités en cuisinant pour la classe.

### Avant la visite, en classe :

Après avoir vu avec les élèves en cours d'éveil scientifique la pyramide alimentaire et les familles d'aliments, s'interroger sur l'origine de nos produits et comparer avec les époques antérieures. Que mangeait-on quand l'Amérique n'avait pas été découverte ? Quand les congélateurs n'existaient pas ? Quand les supermarchés n'étaient pas la source principale d'approvisionnement ? Quand les temps de transport des marchandises étaient beaucoup plus longs ? Que disent nos pratiques alimentaires (horaires, produits, ustensiles, portions, emballages...) sur nous. Que révèle notre poubelle ? Et pourquoi ne pas aborder une autre civilisation par le biais de sa cuisine ?

### Pendant la visite, sur le site, au musée :

Découvrir les Gallo-romains à partir de leurs ustensiles, contenants, représentations de nourriture, de divinités de la fertilité, de témoignages du commerce et des échanges, des restes de leurs repas. Prendre conscience de cette manière de l'importance des échanges interrégionaux, des difficultés de la conservation et de la mixité de la culture gallo-romaine. Découvrir les ingrédients qui garnissaient leurs tables.

### En classe, après la visite :

Concevoir un menu historico compatible en cherchant des ingrédients connus des Gallo-romains, en suivant une recette arrivée jusqu'à nous et en dégustant le résultat ensemble couchés sur des banquettes à la manière des Romains.

## Raconte-nous une histoire

### Objectifs :

- Découvrir le mode de vie des Gallo-romains à travers l'élaboration d'une bande dessinée.
- Faire émerger des idées préconçues.
- Distinguer la réalité de la fiction.
- Rassembler de la documentation en vue de corriger le travail préparatoire à la visite.
- Acquérir des repères culturels.
- Situer des objets dans leur contexte historique et culturel (témoins des échanges de techniques, savoir-faire).
- Communiquer en utilisant le vocabulaire adéquat.
- Développer son esprit critique.

### Avant la visite, en classe :

En introduction au chapitre sur les Gallo-romains, l'enseignant propose aux élèves de dessiner une journée type d'un personnage gallo-romain sous forme d'une bande dessinée. Cette activité leur permettra de faire émerger leurs connaissances sur le sujet et de se poser un certain nombre de questions.

### Pendant la visite, sur le site, au musée :

Les élèves découvrent à travers des bas-reliefs et du matériel archéologique exposé ce qu'était le quotidien de leurs ancêtres, comment ils s'habillaient, à quoi pouvait ressembler leur maison... Certains bas-reliefs funéraires sont sculptés sur plusieurs faces et les différents registres illustrent la vie du défunt à l'instar d'une bande dessinée. Le quotidien de nos ancêtres est illustré sur les monuments funéraires, notamment leur métier, leur mode de vie. L'observation précise de ce patrimoine sera aussi l'occasion de parler de la polychromie en sculpture. Enfin le matériel archéologique apporte une vision très concrète de la vaisselle utilisée, des bijoux portés, des outils employés par les Gallo-romains.

### En classe, après la visite :

De retour en classe, les élèves peuvent reprendre leur bande dessinée et la corriger éventuellement. Ils peuvent dresser une liste des objets dessinés qui n'appartenaient pas à l'époque gallo-romaine et la liste des objets gallo-romains en utilisant le vocabulaire précis et adéquat.

Ils présentent ensuite leur travail à la classe. Les 7 erreurs principales relevées à travers tous les travaux seront listées et les élèves dessineront un jeu des 7 erreurs sur ce thème pour l'ensemble de la classe. Cet exercice leur permettra entre autres de mobiliser leurs acquis, de partager leurs savoirs, d'approfondir leur sens critique, de repérer des anachronismes et de fixer leurs connaissances. Cette séquence peut également se clôturer par l'analyse d'un extrait de la bande dessinée Astérix et Obélix et le repérage des anachronismes.



## Comment c'est fait?

### Objectifs :

- S'ouvrir au monde visuel pour percevoir, s'approprier des langages et s'exprimer.
- Découvrir des formes, des couleurs, des matières et des techniques nouvelles pour la production de la céramique, du verre, du métal.
- Se questionner sur le lien entre fonction et forme de l'objet, les raisons qui ont poussé l'artiste ou l'artisan à choisir telle ou telle voie.
- Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel : les techniques évoluent dans le temps, se perfectionnent.
- Utiliser des repères temporels pour situer le matériel archéologique sur une ligne du temps.
- Comparer avec les objets de notre quotidien.
- Utiliser ses sens pour connaître l'environnement en refaisant les gestes pour entrer dans le monde gallo-romain et l'explorer sous différents angles.
- Élaborer des contenus en choisissant un objet et en le faisant parler.

### Avant la visite, en classe :

Après avoir abordé le thème de l'artisanat gallo-romain, l'enseignant propose à ses élèves de classer une série de photographies représentant des céramiques et des objets en verre et en métal gallo-romains selon trois critères différents à établir par les élèves ou à imposer pour les plus jeunes (ex. : techniques, couleur, usage, etc.) Les élèves mettent ensuite en commun le résultat de leur travail. Puis l'enseignant apporte davantage d'informations sur les photos représentant de la vaisselle gallo-romaine : formes, couleurs, techniques, usage. A la suite de cet exercice, l'enseignant peut proposer à ses élèves de s'essayer à la technique du colombin.

### Pendant la visite, sur le site, au musée :

Lors d'une visite au musée, les élèves observeront attentivement les formes, les couleurs et les matériaux des authentiques objets archéologiques exposés. Ils apprendront les techniques utilisées, leur évolution dans le temps, les modes et les différents usages. La céramique, le verre et le métal sont les principaux matériaux abordés. On peut envisager de présenter les conditions de conservation, de restauration de ce type d'objets.

À l'issue de la visite, les élèves pourront prendre une photo de l'objet qu'ils auront le plus apprécié afin de l'exploiter par la suite en classe.

### En classe, après la visite :

De retour en classe, les élèves vont exploiter la photo de l'objet qu'ils auront choisi. Ils seront amenés à faire parler cet objet et à rédiger une histoire passée et présente retraçant la vie de l'objet depuis son utilisation à l'époque gallo-romaine jusqu'à son exposition au musée.

Cet exercice permet de vérifier si l'élève a assimilé les savoirs et s'il sait à nouveau les mobiliser. Dans un second temps, il devra trouver un objet de son quotidien se rapprochant le plus possible de l'objet gallo-romain et analyser son évolution.

## Bienvenue chez moi

### Objectifs :

- Faire émerger les représentations concernant la vie des Gallo-romains dans une villa.
- Émettre des hypothèses pour ensuite les confronter aux connaissances apprises par l'observation, la manipulation et le recours à une personne ressource.
- Pouvoir corriger ses hypothèses à la suite de la consultation de sources pertinentes de différents types.
- Rédiger un texte descriptif

### Avant la visite, en classe :

**Tâche :** chaque élève dispose de 3 feuilles vierges. Durée : 50 min.

**Première consigne :** sur une feuille vierge, l'élève est invité à dessiner la façade de ce qu'il imagine être une villa gallo-romaine. Une fois le dessin réalisé, l'élève rédige un texte de cinq à dix lignes décrivant son dessin et expliquant ses choix.

**Deuxième consigne :** sur une autre feuille vierge, l'élève est invité à dessiner le plan de ce qu'il imagine être une villa gallo-romaine: les murs des différentes pièces, leur agencement, leur fonction (salon, salle à manger, cuisine...).

**Troisième consigne :** sur une autre feuille vierge, l'élève est invité à dessiner 5 objets qui, selon lui, étaient utilisés régulièrement dans une villa gallo-romaine. Pour chacun de ces objets, il rédige une légende reprenant la fonction de l'objet, la matière, la taille et la date.

### Pendant la visite, sur le site, au musée :

Lors de la visite, les élèves sont placés face à différents types de sources qui leur permettent de vérifier les hypothèses qu'ils ont préalablement établies sur la villa gallo-romaine : maquettes, objets, structures des murs. Tous seront observés et analysés en groupe avec le guide considéré comme personne ressource.

### En classe, après la visite :

Grâce aux informations apprises lors de la visite du site d'une villa gallo-romaine, les enfants seront capables de corriger leurs hypothèses en réalisant de nouveaux dessins et/ou de nouveaux textes.

## a. Jeu sur l'artisanat

Entoure d'une même couleur chaque mot et image en relation avec le même artisanat (technique/matière)

Paille

Argile

Forge

Torque

Tissu



Vannerie



Cuivre

Potier

Tisserand

Forgeron

Vannier



Colombin

Burin

Laine



Pierre

Tailleur  
de  
pierre

Bijoutier

Fer

**b. Jeu des intrus**

Dans chaque groupe de mots, entoure l'intrus et justifie ta réponse

1. Forgeron 2. Boulanger 3. Légionnaire 4. Potier

.....

1. Vallus 2. Moulin 3. Charrue 4. Fléau

.....

1. Seigle 2. Maïs 3. Epeautre 4. Blé

.....

1. Moutarde 2. Sel 3. Miel 4. Huile

.....

1. Laine 2. Crin de cheval 3. Cuir 4. Coton

.....

1. Minerai 2. Torchis 3. Eponge de fer 4. Lingot de fer

.....

1. Pince 2. Enclume 3. Fer à cheval 4. Marteau

.....

1. Ciment 2. Pierre calcaire 3. Tuile 4. Verre

.....

1. Paille 2. Argile 3. Eau 4. Pierre

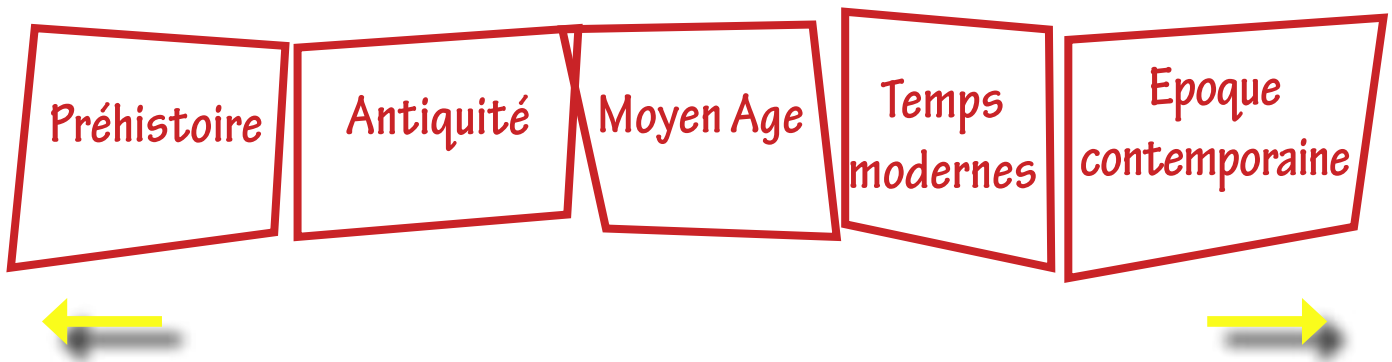
.....

1. Mosaïque 2. Fresque 3. Texte 4. Bas-relief

.....

### c. Jeu sur les repères temporels

Colorie la période historique des Gallo-romains



Replace dans l'ordre chronologique les évènements suivants (indique la lettre à côté du chiffre):

- |         |  |
|---------|--|
| 1:..... | a. Pax romana  |
| 2:..... | b. Mouvement des Helvètes vers l'ouest du territoire |
| 3:..... | c. Invasions de peuples germaniques                  |
| 4:..... | d. Naissance de la civilisation gallo-romaine        |
| 5:..... | e. Conquête des Gaules par Jules César               |

Replace le vocabulaire historique au bon endroit:

*après Jésus-Christ / Moyen Age / siècles / avant Jésus-Christ / l'Antiquité*

La civilisation gallo-romaine commence vers 51 ..... et se poursuit jusqu'en 476 ..... Elle s'étend donc sur 6 .....

La période historique des Gallo-romains, ....., se situe entre la Préhistoire et le .....

Ces évènements se situent-ils avant, pendant ou après la période gallo-romaine (51 avant Jésus-Christ - 476 après Jésus-Christ) ?

L'Homme invente l'ordinateur : .....

Les châteaux forts apparaissent : .....

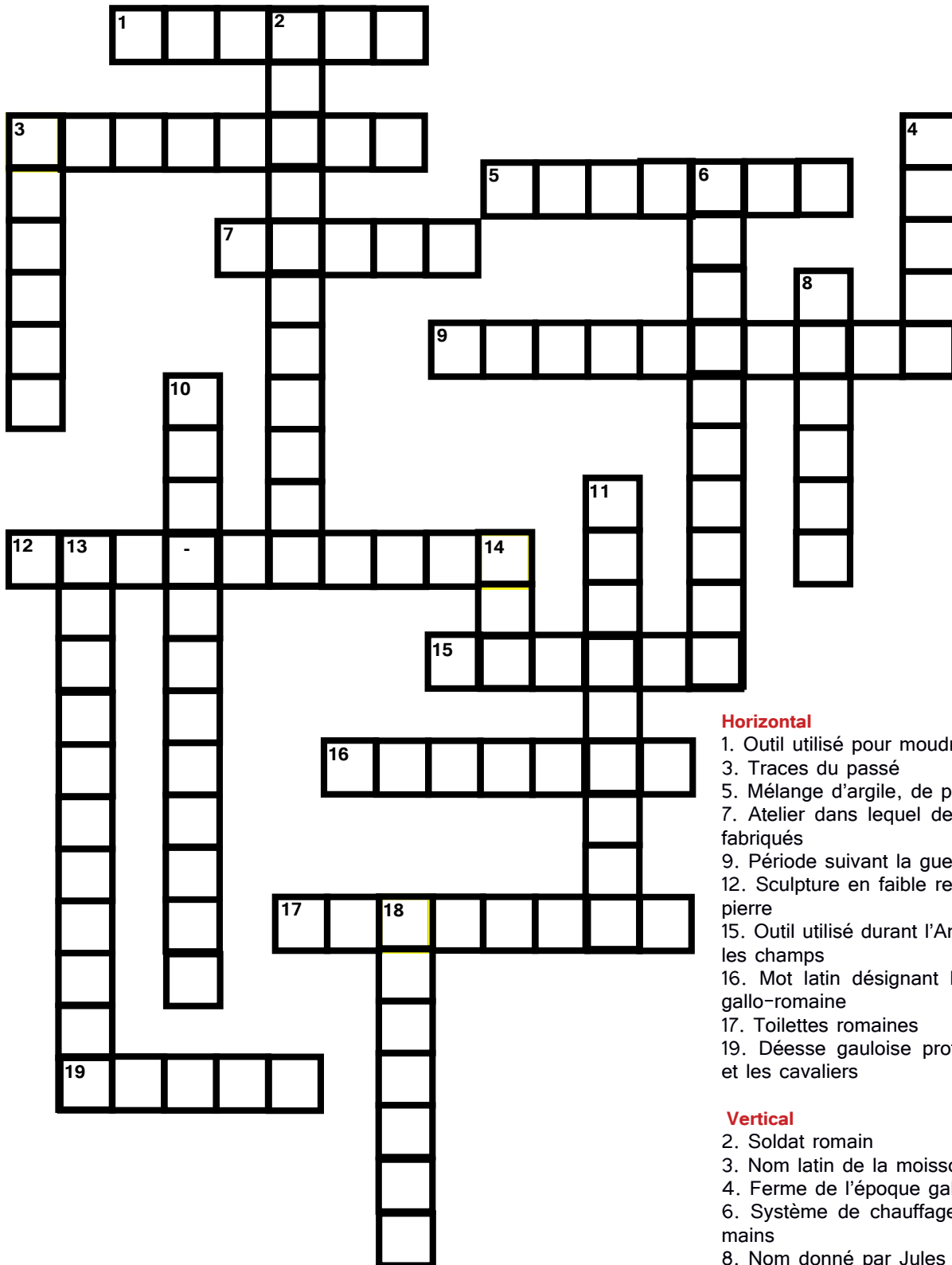
Le premier empereur de Rome est élu : .....

Les dinosaures apparaissent : .....

Les soldats sont appelés « légionnaires » : .....

Les hommes chassent le mammouth : .....

## d. Les mots croisés

**Horizontal**

1. Outil utilisé pour moudre les céréales
3. Traces du passé
5. Mélange d'argile, de paille et d'eau
7. Atelier dans lequel des objets en fer sont fabriqués
9. Période suivant la guerre des Gaules
12. Sculpture en faible relief généralement en pierre
15. Outil utilisé durant l'Antiquité pour labourer les champs
16. Mot latin désignant le maître d'une villa gallo-romaine
17. Toilettes romaines
19. Déesse gauloise protégeant les chevaux et les cavaliers

**Vertical**

2. Soldat romain
3. Nom latin de la moissonneuse gauloise
4. Ferme de l'époque gallo-romaine
6. Système de chauffage utilisé par les Romains
8. Nom donné par Jules César aux territoires conquis entre -58 et -51
10. Construction en torchis utilisée pour extraire le fer du minerai
11. Grande période historique de la civilisation gallo-romaine
13. Sciences visant à étudier les civilisations anciennes par l'intermédiaire de leurs objets
14. Matière produite à l'aide du bas fourneau
18. Salle de bain romaine

Correction: 1. Moulin 2. Légionnaire 3. Vestiges 4. Villa 5. Tor-  
 Fer 15. Araire 16. Dominus 17. Latrines 18. Thermes 19. Epona  
 Bas-Fourneau 11. Antiquité 12. Bas-Relief 13. Archéologie 14.  
 chis 6. Hypocauste 7. Forge 8. Gaules 9. Pax Romana 10.



## e. Les aliments romains

Relie chaque mot latin à sa signification sous forme de dessin.

N'oublie pas ! Le français provient du latin... La forme latine de ces aliments n'est jamais très éloignée du français. Aide-toi des dérivés en français... Ils ont tous un lien direct avec leur ancêtre latin !

### Lac

Dérivé : du lactose, la voie lactée



### Pirum



### Mel

Dérivé : un ton mielleux



### Piper



### Ovum

Dérivé : un animal ovipare



### Panis



### Aqua

Dérivé : un aquarium



### Vinum

Dérivé : un domaine vinicole



### Fructus

Dérivé : fructifier



## f. Mots cachés: l'alimentation

Retrouve dans cette grille toute sorte d'aliments, ustensiles et animaux faisant partie du quotidien des Romains. Les mots sont cachés horizontalement ou verticalement. Avec les lettres qui restent, forme une phrase ; il suffit de les replacer l'une après l'autre ci-dessous.  
Bonne chance !

poivre miel raisin coupe huile thon pomme datte fruits  
mouton âne poisson cruche sel eau lait ail salade vache porc  
poulet safran lit blé coq épice melon canard fromage chou  
olive viande céréale assiette vinaigre

A	C	S	A	L	A	D	E	P	P	P	A	I	P	C	C	I	L	U
V	A	C	H	E	S	E	M	O	O	T	I	*	O	A	R	I	I	T
U	N	N	U	R	G	R	I	R	U	S	L	A	I	*	U	O	T	M
C	A	V	I	A	N	D	E	C	L	A	I	T	S	A	C	L	A	O
O	R	I	L	I	T	N	L	C	E	F	S	D	S	N	H	I	S	U
Q	D	N	E	S	H	C	H	O	T	R	E	E	O	E	E	V	S	T
M	B	A	F	I	O	E	A	U	C	A	L	U	N	I	S	E	I	O
E	L	I	I	N	N	N	I	P	E	N	D	A	T	T	E	R	E	N
L	E	G	P	O	I	V	R	E	A	P	O	M	M	E	L	E	T	P
O	F	R	O	M	A	G	E	O	C	H	O	U	F	R	U	I	T	S
N	*	E	P	I	C	E	Q	U	E	C	E	R	E	A	L	E	E	*

## Corrections

### A - Jeu sur l'artisanat

Paille – vannerie – vannier – photo d'un panier  
 Argile – photo d'une céramique – potier – colombin  
 Forge – photo d'un marteau – forgeron – fer  
 Torque – cuivre – photo d'une fibule – bijoutier  
 Tissu – tisserand – laine – photo d'un métier à tisser  
 Photo de la moissonneuse – burin – pierre – tailleur de pierre

### B - Jeu des intrus

Le **légionnaire** n'est pas un artisan.  
 Les Gallo-romains ne connaissaient pas la **charrue**.  
 Les Gallo-romains ne connaissaient pas le **maïs**.  
 La **moutarde** n'est pas un moyen de conservation des aliments.  
 Le **coton** n'est pas une fibre animale mais végétale.  
 Le **torchis** n'est pas composé de fer.  
 Le **fer à cheval** n'est pas un outil utilisé par le forgeron.  
 Les Gallo-romains ne connaissaient pas le **ciment**.  
 La **pierre** n'est pas un composant du torchis.  
 Le **texte** n'est pas une image.

### C - Jeu sur les repères temporels

Antiquité

1 : b / 2 : e / 3 : a / 4 : d / 5 : c

La civilisation gallo-romaine commence vers 51 **avant Jésus-Christ** et se poursuit jusqu'en 476 **après Jésus-Christ**. Elle s'étend donc sur **6 siècles**.

La période historique des Gallo-romains, l'**Antiquité**, se situe entre la Préhistoire et le **Moyen-âge**.

L'Homme invente l'ordinateur : **APRES** Les dinosaures apparaissent : **AVANT**

Les châteaux forts apparaissent : **APRES** Les soldats sont appelés « légionnaires » : **PENDANT**

Le premier empereur de Rome est élu : **PENDANT** Les hommes chassent le mammoth : **AVANT**

### D - Les mots croisés

1. Moulin 2. Légionnaire 3H. Vestiges 3V. Vallus 4. Villa 5. Torchis 6. Hypocauste 7. Forge 8. Gaules 9. Pax romana 10. Bas-fourneau 11. Antique 12. Bas-relief 13. Archéologie 14. Fer 15. Araire 16. Dominus 17. Latrines 18. Thermes 19. Epona

### E - Les aliments romains

Lac : lait ; *pirum* : poire ; mel : miel ; *piper* : poivre ; *ovum* : œuf ; *panis* : pain ; *aqua* : eau ; *vinum* : vin ; *fructus* : fruit

### F - Mots cachés :

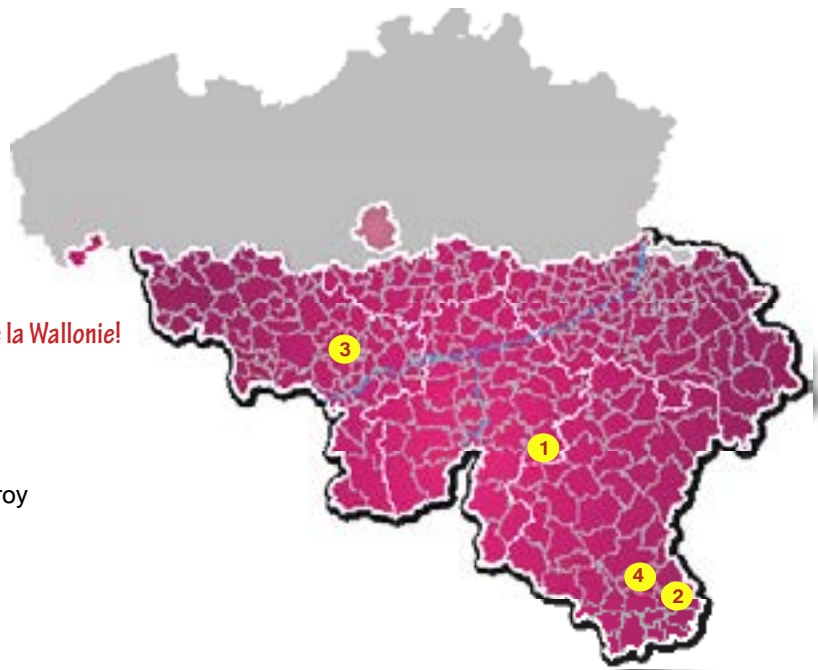
APICIUS est un grand chef cuisinier à l'époque

# VISITES — DÉCOUVERTES

## Qui sommes-nous?

Quatre sites et musées au coeur de la Wallonie!

1. Malagne la gallo-romaine
2. Musée Archéologique d'Arlon
3. Musée Royal de Mariemont
4. Villa gallo-romaine de Mageroy



## Musée Royal de Mariemont, collection gallo-romaine



Borne militaire  
Calcaire, 2<sup>ème</sup> siècle, Péronnes-lez-Binche  
Musée royal de Mariemont

Aucun témoin archéologique n'a été conçu pour être objet de musée.

Le musée est l'occasion d'appréhender la vie d'un objet de sa création à son exposition en passant par sa découverte, son étude et sa conservation.

Il met en présence les élèves avec d'authentiques témoins d'une culture et d'un savoir-faire. Dans un musée d'archéologie, on a l'occasion de se poser des questions sur les objets et leur statut. Créés avec un objectif utilitaire ou esthétique, ils deviennent peu à peu évocateurs de souvenirs puis témoins d'une époque révolue.

La section d'archéologie régionale du Musée royal de Mariemont présente de nombreux objets gallo-romains du Hainaut (sites tels que Liberchies, Péronne-lez-Binche, Bavay...). Elle permet d'aborder plusieurs thèmes liés à l'artisanat (céramique, verre, métal...), au commerce (borne militaire\*, hipposandale, amphore\*...), à la vie quotidienne (ustensiles de cuisine, d'hygiène, accessoires vestimentaires et bijoux...), aux pratiques funéraires (urne cinéraire) et religieuses (statuettes de divinités, inscriptions...).

Pour les élèves du primaire, la visite active de la section est suivie d'un atelier céramique ou de fabrication d'une fibule\*. Pour les secondaires, elle est réalisée sous la forme d'un questionnaire de recherche suivi d'une mise en commun interactive.

Grace aux « coffres à tiroirs », la possibilité est donnée aux élèves de manipuler de l'authentique matériel archéologique exceptionnellement sorti des réserves. Le contact physique avec les objets (en céramique, métal, verre...) permet de les découvrir autrement, de comprendre les techniques de l'artisan qui les a réalisés et les méthodes de l'archéologue qui les a découverts. Des liens sont faits entre objets antiques et vie quotidienne actuelle pour se sentir encore plus proche des gallo-romains et mieux les comprendre.

# VISITES — DÉCOUVERTES

## Musée Archéologique d'Arlon



Visiter le Musée Archéologique d'Arlon, c'est faire un bond de 2000 ans dans le passé à la rencontre de nos ancêtres les Gallo-romains.

Le musée rassemble le produit de découvertes et de fouilles réalisées sur le territoire de la province de Luxembourg depuis plus deux siècles. Un large éventail d'objets est exposé et illustre tous les aspects de la vie quotidienne dans nos régions durant l'Antiquité : la construction, l'artisanat, le commerce, les habitudes alimentaires, les croyances, les coutumes funéraires...

Si la collection est entièrement consacrée à la période gallo-romaine, la salle d'expositions temporaires accueille chaque année une exposition en lien avec l'archéologie toutes périodes confondues.

Le musée propose diverses thématiques de visites guidées à destination du premier degré de l'enseignement secondaire. De la découverte de la civilisation gallo-romaine à la conservation des collections archéologiques dans un musée ; de la visite de sites archéologiques combinées à celle du musée (ex. : Pass gallo-romain entre Le Musée Archéologique d'Arlon et la villa gallo-romaine de Mageroy de Habay) à une approche de l'épigraphie latine, les enseignants trouveront une formule qui convient à leur thématique de cours.

Les visites guidées sont accompagnées d'un dossier pédagogique permettant à la fois de préparer la visite au musée et de la poursuivre en classe.

Les projets particuliers sont les bienvenus.

### A la découverte de l'Arlon romain

#### Compétences ciblées

Découvrir des vestiges archéologiques encore en place  
 Identifier et s'appropriier sa culture et son histoire  
 Confronter l'Arlon antique et l'Arlon moderne  
 Sensibiliser les enfants à la sauvegarde du patrimoine  
 Réagir à des documents écrits, sonores et visuels

#### Démarche

Au fil de la visite, divisée en 3 parties, l'enfant découvre le cheminement de l'objet, depuis le chantier de fouilles à sa conservation dans une vitrine de musée.

La visite débute par une visite du centre-ville, via un circuit présentant les différents lieux de découvertes et les vestiges archéologiques encore en place (les Tours romaines et le site du « Vieux Cimetière »).

Elle se poursuit au musée avec la diffusion d'un court-métrage présentant les campagnes de fouilles menées ces 10 dernières années.

Enfin, les enfants découvriront les vestiges conservés au musée.

[www.ial.be](http://www.ial.be)



# VISITES - DÉCOUVERTES

## Malagne La Gallo-Romaine, Archéoparc de Rochefort



### Visites scolaires : l'expérience gallo-romaine

L'Archéoparc de Rochefort met en valeur une villa gallo-romaine d'il y a près de 2000 ans, c'est-à-dire une antique exploitation agricole avec ses bâtiments et le domaine qui l'entoure. Un objectif majeur de l'asbl Malagne : rendre vivant ce patrimoine par le biais de la reconstitution, de l'archéologie expérimentale et de la pédagogie active.

Pour appréhender l'archéologie et comprendre les gestes quotidiens de nos ancêtres gallo-romains, Malagne a mis sur pied pas moins de 17 ateliers interactifs à destination du public scolaire, des maternelles aux secondaires : archéologie, cuisine romaine, cuisson du pain, techniques de constructions, bijoux, mosaïque, de tir à l'arc, feutre, parfums antiques, corderie, jeux, etc. Les élèves deviennent ainsi des artisans gallo-romains... le temps d'une journée ou deux.

La découverte des vestiges (le corps du logis, les thermes, la maison du *villicus*), des bâtiments reconstitués, des jardins et potager romains et de l'élevage de races anciennes (bœufs, chevaux, moutons) viennent compléter les expérimentations archéologiques.

Autant de façons interactives d'appréhender la période gallo-romaine de nos régions qui va du 1<sup>er</sup> au début du V<sup>e</sup> siècle de notre ère.

[www.malagne.be](http://www.malagne.be)



# VISITES — DÉCOUVERTES

## Villa gallo-romaine de Mageroy



A la sortie du village de Habay-la-Vieille, en plein milieu des champs, votre regard sera attiré par un site pas tout à fait comme les autres. Depuis 1984, cet endroit (Mageroy) est un site archéologique en cours de fouille géré par l'ASBL ARC-HAB. Au fil des ans, une villa gallo-romaine est sortie de terre et a commencé à nous livrer ses secrets, mais nombreux sont ceux encore à découvrir. Au-delà de la fouille, l'un des objectifs les plus importants d'ARC-HAB est de communiquer ses découvertes au grand public. Se rendre à Mageroy est un moyen de découvrir la vie de nos ancêtres, mais c'est également un moyen de découvrir ce qu'est le travail d'un archéologue. En plus de la visite, il vous est possible de pratiquer l'archéologie au côté des professionnels, sur un vrai chantier de fouille, mais aussi de réaliser des gestes ancestraux dans un atelier, poterie ou mosaïque, ou encore de vous placer dans la peau d'un Gallo-romain du III<sup>e</sup> siècle afin de résoudre une crise sous la forme d'un jeu de rôles.

### Pass gallo-romain en Luxembourg belge : des ruines aux vitrines

En collaboration avec le Musée Archéologique d'Arlon, nous organisons une journée découverte « Des ruines aux vitrines ». D'où viennent les objets placés derrière les vitrines d'un musée ? Comment les a-t-on découverts ? Nous vous proposons d'apporter les réponses à ces questions en découvrant le parcours d'un objet archéologique, de sa mise

au jour sur un chantier de fouille à son exposition dans un musée. Diverses formules (archéologie ou vie quotidienne) permettent d'avoir une vision d'ensemble de la vie des Gallo-romains, mais aussi de la vie de ces objets qui reflètent notre histoire...

### Compétences ciblées

Suivre un objet du chantier de fouille à la vitrine de musée  
 Identifier et comparer des traces du passé  
 Situer un objet dans son contexte historique et culturel  
 Identifier et s'appropriier sa culture et son histoire  
 Sensibiliser les enfants à la sauvegarde du patrimoine

[www.mageroy.be](http://www.mageroy.be)

# LEXIQUE

**Amphore** : Récipient en terre cuite de grande contenance de forme allongée et généralement terminé en pointe, munie de deux anses et utilisé pour conserver et transporter notamment le vin, l'huile d'olive et les sauces de poisson. Leur hauteur est d'environ 1 m et leur contenance varie entre 25 et 35 litres.

**Araire** : Instrument agricole, l'araire sert à labourer, mais ne permet pas de retourner la terre. C'est l'ancêtre de la charrue.

**Bas-Empire** : Désigne les dernières années de l'Empire romain caractérisées par la décadence de la civilisation romaine, annonçant sa fin. La culture classique cède progressivement sa place à une culture germanisée. Les dates de début et de fin de cette période sont variables. Le début peut être situé dès 192 (mort de Commode), en 235 (chute de la dynastie des Sévères) ou 284 (avènement de Dioclétien). Les dates citées pour la fin de la période sont 324 (fondation de Constantinople), 395 (division de l'Empire), ou 476 (fin de l'Empire romain d'occident).

**Borne miliare** : Monument de pierre disposé sur le bord des chaussées romaines servant de poteau indicateur. Elles renseignent sur la date de construction ou de réaménagement de la route, les directions et la distance en miles romains (plus ou moins 1,4 km) jusqu'à la grande ville la plus proche.

**Caligae** : Sandales lacées, faites de lanières de cuir portées par les militaires romains. Elles remontent sur la cheville et sont généralement ouvertes. Celles des soldats étaient cloutées et comportaient plusieurs semelles.

**Castrum** : Mot latin désignant la partie fortifiée d'une agglomération dans l'Antiquité romaine.

**Celtes** : Peuple indo-européen (faisant preuve d'unité linguistique) établi vers la fin du premier millénaire avant Jésus-Christ dans toute l'Europe occidentale. Les Gaulois sont inclus dans le peuple celte.

**Cucullus** : Manteau gaulois à capuchon.

**Domus** : Habitation urbaine unifamiliale de l'Antiquité romaine. Lors des derniers siècles de la République romaine et sous l'Empire romain (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C. au IV<sup>e</sup> siècle), ce terme désigne (avec) la villa romaine, (la) demeure luxueuse des classes aisées, par opposition à l'insula (immeuble de location pour les populations plus modestes).

**Dieux mânes (Dis Manibus)** : Ancêtres divinisés qui accueillent les défunts dans l'au-delà.

**Estampille** : Marque de fabrique apposée sur les céramiques ou les tuiles.

**Fibule** : Attache servant à fixer un vêtement durant la période antique. Ancêtre de l'épingle.

**Garum** : Sauce à base de poisson.

**Gaule** : Nom donné par les Romains aux territoires peuplés par les peuples gaulois, régions correspondant aux territoires qui comprenaient la quasi-totalité de la France actuelle, la Belgique, le Luxembourg, le nord de l'Italie (Gaule cisalpine) et une partie des Pays-Bas et de l'Allemagne.

**Haut-Empire** : Désigne la première période de l'Empire romain qui débute avec Auguste (63 av. J.-C. - 14 ap. J.-C.) et marquée notamment par l'âge d'or de l'Empire (Pax romana). Avant cette période Rome est tout d'abord une monarchie et par la suite une République (509 av. J.-C. - 27 av. J.-C.). La date de fin du Haut-Empire est variable et se situe en 192 (mort de Commode) pour certains, en 235 (mort du dernier des Sévères) ou 284 (avènement de Dioclétien) pour d'autres.

**Hypocauste** : Système de chauffage central mis au point par les Romains. Celui-ci est composé d'un foyer à l'extérieur de la pièce. L'air ainsi chauffé circulait dans des cavités pratiquées dans le sol et les murs.

**Hipposandale** : Semelle de métal appliquée sous le sabot et dont les bords se rabattent vers le haut, formant ainsi une sandale que l'on fixe au pied du cheval pour le protéger.

**Imbrex** : Tuiles creuses semi-cylindriques qui étaient placées au-dessus des rebords verticaux des tegulae\* (tuiles plates).

# LEXIQUE

**Mappa** : Petite serviette utilisée pour se rafraîchir ou s'éventer mais aussi pour emporter les restes de repas. Représentée sur les stèles funéraires, elle évoque aussi le repas pris en l'honneur du défunt.

**Mulsum** : Vin miellé.

**Paenula** : Manteau de laine épaisse muni d'un capuchon.

**Pagus** : Division du territoire étendu des cités en secteurs administratifs ou pagi qui recevaient certaines délégations de pouvoir et disposaient de divinités protectrices propres.

**Pars urbana** : Partie d'une villa gallo-romaine réservée à la résidence du propriétaire.

**Pars rustica** : Partie d'une villa gallo-romaine consacrée aux travaux agricoles, champs et bâtiments.

**Pax romana** : Paix romaine, période de stabilité politique couvrant les deux premiers siècles de notre ère et correspondant notamment au développement de la civilisation gallo-romaine.

**Phalère** : Parure métallique servant soit de décoration militaire soit à orner les harnachements des chevaux.

**Régisseur** : L'homme à qui le maître de la villa délègue la gestion du domaine agricole : le villicus. Selon Columelle (auteur du 1<sup>er</sup> siècle après J.-C.), le régisseur doit être expérimenté (ou ayant supporté un dur esclavage), d'âge moyen, robuste, instruit aux travaux des champs, et si possible non illettré. Afin de le retenir et de l'aider, il faut, de plus, lui donner une femme.

**Romanisation** : Concept historique qui désigne un processus d'acculturation par l'adoption de la langue latine et de la culture romaine dans l'aire d'influence de l'Empire romain. Le phénomène de municipalisation, l'intégration à l'armée, la fiscalisation et le cadastre ou encore l'adhésion aux cultes romains - en particulier les cultes impériaux - en apparaissent comme les vecteurs.

**Sagum** : Manteau de laine court, ne dépassant pas les genoux, que portaient les Gaulois et les Romains à la guerre.

**Sigillée** : La terre sigillée, tire son nom du latin sigillum (sceau) car le potier utilisait habituellement des poinçons pour la décorer et la signer. Exclusivement travaillée au tour, cette vaisselle d'argile fine est de couleur rouge brun ou orange et est recouverte à l'intérieur comme à l'extérieur d'un engobe rouge brillant.

**Strigile** : Racloir en métal recourbé qui servait aux Gallo-romains à racler la couche de saleté et d'huile parfumée lors des ablutions (notamment après les activités sportives).

**Styilet** : Poinçon permettant d'écrire sur de l'argile, de la cire ou de l'ardoise.

**Tablette** : Plaque de bois au centre de laquelle de la cire était versée afin d'y écrire à l'aide d'un styilet.

**Tegula** : Tuile plate qui servait à couvrir les toits.

**Thermes** : Etablissement de bains publics ou privés comprenant des bains froids, tièdes et chauds.

**Torque** : Collier connu pour avoir été porté par les Celtes au cours de l'Antiquité puis par les Romains. Le torque est formé d'une épaisse tige métallique ronde, généralement terminée en boule à ses deux extrémités et plus ou moins travaillée ou ornée. Le torque se trouve aussi sous forme de bracelet.

**Tria nomina** : Littéralement « trois noms ». Il s'agit des trois noms que portait tout citoyen romain : le prénom, le nom de famille et le surnom (praenomen, nomen, cognomen). Exemple Gaius Iulius Caesar pour Jules César.

**Vallus** : Moissonneuse dite « des Trévires » composée selon Pline l'Ancien d'une grande fourche en bois en forme de V, munie de dents, et placée en avant d'un chariot. Un âne attelé à un double brancard tirait l'appareil à travers le champ de blé, et, à mesure qu'il avançait, les épis étaient pris entre les branches de la fourche, arrachés à leur tige et précipités dans le bac du chariot.

**Vicus** : Mot latin donné à une agglomération secondaire, notamment en Gaule\*, à l'époque gallo-romaine.

**Villa** : Exploitation agricole de l'époque romaine, isolée dans la campagne. Dans une économie basée sur l'agriculture, elle joue un rôle essentiel en tant que centre de production.

# BIBLIORAPHIE

## Générale

Archeologia, Hors-série 14, 2012.

BADEL C., *Atlas de l'Empire romain, autrement*, Paris, 2012.

BRULET R. (dir.), *Les Romains en Wallonie*, Bruxelles, Racine 2008.

COULON G., *Les Gallo-romains*, Paris, Armand Colin, 1990 (tome 1: les villes, les campagnes et les échanges ; tome 2: métiers, vie quotidienne et religion).

COULON G., *Les Gallo-romains*, Paris, Errance, 2006, (Civilisations et cultures).

DELAPLACE Chr., FRANCE J., *Histoire des Gaules (VI<sup>e</sup> s. av. J.-C. - VI<sup>e</sup> s. ap. J.-C.)*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, Armand Colin, 2007, (Cursus).

DEMOULE J.-P., *L'archéologie. Entre science et passion*, Paris, Découverte Gallimard, 2005.

DUBY G., *Atlas historique mondial*, Larousse, Paris, 2001.

DUPONT F., *La Vie quotidienne du citoyen romain sous la République*, Paris, Hachette Littératures (Vie quotidienne), 1994.

DUVAL P. M., *La vie quotidienne en Gaule pendant la paix romaine (I-III<sup>e</sup> s. ap. J. C.)*, Paris, Hachette, 1952.

FERDIERE A., *Les campagnes en Gaule Romaine*, Paris, Errance, 1988.

FERDIERE A., *Les Gaules (II<sup>e</sup> s. av. J.-C. - V<sup>e</sup> s. ap. J.-C.)*, Paris, Armand Colin, 2005, (Collection U - Histoire).

GIARDANA A. (dir.), *L'Homme romain*, Paris, Seuil, 2002, (Points Histoire).

GOUDINEAU Ch., *Par Toutatis ! Que reste-t-il de la Gaule ?*, Paris, Le Seuil, 2002.

GOUDINEAU Ch., *Regard sur la Gaule*, Paris, Errance, 1998.

GRIMAL P., *La civilisation romaine*, Paris, Arthaud, 2002, (Grandes Civilisations Poche).  
*Ils ont fait l'histoire du monde, tome 1 : De l'Antiquité au Moyen Âge*, Paris, Larousse, 2001.

KINDER H., HILGEMANN W., *Atlas historique. De l'apparition de l'homme sur la terre à l'ère atomique*, Paris, 1992, 3<sup>e</sup> éd.

MESLIN M., *L'Homme romain : des origines au I<sup>er</sup> siècle de notre ère*, Paris, Complexe, 2000, (Historiques).

OUZOULIAS P. et TRANOY L. (dir.), *Comment les Gaules devinrent romaines, actes du colloque international organisé par l'Inrap et le musée du Louvre, 14/15 septembre 2007*, Paris, 2010, 319 p.

RAEPSAET-CHARLIER M.-Th., *Les Gaules et les Germanies dans LEPELLEY Cl. (dir.), Rome et l'intégration de l'Empire (44 av. J.-C. - 260 apr. J.-C.)*, II. Approches régionales du Haut-Empire romain, Paris, Presses Universitaires de France, p.143-195.

SALLES C., *La Vie des Romains au temps des Césars*, Paris, Larousse, 2004 (Histoires au quotidien).

WHEELER M., *L'Art romain*, Londres, Thames & Hudson, 1992.

# BIBLIORAPHIE

## Ouvrages spécifiques

ARC-HAB, Mageroy, *20 années de fouilles*, Habay-la-Neuve, Habay-la-Neuve, 2009.

ANDRE J., BERTRAND D. et GOFFIN E., Arlon, *vicus gallo-romain*, Namur, Erasme, 2003.

BOHET J., LIMBREE Chr. et MARBEHANT S., *L'Hortus, un jardin gallo-romain à Malagne*, Collection Vi@malagne, n°2.

BRUNAUX J.-L., *Nos ancêtres les Gaulois*, Paris, 2008.

CLAUDE B., FONTAINE F. et FORTEMAISON M., Mageroy, *La vie dans une villa gallo-romaine aux premiers siècles de notre ère*, Bruxelles, De Boeck-Wesmael, 1994, (Etude du milieu).

CLAUDE B., FONTAINE F. et FORTEMAISON M., *Vivre dans une villa gallo-romaine*, Guide pédagogique, 1995.

*Connaitre... la Gaule Romaine par les collections du Musée Royal de Mariemont*, Mariemont, Musée Royal de Mariemont, 2003.

COULON G., *Sous l'Aile de Mercure. Artistes et artisans en Gaule romaine*, Treignes, CEDARC, 2000,

*L'artisanat en Gaule romaine*, Archéolo-j, 1994

*L'urbanisation en Gaule Belgique à l'époque romaine*, Archéolo-j, 1989.

LEFEBVRE Fr., VAN DER MENSBRUGGHE Cl.-M., BAUSIER F. et FONTAINE P., *De villa en villae. Vivre dans une villa en Gaule Belgique à l'époque romaine*. Dossier pédagogique Gallia Belgica. Fascicule 1. Synthèse des connaissances, s.l., 2005.

LIMBREE Chr. et NYS R., *Le Vallus, une moissonneuse gallo-romaine*, collection Vi@Malagne, n°1.

*Se divertir en Gaule Belgique à l'époque romaine*, 2 vol., Archéolo-J - Espace gallo-romain d'Ath, 2001, (Dossiers Gallia Belgica).

## Jeunesse

CASTEJON P., MOPIRAUD F., *Sur les traces des fondateurs de Rome*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2001 (Sur les traces de).

COMPOINT S., *Archéologues. Les nouveaux aventuriers*, Paris, De La Martinière Jeunesse, 2010.

CORBISHLEY M., *Les Romains l'histoire au jour le jour*, Paris, Jeunesse Nathan, 1984.

COULON G., *La vie des enfants au temps des Gallo-Romains*, Paris, De La Martinière Jeunesse, 2006.

*Des Gaulois aux Gallo-Romains*, Paris, Gallimard Jeunesse (Les yeux de la découverte), 2008.

DIEULAFAIT Fr., *Rome et l'Empire romain*, Paris, Milan Jeunesse, 2011 (Les Encyclopes).

GANERI A., LEPLAE-COUWEZ Chr., *Plein feux sur les Romains*, Editions Heritage, 1994, (Gamma-Jeunesse).

JAMES S., *Rome la conquérante*, Paris, Gallimard, 1990, (Les yeux de la découverte).

JAMES, S., *Entrez chez...les Romains*, Paris, Gründ, 1992, (Entrez chez...).

*Larousse Junior de la mythologie*, Larousse, 2011.

# BIBLIORAPHIE

## Scientifiques

HENROTAY D. et WARZEE G., *Arlon la gallo-romaine*, Namur, IPW, 2013, (Carnets du patrimoine, 98).

HENROTAY D. (dir.), *Les experts à Arlon. Autopsie d'un vicus*. Catalogue d'exposition (10 octobre au 18 décembre 2009 - Musée Archéologique d'Arlon), Arlon, 2009, (BIAL, 86<sup>e</sup> année, 1/2, 2010).

COLLING D., RICHARD E., ZEIPPEN L., *Le Musée Archéologique Luxembourgeois d'Arlon. À la découverte des plus belles collections*, Arlon, 2009.

## Audiovisuel

### Scientifique

*Apicius le Romain*. VHS. Clairsud productions.

*Arlon, autopsie d'un vicus*, Cultura Europa.

*L'artisanat en Gaule romaine*, VHS. Coproduction Cultura Europa et Archeolo-J.

*La villa romaine de Jemelle, Campagne de fouilles 1992-1993*. VHS. Coproduction : La Division des Monuments, Sites et Fouilles de la Région.

*Malagne La Gallo-Romaine* VHS. Coproduction : Cultura Europa et La Division des Monuments, Sites et Fouilles de la Région Wallonne, Réalisation Sauro Santinelli.



Musée de Mariemont



Statuette de déesse au chien  
Terre cuite, 3<sup>ème</sup> siècle, Liberchies  
Musée royal de Mariemont



Buire  
Verre, fin du 1<sup>er</sup> siècle, Peissart  
Musée royal de Mariemont



Bol  
Céramique en terre sigillée, 2<sup>ème</sup> siècle, Houdain-lez-Bavay  
Musée royal de Mariemont



Strigile  
Bronze, époque gallo-romaine, Bavay  
Musée royal de Mariemont



Hipposandale  
Fer, époque gallo-romaine, Gouy-lez-Piéton  
Musée royal de Mariemont

Malagne La Gallo-romaine



Vallus-moissoneuse gallo-romaine  
© Malagne La Gallo-romaine



Animaux gallo-romains  
© Malagne La Gallo-romaine



Latrines  
© Malagne La Gallo-romaine



Vestiges du corps de logis  
© Malagne La Gallo-romaine



Chantier-four de potier  
© Malagne La Gallo-romaine



Four à pain  
© Malagne La Gallo-romaine



Musée Archéologique d'Arlon



Fibule émaillée ajourée

© H. Schweisthal, Institut Archéologique du Luxembourg, Arlon



Verre bleu cobalte à panse soufflé

© J.-L. Elias, Institut Royal du Patrimoine Artistique



La moissonneuse des Trévires

© H. Schweisthal, Institut Archéologique du Luxembourg, Arlon



Le maître d'école

© H. Maertens, Institut Archéologique du Luxembourg, Arlon



Cruche à deux anses

© H. Schweisthal, Institut Archéologique du Luxembourg, Arlon



Monument de Tacitius et de Saturnia

© L. Zeippen, Institut Archéologique du Luxembourg, Arlon

Villa gallo-romaine de Mageroy



© Villa gallo-romaine de Mageroy



© Villa gallo-romaine de Mageroy



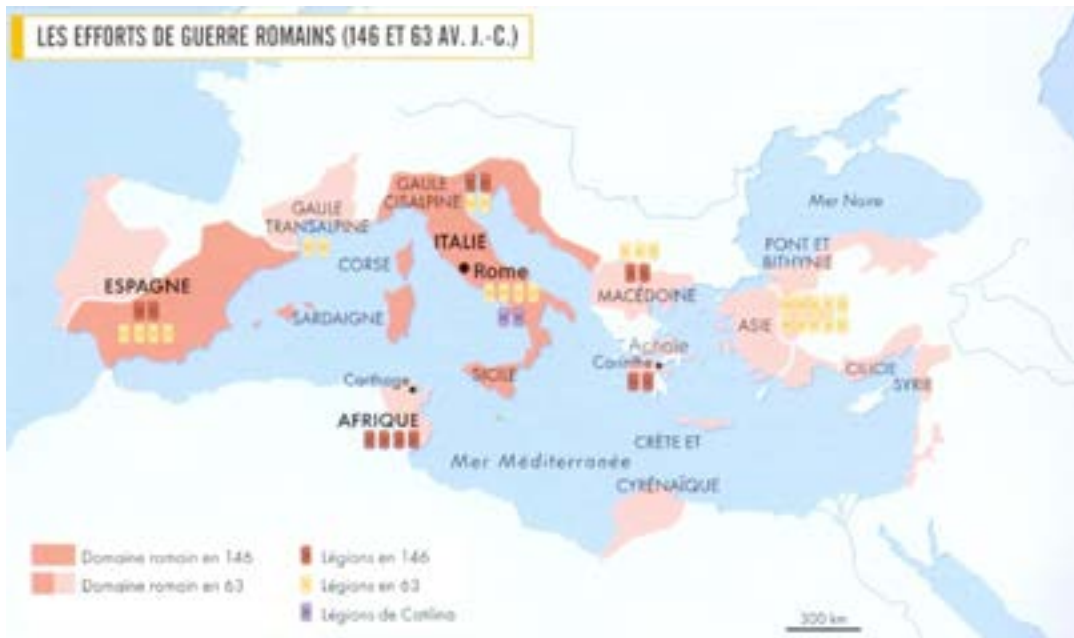
© Villa gallo-romaine de Mageroy

## Cartes

## Rome et ses territoires : rappel cartographique avant, pendant et après la conquête des Gaules\*

### 1. Rome et ses territoires avant 63 avant JC :

Suite aux Guerres puniques (264-241 et 218-201), Rome avait déjà un large territoire, notamment la Celtibérie (Espagne), Sicile, Corse et les territoires de Carthage.



Les territoires romains et les efforts de Guerre romains en 146 et 63 avant JC  
(BADEL C., Atlas de l'Empire romain, Autrement, 2012, p.29)

### 2. La Guerre des Gaules\* :



Campagne de César lors de la Guerre des Gaules\* entre 58 et 55 avant J.C.  
(DUBY G., Atlas historique mondial, Larousse, 2001, p. 26)



4. LES CAMPAGNES DE CÉSAR



Les campagnes de César entre 59 et 45 avant JC.  
(DUBY G., Atlas historique mondial, Larousse, p. 25)

3. La pax romana et romanisation

Organisation des Gaules, débutée par Auguste (début 1<sup>er</sup> s. apr. J.C.): Implantation du réseau routier (rôle important d'Agrippa), nouvelles provinces (Narbonnaise, Lyonnaise et Belgique) et civitas.

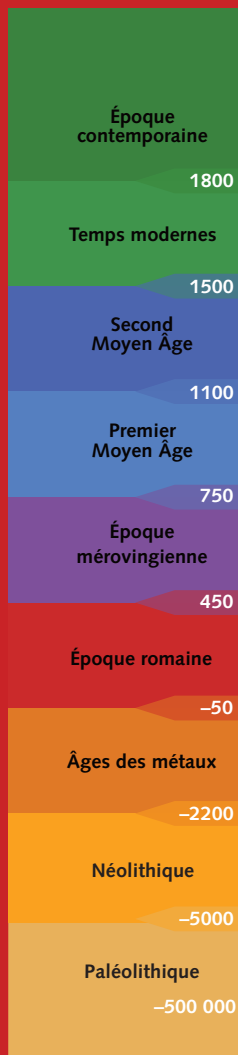


L'Empire romain sous Auguste entre 31 avant J.C et 9 après J.-C.  
(BADEL C., Atlas de l'Empire romain, Autrement, 2012, p. 41)





## L'archéologie au programme...? Une idée à creuser!



À mille lieues des grandes pyramides, grottes peintes ou amphithéâtres monumentaux, l'archéologie de nos régions peut sembler abstraite au grand public. Pourtant, elle propose une approche très concrète de l'Histoire par le biais de traces matérielles du passés (sites et objets archéologiques). Des lointaines époques aux plus récentes, l'archéologie mobilise savoir, savoir-faire et savoir-être autour de questionnements dans le but de comprendre le passé.

Par ces dossiers Archéopass, les équipes éducatives des musées et sites archéologiques wallons souhaitent proposer aux enseignants des portes d'entrées pour mobiliser classe et élèves autour de l'archéologie.

Dossiers en téléchargement sur: [www.archeopass.be](http://www.archeopass.be)

Imprimé avec le soutien de la Wallonie par la direction de l'Édition du Service public de Wallonie