

Musée d'Archéologie et de Préhistoire de Val-Cenis Sollières Sardières

Rapport de Fouilles

Par :



Un grand merci !

Mes collègues et amis Mme et M. Glork, Sonia Pierrafeu, M. Krâo, Anatole Grouik et Nöli remercient chaleureusement les personnes qui ont pris le temps de nous faire part de leurs suggestions et répondre à nos questions pour créer ce jeu :

Françoise Ballet, René Chemin et Josselin Derbier, archéologues

Valérie Raubaud, professeure des écoles

Isabelle Albriet, Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité

Gilles de Broucker, géologue

Enzo, élève de 6ème B au Collège la Vanoise

Jean Ducaillou

Au menu de l'atelier

Des fiches d'activité pour découvrir le travail de Jean Ducaillou



Ces fiches sont signalées par le pictogramme de Jean Ducaillou, la mascotte du musée et elles présentent chaque étape de son travail post fouilles. Il s'agit de la véritable démarche scientifique préalable à la rédaction finale du rapport de fouilles.

Un grand merci !	P. 1
Au menu de l'atelier	P. 2 – 4
Le projet pédagogique de Jean Ducaillou	P. 5
Bonjour les apprentis archéologues !	P. 6
Bienvenue au Musée d'Archéologie !	P. 7
Je te présente mes amis !	P. 8
Mon travail d'archéologue	P. 9
Les fouilles : une enquête archéologique !	P. 32
Les fouilles : un travail de fourmi !	P. 33
Les fouilles : Le carroyage	P. 34 - 38
Les fouilles ; la coupe stratigraphique	P. 40 - 41
Les fouilles : le carnet de fouilles	P. 42 - 43
Le travail post-fouilles : le marquage	P. 45
Le travail post-fouilles : le dessin	P. 46 - 47
Le travail post-fouilles : reconstituer les vases	P. 48
Mon objet préféré	P. 50
Le travail post-fouilles : publier ses travaux	P. 51 - 53
Ötzi l'homme des glaces	P. 57 - 59
C'est ton histoire et ton patrimoine !	P. 61
Exerce ton esprit critique de scientifique !	P. 62
Te voilà maintenant archéologue !	P. 66
Petit glossaire	P. 71



Au menu de l'atelier

Des fiches documentaires pour en savoir plus sur l'archéologie



Ces fiches sont signalées par le pictogramme de M. Krâo. Elles apportent une source documentaire qui permet de découvrir les spécificités de l'archéologie en Haute Maurienne et de façon plus générale sur la Préhistoire.

Tu as envie d'en savoir plus ?	P. 11
C'est quoi l'archéologie ?	P. 12
L'archéologie c'est passionnant !	P. 13
L'archéologie au top de la science	P. 14
Un peu de géo !	P. 16 - 17
Climat, glaciers et archéologie glaciaire	P. 18
Et la montagne s'est écroulée...	P. 19
L'échelle du temps : la chronologie	P. 20 - 21
La ligne du temps	P. 22
La Préhistoire à la grotte des Balmes	P. 24
L'archéologie à la grotte des Balmes	P. 25
Il était une fois le Néolithique	P. 28
Il était une fois le Néolithique dans le monde	P. 29
Il était une fois l'Age de bronze	P. 30
L'art préhistorique en Haute Maurienne	P. 55 - 56
Le grand n'importe quoi !	P. 62
On nous mentirait ?	P. 64
Le plan du Musée	P. 67
Petite balade vers la grotte	P. 70
Rérences et crédit photo	P. 72



Au menu de l'atelier

Des fiches jeu parce que l'archéologie sait aussi être amusante



Ces fiches sont signalées par le pictogramme de Mme et M. Glork. Ce sont des petits jeux et des énigmes qui apportent un caractère ludique à l'atelier. L'archéologie a beau être une science sérieuse mais cela n'empêche pas de s'amuser.

Jean Ducaillou s'est perdu !	P. 10
Mme et M. Glork sont incorrigibles !	P. 15
Des millions d'années d'évolution	P. 23
Les animaux de la grotte des Balmes	P. 26
Mme et M. Glork ont faim !	P. 27
Mme et M. Glork voyagent dans le temps	P. 31
Cherche l'erreur	P. 39
Le méli-mélo de Mme et M. Glork	P. 44
Mme et M. Glork sont incorrigibles !	P. 49
Le colloque d'archéologie alpine au Musée	P. 54
Mme et M. Glork ont la main verte	P. 60
L'auberge "Au gypaète joyeux"	P. 65
Portrait d'archéologue	P. 68
Ton diplôme d'apprenti archéologue	P. 69
Les solutions des jeux et énigmes	P. 73



Le projet pédagogique de Jean Ducaillou

Ce projet pédagogique destiné au cycle 3 est l'expression de toutes les valeurs que le musée a envie de partager avec les enfants -les apprentis archéologues- et les enseignants. Il vise aussi à leur permettre de découvrir un pan méconnu du patrimoine de Haute Maurienne Vanoise.

Le support se présente sous forme de fiches disponibles en amont de la visite afin de la préparer et de l'exploiter par la suite. En haut à gauche de chaque fiche se trouve un petit personnage qui indique de quel type d'activité il s'agit : le travail de l'archéologue, la découverte ou le jeu. Le détail de toutes les fiches est repris dans le sommaire des pages 3 à 5. **A partir de là, l'enseignant choisit les thèmes qu'il souhaite traiter et sélectionne les fiches qu'il utilisera.** De son côté l'animateur du musée peut également lui fournir documentation et sitographie complémentaires.



Pour les apprentis archéologues, la visite et les activités du musée sont l'opportunité de questionner le monde : A quoi sert l'archéologie ? Qu'est-ce qu'il y avait avant, comment vivaient les hommes à la Préhistoire en montagne et quelle était l'organisation de leur société ? Quel héritage nous ont-ils laissé ?

Ce questionnement leur permet d'acquérir une véritable démarche scientifique et de découvrir de façon ludique que l'archéologie est comme toute science, vivante, en constante évolution et passionnante. La visite est donc construite sur un échange permanent avec l'animateur. L'apprenti archéologue observe, décrit pour émettre des hypothèses qu'il doit pouvoir étayer. Enfin, une partie du dossier est destinée à sensibiliser l'apprenti archéologue à la protection de son patrimoine et à l'aider à avoir un regard critique sur ce qu'il peut trouver notamment sur Internet et les réseaux sociaux. Il est donc le "spect'acteur", de son activité, ce qui lui permet d'acquérir des savoir-faire comme des savoir-être.



Acquérir des savoir-faire

Avoir une vraie démarche scientifique

- Se poser des questions, interroger le monde, observer
- Analyser des faits pour synthétiser l'information
- Mettre en relation des informations pour émettre une hypothèse
- Raisonner et justifier une interprétation
- Exercer un regard critique face à des faits scientifiques



Savoir se situer dans l'espace et dans le temps

- Devenir conscient de son inscription dans le temps long de l'humanité
- Se repérer dans l'espace, construire des repères géographiques
- Replacer des innovations technologiques dans un contexte historique, géographique et culturel

Pratiquer des langages

- Rendre compte de ses observations, hypothèses et conclusions en utilisant un vocabulaire précis
- Acquérir les bases d'un langage scientifique qui apprend la concision



Acquérir des savoir-être

Se mettre en situation d'écoute

Les objets ne sont pas simplement exposés dans des vitrines, ils racontent leur histoire

Apprendre à travailler en groupe

- Encourager l'expression individuelle ou collective
- Coopérer et mutualiser
- Participer à un travail de groupe en prenant en compte la parole d'autrui
- Mettre à la disposition des autres membres du groupe ses compétences et ses connaissances

