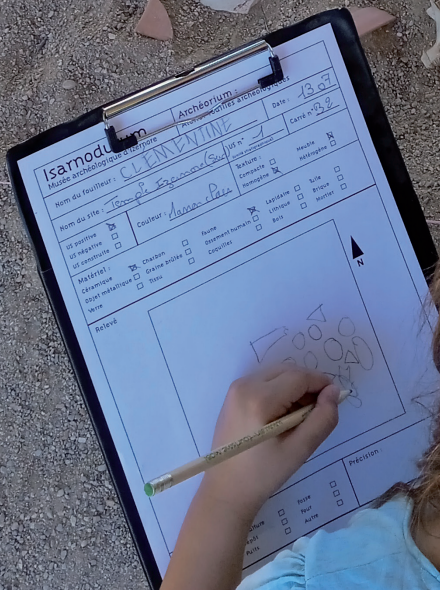
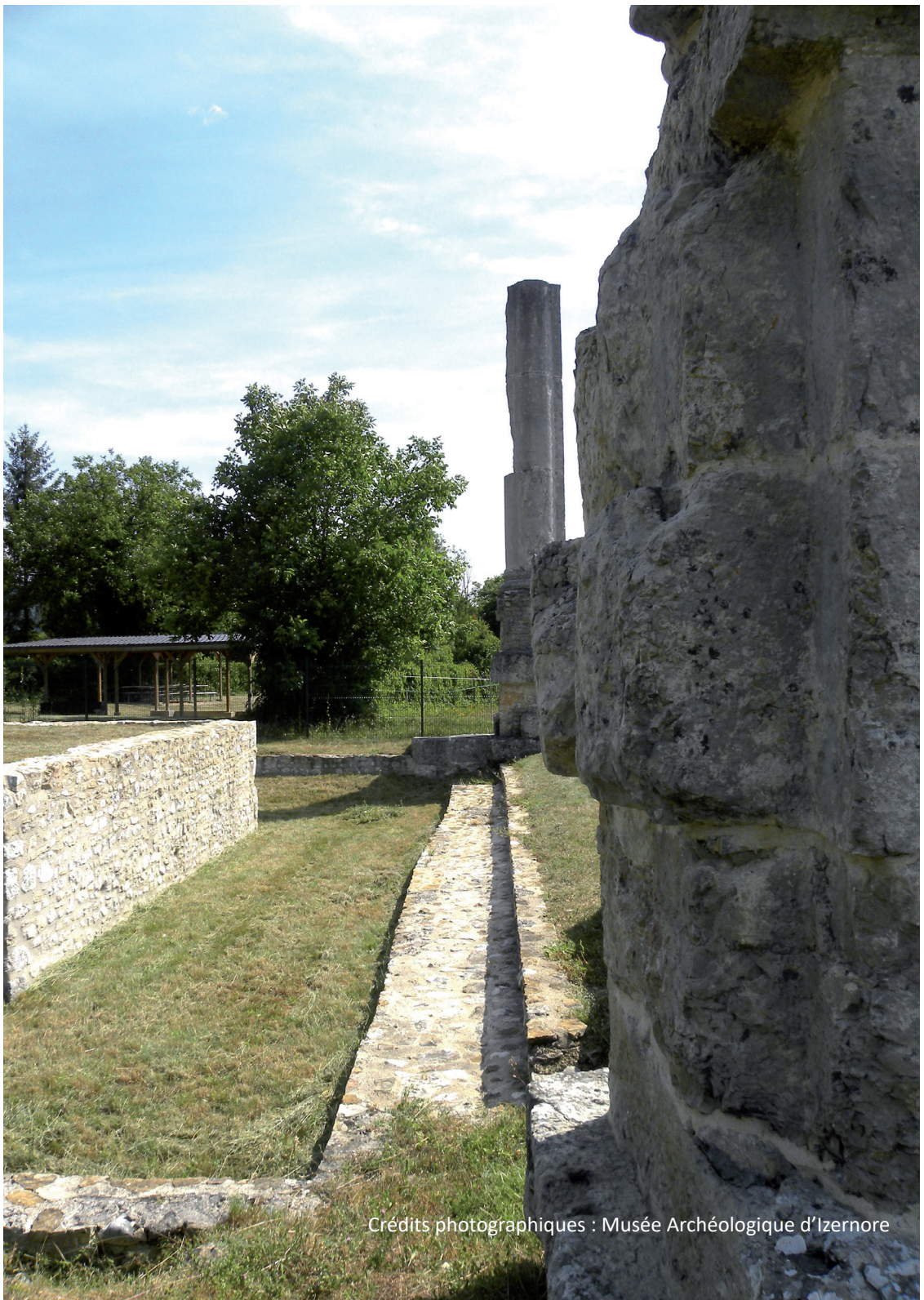


ISARN DURUM

L'OFFRE PÉDAGOGIQUE 2025 - 2026





Crédits photographiques : Musée Archéologique d'Izernore

Ce livret s'adresse aux enseignants et à toute personne encadrant des groupes d'enfants. Il recense l'ensemble des visites et ateliers pédagogiques proposés par le musée archéologique d'Izernore au public scolaire, de la maternelle au lycée. Ces animations abordent les deux grands thèmes mis en valeur par le musée : l'archéologie et l'Antiquité gallo-romaine.

Les visites, en autonomie ou en compagnie d'une guide, abordent ces deux thèmes en s'appuyant sur les collections du musée et sur le patrimoine local.

Les ateliers permettent aux élèves d'expérimenter et d'approfondir différents aspects théoriques abordés par la visite du musée. Visites et ateliers sont adaptés aux capacités de compréhension et d'attention des élèves.

Une médiatrice culturelle du musée peut également se déplacer dans votre établissement pour présenter la vie quotidienne des Gallo-Romains (voir p. 11) ou pour animer des ateliers.

Les animations sont modulables et adaptables aux demandes formulées par les enseignants ou animateurs. Le musée reste à l'écoute de toute proposition de projet pédagogique particulier.

LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE	2
EXPOSITION TEMPORAIRE	3
LES VISITES DU MUSÉE EN AUTONOMIE	4
LES VISITES GUIDÉES	5
LES ATELIERS	7
INTERVENTION EN CLASSE	11
VENIR AU MUSÉE	12
CONSIGNES DE RÉSERVATION	13

LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE

> ISARNODURUM

Petite bourgade gauloise au II^e siècle av. J.-C., Izernore connaît un essor important après la conquête romaine. Entre le I^{er} et le III^e siècle de notre ère, l'agglomération se développe et prospère. Elle se pare de thermes, de *villae*, de quartiers résidentiels et artisanaux.

À l'écart du village actuel, les vestiges du temple témoignent de cette grandeur passée. Ses trois imposants piliers d'angles, ainsi que le mobilier mis au jour sur le site et conservé au musée, permettent de se faire une idée de la monumentalité de cet édifice.

> UN MUSÉE POUR DÉCOUVRIR L'ARCHÉOLOGIE ET LE MONDE GALLO-ROMAIN

Le musée archéologique d'Izernore conserve et présente les fruits de fouilles menées depuis plus de deux siècles sur la commune d'Izernore et dans ses environs. Il est le seul musée public consacré à l'archéologie dans l'Ain.

Sa scénographie plonge les visiteurs dans des ambiances propres à l'univers de l'archéologie. Les collections sont réparties dans quatre salles. Chacune aborde un aspect de l'archéologie et, en parallèle, un thème particulier lié au *vicus d'Isarnodurum*.

1- *Le chantier de fouilles :*

- . l'archéologie de terrain
- . le *vicus d'Isarnodurum* et ses principaux sites archéologiques (objets provenant des thermes, du temple et des *villae*)

2- *Le bureau de l'archéologue et le dépôt de fouilles :*

- . le traitement et l'étude des objets archéologiques après leur découverte
- . le commerce à *Isarnodurum* (monnaies, amphores, balances...)

3- *Le laboratoire :*

- . restauration et conservation
- . l'artisanat gallo-romain (outils, fragments de fresque...)

4- *La salle d'exposition :*

- . le rôle de l'archéologue
- . la vie quotidienne (vaisselle, bijoux...)

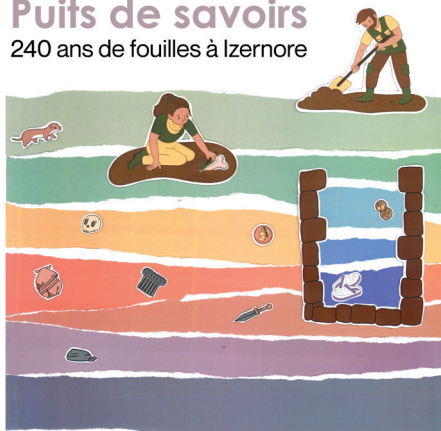


EXPOSITION TEMPORAIRE

Musée Archéologique
ISARN DURUM

Puits de savoirs

240 ans de fouilles à Iznore



Exposition inédite du 21 septembre 2025
au 31 décembre 2027

Musée archéologique d'Iznore
Place de l'église, 01580 Iznore
contact@archeologie-iznore.com
www.archeologie-iznore.com
04 74 49 20 42



Puits en cours de fouille à Iznore - © Inrap

> PUIXS DE SAVOIRS : 240 ANS DE FOUILLES À IZNORE

Dès le 20 septembre 2025

Les premières fouilles du site antique d'Iznore remontent à 1784. En près de 240 ans, toute une ville s'est révélée à nous, avec ses temples, thermes, commerces et boutiques. Lors des dernières campagnes de 2019 et 2022, les archéologues de l'Inrap ont fait des découvertes exceptionnelles. En fouillant des puits encore en eau, ils ont révélé des poteries entières, des semelles de chaussures en bois, mais aussi des graines et des traces d'artisanat.

Les résultats de ses fouilles vous seront présentés de manière inédite dans une nouvelle exposition temporaire mêlant archéologie d'hier et d'aujourd'hui.



Tablette à écrire découverte dans l'un des puits - © Inrap

> AUTOUR DE L'EXPOSITION

Le musée propose un livret-jeu pour accompagner de façon ludique les enfants dans l'exposition.

> Livret-jeux "**PUIXS DE SAVOIRS**" (p. 4)

Les ateliers "À l'école des Romains" et "Scripta Manent" permettent notamment de tester différents supports d'écriture antiques, comme les tablettes et le papyrus.

> Ateliers "**À l'école des Romains**" et "**Scripta Manent**" (p. 8)

LES VISITES DU MUSÉE EN AUTONOMIE

Pour des raisons de confort et de sécurité, la découverte des collections du musée se fait en autonomie. Des livrets-jeux et des questionnaires adaptés au niveau des élèves les accompagnent dans leur visite.

> À LA DÉCOUVERTE DU MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE

Grande Section - CP

🕒 45 min

👥 Demi-groupe

€ Gratuit

Les jeux à réaliser dans ce livret conduisent les élèves à observer les objets exposés. Une première approche idéale du musée et de l'archéologie mobilisant quelques fondamentaux : se repérer dans l'espace, première approche de l'écriture...

> “ENQUÊTE DE TERRAIN” ET “RENCONTRE AVEC LES GALLO-ROMAINS”

Du CE1 au CM2

🕒 1h30 (45 min. par partie)

👥 Demi-groupe

€ Gratuit

Les deux parties de ce livret sont conçues comme des jeux de piste, amenant à observer les vitrines dans les quatre salles du musée. La partie *Enquête de terrain* accompagne l'élève dans l'exploration des salles 1 et 2. Le professeur Truelle lui fait découvrir les méthodes et les techniques de l'archéologie. La partie *Rencontre avec les Gallo-romains* accompagne la visite des salles 3 et 4. Le jeune Caius présente aux élèves la vie à *Isarnodurum*, le costume, l'école, l'agriculture, l'artisanat, l'alimentation et les jeux à l'époque gallo-romaine.

> QUESTIONNAIRES THÉMATIQUES

De la 6^e à la 3^e

🕒 1h30

👥 Demi-groupe

€ Gratuit

Neuf questionnaires thématiques permettent aux élèves de découvrir les collections du musée. Ils abordent les éléments de la romanisation de la Gaule et les techniques de l'archéologie.



> LIVRET JEU DE L'EXPOSITION “PUITS DE SAVOIRS”

Du CE1 au CM2

🕒 45 min

👥 Demi-groupe

€ Gratuit

Ces livrets-jeux accompagnent les élèves dans la découverte de l'exposition “Puits de savoirs”. Les questions les poussent à observer les panneaux et vitrines. Une approche ludique de l'histoire du musée et de l'archéologie à Izernore.

LES VISITES DU MUSÉE EN AUTONOMIE

> LIVRET D'ENQUÊTE : MEURTRE SUR LES FOUILLES

De la 6^e à la Terminale



Entre 1h et 1h30 selon le niveau scolaire



Demi-groupe



Gratuit

Izernore, août 1863, les pioches et les pelles exhument les vestiges gallo-romains en différents points de la commune. Dans la nuit du 18 au 19, alors qu'il effectue sa ronde, le brigadier Brossard découvre le corps sans vie du jeune Victor Corbet sur le site des thermes. Qui est le coupable ? Qui a pu commettre un tel crime ? Qui pouvait en vouloir à Victor Corbet ?

À travers une enquête immersive, observer de près les collections du musée et plonger vous dans l'ambiance des fouilles de 1863. Ces dernières, leur contexte et les découvertes qu'elles ont permis, sont présentés dans le livre d'enquête.



LES VISITES GUIDÉES

> VISITE GUIDÉE DES VESTIGES DU TEMPLE

🕒 45 min.

👥 Classe entière ou demi-groupe

€ 2 € / élève

Une découverte des vestiges du dernier monument antique encore debout à Izernore. Cette visite aborde l'architecture, son ornementation, les techniques de construction ainsi que la pratique de la religion, autant de domaines qui témoignent de la romanisation de la Gaule.

Du CE1 au CM2

Une première approche ludique, permettant de découvrir l'archéologie du bâti, le vocabulaire architectural et les divinités romaines.

De la 6^e à la Terminale

Une observation attentive des vestiges permet, en se mettant dans la peau d'un archéologue, de restituer l'apparence originelle du temple.





LES ATELIERS

> DANS LA PEAU D'UN POTIER GALLO-ROMAIN

De la Grande Section à la 3^e

🕒 Entre 1h et 1h30 selon le niveau scolaire

👥 Classe entière ou demi-groupe

€ 3 € / élève

🏫 Intervention en classe possible

Qu'elles servent au stockage des aliments, à la préparation ou à la prise des repas, les poteries sont nombreuses au musée. Durant l'atelier, les élèves découvrent différentes formes de poteries antiques, leurs fonctions et les techniques mises en œuvre par les potiers gallo-romains pour les façonner. Chaque élève réalise ensuite sa propre poterie selon la technique du montage au colombin, avant de la décorer.

Prévoir des cartons pour le transport des poteries.



> À LA MODE GALLO-ROMAINE

Du CE1 à la 3^e

🕒 1h

👥 Classe entière ou demi-groupe

€ 3 € / élève

🏫 Intervention en classe possible

Les élèves découvrent les différents vêtements portés par les Gallo-Romains en fonction de leur genre et de leur statut social. Cette présentation s'appuie sur des costumes revêtus par des élèves. Ils réalisent ensuite une fibule, accessoire permettant d'attacher les vêtements et présent en grand nombre dans les collections du musée.

EN LIEN AVEC L'EXPOSITION “PUITS DE SAVOIRS”

> À L'ÉCOLE DES ROMAINS

Du CE1 à la 6^e

🕒 1h30

👥 Classe entière ou demi-groupe

€ 3 € / élève

🏫 Intervention en classe possible

Les petits Gallo-Romains allaient-ils à l'école ? À partir de quel âge ? Qu'y apprenaient-ils ? Après une découverte de l'éducation à l'époque romaine, les élèves, sous la férule d'un médiateur culturel, s'essaient à l'écriture sur tablette de cire et sur papyrus. Une première approche des chiffres romains et du latin adaptée au niveau des élèves.



> SCRIPTA MANENT

De la 5^e à la Terminale

🕒 1h30

👥 Classe entière ou demi-groupe

€ 3 € / élève

🏫 Intervention en classe possible

La civilisation latine est une civilisation de l'écrit. Les élèves découvrent les différents supports d'écriture utilisés durant l'Antiquité à partir des collections du musée. Après une initiation à l'épigraphie (étude des inscriptions sur matière non putrescible), chacun s'essaie à l'écriture de locutions latines sur tablette de cire et sur papyrus.

LES ATELIERS



> APPRENTIS CÉRAMOLOGUES

De la 6^e à la Terminale



1h30



Classe entière ou demi-groupe



3 € / élève



Intervention en classe possible

Retrouvée en abondance sur les sites archéologiques, la céramique peut livrer de précieuses informations sur le passé. Au cours de cet atelier, les élèves procèdent à l'étude de tessons de poterie selon les méthodes de l'archéologie. Observations, remontages, prises de mesures, dessins techniques et comparaisons leur permettent d'identifier une céramique, de déterminer sa fonction et de la dater.

> ARCHÉORIUM

Du CE1 à la 6^e



1h30



Classe entière ou demi-groupe



3 € / élève

Les élèves débutent par une découverte ludique des différentes étapes d'un chantier archéologique (de l'autorisation à l'écriture du rapport, en passant par la fouille et l'étude). Puis, armés de truelles, de pelles, de seaux et de pinceaux, les élèves appliquent les méthodes de l'archéologie sur un chantier de fouilles fictives. Après avoir dégagé des "traces du passé", ils procèdent à l'enregistrement et au relevé de leurs découvertes.

L'atelier se déroulant en extérieur, il n'est réalisable que d'avril à septembre.

> APPRENTIS NUMISMATES

De la 5^e à la Terminale



1h30



Classe entière ou demi-groupe



3 € / élève



Intervention en classe possible

L'atelier débute par une présentation de la monnaie romaine, de son rôle dans la propagande impériale et de l'utilité de son étude pour la connaissance du passé. Chaque élève procède ensuite à l'étude d'une monnaie. Armé d'un pied à coulisse et d'une loupe, il détermine le type de monnaie et sa valeur. Il déchiffre les inscriptions latines et identifie les représentations figurant sur la pièce afin de la dater !



INTERVENTION EN CLASSE

Un médiateur culturel du musée peut se déplacer dans votre classe pour y animer des interventions pédagogiques autour de l'archéologie gallo-romaine. Outre la présentation *"Une journée dans la vie d'un enfant romain,"* les ateliers marqués du logo  peuvent être réalisés dans votre établissement, si les conditions d'accueil le permettent.

> UNE JOURNÉE DANS LA VIE D'UN ENFANT ROMAIN

Du CE1 à la 3^e

🕒 1h30

En suivant le fil d'une journée d'un enfant durant l'Antiquité romaine, les élèves découvrent l'habillement, l'école, le commerce, les loisirs et l'alimentation de cette époque. La présentation de chaque thème s'appuie sur un diaporama et sur des reproductions d'objets à manipuler : costumes, parures, tablettes en cire, feuilles de papyrus et calames, pièces de monnaie, vaisselle et lampes à huile...

> TARIFS

Forfait de 50 € par animation + 3 € par élève
et par activité + frais de déplacement



VENIR AU MUSÉE

> PRÉPARER SA VISITE

Les enseignants peuvent visiter le musée gratuitement afin de préparer la venue de leurs classes.

Le personnel du musée se tient à leur disposition pour toutes questions sur le contenu des activités proposées, pour préparer leur venue ou monter un projet pédagogique particulier.

> HORAIRES

Le musée est ouvert au public scolaire sur réservation et sous réserve de disponibilité, du lundi au vendredi, de 9h à 17h.

> EFFECTIFS

Pour des raisons de confort et de sécurité, nous ne pouvons accueillir qu'une demi-classe à la fois dans le musée.

Il est donc conseillé de coupler la visite des collections avec une ou plusieurs activités.

Pendant que la moitié d'une classe visite le musée, l'autre moitié participe à un atelier ou à une visite guidée. Les groupes sont ensuite inversés.

Si vous souhaitez venir avec plusieurs classes, nous vous proposons de cumuler la visite du musée en autonomie (p. 4) avec la visite guidée des vestiges du temple (p. 6) et un atelier (p. 7 à 9).

> REPAS

Une salle peut être mise à la disposition des groupes pour la prise des repas. Les responsables des groupes veilleront à maintenir les lieux propres.

> ACCOMPAGNATEURS

Les accompagnateurs bénéficient de la gratuité.

Les groupes scolaires sont divisés en sous-groupes, en fonction des activités à réaliser. Chaque sous-groupe, en particulier celui visitant le musée en autonomie, est placé sous la responsabilité d'un accompagnateur. Il veillera notamment à ce que les élèves ne se dispersent pas et respectent les consignes de visite.

> CONSIGNES DE VISITE

Le musée est un lieu de conservation du patrimoine.

Afin de préserver la bonne conservation des collections du musée et la tranquillité de tous les visiteurs, les accompagnateurs s'engagent à respecter les règles suivantes et à les faire appliquer aux élèves :

- Interdiction formelle de toucher aux collections ;
- Calme exigé (ne pas crier, ne pas courir...) dans les salles d'exposition et lors des ateliers pédagogiques ;
- Seuls les crayons à papier sont autorisés pour compléter les questionnaires et les livrets-jeux ou pour prendre des notes. Les stylos à encre et les feutres ne sont pas autorisés dans les salles d'exposition ;
- La nourriture, les boissons ou les chewing-gums ne sont pas autorisés dans les salles d'exposition.

CONSIGNES DE RÉSERVATION

> MODALITÉS DE RÉSERVATION

La réservation est obligatoire pour tous les types d'activité.

Pour réserver :

04 74 49 20 42

contact@archeologie-izernore.com

Via la plateforme **"Adage / PassCulture"**

La réservation donne lieu à l'édition d'un contrat qui vous sera envoyé par mail ou par courrier. Ce contrat est à retourner signé avant la venue du groupe au musée.

> RÈGLEMENT

Pas de règlement d'avance.

Le paiement s'effectue :

Sur place, le jour de la visite :

- . **Par chèque bancaire** libellé à l'ordre du "Trésor Public"

- . **En espèces**

- . Via la plateforme **"Adage / PassCulture"**

Après la visite :

- . **Par mandat administratif.** Dans ce cas, merci de fournir un bon de commande et le numéro de SIRET de l'organisme payeur. Un avis de sommes à payer vous sera envoyé par la Trésorerie.



MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE D'IZERNORE

Place de l'église

01580 Izernore

04 74 49 20 42

contact@archeologie-izernore.com

www.archeologie-izernore.com

