

Musée Archéologique

ISARN DURUM

Réservez avant le
1^{er} novembre 2026
pour bénéficier
des tarifs 2025-2026 !



L'OFFRE PÉDAGOGIQUE

2026 - 2027





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 ARCHÉOLOGIQUE	2
EXPOSITION TEMPORAIRE	3
LES VISITES DU MUSÉE EN AUTONOMIE	4
LES VISITES GUIDÉES	6
LES ATELIERS	8
INTERVENTION EN CLASSE	11
VENIR AU MUSÉE	12
COMMENT FAIRE POUR RÉSERVER ?	13

Le musée reste à l'écoute de toute proposition de projet pédagogique particulier !

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...)

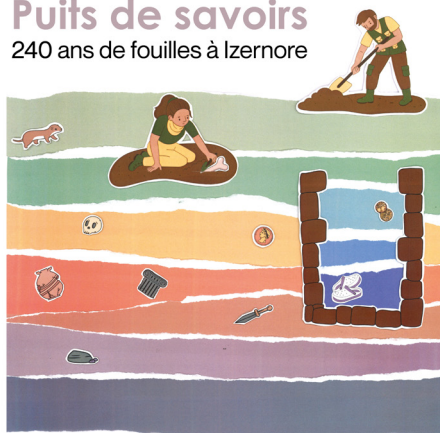


EXPOSITION TEMPORAIRE

Musée Archéologique
ISARN  DURUM

Puits de savoirs

240 ans de fouilles à Izernore



Exposition inédite du 21 septembre 2025
au 31 décembre 2027

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



Puits en cours de fouille à Izernore - © Inrap

> Puits de SAVOIRS : 240 ANS DE FOUILLES À IZERNORE

Les premières fouilles du site antique d'Izernore 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 sont 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-jeu "PUITS 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 plus de confort, la découverte des collections du musée se fait, généralement, 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

Ce livret propose une découverte active des collections du musée. Les élèves sont amenés à observer, comparer et se repérer dans l'espace, tout en s'initiant à l'écriture et aux premières notions liées à l'archéologie.

> “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

À travers neuf questionnaires thématiques, les élèves explorent en autonomie les collections du musée, tout en approfondissant leurs connaissances sur la romanisation de la Gaule et en découvrant la démarche scientifique de l'archéologue, de la fouille à l'étude des objets.



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

Du CE1 au CM2

- 🕒 45 min
- 👥 Demi-groupe
- € Gratuit

Ce livret-jeux accompagne les élèves dans la découverte de l'exposition “Puits de savoirs”. Ils observent les panneaux et vitrines à la recherche d'indices pour trouver un mot mystère. Une approche ludique de l'histoire du musée et de l'archéologie à Iznore.

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

Dernier témoin antique encore en élévation dans l'Ain, le temple d'Izernore ouvre une fenêtre privilégiée sur la Gaule romaine. Son architecture, son décor et sa fonction religieuse révèlent l'influence du monde romain sur les territoires gaulois.

> VISITE GUIDÉE DES VESTIGES DU TEMPLE



45 min.



Classe entière ou demi-groupe



2 € / élève

Du CE1 au CM2

Une première découverte ludique du temple, permettant d'observer les traces du passé, d'apprendre le vocabulaire de l'architecture antique et de partir à la rencontre des dieux et déesses romains.

De la 6^e à la Terminale

À travers l'observation des vestiges, les élèves adoptent la démarche de l'archéologue afin de comprendre et 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

Du stockage des aliments à la préparation des repas, les poteries occupaient une place essentielle dans le quotidien des Gallo-Romains.

Les élèves découvrent leurs différentes formes et usages avant de réaliser et décorer leur propre création en argile selon la technique du colombin.

Prévoir des cartons pour le transport les poteries.



> À LA MODE GALLO-ROMAINE

Du CE1 à la 3^e

 1h

 Classe entière ou demi-groupe

€ 3 € / élève

 Intervention en classe possible

À travers l'observation et l'essayage de costumes, les élèves explorent la mode gallo-romaine, ses codes et ses usages. Ils fabriquent ensuite une fibule, petit objet métallique utilisé dans l'Antiquité pour attacher les vêtements.

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

Comment les petits Gallo-Romains apprenaient-ils à lire et à écrire ?

Après une découverte de l'école antique, les élèves expérimentent l'écriture sur tablette de cire et sur papyrus, et s'initient aux chiffres romains et au latin.



> SCRIPTA MANENT

De la 5^e à la Terminale

 1h30

 Classe entière ou demi-groupe

€ 3 € / élève

 Intervention en classe possible

La civilisation romaine accorde une place centrale à l'écrit. À travers les collections du musée, les élèves découvrent différents supports de l'écriture antique et s'initient à l'épigraphie (étude des inscriptions sur matière non putrescible). Ils expérimentent ensuite l'écriture de locutions latines sur tablette de cire et sur papyrus.

> 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 !



223

4

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 des reproductions d'objets à manipuler : costumes, parures, tablettes en cire, feuilles de papyrus et calames, pièces de monnaie, vaisselle et lampes à huile...

Thèmes, durée et horaires
sont adaptables à vos
besoins et contraintes !

> TARIFS

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



VENIR AU MUSÉE

> PRÉPARER SA VISITE

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

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

> HORAIRES

Le musée accueille les groupes scolaires, sur réservation et selon les disponibilités, du mardi 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, **l'effectif maximal est de 55 élèves, sur une journée complète.** 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 fournis 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.

Règlement intérieur complet ➔



COMMENT FAIRE POUR RÉSERVER ?

> 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. 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.

**Tarifs garantis
uniquement jusqu'au
1^{er} novembre 2026 !**



Musée Archéologique

ISARN  DURUM

**À bientôt au
musée !**

MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE D'IZERNORE

7 place de l'église, 01580 Izernore

04 74 49 20 42

contact@archeologie-izernore.com

www.archeologie-izernore.com

