



Oublié pendant des années, un objet inconnu a été retrouvé au fond des réserves du musée. En suivant la méthodologie appliquée par le service de conservation, les élèves devront résoudre l'enquête autour de cette figurine mystérieuse.

Le nom de l'atelier correspond au numéro d'inventaire de cet objet énigmatique.

Cet atelier a été développé dans le cadre de la Fête de la Science 2022.

Thèmes associés : histoire, Egypte ancienne, archéologie, physique, sciences du vivant

À PRÉVOIR

Pour les élèves : stylos, règle, calculatrice.

Si l'intervention se déroule dans votre établissement (version «hors-les-murs»), prévoir une salle avec un vidéo-projecteur.

DÉROULÉ DE LA SÉANCE (50 MIN À 1H30)

L'atelier repose sur les analyses produites en 2021 et 2022 sur cette figurine en bois. Une datation par le carbone 14 a été menée par le Centre de Recherche et de Restauration des Musées de France, puis une expertise xylologique par le laboratoire Xylodata.

En simplifiant ces données et en y donnant accès par le jeu, l'atelier propose une première découverte de ces domaines d'expertise et le travail du personnel des musées.

Dans le cas d'un atelier au musée, les élèves découvriront l'objet en salle, dans sa vitrine. Selon le temps qui pourra être consacré à l'atelier, la séance pourra se terminer dans les réserves du musée.

Pour un atelier hors-les-murs, dans votre établissement, nous apportons notre matériel ainsi qu'un fac similaire. À la fin de l'atelier, les élèves seront invités à créer un dispositif de présentation de l'objet (installation dans une vitrine factice et élaboration du cartel).

COMPÉTENCES MISES EN OEUVRE

- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
- Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine
- Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
- Pratiquer des démarches scientifiques

POUR PRÉPARER : ZOOM SUR UNE THÉMATIQUE DE L'ATELIER

Les jouets de l'Antiquité

Les marionnettes antiques sont caractérisées par leurs membres inférieurs mobiles fixés par des pivots et/ou des cordes aux extrémités en forme de cloche.

Elles étaient largement répandues dans le monde hellénistique et romain dès la fin du IV^{ème} siècle av. J.C. Fabriquées en terre cuite, souvent peintes, elles représentent des sujets féminins et masculins : musicien·nes, danseur·ses, acteurs, acrobates et gladiateurs.

Les soldats armés d'un bouclier rond devaient brandir dans leur main droite une arme de tir ou une arme pointue. Ce type populaire a des parallèles en Sicile et Grande Grèce entre la fin du IV^{ème} et le III^{ème} siècle av. J.C.

La découverte fréquente de marionnettes dans les sépultures d'enfants suggère leur utilisation comme jouets. Il s'agit peut-être d'objets achetés en souvenir de gladiateurs dans les environs des amphithéâtres romains. Les enfants pouvaient les manipuler en s'identifiant à leurs héros favoris.

Extrait de *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue d'exposition présentée du 20 juin au 1er décembre 2019 à Lugdunum-musée et théâtres romains, Lyon, p. 48



*Figurine articulée de soldat
Terre cuite
Syrie, époque gallo-romaine
Coll. Musée du Jouet*