

FICHE N°6

OPÉRATION COLLÈGE ET PATRIMOINE  
ANNÉE SCOLAIRE 2020 - 2021

## SITE ARCHÉOLOGIQUE DES BOUCHAUDS ESPACE D'INTERPRÉTATION DU GALLO-ROMAIN SAINT-CYBARDEAUX



MONUMENT



HISTORIQUE



Espace d'Interprétation du Gallo-Romain  
Ferme des Bouchauds  
16170 SAINT-CYBARDEAUX



05 45 21 80 05



[www.eigr-bouchauds.fr](http://www.eigr-bouchauds.fr)  
[www.rouillac-tourisme.fr](http://www.rouillac-tourisme.fr)

## CONTACT



Camille Marcuzzi, médiatrice culturelle  
Office de Tourisme du Rouillacais



05 45 21 80 05



otdurouillacais@wanadoo.fr



## THÈMES TRAITÉS

Le mode de vie des Gallo-romains à travers :

- la religion
- la construction
- le commerce (monnaies et voies de communication)
- la vie quotidienne
- la médecine
- le théâtre

## DISCIPLINES CONCERNÉES

Histoire  
Géographie  
Latin  
Français  
Littérature  
Arts plastiques



La colline des Bouchauds, située dans la commune de Saint-Cybardeaux, abrite les vestiges d'un sanctuaire et d'un théâtre datant de l'époque gallo-romaine. Classés au titre des Monuments historiques, ces édifices témoignent de l'importance de la romanisation en Charente.

Installé au cœur d'une ferme charentaise du XIX<sup>e</sup> siècle, l'Espace d'Interprétation du Gallo-Romain est indispensable pour comprendre cette civilisation. La scénographie mise en place présente des outils pédagogiques et ludiques (maquettes, vidéos, jeux ...) qui offrent une grille de lecture parfaitement adaptée au jeune public.

Le site des Bouchauds, avec ses vestiges archéologiques et l'Espace d'Interprétation, apporte une meilleure connaissance aux élèves qui étudient le monde gallo-romain et la romanisation à travers différents thèmes : la monnaie, la religion, les édifices antiques. De plus, il répond aux besoins d'interdisciplinarité de par sa situation géographique et les activités pédagogiques qui sont proposées.

Plusieurs pistes de découverte sont proposées par l'équipe pédagogique, qui souhaite travailler en coopération avec les enseignants afin de s'adapter au mieux à leurs projets éducatifs.



## VISITES ET ATELIERS

### «DÉCOUVERTES»

#### VISITES

Les visites se déroulent en deux temps.

1/ La visite du site archéologique : les élèves découvrent les vestiges du sanctuaire et du théâtre. Témoins de la romanisation en Gaule, ces édifices permettent d'appréhender le monde gallo-romain de manière visuelle. Un parcours commenté avec un guide conférencier apporte toutes les informations aux élèves de manière ludique et conviviale.

2/ La visite de l'Espace d'Interprétation du Gallo-Romain des Bouchauds : après la visite de cet espace, les élèves travaillent en groupe sur des livrets découvertes. Ces livrets ont un double objectif : se familiariser avec la muséographie et trouver les informations à la suite d'un travail collectif.

Plusieurs thèmes sont traités :

- les monnaies gauloises et romaines ;
- les religions gauloises et romaines ;
- la construction des édifices gallo-romains ;
- les grandes voies de communication.

**Parcours ludique :** à la découverte des vestiges archéologiques du sanctuaire et du théâtre, ce parcours est proposé en autonomie ou en présence d'un guide. Il se présente sous la forme d'un livret. Les élèves sont amenés à se questionner et à chercher les réponses sur les panneaux du site.

#### ATELIERS CATÉGORIE 1 :

Les ateliers proposés ont pour thème le mode de vie des gallo-romains à travers plusieurs aspects de la vie quotidienne.

**Fabrication d'une fibule :** après avoir pris connaissance des habitudes vestimentaires de nos ancêtres, les élèves ont les outils (matrice en bois...) et les connaissances pour réaliser eux-mêmes leur propre fibule.

**Fabrication d'un ex-voto :** à partir d'une tôle de cuivre découpée et d'outils à repousser le métal, les élèves réalisent eux-mêmes leur ex-voto, ce petit objet sur lequel figurait un souhait demandé à la divinité.

**Médaille romaine :** réalisation d'un médaillon romain en argile. Il s'agit d'appréhender l'usage de l'image chez les Gallo-romains et de bien comprendre à quoi servait le médaillon et où on le trouvait dans la vie des gallo-romains.

#### ATELIERS CATÉGORIE 2 :

**Frappe de monnaie :** après une présentation des caractéristiques des monnaies antiques, à travers l'histoire de pièces authentiques, l'animatrice montre la frappe de monnaie de différents modèles selon les époques évoquées, explique chaque motif et invite chaque élève à s'initier à la frappe de monnaie. Chacun repart avec sa pièce.

**Les mots d'outre temps :** l'animatrice propose de faire découvrir de manière vivante, ludique et interactive, les liens qui existent entre la langue gauloise, le latin et le français moderne.

**Tir à l'arbalète :** initiation au tir avec un pas de tir de 6 arbalètes. Découverte de l'objet et de son évolution dans le temps. Démonstration des différentes arbalètes allant de l'antiquité au XVI<sup>e</sup> siècle.



**Campement Archéo :** Cette animation originale et très ludique est menée par Serge Adrover. Les élèves transportés dans un univers fictionnel se glissent chacun dans la peau d'un archéologue en herbe. Ils fouilleront avec passion un carré de sable à la recherche d'antiquités. Chaque trouvaille sera expliquée, commentée et fera l'objet d'un atelier. (Proposé uniquement à la journée)



**De Sparte à Rome :** Cette animation se déploie sur quatre volets : Monstration de la Gastraphète, arbalète gréco-romaine datant du III<sup>e</sup> siècle avant J.C ; puis la monstration de la Chu-Ku-nu, arbalète chinoise datant du III<sup>e</sup> siècle après J.C. L'idée de ce volet est de faire le parallèle entre la Grèce, Rome, la Gaule et la Chine durant l'antiquité dans le domaine de l'arbalèstrie. Monstration d'un atelier de cotte de mailles, visant à expliquer la fabrication d'une cotte de mailles, inventée par les gaulois et adoptée par les romains ; initiation aux combats grecs.



### ATELIERS CATÉGORIE 3 :

La cuisine romaine : découverte de la cuisine romaine, les légumes, les épices, les herbes, les ustensiles et les poteries utilisés à l'époque, puis réalisation d'une recette antique authentique et dégustation.

Mystère et Mythes dans l'Antiquité : Lucia la mystérieuse romaine (un peu sorcière, un peu enchantresse) vous permet de découvrir les grands mythes fondateurs de notre culture, ainsi que certaines pratiques autour des dieux et de leurs temples. Raconté avec humour, et interactivité avec le public, pour en savoir plus sur la religion romaine et les histoires sur lesquelles la société romaine s'est fondée. Avec ambiance sonore et décor faisant penser au théâtre antique.



Médecine romaine : Une animatrice présente les grands principes de la médecine romaine. Les élèves découvrent les propriétés des plantes, des épices, des traités de médecine antique, et les ustensiles utilisés par les médecins et les chirurgiens. Les élèves devront faire appel à tous leurs sens. Ils devront sentir et toucher les ingrédients afin de pouvoir réaliser, ensuite, une préparation à base de plantes selon une recette antique. Chacun aura des récipients et des ustensiles identiques à ceux retrouvés lors des fouilles. Les élèves pourront repartir avec un échantillon de leur préparation.



## INFORMATIONS PRATIQUES

### TARIFS

Visite du site et de l'espace : 3€ / élève

Parcours ludique : 1 € avec guide/ gratuit en autonomie

Ateliers catégorie 1 : 2€ / élève

Ateliers catégorie 2 :

- demi-journée forfait 240€ (40 à 60 élèves)
- journée entière forfait 340€ (à partir de 61 élèves)

Ateliers catégorie 3 :

- demi-journée forfait 256€ (45 et 65 élèves)
- journée entière forfait 461€ (à partir de 75 élèves)

Il est possible de choisir un atelier dans la catégorie 1 et un atelier dans la catégorie 2 ou 3 dans une même journée. Ou de choisir deux ateliers dans la catégorie 1 pour les groupes de moins de 40 élèves.

### DURÉE

La durée est définie en fonction du thème et de l'atelier sélectionnés.

### ACCUEIL

Le site met à disposition des groupes scolaires un espace pour pique-niquer, ainsi que des sanitaires.