



LES EXPERTS D'ALBA

Niveau : cycle 1 (MS, GS).

Durée : 2h00.

Effectif: 10 enfants maximum.

Lieu : site archéologique.

Nombre d'ateliers «Les experts d'Alba» possibles: 1.

Tarif: 2,50 euros.

L'ATELIER EN QUELQUES MOTS :

La mission des enfants: trouver des indices et découvrir la ville antique.

DESCRIPTIF PÉDAGOGIQUE :

MuséAl propose une découverte active permettant aux enfants de mieux se représenter les différents espaces de la ville antique grâce à la recherche d'indices répartis sur le site archéologique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Partir en mission.

Comprendre la fonction des bâtiments principaux de la ville antique à partir des indices retrouvés.

MESSAGE:

Alba était une ville romaine il y a très longtemps, et non pas un village comme aujourd'hui.

DÉROULEMENT :

Accueil des enfants, de l'enseignant et des accompagnants.

Introduction. Réalisation des groupes et explication des consignes de l'atelier.

Les enfants recherchent des indices dans différents lieux précis du site archéologique, qui correspondaient à des lieux importants: temple, grande place publique, «mairie», rue, boutiques, etc. La mise en commun des indices permettra d'identifier les bâtiments de la ville antique d'Alba Helviorum et de les comparer avec les bâtiments d'une ville contemporaine que connaissent les enfants.

Conclusion de l'atelier.

REMARQUE:

Prévoir un accompagnant pour 4 enfants pour le cycle 1.

Des groupes de 3/4 élèves sont préparés avant la venue au musée.

Les enfants doivent être équipés de manière adéquate en fonction de la météo. Ne pas oublier la casquette, la crème, la bouteille d'eau, les chaussures de marche.

Attention aux allergies aux pollens au printemps.

OUTILS PEDAGOGIQUES:

Indices répartis sur le site archéologique, aquarelles de reconstitution.

L'ATELIER EN PHOTOS:



Les enfants partent à la découverte d'objets cachés sur le site archéologique révélant la fonction des bâtiments découverts par les archéologues. Parmi eux: une boutique de verrier et un temple.

Collections MuséAl.

