



Patrimoine antique

Classes de CM1, CM2 et 6^{ème}



Parcours d'éducation artistique et culturel

- Exercer son imagination et son inventivité.
- Éveiller la curiosité, le regard et l'esprit.

Éducation Morale et Civique

- Écouter autrui et savoir prendre la parole devant les autres.
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.
- Exercer son esprit critique tout en respectant les points de vue de chacun.
- Comprendre et respecter des règles simples de civilité.

Histoire

- CM1 – Thème 1 : Et avant la France ?
- 6^{ème} – Thèse 3 : L'Empire romain dans le monde antique

Socle commun de connaissances et de compétences :

- Domaine 1 : Découvrir une langue ancienne : le Latin par l'étude simple de l'onomastique romaine. S'exprimer, raconter, décrire, expliquer de façon organisée une idée. S'initier aux règles de la discussion en groupe (écoute, respect du point de vue de l'autre, recherche d'un accord...).
- Domaine 4 : Réaliser ou compléter des dessins ou des schémas. Mobiliser son odorat, des connaissances et des compétences pour identifier différentes épices. Identifier les différents espaces d'une *domus* et des thermes romains. Comprendre leurs fonctions. Découvrir les outils de l'écriture et de lecture : *tablette* et *volumen*. Comprendre le calcul avec une *abaque*.
- Domaine 5 : S'orienter et situer les principaux monuments dans la cité romaine de *Nemausus*. Situer chronologiquement les différentes périodes romaines des origines (753 av. J.-C.) au Bas-Empire (476 apr. J.-C.). Mémoriser des repères chronologiques. Comprendre l'organisation de la société romaine : la pyramide sociale, l'organisation de la famille.

Démarche

Découverte de la société romaine et de la vie d'un enfant au travers de l'exposition ludique et interactive « Il était une fois il y a 2000 ans ».

Déroulement

L'activité, animée par une guide-conférencière agréée par le ministère de la culture ou un médiateur du patrimoine, se déroule à l'atelier. Aidé d'un questionnaire-guide, les élèves découvrent différents aspects de la société romaine. Guidé par un jeune écolier nîmois, *Titus Caecilius Guttur*, des activités ludiques permettent aux élèves de découvrir la famille, les vêtements, la ville, la maison, les thermes et les jeux.

Un peu d'histoire

L'enfant, fille ou garçon, est qualifié à sa naissance d'« informe » et de « sauvage ». Il ne fera partie de la société qu'à partir de sept ans, âge où il saura s'exprimer correctement. La première étape est la reconnaissance du nourrisson par le père de famille qui lui donne un prénom au bout de huit jours (pour une fille) et neuf jours (pour un garçon) après sa naissance. Vient ensuite le temps des jeux et de l'apprentissage avec un maître d'école.

Parallèlement, l'enfant participe à la vie quotidienne de sa famille. Les fils suivent leur père dans la vie religieuse et politique et les filles leur mère dans le bon fonctionnement du foyer. Cependant, ils se retrouvent sur les gradins de l'amphithéâtre pour assister aux jeux.

Les enfants portent la *bullae*, un petit pendentif prouvant leur liberté. Ils sont vêtus de la robe prétexte, une toge blanche brodée d'une bande pourpre. La fin de l'enfance est symbolisée par la prise de la toge virile pour le garçon et par le mariage pour la fille.



Renseignements et inscriptions
Valorisation et diffusion des patrimoines
bettina.celie@ville-nimes.fr