

OPÉRATION COLLÈGE ET PATRIMOINE
ANNÉE SCOLAIRE 2026-2027



le Rouillacais
Office de Tourisme

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 65 26 19



www.eigr-bouchauds.fr

www.rouillac-tourisme.fr

CONTACT



Camille Marcuzzi, médiatrice culturelle
Office de Tourisme du Rouillacais



05 45 65 26 19



marcuzzi.otrouillacais@gmail.com



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^e 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 du I^{er} siècle de notre ère. Un parcours commenté avec une médiatrice culturelle 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.

Plusieurs thèmes peuvent être traités :

- les monnaies ;
- les religions ;
- la construction ;
- les voies de communication.

Parcours ludique : à la découverte des vestiges archéologiques du sanctuaire et du théâtre, ce parcours est proposé en autonomie. 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 :

Fabrication d'une fibule : après avoir pris connaissance des habitudes vestimentaires de nos ancêtres, les élèves ont à leur disposition les outils nécessaires à la réalisation de leur fibule (à rapporter chez soi).

Fabrication d'un ex-voto : à partir d'une tôle de cuivre découpée et d'outils à repousser le métal, les élèves réalisent un ex-voto, ce petit objet sur lequel figurait un souhait demandé à la divinité (à rapporter chez soi).

Médaille romaine : réalisation d'un médaillon en argile. Il s'agit d'appréhender l'usage de l'image chez les Gallo-romains et de découvrir cet ornement (à rapporter chez soi).

Chantier de fouilles : les élèves découvrent le métier de l'archéologue en utilisant ses outils pour mettre au jour des objets et des vestiges cachés. L'atelier se termine par un relevé de leurs découvertes en remplissant un formulaire.



Légionnaire : découverte du poste de légionnaire à travers son armement et sa vie dans les camps. Puis initiation aux manœuvres militaires de base, telle la tortue.

Olympiade des Bouchauds : Découverte de l'histoire des Jeux Olympiques de l'antiquité et initiation au sport antique (course en armes, saut en longueur, lancer de disque, etc.).



NOUVEAUTÉ :

Teinture végétale : les élèves découvrent la teinture dans l'Antiquité romaine, à travers la technique du martelage. Présentation des couleurs, de leur fabrication et de leur signification dans les différentes classes sociales (à rapporter chez soi).

ATELIERS CATÉGORIE 2 :

Frappe de monnaie : après une présentation des caractéristiques des monnaies antiques, l'animatrice montre la frappe de monnaie de différents modèles selon les époques évoquées. 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 XV^e siècle.



De Sparte à Rome : atelier en trois temps, démonstration de deux arbalètes de l'Antiquité, puis démonstration de la fabrication d'une cotte de mailles, pour finir, initiation aux combats grecs.

NOUVEAUTÉ :

Petits remèdes de l'Antiquité : courte présentation de 3 à 5 plantes sauvages in situ (leur histoire et leurs vertus en lien avec la période gallo-romaine). Préparation collective d'un remède et réalisation d'un mini-herbier individuel.

ATELIERS CATÉGORIE 3 :

La cuisine romaine : découverte des habitudes alimentaires selon les catégories sociales et modes de vie. Puis réalisation d'une recette antique authentique. Chacun disposera de récipients pour sa préparation, dégustation sur place.



Mystère et Mythes dans l'Antiquité : Lucia, la mystérieuse Romaine descendante de Circée la magicienne, vous permet de découvrir les grands mythes fondateurs de notre culture, au travers de contes mythologiques présentés de façon originale et parfois drôle. Accompagnée de sa lyre antique, entrez dans le monde mystérieux du sacré.



Médecine romaine : les élèves découvrent les propriétés des plantes et des épices, les traités de médecine antique et les ustensiles utilisés par les médecins et les chirurgiens. Ils devront sentir et toucher les ingrédients afin de pouvoir réaliser, ensuite, une préparation à base de plantes selon une recette antique. Chacun disposera de récipients pour sa préparation, dégustation sur place.

Atelier disponible uniquement à la journée.



INFORMATIONS PRATIQUES

TARIFS

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

Parcours ludique (en autonomie) : 1 € / élève

Ateliers catégorie 1 : 2 € / élève

Ateliers catégorie 2 :

- demi-journée forfait 260 € (40 à 60 élèves)
- journée entière forfait 360 € (à partir de 61 élèves)

Petits remèdes de l'Antiquité :

- forfait 250 € / atelier pour une classe entière (à partir de 25 élèves) + frais de déplacement

Ateliers catégorie 3 :

- demi-journée forfait 315 € (50 à 70 élèves)
- journée entière forfait 495 € (à partir de 71 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 réserver deux ateliers dans la catégorie 1 pour les groupes de moins de 60 élèves.

DURÉE

Une journée type complète se compose de la visite du site et de l'espace d'interprétation, ainsi que de deux ateliers.

Arrivée vers 9h, départ en fonction de vos transporteurs, si possible vers 15h30 minimum.

Min. 10 élèves et capacité max. 120 élèves. Dans l'idéal, au-delà de 60 élèves, prévoir un second jour de sortie pour un plus large choix d'atelier.

ACCUEIL

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