



**FICHE TECHNIQUE
de la visite « Sciences collège Nord »**

« C'EST QUOI CE CHANTIER ! »

THEME : LES SCIENCES DE L'ARCHÉOLOGIE

OBJECTIFS : Découvrir les méthodes employées en archéologie.
Expérimenter une démarche scientifique.
Formuler des hypothèses à partir d'indices archéologiques.

• **Contact des personnes référentes :**

Adeline PERROTTE, médiatrice - aperrotte@douaisis-agglo.com

Fabienne THOMAS, médiatrice - fthomas@douaisis-agglo.com

Amélie LEGRAND, médiatrice – alegrand@douaisis-agglo.com

Tél. : 03.27.71.18.00

• **Durée totale de l'animation :** 2h, comprenant 1h30 d'activité et 30 min de visite du musée

• **Jauge maxi d'élèves par groupe :** 30 élèves.

• **En cas de projet avec deux classes :** le temps d'atelier sera de 1h, le temps de visite de 1h également, les 2 groupes participeront alternativement aux 2 activités.

• **Nombre d'accompagnateurs requis :** 1 par groupe.

• **Lieu :** en intérieur pour la visite ; en extérieur mais à couvert pour l'atelier (prévoir vêtement chaud selon météo).

DESCRIPTIF DE L'ANIMATION (DEROULEMENT) :

Introduction :

Présentation des objectifs et méthodes de l'archéologie à partir d'une maquette présentant un site en cours de fouilles.

Atelier :

Après distribution du matériel, les élèves sont répartis en groupes sur le chantier de fouilles situé au RDC du musée. Chaque groupe se voit confier la fouille d'un secteur du site.

Visite des collections permanentes et conclusion :

Les élèves sont invités à s'interroger sur la nature des vestiges mis au jour : matériau, fonction et datation. La visite des collections permanentes leur permet d'établir des similitudes et d'émettre des hypothèses afin de reconstituer l'histoire du site.

Conseils pratiques :

Activité proposée à partir du mois d'avril.

Possibilité de pique-niquer sur place dans un espace couvert.

Remarques :

L'activité peut être associée aux animations « Archéo-Game » ou « Il y a un os ! » proposées dans les établissements scolaires pour une découverte approfondie de l'archéologie.