

Sous Carhaix...

VORGIUM

Didan Karaez...

Depuis des années, les archéologues mettent au jour à Carhaix les vestiges de Vorgium, capitale des Osismes, le territoire le plus occidental de Gaule romaine. Son histoire et le quotidien de ses habitants dans l'Antiquité reprennent vie dans le centre d'interprétation grâce à des dispositifs numériques pédagogiques et interactifs élaborés en collaboration avec l'Institut national de recherches archéologique préventives (INRAP) et par la mise en valeur d'un quartier commercial et résidentiel du III^e siècle de notre ère.

Le centre d'interprétation archéologique virtuel Vorgium constitue donc une porte d'entrée idéale sur l'urbanisme antique et la vie quotidienne à l'époque romaine.

Le service médiation propose des visites guidées. Grâce à des tablettes numériques (une tablette pour deux), les élèves pourront voir une restitution des bâtiments en réalité augmentée. Des ateliers, construits en fonction des programmes, pourront venir compléter et approfondir les enseignements d'histoire et de latin notamment, mais tous les ateliers proposés pourront s'inscrire dans une approche pluridisciplinaire. Nous mettons également nos compétences et matériels à votre service pour l'élaboration de projets plus spécifiques, notamment dans le cadre des EPI. L'accès au centre et aux jardins est accessible aux personnes à mobilité réduite.

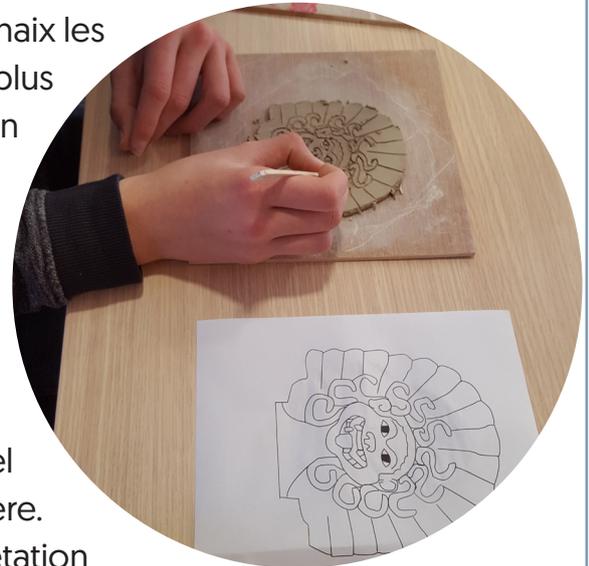


TABLE DES MATIERES

Informations pratiques	p.1
- Tarifs	p.1
- Comment réserver ?	p.2
- Le pique-nique du midi et autres renseignements pratiques	p.3
Pour préparer la visite : Vorgium, une capitale romaine	p.4
- Avant la conquête, les Osismes	p.4
- Vorgium, une vitrine de la civilisation romaine	p.5
Ce qu'il y a à voir	p.11
- le jardin archéologique	p.11
- le centre d'interprétation	p.13
En cours d'année	p.16
- l'exposition temporaire : Mégalithes d'ici, mégalithes d'ailleurs	p.16
- Visite des diagnostics et fouilles archéologiques	p.17
Contenu des ateliers et visites	p.18
- Visite guidée du jardin archéologique	p.18
- Nouveauté 2023 : l'escape-game en réalité virtuelle	p.19
- Atelier archéologie et biologie	p.20
- Atelier céramologie	p.21
- Atelier céramique sigillée	p.22
- Atelier antéfixe / décor de masque de théâtre	p.23
- Atelier chaussures romaines	p.24
Bibliographie	p.25
Idées pour un pique-nique à la romaine	p.26

INFORMATIONS PRATIQUES

CHARGÉE DES PUBLICS SCOLAIRES

Noémie Ledouble

02.98.17.53.10

mediation.vorgium@poher.bzh

TARIFS

La visite libre du centre d'interprétation et du jardin archéologique est gratuite. La réservation est néanmoins indispensable.

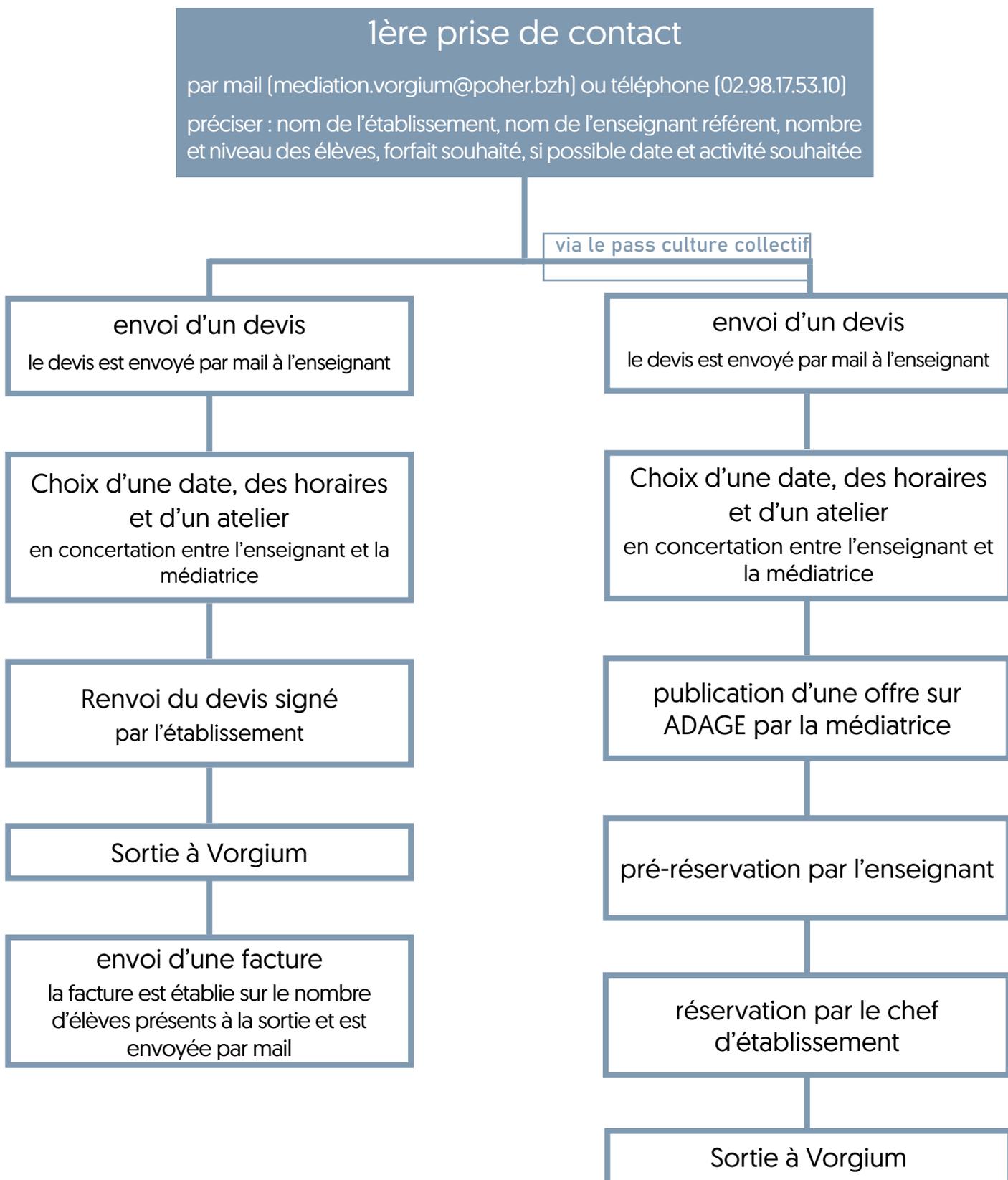
Les visites et ateliers sont gratuits pour les élèves des établissements de Poher communauté.

Pour les élèves à partir de la 6^e, possibilité de financer la sortie par la part collective du pass culture

Forfait 1 : 1 animation + visite libre du centre d'interprétation	Visite guidée du jardin archéologique OU  Atelier pédagogique La visite libre du jardin n'inclut pas la location de tablettes	4 € par élève gratuit pour les accompagnateurs (1 pour 10 élèves)
Forfait 2 : 2 animations + visite libre du centre d'interprétation	Visite guidée du jardin archéologique ET 1 Atelier pédagogique	5 € par élève gratuit pour les accompagnateurs (1 pour 10 élèves)
Forfait 3 : 3 animations* + visite libre du centre d'interprétation *uniquement pour les groupes jusqu'à 32 élèves	Visite guidée du jardin archéologique ET 2 Ateliers pédagogiques	8 € par élève gratuit pour les accompagnateurs (1 pour 10 élèves)
Forfait escape-game* : + visite libre du centre d'interprétation *uniquement pour les groupes jusqu'à 24 élèves	Sessions d'escape-game en réalité virtuelle ET 2 Ateliers pédagogiques	15 € par élève gratuit pour les accompagnateurs (1 pour 10 élèves)

COMMENT RÉSERVER ?

- Les visites et ateliers se font uniquement sur réservation auprès de la médiatrice. La réservation est indispensable, même pour les établissements souhaitant effectuer une visite libre.
- Les groupes de moins de 15 élèves ne pourront être reçus en atelier ou visite guidée d'avril à juin



LE MIDI

- Les élèves peuvent pique-niquer sur le site s'il fait beau. En cas de mauvais temps, ils pourront manger à l'abri dans les tribunes du stade en face de Vorgium.
- Un carnet de recettes romaines et adaptations se trouve en annexe si vous souhaitez proposer aux élèves un pique-nique romain.

AUTRES RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

- Un cahier d'activité à remplir en semi autonomie dans le centre d'interprétation peut être fourni aux élèves de cycles 2, 3 et 4.
- Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants durant les visites et ateliers.
- Les dispositifs sont traduits en Breton, les visites guidées et certains ateliers peuvent être réalisés en Breton.
- Des visites de l'aqueduc peuvent être assurées par l'association Cicindele

UNE JOURNÉE TYPE À VORGIIUM AVEC VOS ÉLÈVES

Nous pouvons accueillir jusqu'à deux classes simultanément (jusqu'à 64 élèves) en classe entière

Arrivée vers 10h - 10h15, après un petit temps d'accueil, début des activités : 1 classe en visite guidée du jardin archéologique + visite en semi-autonomie du centre d'interprétation avec un livret (fourni), l'autre classe en atelier.

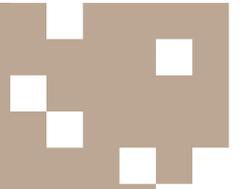
12h - 13h : pause déjeuner, sur le site s'il fait beau. Un espace couvert sera mis à votre disposition en cas de mauvais temps.

13h - 14h45 / 15h : inversion des groupes

15h / 15h15 : départ



POUR PRÉPARER SA VISITE : VORGIUM, UNE CAPITALE ROMAINE

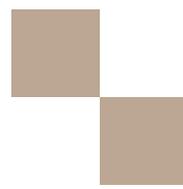


AVANT LA CONQUÊTE, LES OSISMES.

César nous apprend qu'au moment de la Conquête de la Gaule, l'extrémité de la péninsule armoricaine était occupée par les Osismes, un peuple dont le nom signifie « les ultimes ». Plutôt qu'un peuple celte arrivé d'Europe au début de l'âge du Fer, les Osismes que rencontrent les légions de César sont plus probablement une population installée sur le territoire dès le Néolithique et qui s'est adaptée aux mutations technologiques et culturelles successives.

Les Osismes furent longtemps perçus comme un peuple mineur sous la domination de leurs voisins Vénètes. Les découvertes récentes suggèrent en fait que les Osismes étaient un peuple puissant, occupant une vaste zone dont les limites dépassent celles du Finistère actuel. Outre des sites fortifiés regroupant un proto-urbanisme (Le Camp d'Artus au Huelgoat, le Yaudet en Ploulec'h...), l'ensemble du territoire était émaillé de résidences aristocratiques (Saint-Symphorien à Paule, Goarem-Cosquer à Berrien), de villages et de fermes isolées, selon un réseau très dense dans les zones les plus fertiles. En 56 avant J.-C., Jules César envahit la Gaule et, désireux de contrôler la Manche, s'opposa aux peuples armoricains lors d'un long conflit qui trouvera un terme avec la défaite, au large de Quiberon, des Vénètes.

UNE RESIDENCE ARISTOCRATIQUE GAULOISE À PAULE

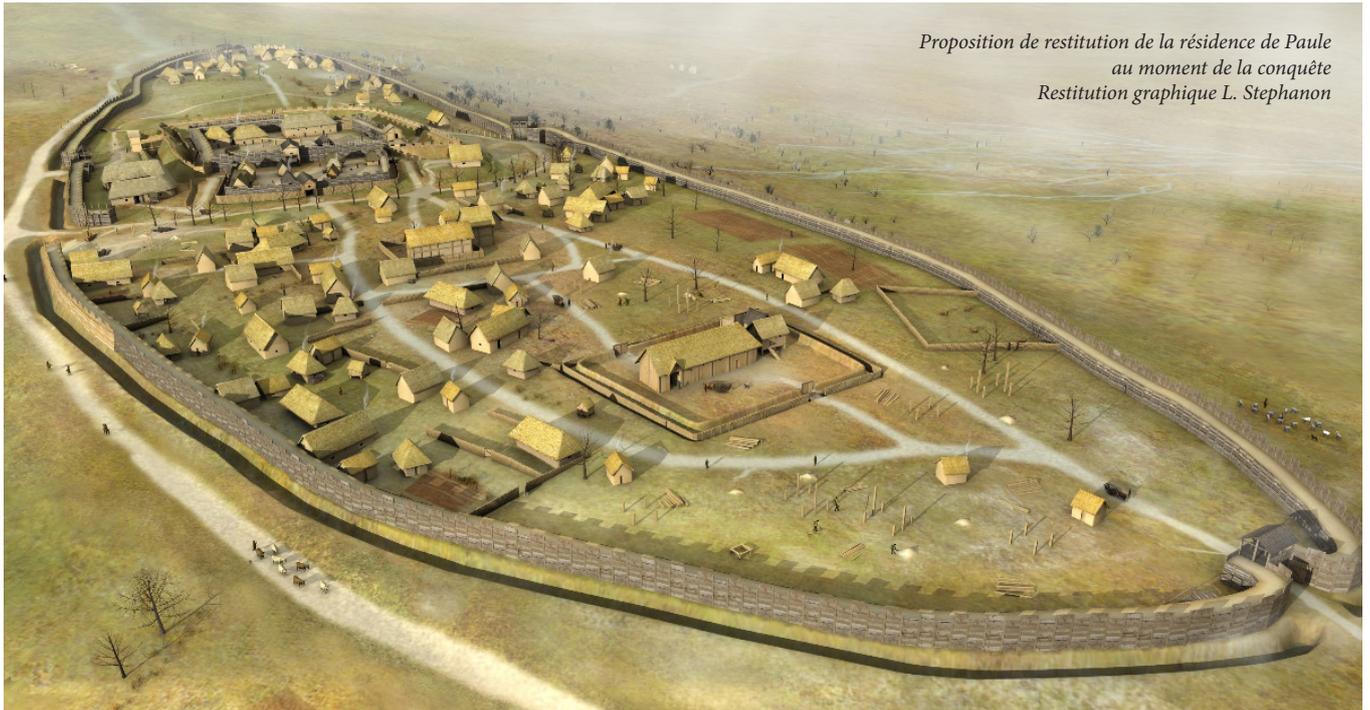


Vers 550 av. J.-C., un vaste domaine fut fondé au carrefour de deux voies. Un premier enclos, constitué d'un fossé et de talus, délimitait un espace de 9000m² dans lequel étaient installés l'habitat, d'une surface de 410m² et des dépendances (citerne, cave et souterrains de stockage...). Un deuxième enclos servait sans doute d'abri pour le bétail et renfermait des ateliers de tissage. Le site de Saint-Symphorien à Paule était probablement la résidence fortifiée d'un aristocrate, de sa famille et de ses dépendants.



Durant le IV^e siècle avant notre ère, le tout fut progressivement abandonné et finalement arasé vers -300. Si l'ancien enclos subsistait partiellement, l'ensemble fut réoccupé et agrandi et devint une véritable « maison forte » protégée par de puissantes défenses, avec une résidence aristocratique à l'architecture monumentale, des maisons et ateliers.

Peu avant la conquête, la résidence fortifiée de Paule dominait une petite agglomération, enclose dans une enceinte de 10ha. Le site ne semble pas avoir subi d'attaque durant la conquête romaine et il continua d'être occupé jusque vers -10 avant d'être abandonné, probablement au profit de Vorgium.



*Proposition de restitution de la résidence de Paule
au moment de la conquête
Restitution graphique L. Stephanon*

VORGIUM, UNE VITRINE DE LA CIVILISATION ROMAINE

A partir de -23, Auguste et son gendre Agrippa, entamèrent une réforme profonde de l'administration. Deux types de provinces émergèrent du redécoupage territorial de l'empire : les provinces sénatoriales, sous le contrôle du sénat, pour les provinces pacifiées depuis longtemps, et les provinces impériales, sous le contrôle direct de l'empereur, pour les provinces considérées comme insuffisamment pacifiées ou susceptibles de révolte. Ces provinces étaient dirigées par des fonctionnaires nommés par l'empereur et l'impôt n'y était plus affermé mais prélevé directement, afin d'arrêter le pillage systématique de ces provinces en vigueur sous la République.

La Gaule fut désormais divisée en quatre provinces : la Narbonnaise, créée en 125 av. J.-C, devint province sénatoriale et trois nouvelles provinces impériales furent créées : l'Aquitaine, la Belgique et la Lyonnaise, formant les trois Gaules dont Lyon [Lugdunum] était la capitale. C'est là que se réunissaient tous le 1^{er} août le conseil des Gaules, formé des représentants des nations gauloises et chargé de faire remonter à l'empereur les vœux de la population.

L'absence de constructions importantes antérieures à la fondation a permis aux géomètres d'implanter une ville organisée selon un plan orthonormé, défini à partir d'un decumanus maximus (axe est/ouest) et d'un cardo maximus (axe nord/sud) à partir desquels vont se développer toutes les autres rues. Vorgium couvrait une superficie d'environ 130Ha, ce qui en fait la ville antique la plus grande d'Armorique, devant Condate/Rennes (90Ha) et Diaroritum/Vannes (40ha). En tant que chef-lieu de cité, elle était dotée d'un forum, probablement situé sous le cœur de la ville actuelle.



Plan de la ville de Vorgium superposé au plan de la ville de Carhaix
G. Le Cloirec, 2021

La ville connut une première phase de développement vers le milieu du I^{er} siècle de notre ère, lorsque l'empereur Claude accorda la citoyenneté aux élites gauloises. Désormais, Vorgium fut dotée d'une curie où siègeront des magistrats élus pour administrer la cité. Ces magistrats se firent alors sans doute construire une demeure à Vorgium pour y résider pendant les sessions de la curie. Cette concentration de citoyens aisés attira sans doute des commerçants et artisans.

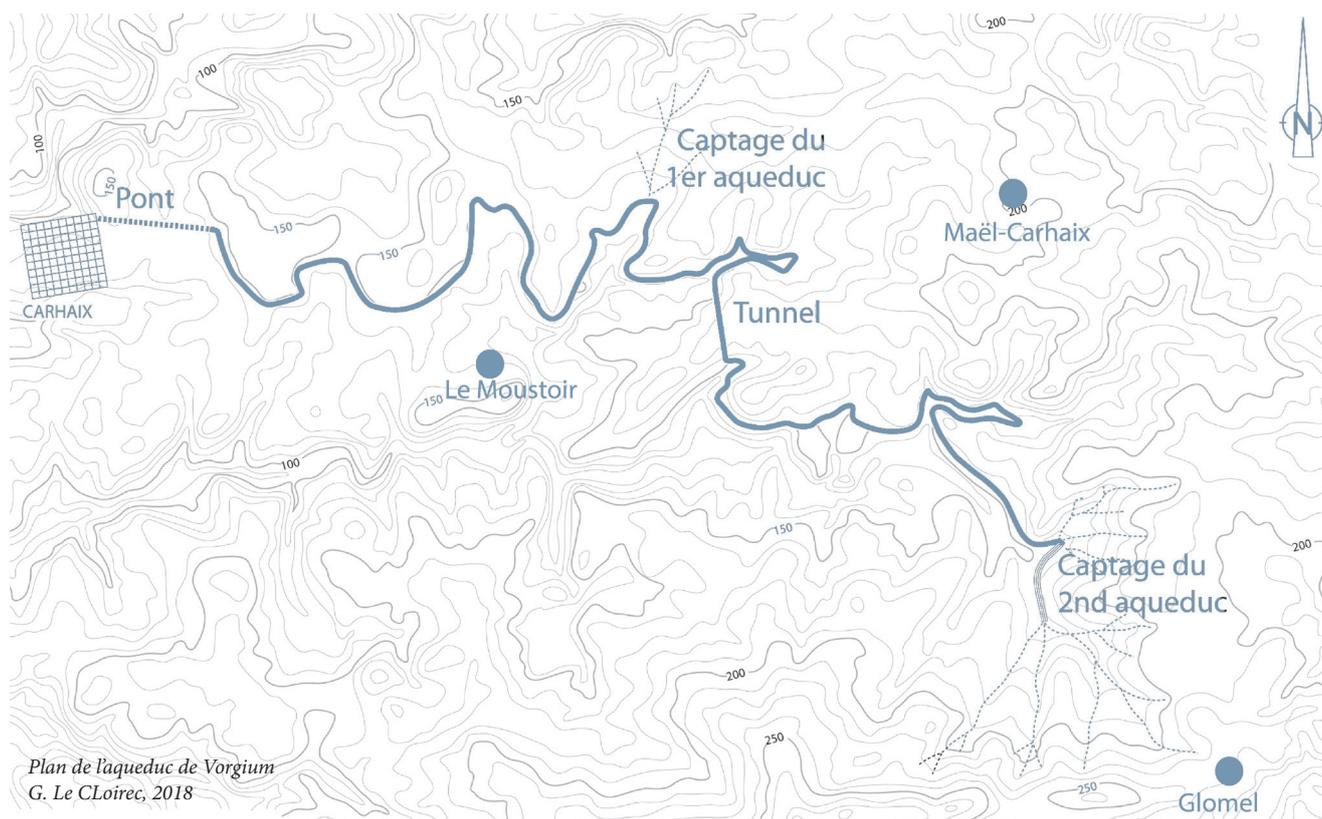
À la fin du II^e siècle, la ville était suffisamment prospère pour comporter de nombreuses domus occupant chacune une surface de plusieurs centaines de mètres carrés au sol, de plan et de construction romaines classiques et dotées le plus souvent de thermes privés.

Surtout, signe ostentatoire de la puissance de Vorgium, la ville se dota dès la fin du I^{er} siècle de notre ère d'un aqueduc, lequel fut considérablement agrandi à la fin du II^e siècle. Il s'agit de la seule ville d'Armorique dotée de cet équipement. Ces signes ostentatoires sont les preuves qu'une caste d'édiles soutenue directement par le pouvoir impérial, autant financièrement que politiquement, résidait à Vorgium.

DEUX AQUEDUCS POUR VORGIVM

Un premier aqueduc fut construit vers la moitié du 1^{er} siècle de notre ère. L'eau, captée à Kerhon, sur la commune du Moustoir, était acheminée sur un peu plus de 10 km par une canalisation en maçonnerie de moellons sur la moitié de son parcours, puis par une maçonnerie coffrée, avant d'aboutir, sur les trois derniers kilomètres du parcours, par des tronçons de bois monoxyles. Il est estimé que ce premier aqueduc avait un débit d'environ 2000m³ par jour, mais que ce débit pouvait être assez irrégulier.

Un second aqueduc fut donc construit environ un siècle plus tard. Long cette fois de 27 km, il captait plusieurs sources grâce à une rigole de captage de 700m réunissant deux groupes de sources.



L'eau était ensuite acheminée vers Vorgium par gravitation. La pente devait être suffisante pour éviter la formation de dépôts mais pas trop importante, pour ne pas abîmer le revêtement des canalisations et éviter que la pression soit trop élevée à l'arrivée au château d'eau. Sur le second aqueduc, la pente est de 26,5 ‰.



Tronçon de l'aqueduc
E. Philippe, 2008

Durant la plus grande partie de son parcours, l'eau circule dans une canalisation maçonnée d'environ 80 cm de haut pour 60 de large et dont la paroi interne est enduite d'un mortier hydraulique. Elle est surmontée de dalles dans la partie amont et d'une voûte maçonnée dans la partie aval. Des regards, inutiles dans la section couverte de dalles, pratiquement affleurante, avaient été aménagés dans la partie maçonnée, tous les 48m environ soit un peu plus fréquemment que les deux actus préconisés par Pline l'Ancien [Histoire Naturelle, XXXI, 3,1].

L'aqueduc de Vorgium est ponctué de deux ouvrages majeurs. Au niveau de Kervoagel, sur la commune du Moustoir, les bâtisseurs, confrontés à une colline, ont choisi de percer un tunnel plutôt que contourner la hauteur, ce qui aurait rallongé le parcours de six kilomètres. Le tunnel sous la colline de Kervoagel est long de 900m. Il est creusé dans la roche et est ponctué de puits verticaux permettant d'apporter de l'air aux ouvriers et d'évacuer les déblais.

Peu avant d'arriver à Vorgium, la situation est inverse puisqu'il s'agit cette fois de franchir une dépression. Un pont-aqueduc long de 900m et probablement haut de 13m à son maximum fut donc construit. Longeant la route d'accès à Vorgium depuis Condate [Rennes] et Vannes [Diarioritum], il témoignait de la puissance de Vorgium aux voyageurs.

Si le pont-aqueduc a été entièrement détruit, des portions de canalisation des deux aqueducs sont toujours visibles.

Des visites de l'aqueduc à destination des scolaires sont organisées sur une demi-journée par l'association cicindele.

contact : Léna Gourmelen
cicindele22@orange.fr



Restitution du pont-aqueduc
G. Le Cloirec, 2018

A la fin du III^e siècle, Vorgium fut durement touchée par la crise politique et économique frappant l'Empire. La production de garum des Plomarc'h à Douarnenez fut abandonnée à cette époque et il est probable que le réseau routier ne soit plus entretenu, isolant Vorgium. De nombreuses domus sont abandonnées à cette période. Outre la crise économique, qui rend difficile l'entretien de ces grandes demeures, il est probable que cette désaffection de Vorgium soit également liée à la création de la forteresse de Brest, probablement à cette même période. Destinée sans doute à la collecte de l'impôt, que la crise économique obligeait à payer en nature, il est possible que l'ensemble de l'administration du territoire ait été transférée à Brest, entraînant un déplacement des élites.

Ces mutations économiques permirent toutefois à certains citoyens de Vorgium d'opérer des investissements financiers fructueux. L'un d'eux put ainsi, à la fin du III^e siècle ou au début du IV^e siècle, se faire construire une luxueuse demeure de 2000m², sur l'emplacement de trois domus précédentes. La nouvelle domus s'organise autour d'un vaste péristyle, au centre duquel se trouvait un puits, qui, demeuré en eau, a préservé des éléments organiques comme un seau et des fragments de chaussures. Dans l'axe de la demeure, un vaste triclinium cruciforme permettait d'accueillir de nombreux convives.

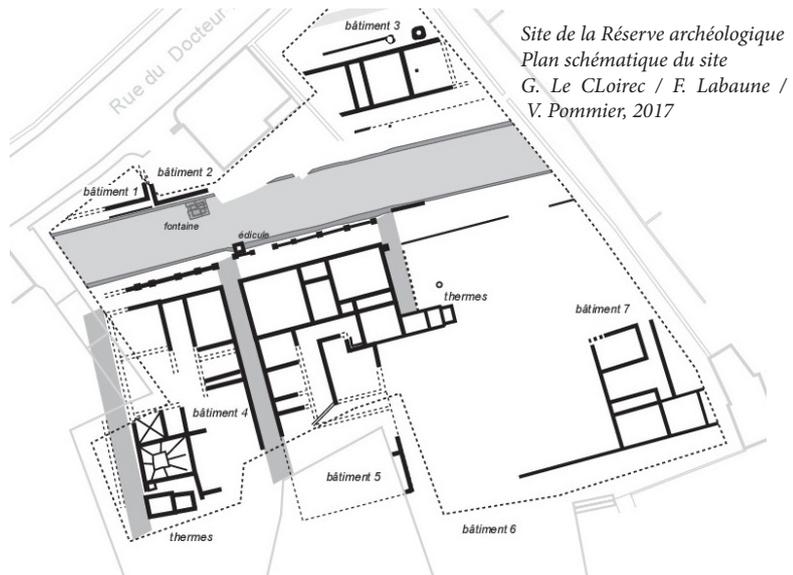


CE QU'IL Y A À VOIR : LE JARDIN ARCHÉOLOGIQUE



Le jardin archéologique permet de découvrir un quartier résidentiel et commercial de l'antique Vorgium au moment de son apogée au début du III^e siècle de notre ère. Les vestiges ont été réenfouis pour les protéger mais ils ont été reconstitués tels que découverts au cours des fouilles archéologiques menées par l'INRAP (Institut national de recherche archéologique préventive) entre 2002 et 2007.

Les fouilles ont permis de mettre au jour un quartier résidentiel et commercial, organisé autour d'une rue importante, un decumanus. Il ne s'agit pas du decumanus maximus, mais il s'agit néanmoins d'un axe majeur de la ville, puisque la rue devient vers l'est la route qui mène à Douarnenez et aux industries de garum. Autre indication de son importance, la rue est large (6m) et la chaussée, très abimée par les roues de charrettes, a été refaite à au moins 6 reprises.



Site de la Réserve archéologique
Plan schématique du site
G. Le Cloirec / F. Labaune /
V. Pommier, 2017

L'importance de cet axe de circulation, et la proximité avec le centre monumental, expliquent que le quartier ait été occupé dès la deuxième moitié du I^{er} siècle de notre ère. Il s'agit à l'époque de maisons, boutiques et ateliers de petites dimensions construites en torchis, parfois sur solins de pierres.

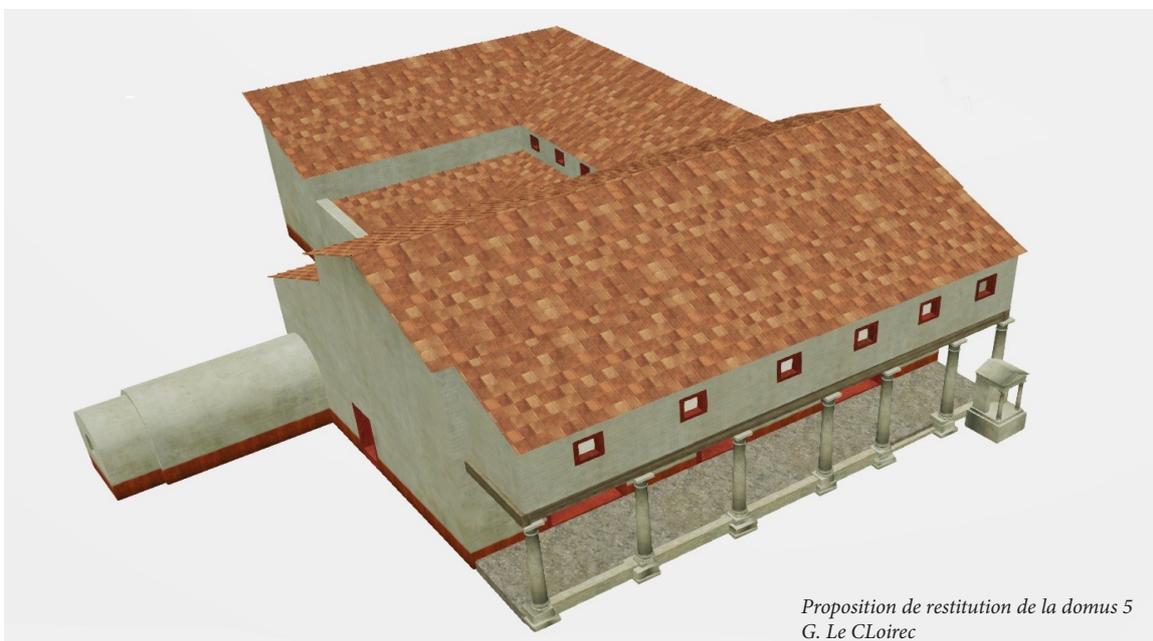
Au tournant des II^e et III^e siècles de notre ère, le quartier fut remanié en profondeur. Aux petites maisons en torchis succédèrent de grandes domus bâties en schiste lié à la chaux qui occupaient tout un pâté de maison. Le quartier de la réserve archéologique, probablement déjà prisé devint donc très cossu : on y a construit deux grandes domus au plan méditerranéen classique, avec leurs boutiques et leurs partie résidentielle organisée autour d'un péristyle, chacune dotée d'un triclinium (salle de réception) et de thermes privés. C'est cet état du quartier qui a été restitué.



Les visites guidées du jardin archéologique permettent donc d'aborder l'histoire de la conquête romaine de l'Armorique, du plan d'un chef-lieu de cité antique et de la vie quotidienne dans l'Armorique romaine. Lors des visites, des tablettes numériques sont fournies (une pour deux élèves), qui leur permettent de découvrir en réalité augmentée des restitutions en 3D d'une domus, d'un portique commercial, de thermes et d'un système de chauffage par hypocauste.

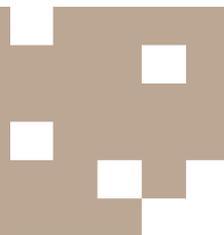
DEUX EXEMPLES DE DOMUS À VOCATION RÉSIDENTIELLE ET COMMERCIALE

Plusieurs maisons urbaines, des domus, ont été découvertes lors des fouilles de la réserve archéologique. D'un plan classique à la romaine, elles comportent une entrée axiale donnant sur la partie privée du propriétaire et des boutiques de part et d'autre de cette entrée. Dans le cas de la domus 5, ces deux boutiques donnent sur le trottoir. Sur le côté, une cour donnait accès à un ou plusieurs appartements probablement situés au-dessus des boutiques. L'ensemble boutique et appartement ont pu être loué à des artisans libres ou affranchis.



La partie privée du propriétaire est organisée autour d'un péristyle sur lequel donnent différentes pièces de réception dont le triclinium, la salle de banquet. Les deux domus mises en valeur à Vorgium se sont dotées de thermes privés à chauffage par hypocauste.

CE QU'IL Y A À VOIR : LE CENTRE D'INTERPRÉTATION



Le centre d'interprétation archéologique virtuel, comprend plusieurs dispositifs numériques et des objets antiques découverts à Carhaix, pour l'essentiel lors des fouilles de la réserve archéologique du terrain Manac'h, aujourd'hui le jardin archéologique, et sur le site de la domus de l'hôpital. La visite du centre se fait en visite libre. Un carnet d'activité est fourni sur demande pour les élèves de cycle 3 et de cycle 4. Tous les panneaux et dispositifs numériques sont en Français, Breton et Anglais.

DISPOSITIF 1 : DEVENIR GALLO-ROMAINS

A l'aide d'un écran de contrôle, l'élève déclenche l'un des trois séquences lui permettant de suivre la romanisation d'un territoire, celui de la future Bretagne, tel que l'archéologie et l'étude des sources historiques nous permettent aujourd'hui de l'entrevoir : avant la conquête, la conquête, la Gaule romaine.

Devant lui, une table-maquette en relief de la péninsule et un grand écran s'animent et se répondent l'un à l'autre. Le visiteur pourra retracer sa métamorphose, depuis sa situation avant la Guerre des Gaules jusqu'à son évolution au sein d'une des provinces de l'Empire Romain, la Lyonnaise.



DISPOSITIF 2 : QUAND CARHAIX S'APPELAIT VORGIVM

Le focus est fait ici sur la ville antique, ses composantes urbaines, le commerce, etc. L'élève pose un livret de 3 pages sur une table et en consulte le contenu. Sur l'écran en face de lui, les images contenues dans le livret s'animent sur l'écran et apportent ainsi plus de profondeur et de contenus aux trois thématiques évoquées dans ce dispositif, que sont :

- 🏰 l'urbanisme de Vorgium,
- 🏛️ les bâtiments publics
- 🏪 les réseaux d'échanges commerciaux.



DISPOSITIF 3 : BIENVENUE À LA DOMUS

Ce dispositif permet de découvrir les noms et fonctions des différentes pièces d'une domus de Vorgium, en partant des vestiges d'une des deux maisons du jardin archéologique.

L'élève peut, à l'aide d'un grand écran tactile, explorer cet environnement, s'y déplacer, comprendre les fonctions de chaque pièce et leur organisation les unes par rapport aux autres.



DISPOSITIF 4 : DÉCOREZ LE SALON DE VOTRE DOMUS

Après la découverte de l'habitat gallo-romain, le dispositif suivant propose au visiteur d'en décorer lui-même une salle, le triclinium, la salle de réception et de banquet d'une riche villa romaine. Sur un modèle 3D, il est possible de modifier le dallage au sol et la décoration murale à partir d'éléments attestés à Vorgium grâce aux fouilles récentes. Le visiteur peut ensuite meubler l'espace à sa convenance, en évitant quelques pièges anachroniques glissés dans l'application. Outre son côté vidéoludique qui plaira aux visiteurs les plus jeunes, cette expérimentation a pour objectif d'évoquer l'opulence des Osismes les plus aisés, et de présenter des exemples caractéristiques du décor romain.



DISPOSITIF 5 : UN REPAS À VORGIVM

Devant un mobilier scénographique évoquant un plan de travail à l'antique, l'élève voit devant lui quatre fac-similés de poteries antiques. En déposant tour à tour chacune de ces poteries dans l'endroit prévu, une puce RFID cachée dans chaque objet déclenche une séquence ou un jeu. Chacune permet d'évoquer tout ce qui entoure la cuisine romaine :



- Les arts de la table (recettes, traditions du banquet, bonnes manières...),
- La fonction des différents types de céramiques,
- Les aliments disponibles sur les marchés gallo-romains,
- L'organisation d'une cuisine romaine.

DISPOSITIF 6 : L'EAU COURANTE

Les nombreuses explorations et fouilles archéologiques ont mis au jour les tracés de deux aqueducs successifs sur le territoire du Poher, des conduites d'eaux, de nombreux puits et sur le site de la Réserve les restes d'une fontaine publique restaurée aujourd'hui et des thermes privés. Ce dispositif multimédia propose quatre séquences :



1 Une évocation du parcours de l'eau, depuis la source jusqu'à Vorgium

2 l'acheminement de l'eau jusqu'à une fontaine de la ville,

3 un survol du Carhaix moderne dans lequel s'inscrit le pont-aqueduc, aujourd'hui disparu, qui dressait autrefois ses 125 arches à 13m de hauteur et sur 900m de longueur.

4 un film prêté, dans le cadre d'un partenariat européen, par le Musée archéologique virtuel d'Herculanum en Italie, sur le fonctionnement des thermes publics romains.

L'ESPACE JEUX

Un espace de l'exposition se consacre à la redécouverte des jeux romains. Plusieurs jeux, comme les osselets ou le jeu du molino sont mis à disposition des élèves.



LE MOBILIER ARCHÉOLOGIQUE

Deux vitrines permettent d'exposer et contextualiser des objets trouvés au cours des fouilles et restaurés, ainsi que des fac-similés d'objets trop fragiles, comme le seau en bois retrouvé au fond d'un puits. Ce mobilier archéologique permet d'illustrer des sujets présentés dans le parcours, d'approfondir le discours et de l'appuyer sur des objets matériels : par exemple l'artisanat et le commerce (métallurgie, céramique, reproduction du sceau en bois trouvé à Carhaix), l'art décoratif (fragments de mosaïques et de pavements, d'enduits peints...) et la parure (fibules, bagues, boutons).

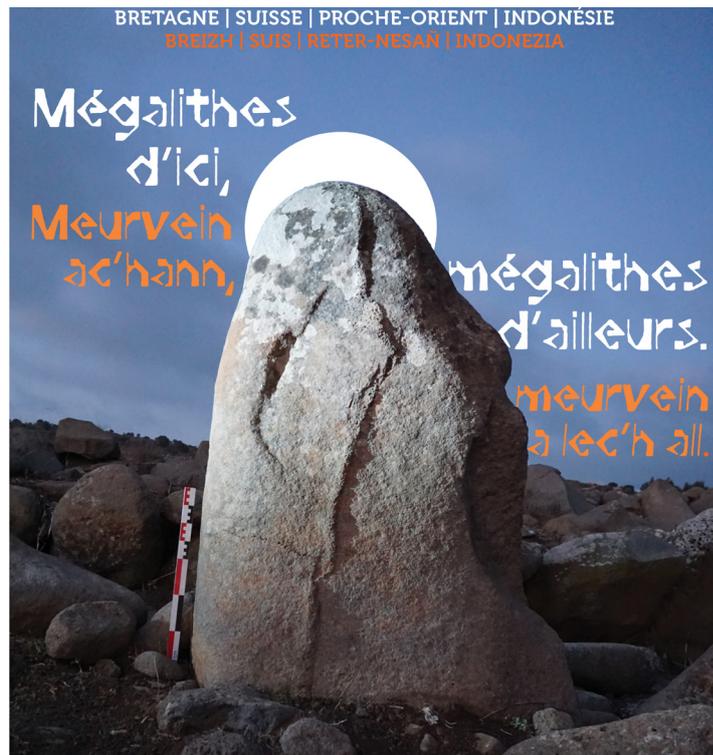


L'EXPOSITION 2023-2024



Mégalithes d'ici, mégalithes d'ailleurs

du 16/09/2023 au 22/09/2024



Depuis 6000 ans et dans le monde entier, l'humanité bâtit des architectures monumentales en pierre pour y déposer ses morts. Ces dolmens et menhirs avaient-ils pour but de conjurer la peur de la mort, d'honorer les morts, ou d'impressionner les vivants ?

Cette exposition présente les travaux menés par le Laboratoire d'archéologie préhistorique et anthropologie de l'Université de Genève dans différentes zones géographiques : le bassin genevois, l'ouest de la France, le Akkar au nord du Liban et l'Indonésie. Quatre zones d'intérêt pour comprendre les mégalithismes dans le monde.





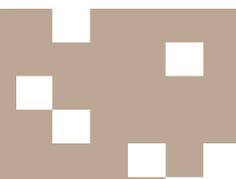
Carhaix, ville antique et médiévale majeure, est considérée comme une zone archéologique sensible. Avant chaque projet de construction, depuis la loi sur l'archéologie de 2001, un diagnostic archéologique doit être réalisé avant chaque projet de construction à Carhaix.

Lors de ce diagnostic, une petite équipe d'archéologie réalise des tranchées sur 5 à 10% de la surface impactée par les travaux afin de déterminer la présence éventuelle des vestiges archéologiques et leur état de conservation. Si le diagnostic est positif, le service régional d'archéologie peut décider de faire réaliser de fouilles exhaustives sur la parcelle concernée.

Tous les ans, plusieurs diagnostics archéologiques et fouilles sont réalisés à Carhaix, [lorsque des opérations ont lieu, des visites des diagnostics et fouilles pourront être organisées](#), sans surcoût. Ces visites seront l'occasion, du lundi après-midi au vendredi midi, de voir les archéologues au travail.



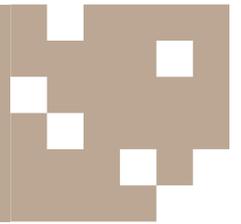
CONTENU DES ATELIERS ET VISITES:



VISITE GUIDÉE DU JARDIN ARCHÉOLOGIQUE

Niveau	CP - Lycée
Durée	45mn / 1h
Domaines du socle de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Domaine 1 : Découverte du langage scientifique et technique / langages pour penser et communiquer et méthodes et outils pour apprendre- Domaine 5 : Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; Interprétations des productions culturelles humaines / représentations du monde et l'activité humaine
Déroulé	<p> 1^{ère} station : Présentation du territoire des Osismes avant la Conquête et de la fondation de Vorgium à la suite des réformes administratives d'Auguste. Description du plan de la ville antique et des différents bâtiments publics</p> <p> 2^e station : Le decumanus et la route de Douarnenez (le garum, un des éléments de la richesse de Vorgium)</p> <p> 3^e station : l'évolution du quartier de la réserve archéologique. 1er point de réalité augmentée : la domus et le laraire. Vue en réalité augmentée de la façade de la domus</p> <p> 4^e station : la fontaine. Présentation de l'aqueduc de Carhaix</p> <p> 5^e station : la partie privée de la domus 4 et le chauffage par hypocauste (2e point de réalité augmentée)</p> <p> 6^e station : la partie privée de la domus 5. 3^e point de réalité augmentée : déambulation dans les différentes pièces de la domus</p> <p> 7^e station : les thermes de la domus 5 (4^e point de réalité augmentée), l'abandon du quartier à la fin du III^e siècle de notre ère, les mutations de l'Armorique au cours de l'Antiquité tardive.</p>

NOUVEAUTÉ : L'ESCAPE-GAME EN RÉALITÉ VIRTUELLE



VORGIUM, AN 195 DE NOTRE ÈRE

Rome est en pleine guerre civile. L'empereur Septime Sévère est aux abois. Le général des troupes romaines stationnées dans l'île de Bretagne, son grand rival Clodius Albinus, projette de débarquer en Gaule et de marcher vers Rome avec 3 légions. Septime Sévère cherche à tout à prix à l'en empêcher...

En tant qu'espions d'Albinus, vous êtes envoyés dans la capitale de la cité des Osismes : Vorgium. Sabine, l'intendante du questeur de la cité Caius Varenius Varus, est à la solde de votre camp. Elle a découvert que Septime Sévère convoite le trésor dédié à la reconstruction de l'aqueduc de Vorgium pour financer sa guerre.

UN JEU EN ÉQUIPE

Une fois équipés des casques de réalité virtuelle les élèves seront plongés dans une enquête d'une durée de 25 à 30 minutes. Dans les 4 pièces de la maison - le péristyle, les thermes, le bureau du questeur et son triclinium - une série d'épreuves attend le groupe jusqu'à 6 joueurs, à partir de 12 ans. Avec tous les codes d'un escape-game : énigmes, manipulations des objets et décors et – surtout – un chronomètre !

L'ESCAPE-GAME POUR LES SCOLAIRES

Les élèves sont divisés en groupes de 6 élèves maximum. Un groupe est en escape game pendant qu'un autre visite le centre en semi-autonomie avec leur enseignant. Deux groupes sont pendant ce temps en atelier antéfixe avec une médiatrice. Les groupes tournent sur les activités. L'après-midi, les élèves peuvent suivre, au choix de l'enseignant, une visite guidée du site ou l'atelier chaussures.

24 élèves maximum

15 € par élève

durée 3h

Déconseillé aux moins de 12 ans

ATELIER ARCHÉOLOGIE ET BIOLOGIE



Niveau	CE2 - Lycée
Durée	1h45
Domaines du socle de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Domaine 1 : Découverte du langage scientifique et technique / langages pour penser et communiquer et méthodes et outils pour apprendre- Domaine 2 : Accès à l'information et à la documentation- Domaine 4 : Curiosité et sens de l'observation / méthodes et outils pour apprendre- Domaine 5 : Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; Interprétations des productions culturelles humaines / représentations du monde et l'activité humaine
Méthodologie	<ul style="list-style-type: none">- Découverte de l'archéologie et de ses méthodes par un diaporama et un questionnement des élèves.- Expérimentation d'une méthodologie scientifique : observation, tri, déduction, comparaison, conclusion- Travail en individuel et par groupe
Déroulé	<ul style="list-style-type: none">- Diaporama sur l'archéologie sur la base de questions et de dialogues avec les élèves : comment sait-on qu'il y a un site archéologique ? Le concept de fouille stratigraphique, les spécialités de l'archéologie.- Manipulation : par groupe, les élèves reçoivent un sac de graines carbonisées ou d'ossements animaux qu'ils doivent trier et identifier pour pouvoir remplir une fiche d'inventaire. Les sacs sont échangés en cours de séance, chaque élève fait donc les deux activités.- Mise en commun : Chaque groupe fait part au reste de la classe de ces conclusions. En comparant les espèces découvertes entre les différents sacs de graines, ils en tirent différentes conclusions sur la naissance de l'agriculture, l'importance des échanges à l'époque antique, l'arrivée de nouvelles espèces d'Amérique...Les ossements animaux renseignent sur le type d'espèces élevés à l'époque romaine, l'exploitation des animaux

ATELIER CÉRAMOLOGIE



Niveau	CM1 - Lycée
Durée	1h15 à 1h45
Domaines du socle de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Domaine 1 : Découverte du langage scientifique et technique / langages pour penser et communiquer et méthodes et outils pour apprendre- Domaine 2 : Accès à l'information et à la documentation- Domaine 4 : Curiosité et sens de l'observation / méthodes et outils pour apprendre- Domaine 5 : Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; Interprétations des productions culturelles humaines / représentations du monde et l'activité humaine
Méthodologie	<ul style="list-style-type: none">- Découverte de l'archéologie et de ses méthodes par un diaporama et un questionnement des élèves.- Expérimentation d'une méthodologie scientifique : observation, comparaison, dessin technique, déduction- Travail en binôme et mise en commun avec toute la classe- Décrire une céramique à l'aide d'un vocabulaire spécifique
Déroulé	<ul style="list-style-type: none">- En binôme, les élèves remontent un fac-similé de céramique découverte à Carhaix. Ils la cherchent ensuite dans un cahier de typologie céramiques, ce qui leur permet d'en découvrir la datation et la fonction. Ils en réalisent ensuite un croquis selon les normes du dessin en céramologie.- Ils posent ensuite leur céramique sur la table correspondant au siècle de leur céramique. La comparaison du nombre de céramiques sur les différentes tables leur permet de déduire les différentes étapes de la vie du quartier de la réserve archéologique de Vorgium, depuis sa fondation jusqu'à son déclin.- Par table, ils reçoivent ensuite des fragments de céramiques antiques à trier. Ils décident entre eux des critères selon lesquels le tri doit s'effectuer. Chaque table est interrogée sur la façon dont ils ont opéré leur tri qu'ils ont choisi et La médiatrice explique les informations apportées par les critères qu'ils ont choisis.

ATELIER SIGILLÉE

Niveau	CP - CE2
Durée	1h
Domaines du socle de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Domaine 2 : Conduite de projets individuels et collectifs- Domaine 5 : Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; Interprétations des productions culturelles humaines / représentations du monde et l'activité humaine
Méthodologie	<ul style="list-style-type: none">- Travail sur les qualités plastiques de l'argile.
Déroulé	Les élèves découvrent la céramique emblématique du monde romain, la céramique sigillée. Ils utilisent des poinçons pour réaliser un décor sur de l'argile et moulent un médaillon.

ATELIER ANTÉFIXE / DÉCOR DE MASQUE DE THÉÂTRE

Niveau	CE2 - 3e
Durée	1h à 1h30
Domaines du socle de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Domaine 1 : Découverte du langage scientifique et technique / langages pour penser et communiquer et méthodes et outils pour apprendre- Domaine 2 : conduite de projets individuels et collectifs- Domaine 5 : Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; Interprétations des productions culturelles humaines / représentations du monde et l'activité humaine
Méthodologie	<ul style="list-style-type: none">- Travail sur les qualités plastiques de l'argile.
Déroulé	<p>Les élèves choisissent un modèle de décor de tuile romaine, un antéfixe, parmi différents exemples de décors antiques ou un modèle de masque de théâtre. Ils découpent leur patron et le reportent sur de l'argile qu'ils auront préalablement étalée. Ils peuvent ensuite ajouter des éléments de décors en incision ou en relief et peindre leur antéfixe ou leur masque.</p> <p>Les réalisations pourront être emportées à l'école et être laissées à sécher quelques jours avant que les élèves puissent les ramener chez eux.</p>

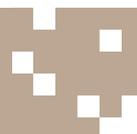


ATELIER CHAUSSURES ROMAINES

Niveau	CM - Lycée
Durée	1h30 à 1h45
Domaines du socle de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Domaine 2 : conduite de projets individuels et collectifs- Domaine 5 : Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace ; Interprétations des productions culturelles humaines / représentations du monde et l'activité humaine
Méthodologie	<ul style="list-style-type: none">- Travail de découpe et de laçage, report de tracés sur un support.
Déroulé	<p>Les élèves découpent un patron de chaussure de type gallica, modèle simplifié de fragments de chaussures du 4^e siècle de notre ère découvertes dans le puits de la domus du l'hôpital à Carhaix.</p> <p>Ils reportent ensuite ce patron sur un morceau de simili-cuir. Ils découpent leurs chaussures dans le simili cuir et percent les trous pour les lacets à l'aide de perforatrices. Ils passent ensuite les lacets dans les trous et les serrent, donnant forme à la chaussure.</p> <p>Ils peuvent ensuite essayer leurs chaussures et, à l'issue de l'atelier, repartir avec leur paire de gallica. Attention : les pointures des élèves sont à fournir en amont.</p>



BIBLIOGRAPHIE :



-  G. Le Cloirec, Carhaix antique, la domus du centre hospitalier, contribution à l'histoire de Vorgium, chef-lieu de la cité des Osismes, éd. Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2008
-  P. Galliou, Les Osismes, peuple de l'Occident Gaulois, éd. Coop Breizh, Spézet, 2014
-  E. Chartier-Le Floc'h, Y. Menez, T. Lorho, Archéologie en Centre Bretagne, éd. Coop Breizh, Spézet, 2015
-  J.-Y. Eveillard, Les voies romaines en Bretagne, éd. Skol Vreizh, Morlaix, 2016
-  J.-Y. Eveillard, L'Armorique Antique, Aremorica antiqua, éd. Skol Vreizh, Morlaix, 2013
-  A. Provost, B. Leprêtre ; E. Philippe, L'aqueduc de Vorgium / Carhaix [Finistère], contribution à l'étude des aqueducs romains, Supplément Gallia n°61, éd. CNRS, 2013
-  P. Galliou, Guide de l'Armorique romaine, éd. Coop Breizh, Spézet 2013

RECETTES ROMAINES :



Parce qu'il y en a marre des chips

MORETUM

Addimenta (ingrédients) :

- 500 gr de fromage (ricotta ou fromage frais de brebis ou de chèvre)
- 30 à 40 gr de graines de sésame
- 10 à 15 feuilles de menthe fraîche
- 2 cuillérées à soupe d'huile d'olives
- 3 cuillérées à café de vinaigre de xérès
- 20 gr de coriandre en grains
- poivre selon le goût
- Nuoc-mam ou sel



Hâcher finement la menthe, mélanger le tout. servir avec du pain de seigle ou du pain grillé. On peut rajouter du miel

PULLUS TRACTOGALLUS

Addimenta (ingrédients) pour 4 personnes :

- 400 gr de chair de poulet cuit
- 2 oeufs
- 1 oignon
- 1 cuillérée à café de sauce nuoc-mam ou du sel
- 1 pincé de cumin en poudre
- 1 bouquet de persil ou de coriandre finement hâché
- 2 belles tranches de pain
- 1/2 verre de vin blanc
- 1 cuillérée à soupe de miel
- lait, huile d'olive, poivre



Dans une assiette, disposer le pain et l'arroser de lait. Dans une poêle, mettre de l'huile d'olive et l'oignon émincé. Faire revenir à feu doux pendant 15 minutes. Ajouter la chair de poulet coupée en petits dés et faire revenir pendant 5mn. Écraser le pain à la fourchette.

Dans un saladier, mélanger le pain avec le mélange poulet / oignon, le cumin, le persil, le miel, le vin blanc, le nuoc-mam ou le sel, les oeufs battus, le poivre.

Disposer le mélange dans un moule à cake en tassant bien, enfourner à 180°C pendant environ 35 minutes.

ŒUFS À LA APICIUS



Addimenta (ingrédients) pour 6 personnes :

- 6 gros oeufs
- 12 tranches de salami danois ou autre charcuterie grasse (optionnel)
- 1 oignon rouge ou deux échalottes
- herbes fraîches (ciboulette, ciboulail ou estragon au choix)
- du lait d'amande
- 1 poignée de pignons torréfiés (facultatif)

Cuire les oeufs jusqu'à ce qu'ils soient durs, les couper en deux. (optionnel) Faire cuire le salami danois, garder la graisse dans la poêle et faire revenir dedans (ou dans de l'huile d'olive) l'oignon rouge ou les échalotte émincés.

Dans un saladier, mélanger les jaunes des oeufs avec les oignons, les herbes émincées, un peu de lait d'amande, les pignons de pin torréfiés, de la sauce nuoc-mam ou du sel (selon le goût).

Mettre le mélange dans le blanc d'oeuf cuit, placer la rondelle de salami dessus. Allonger le reste du mélange au lait d'amande et le cuire pour faire une sauce d'accompagnement.

SALADE D'AUGUSTE

Addimenta (ingrédients) pour 4 personnes :

- 1 concombre
- 1 coeur de laitue
- 1 gousse d'ail
- Nuoc-mam ou sel
- 3 tranches de pain
- 1 cuillerée à café de vinaigre
- huile d'olive, poivre

Dans une poêle, faire revenir à l'huile d'olive l'ail coupé très finement, ajouter le pain coupé en cubes d'1cm de côté. bien remuer pour faire cuire le pain sur toutes ses faces sans faire brûler l'ail.

Dans un saladier, mettre le concombre coupé en petits cubes, le coeur de laitue déchiqueté et les dés de pain.

Préparer une vinaigrette avec l'huile d'olive, le vinaigre, le poivre, la sauce nuoc-mam ou le sel. Arroser le mélange salade - concombre - pain de vinaigrette et bien mélanger.





PANIS FOCUS

Addimenta (ingrédients) pour 2 personnes :

- 250 gr de farine
- Graines aromatiques au choix (pavot, cumin, anis...)
- 3 cuillères à soupe d'huile d'olive
- 1 sachet de levure boulangère
- 1 cuillère à café de sel

Dans une casserole, faire tiédir 15cl d'eau (pas plus de 30°C !). Diluer la levure avec un peu de cette eau tiède et, s'il fait froid, un peu de sucre. Dans un saladier, mélanger la farine, l'huile, le sel, la levure diluée et le reste de l'eau.

Pétrir la pâte sur un plan de travail fariné jusqu'à l'obtention d'une boule lisse, souple et non collante. Laisser reposer sous un torchon propre, à l'abri des courants d'air, jusqu'à ce qu'elle double de volume.

Disposer la pâte sur une plaque à four, lui donner une forme arrondie sur 2 cm d'épaisseur. A l'aide d'un couteau, faire une croix assez profonde. Badigeonner la pâte d'huile d'olive et saupoudrer de graines aromatiques.

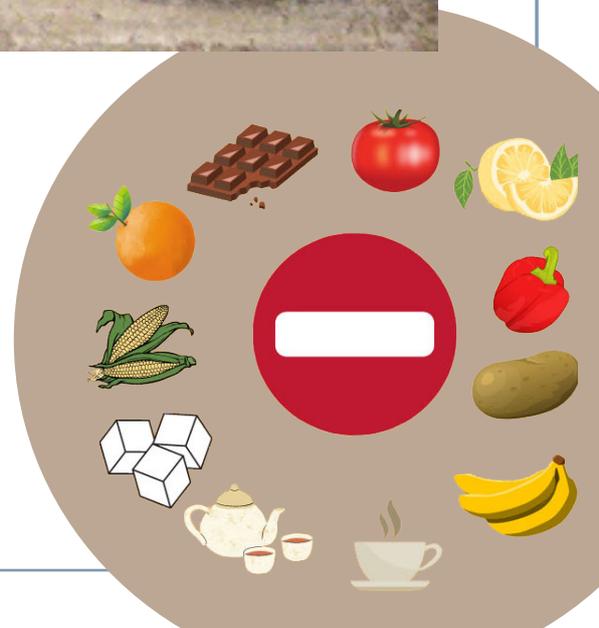
Mettre au four à environ 160°C pendant 15mn.



LE «VORGIUM SANDWICH»

Prendre des tranches pain et y étaler le moretum.
Ajouter une tranche de jambon ou du poulet

Variante : Prendre des tranches de pain et y étaler le pullus tractogalatus





DULCIA DOMESTICA

Addimenta (ingrédients) pour 5 personnes :

- 20 dattes
- 30 gr d'amandes
- 30 gr de noix
- miel
- poivre du moulin

Dénoyauter les dates. Broyer grossièrement les amandes et les noix, les mélanger avec du miel. Fracir les dates avec le mélange puis faire quelques tours de moulin à poivre au-dessus des dattes. Surprenant mais important, à ne pas oublier !

GÂTEAUX DES LARES DOMESTICI

Les lares sont les dieux domestiques qui protègent la maison. Au moins une fois par an, on célébrait aussi les lares compitales, les lares de carrefours, protecteurs du quartier. Chaque famille sortait en procession de sa demeure pour leur offrir un gâteau.

Addimenta (ingrédients) pour 6 gâteaux :

- 250 gr de farine
- 100 gr de miel
- 1/2 sachet de levure
- 2 oeufs
- 1/2 cuillerée à café de cannelle en poudre
- 1 cuillerée à soupe d'huile d'olive

Dans un saladier, mélanger le tout. Travailler la pâte à la main sur un plan de travail fariné jusqu'à avoir une pâte légèrement collante. Confectionner 6 boules et les aplatir légèrement.

Enfourner à 200°C pendant environ 15 mn. Piquer les gâteaux et les enduire de miel. Ils se conservent dans une boîte hermétique et sont meilleurs le 2^e jour quand le miel est absorbé.

