















Sommaire

Présentation générale	p2			
I. Intention et propos	p2			
II. Parcours de l'exposition	рЗ			
III. Contenu de l'exposition	P5			
Ouverture philosophique	p13			
Propositions de poursuites avec Cap'Archéo	p15			
Ressources supplémentaires pour la classe	p21			
Visites et activités complémentaires	•			
Vidéothèque	p23			
Sitographie P				
Liens aux programmes				
Bibliographiep3				





١. Intention et propos

Qui n'a pas été fasciné par ces combattants hors du commun et l'imaginaire qui les entoure? Mais qui sont vraiment les gladiateurs?

Cap sciences propose à vos élèves de remonter le temps et de découvrir autrement le monde de la gladiature, rempli de représentations souvent erronées!

En immersion dans des décors inspirés des sources archéologiques, les élèves plongent dans l'Antiquité romaine et évoluent entre le ludus et l'amphithéâtre pour expérimenter l'univers de la gladiature au-delà de tous les clichés. Ils prêtent serment, s'entraînent et vivent des étapes importantes dans la vie d'un gladiateur. Ils découvrent ainsi les enjeux d'un tel statut, pourtant « infâme » dans la société romaine, que l'on soit à l'origine esclave ou citoyen, femme ou homme.

Il est temps de rétablir la vérité sur les gladiateurs!



L'exposition est le fruit d'une coproduction originale entre Acta et Cap sciences



Acta, société de spectacles et d'animations historiques, est pionnière dans la pratique de l'archéologie expérimentale sur les combats de gladiateurs. Reconnue comme spécialiste de cette discipline, elle a fortement contribué à une immersion des visiteurs dans la gladiature la plus fidèle à l'état des connaissances actuelles.

Cap Sciences est un CCSTI qui œuvre depuis plus de 25 ans à la diffusion des connaissances en s'étant spécialisé, pour y parvenir, dans la mise en scène et la mise en jeu. Pour rendre l'expérience de visite la plus immersive possible, Cap sciences propose ici un parcours connecté qui permet à chaque visiteur équipé d'un bracelet, de vivre une expérience unique, une exposition dont il est le héros.

Acta et Cap Sciences se sont associés à Archéovision, UMS du CNRS/Université de Bordeaux Montaigne, spécialistes dans le domaine des technologies 3D





appliquées au patrimoine et à l'archéologie. Ces derniers ont imaginé les décors du *ludus* fidèles aux traces archéologiques de l'Empire romain durant l'Antiquité.

II. Parcours de l'exposition



Introduction: Engagement

Les élèves pénètrent le *ludus* (école de gladiature) pour s'engager comme gladiateurs. La gladiature était parfaitement codifiée et uniformisée dans tout l'Empire. En s'engageant, le gladiateur appartient au *lanista* (propriétaire du *ludus*) pendant toute la durée de son contrat.

<u>Entraînement</u>

Le groupe s'exerce à la pratique de la gladiature, il manie la dague et le bouclier. Il découvre les gestes et les postures en fonction de l'équipement et des armes à sa disposition. Les entrainements se font sur un *palus* comme cela se pratiquait sous l'Empire romain.

<u>Vestiaire</u>: Equipement





Le groupe se voit affecter un type d'équipement en fonction de son entraînement. Il doit retrouver les bons accessoires qui constituent sa panoplie.

Arène: Combat

En route pour l'amphithéâtre, le groupe se prépare à mener son premier combat. Il découvre comment se déroule l'affrontement et les règles à respecter.

<u>Célébrité</u>

En quittant l'amphithéâtre, en arpentant les rues qui les ramènent au *ludus*, les élèves prennent conscience que les gladiateurs sont des stars et font l'objet de nombreux produits dérivés.

Fin de carrière

C'est la fin de carrière ; le *lanista* (propriétaire de l'école) propose aux élèves de se réengager. C'est à eux de décider...

Un espace jeux

Pour développer certaines connaissances sur les gladiateurs, sous une autre forme ludique, les élèves jouent à Alea jacta est (jeu de dés sur les combats de gladiateurs), Cogito (le grand quiz de la gladiature), Audaces fortuna juvat (jeu de cartes où l'on incarne un lanista) ou Memoro (Memory sur les paires de gladiateurs). Certains jeux seront sélectionnés selon le niveau scolaire et d'autonomie des élèves.







III. Contenu de l'exposition

Les élèves vivent l'expérience de la gladiature par les grandes étapes de la carrière d'un gladiateur.

I. L'engagement



La gladiature trouve son origine en Grèce, autour du XIe siècle avant notre ère, dans des duels en armes accompagnant les funérailles des grands guerriers. Il faudra attendre 105 avant notre ère pour que les combats de gladiateurs soient introduits officiellement comme jeux publics et deviennent ce grand spectacle que l'on appelle *munus*.

Les gladiateurs sont des volontaires, hommes ou femmes, libres ou esclaves, qui s'engagent un peu partout dans l'Empire pour exercer ce « métier » très populaire qui peut rapporter beaucoup d'argent. Pour y parvenir, le futur gladiateur signe un contrat avec une école d'entraînement qui le prendra en charge pendant toute la durée de son engagement.



Comment les élèves vivent l'engagement :

Le groupe d'élèves pénètre dans le *ludus*, au niveau des appartements du *lanista*. Les murs sont richement décorés. Il signe son engagement comme gladiateur auprès du *lanista* et prend ses ordres auprès du *doctor* (entraîneur de l'école).







II. L'entraînement

A la suite de leur engagement, les gladiateurs vivent avec les autres membres de la troupe au sein même du *ludus*.

Les gladiateurs se soumettent à de longues journées d'entraînement où ils travaillent la technique, la vitesse, la précision des gestes et des enchaînements, sans négliger la résistance à l'effort et l'endurance.

L'archéologie, l'histoire et la littérature classique ont permis de découvrir le quotidien des gladiateurs, pourtant aucun manuel n'a été retrouvé sur leurs techniques de combat. Grâce à l'expérimentation, les spécialistes ont pu identifier un arsenal de gestes effectués lors des affrontements.



Comment les élèves vivent l'entrainement :

Guidé par le *doctor*, le groupe apprend les gestes et postures à exécuter avec une dague et un bouclier. Il s'entraine face à un *palus* (poteau de bois de deux mètres contre lequel le gladiateur peut asséner ses coups). A l'issu de son entraînement, le *lanista* leur assigne une panoplie avec laquelle combattre.







III. Le vestiaire

Les gladiateurs s'affrontent principalement dans les cinq types de duels suivants :

- Provocator contre Provocator
- Thraex contre Murmillo
- Thraex contre Hoplomachus
- Murmillo contre Hoplomachus
- Retiarius contre Secutor

Dans la première paire, les combattants portent le même équipement, la réussite dépend donc des capacités techniques et sportives de chacun. Pour les autres duels, les panoplies sont très différentes mais complémentaires, les atouts des uns s'opposant aux faiblesses des autres : petit bouclier contre grand bouclier ; arme droite contre arme courbe ; bouclier carré et arme courbe contre bouclier rond et arme droite, et enfin, dague contre lance.

Cette partie met également en évidence l'existence des gladiatrices, avec les particularités des combats les opposant.



Comment les élèves vivent le vestiaire :

Suite à l'affectation donnée par son *lanista*, le groupe sélectionne les accessoires qui composent leur panoplie. Les élèves doivent retenir le vocabulaire de l'*armatura* pour pouvoir s'équiper correctement et anticiper contre qui les combats pourront s'effectuer.







IV. Le combat

Les combats des gladiateurs sont à la fois un divertissement pour le peuple et un instrument de propagande impériale. Les notables rivalisent pour offrir les meilleurs *ludi* (jeux) à la cité, avec des spectacles différents pouvant durer parfois plusieurs jours.

Véhiculé par l'art, le cinéma et même la publicité, le geste légendaire du pouce fatal, levé ou renversé, n'est confirmé par aucune source iconographique. L'affrontement s'arrête lorsque l'un des adversaires, blessé ou épuisé, s'avoue vaincu et demande l'arrêt du combat en levant l'index de la main gauche.



Comment les élèves vivent les combats :

Comme s'il attendait son tour pour le combat, le groupe d'élèves observe l'arène de l'amphithéâtre où s'affrontent deux gladiateurs.







V. La célébrité

Dans l'imaginaire populaire antique, les gladiateurs sont avant tout des hommes courageux qui ne craignent pas la mort. Pourtant, malgré l'infamie qui touche leur profession, ils bénéficient de la faveur du peuple, et parfois de l'attention et des largesses de l'empereur, en raison de leur courage et leur sens de l'honneur. Leur popularité est très proche de celle que connaissent aujourd'hui les stars du cinéma ou certains sportifs. Images, noms, combats... tout ce qui touche à la vie de ces athlètes hors pairs figure sur une multitude d'objets et supports, preuve de l'admiration qui leur est portée et de l'exploitation commerciale qui en découle.



Comment les élèves vivent la célébrité :

On imagine que cinq ans se sont écoulés depuis l'engagement dans le *ludus*. Dans une rue proche de l'amphithéâtre, le groupe découvre un marchand vendant des objets dérivés à son effigie et à celles des autres gladiateurs (amulettes, statuettes, lampes à huile...) le confrontant à sa propre-célébrité dans la cité!





VI. La fin de carrière

La carrière d'un gladiateur peut s'arrêter de trois manières différentes :

- Le gladiateur meurt au combat,
- Le gladiateur est libéré par anticipation, c'est la libération symbolisée par la rudis (épée de bois),
- Le gladiateur arrive à la fin de son engagement, de son contrat.

Libéré, le gladiateur peut retourner à la vie civile, se réengager ou même devenir doctor.



Comment les élèves vivent la fin de carrière :

Le groupe est arrivé au bout de son engagement, il peut retourner à la vie civile. Le *lanista* lui propose de se réengager. En tant que gladiateur expérimenté la prime est importante. Que choisira-t-il ?





VII. Espace jeux

Dans cet espace, les élèves participent à des jeux de plateaux sur la gladiature :

Memoro

Memory sur les paires de combattants possibles.

Les joueurs retournent deux cartes à tour de rôle. L'objectif est de reconstituer les paires des gladiateurs pouvant s'affronter :

- Provocator contre Provocator
- Thraex contre Murmillo
- Thraex contre Hoplomachus
- Murmillo contre Hoplomachus
- Retiarius contre Secutor

Alea Jacta est

Jeu de dés sur les combats de gladiateurs.

Les joueurs incarnent chacun un *lanista* qui cherche à avoir la meilleure troupe de gladiateurs et à remporter le maximum de victoires lors des affrontements.

Ce sont les dés qui décident de l'issue d'un combat et donc du palmarès des gladiateurs d'une troupe.

On y découvre les vrais gestes de la gladiature (pas de pouce levé ou baissé...).



Audaces fortuna juvat

Jeu de cartes où l'on incarne un *lanista*. L'objectif pour celui-ci est d'investir sur des bons gladiateurs afin de s'enrichir.

Ce jeu permet d'évoquer les personnages gravitant autour des gladiateurs : le médecin, l'arbitre, l'éditeur des jeux, les prêtresses...





Cogito

Un QCM atour de la gladiature, à jouer en équipe avec mise de sesterces.

En équipe, les joueurs doivent répondre à des questions sur la gladiature. Ils peuvent miser des sesterces en fonction de leur degré de confiance en leur réponse.



Ouverture philosophique

Ecrit de Christelle COUX, professeur de Philosophie au lycée Philippe Cousteau de Saint-André-de-Cubzac.

LA GLADIATURE

Du latin gladiator, de gladius, glaive signifiant « combattants à l'épée ».

Les gladiateurs étaient dans la Rome antique des combattants professionnels qui s'affrontaient par paires bien définies. Ces combats donnaient lieu, dans les amphithéâtres, à de véritables spectacles auxquels pouvaient assister des milliers de personnes (entre 50 000 et 80 000 au Colisée à Rome), aussi bien la plèbe que la noblesse.

S'intéresser aujourd'hui à cette pratique nous permet de remonter à l'origine de nos pratiques sociales mais aussi de se demander comment peut se justifier une pratique aussi sanguinaire et inhumaine (puisqu'on fait de la mort un spectacle ; la foule vient se divertir en assistant à un spectacle cruel et elle prend part à l'égorgement du perdant). Et ceci d'autant plus que sont assis sur les gradins les grands noms de la pensée comme Cicéron, Sénèque, Marc Aurèle.

Si on considère spontanément aujourd'hui la gladiature comme barbare, n'est-ce pas que nous sommes marqués par la théologie chrétienne ? Des auteurs comme **Tertullien** ou **Saint-Augustin** ont pu écrire leur horreur devant les mises à mort.

Dans <u>Les Confessions</u> VI,8 **Augustin** raconte comment son ami Alypius, étudiant le droit à Rome, finit par être saisi d'une vraie passion pour les combats de gladiateurs alors même qu'il a en horreur ce genre de spectacles. Ce passage permet à Augustin d'expliquer le goût du sang inscrit dans notre nature : « Dès qu'il vit le sang, il but la cruauté et, loin de détourner les yeux, il les fixa sur ce spectacle, s'abreuvant de fureur, se délectant de ce combat horrible, s'enivrant d'une volupté sanglante. Il n'était plus l'homme qui était venu, il était devenu un élément de la foule ». St Augustin décrit par là aussi à la fois la répugnance et la fascination pour les jeux de l'amphithéâtre à cette époque.

C'est notamment grâce à la diffusion des valeurs du christianisme (« Tu ne tueras point » ; contre l'idolâtrie) que la gladiature va disparaître (vers le 4^e siècle de notre ère) au profit des chasses aux fauves dans l'arène. Le gladiateur sera alors vu comme un assassin et assister au spectacle équivaudra à être complice d'un meurtre.

La gladiature aurait été à l'origine non un acte de tuer mais plutôt un acte funéraire. Dès le XIe siècle avant notre ère, en Grèce, les funérailles des grands combattants sont accompagnées de jeux dont le duel en armes lourdes constitue les prémices de la gladiature. Ces combats sont d'ailleurs mentionnés dans l'Iliade lors des jeux funèbres en l'honneur de Patrocle.

La gladiature romaine est la transformation en spectacle de ces pratiques funéraires. Lorsque le contexte politique de Rome va changer au point de faire du pouvoir politique une course, les grands seigneurs candidats à une élection n'hésiteront pas à se servir des morts de leurs proches pour organiser des jeux de gladiateurs en l'honneur du défunt et ainsi plaire au public (se couvrir de gloire, et gagner des voix). C'est ainsi que petit à petit la gladiature est détournée au profit du politique. De spectacle privé, elle devient une véritable attraction publique.





Il est à remarquer, étant donné la faible littérature antigladiatorienne, que ces spectacles sont une institution (soutenus par tous les empereurs y compris Marc Aurèle, empereur et philosophe) et font partie de l'identité romaine. Peu d'auteurs voient ces spectacles comme insupportables d'autant plus que la plupart des combattants sont volontaires, qu'ils luttent à armes égales et que les plus forts parviennent à atteindre gloire et richesse.

Cicéron lui-même parie sur les gladiateurs et estime que c'est une bonne école de courage pour les jeunes grecs. Sénèque, le philosophe stoïcien ayant eu une carrière politique auprès de Néron, écrit avant de se suicider à son ami de longue date Lucilius pour lui recommander de développer son âme en se tournant davantage vers l'intérieur que vers l'extérieur. Il lui écrit très clairement que « la fréquentation du monde et de la foule est à bannir ». Ayant lui-même assisté à un combat dans lequel la cruauté a remplacé le jeu, le sport, il blâme le spectateur qui vient assister à ces combats. La foule avide d'honneurs, d'argent, de prestige et banalisant même la cruauté ne peut qu'être contagieuse dans ses opinions. Pour cette raison, il convient de la fuir.

« Je m'attendais à des jeux, à des facéties, à quelque délaissement qui repose les yeux du sang humain. Loin de là (...) C'est l'homicide dans sa crudité. (...) Le matin c'est aux lions et aux ours qu'on livre des hommes ; à midi c'est aux spectateurs ». (*Lettre à Lucilius*, VII « cruauté des spectacles de gladiateurs »).

Remarquons que Sénèque écrit cette lettre avant de mourir et que même s'il déplore la tendance de ces spectacles à virer en boucherie, il ne plaint jamais les victimes. A ce titre, on ne peut pas parler d'une véritable critique de la gladiature mais d'une déploration de l'éternelle folie humaine.

Sources:

Méryl Ducros, Brice Lopez, Sonia Poisson-Lopez, Préface de Jean-Claude Golvin, Gladiateurs

Georges Ville, Archéologue et historien, spécialiste de la gladiature

Paul Veyne, Historien, spécialiste de l'Antiquité gréco-romaine

Saint-Augustin (354 - 430), Les Confessions

Sénèque (1 – 65), Lettres à Lucilius

Thème de la gladiature en lien avec le programme latin 4ème / 3ème

Cicéron / Augustin / Sénèque sont des auteurs au programme de philosophie.







Propositions de poursuites avec Cap'Archéo



Cap'Archéo est le programme de médiation scientifique sur l'archéologie, porté par Cap Sciences et soutenu par l'Inrap, la DRAC et la région Nouvelle-Aquitaine, le département de la Gironde, le Rectorat de Bordeaux et la ville de Pessac.

Avec son équipe d'archéologues-médiateurs, Cap'Archéo propose de découvrir et d'expérimenter l'archéologie de manière ludique et scientifique, au travers de journées thématiques et de stages, d'expositions itinérantes, d'évènements culturels et scientifiques et de formations.

www.cap-archeo.net

ACTIVITES AU CENTRE DE CONSERVATION ET D'ETUDE DE LA GIRONDE

(Centre d'activités « Les Echoppes », 156 av. Jean Jaurès, 33600 Pessac)

ENQUETE SUR L'ARCHEOLOGIE

Du CE2 au lycée, en classe entière Journée complète

A Cap'Archéo, une enquête archéologique inspirée de l'histoire d'un quartier du centre-ville de Bordeaux est proposée aux élèves pour expérimenter la démarche archéologique le temps d'une journée.

Comme dans un jeu de rôle, les participants se calent dans la peau d'une équipe d'archéologues et travaillent en groupe pour accomplir, étape après étape, la mission qui leur a été confiée : reconstituer l'histoire du site archéologique.

Objectifs:

- Comprendre et expérimenter la démarche scientifique propre à l'archéologie
- Découvrir la nature de différents indices archéologiques
- Prendre conscience de la multiplicité de spécialités et de spécialistes de l'archéologie
- Formuler et confronter des hypothèses
- Interpréter un site archéologique
- Développer une attitude archéo-citoyenne









La journée d'animation est ainsi organisée :

- **Présentation générale** de la discipline par la discussion, la manipulation de matériel archéologique et le visionnage de vidéos scientifiques.
- Recherche documentaire, à l'aide de différents documents d'archive, pour retracer l'évolution de la ville de Bordeaux et du site identifié.
- Fouille et enregistrement des découvertes sur notre chantier-école : 18 m2 sur 2 niveaux stratigraphiques, antique et médiéval, reproduisant un habitat urbain.
- Visite du dépôt archéologique départemental.
- Analyse de vestiges céramiques au laboratoire (remontage, mesures, dessin, étude...) pour préciser la nature du site et sa datation.
- Interprétation et synthèse sur l'histoire du site à partir des hypothèses formulées par le groupe. Proposition de solutions d'aménagement du lieu à l'issue de l'étude.

Cette enquête archéologique est complétée par un **parcours connecté** en mode groupe. Celui-ci permet de remporter des challenges en répondant à des questionnements scientifiques et donne accès à des contenus supplémentaires personnalisés.

Contact:

Myriam PINEAU, Responsable des actions éducatives - m.pineau@cap-sciences.net - 07 82 01 06 58

ACTIVITES EN ITINERANCE DANS VOS ETABLISSEMENTS

PROFESSION ARCHEOLOGUE

Du CE2 au lycée, en classe entière 1h à 2h en fonction du projet

Comment travaillent les archéologues ? Quels vestiges peuvent-ils découvrir ? Quels spécialistes les aident à mener l'enquête ?

Dans vos classes, un archéologue de Cap'Archéo ou un collègue des organismes de recherche (Inrap, SRA, Universités, CNRS...) rencontre les élèves pour présenter son métier et les étapes de la recherche archéologique.









Objectifs:

- Découvrir les métiers de l'archéologie
- Aborder la notion de traces et de vestiges
- Se familiariser avec une démarche scientifique
- Développer une attitude archéo-citoyenne

L'intervention alterne discussion, jeux, quiz, visionnage de films et diaporama, manipulation de mobilier archéologique et de courtes expérimentations.

Pour renforcer les liens avec l'exposition « Gladiateurs », cette rencontre peut cibler davantage la période antique et être couplée avec la journée d'enquête à Cap'Archéo.

Contact:

Myriam PINEAU, Responsable des actions éducatives - m.pineau@cap-sciences.net - 07 82 01 06 58

DANS LA PEAU D'UN BATISSEUR : CONSTRUIRE A LA FAÇON DES ROMAINS

Du CE1 au collège, en demi-classe 1h

Bâtisseurs de génie, les Romains ont construit des édifices d'une ingéniosité et d'une technicité incroyable! Comment ont-ils faits avec les moyens techniques de l'époque?

Avec cet atelier, Cap'Archéo propose une sensibilisation à l'archéologie du bâti et à l'archéologie expérimentale par une initiation aux méthodes et aux techniques de construction antiques.

Objectifs:

- Comprendre et expérimenter l'activité de bâtir à la façon des Romains
- Découvrir l'organisation d'un chantier dans l'Antiquité
- Appréhender la notion de chaîne opératoire (extraction de la matière première, taille, transport, pose, finitions...)
- Appliquer une démarche expérimentale









A l'aide de reproductions d'outils, d'engins et de matériaux antiques (équerre, niveau, *groma*, louve, blocs, moellons, briques...), les élèves sont mis au défi d'ériger des pans de murs en reproduisant les gestes et les procédés des bâtisseurs romains.

Déroulement de l'activité :

- Présentation générale et lancement de la mission
- Observation et manipulation d'outils de construction anciens et contemporains
- Réalisation du tracé du mur (alignement et angle droit)
- Construction de deux pans de murs en angle droit (fondations, blocs et moellons, blocage...)
- Finition (application de parements)
- Synthèse

Possibilité d'axer l'atelier sur l'architecture amphithéâtrale.

Contact:

Myriam PINEAU, Responsable des actions éducatives - <u>m.pineau@cap-sciences.net</u> - 07 82 01 06 58







VISITES DE SITES

LISTE NON EXHAUSTIVE

SITE ADRESSE		CONTACT	LIEN INTERNET
GIRONDE			
Bordeaux, Palais Gallien, amphithéâtre gallo-romain Amphithéâtre 126, rue du Dr. Albert Barraud 33000 Bordeaux		Office de Tourisme 05 56 00 66 00	https://urlz.fr/dn6V
CIAP, Centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine de la ville de Bordeaux	chitecture et du patrimoine CIAP		http://www.bordeaux.fr/o58099 /bordeaux-patrimoine-mondial Plaquette activités scolaires https://www.bordeaux.fr/images /ebx/fr/groupePiecesJointes/473 37/11/pieceJointeSpec/198561/fi le/ciap scolaires 2021- 2022 v3.pdf
Loupiac, <i>villa</i> gallo-romaine	Villa gallo-romaine Lieu-dit Saint Romain 33410 Loupiac	M. Jean Pierre Bernèbe 5 Portail Rouge 33410 Loupiac 06 07 01 64 88	https://www.commune- loupiac33.fr/Comite-de- Sauvegarde-de-la-Villa
Plassac, musée et villa gallo- romaine Ateliers et visites guidées du musée et du site Villa gallo-romaine 5, allée de la Mairie 33 390 Plassac		villa villagalloromaine- plassac@gironde.fr Musée Association des Amis du vieux Plassac 05 57 42 84 80	https://villagalloromaine- plassac.fr/
Andernos, villa gallo-romaine et musée municipal Site archéologique accessible en visite libre	Vestiges gallo-romains Boulevard de la plage 33510 Andernos-les-Bains Musée Avenue Pasteur, à l'angle de l'avenue Vergniaud 33510 Andernos-les-Bains	Office de Tourisme 05 56 82 02 95 contact@andernos- tourisme.fr	
Site archéologique de Brion Visites libres de la ville gallo- romaine de <i>Noviamagus</i> Site Archéologique De Brion 33340 Saint-Germain-d'Esteuil			http://www.saintgermaindesteuil .com/hautbrion.html
DORDOGNE			
Périgueux Découverte de la ville antique et du musée de Vesunna avec le parcours : « Il était une fois Périgueux à l'Antiquité »	Office de Tourisme du Grand Périgueux 9 bis, place du Coderc 24000 Périgueux	Office de Tourisme 05 53 53 41 05 groupes@tourisme- perigueux.fr	https://www.tourisme- grandperigueux.fr/noesit/!/fiche/ il-etait-une-fois-perigueux-a-l- antiquite-90/
Vesunna, site-musée gallo- romain Ateliers et visites actives à destination des groupes scolaires	Vesunna, site-musée Parc de Vésone 20, rue du 26e Régiment d'Infanterie 24000 Périgueux	Accueil et médiation 05 53 53 00 92	https://www.perigueux- vesunna.fr/ressources/ressource s-pedagogiques/
Moncaret, villa gallo-romaine			http://www.villa-montcaret.fr/
LOT-ET-GARONNE			
Villascopia, villa gallo-romaine de Lamarque	Villascopia 22, rue de Lamarque	Accueil	https://www.ville-de- castelculier.fr/fr-







47240 Castelculier	05 53 68 08 68 villascopia@hotmail.fr	site+archeologique+villascopia.ht ml
Musée d'Eysses Place Saint Sernin d'Eysses 47300 Villeneuve-sur-Lot Office de Tourisme Allée Federico Garcia Lorca 47300 Villeneuve sur Lot	Musée 07 88 16 83 50 06 33 02 94 88 Office de tourisme 05 53 36 17 30	actuellement fermé pour travaux
Musée de Borda Chapelle des Carmes 11 bis, rue des Carmes 40100 Dax	Accueil et médiation 05 58 74 12 91	https://www.dax.fr/vivre-a-dax/culture/le-musee-de-borda/
Musée de Lalonquette Route du Château 64330 Claracq	Accueil 09 67 13 86 69 06 18 51 59 04 musee@cclb64.fr	https://www.musee- claracq.com/actions- pedagogiques
	Musée d'Eysses Place Saint Sernin d'Eysses 47300 Villeneuve-sur-Lot Office de Tourisme Allée Federico Garcia Lorca 47300 Villeneuve sur Lot Musée de Borda Chapelle des Carmes 11 bis, rue des Carmes 40100 Dax Musée de Lalonquette Route du Château	Musée d'EyssesMuséePlace Saint Sernin d'Eysses07 88 16 83 5047300 Villeneuve-sur-Lot06 33 02 94 88Office de TourismeOffice de tourismeAllée Federico Garcia Lorca05 53 36 17 3047300 Villeneuve sur LotAccueil et médiationMusée de Borda Chapelle des Carmes 11 bis, rue des Carmes 40100 DaxAccueil et médiationMusée de Lalonquette Route du Château 64330 ClaracqAccueil 9 67 13 86 69 06 18 51 59 04

POUR LES AUTRES SITES DE LA REGION NOUVELLE-AQUITAINE

TOOK LES AOTRES SITES DE LA REGION NOOVELLE AQUITAINE			
AnticoPédie Carte qui recense les musées, les musées de site et les sites archéologiques antiques en France. Une recherche par département est aussi possible.	http://www.anticopedie.fr/musees/musees-fr/carte-sat-france.html		
Via Antiqua Réseau des sites antiques et gallo-romains en Nouvelle-Aquitaine	http://www.via-antiqua.org/sites-antiques/		
Alienor.org, Conseil des musées Réseau de prêts d'une cinquantaine de musées de la Nouvelle- Aquitaine. Les acteurs de ce réseau œuvrent ensemble à la mise en valeur de leurs collections via Internet et à la création d'outils numériques.	https://www.alienor.org/musees/		





Ressources supplémentaires pour la classe

VISITES ET ACTIVITES COMPLEMENTAIRES



ANIMATION *GLADIATEURS, MYTHES ET REALITÉ!* À DISTANCE A partir du cycle 2

En complément de l'exposition dans notre CCSTI, Cap Sciences propose une animation réalisable depuis votre classe avec une simple connexion internet. Ainsi, vous pourrez faire un bond dans le passé, direction l'Antiquité romaine à la rencontre des gladiateurs ! Vous découvrirez qui sont vraiment ces combattants hors du commun et la place qu'ils occupaient à cette époque.

Participez à cette expérience depuis votre classe : un voyageur du temps, à la recherche de nouveaux gladiateurs, vous fait pénétrer dans le ludus (lieu de vie des gladiateurs) pour appréhender l'univers de la gladiature. De l'engagement au combat dans l'amphithéâtre, les élèves découvrent les étapes importantes de la vie d'un gladiateur, ainsi que les enjeux d'un statut si particulier dans la société romaine.

Infos pratiques:

Service réservations : par téléphone 05 57 85 51 33

par mail contact@cap-sciences.net

Assurez-vous que vous bénéficiez d'une connexion internet dans votre classe, d'un ordinateur avec micro, caméra (pour pouvoir interagir avec l'animateur) et d'un grand écran.

Tarif: 50 euros par séance, une classe maximum par séance.



LE MUSEE AUTREMENT

Dans le cadre des visites scolaires, le Musée d'Aquitaine de Bordeaux propose de découvrir ses collections permanentes avec des visites animées ou en autonomie.

Quelques exemples:

• « Un jour à Burdigala »

Du CE2 à la classe de 6ème 1h15 environ

Après une présentation des collections antiques, un jeu - questionnaire permet aux élèves de se familiariser avec la ville, la vie quotidienne et la religion à l'époque gallo-romaine.

« Mythes de l'Olympe

A partir du CM1

Quelques passages de la mythologie gréco-romaine : la ville, la vie quotidienne et la religion. 7 mythes sont aussi proposés dans une version 100 % numérique.

Contact:

Service médiation : service.mediation.aquitaine@mairie-bordeaux.fr
Eliette SAUVAN, enseignante du 1^{er} degré : e.sauvan@mairie-bordeaux.fr
http://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/fr/article/les-animations-en-salles

Musée d'Aquitaine 20 Cours Pasteur, 33000 Bordeaux







ATELIER D'EPIGRAPHIE LATINE

A partir du cycle 4

Tout au long de l'année, sur le domaine universitaire de Pessac (33), l'institut de recherche AUSONIUS organise des ateliers pédagogiques à destination des scolaires qui permettent d'aborder de façon ludique, différentes thématiques en lien avec l'histoire et l'archéologie.

L'atelier d'initiation à l'épigraphie latine s'appuie sur la démarche scientifique des épigraphistes à travers l'observation, la déduction, la traduction et l'analyse.

A l'aide d'un questionnaire, les collégiens et lycéens travaillent sur des inscriptions découvertes durant les différentes campagnes de fouilles archéologiques du site de Labitolosa (Espagne).

Contact:

Sonia SYLLAC, chargée de médiation scientifique - <u>sonia.syllac@u-bordeaux-montaigne.fr</u> - 05 57 12 47 61

8 bis, esplanade des Antilles, Domaine Universitaire, Université Bordeaux Montaigne, 33600 Pessac



LES JOURNÉES ROMAINES DE NÎMES

Chaque année, "Les Journées Romaines de Nîmes" se tiennent partout dans la ville! Elles sont organisées par la Ville. Un événement festif qui s'impose comme la plus grande reconstruction historique de l'Antiquité en Europe, en proposant un grand spectacle historique aux arènes et de nombreuses animations dans la ville (aux Jardins de la Fontaine, à la Maison carrée ou au musée de la Romanité).

https://www.arenes-nimes.com/journes-romaines-de-nmes





VIDEOTHEQUE



VIDEOS SUR LE PALAIS GALLIEN, AMPHITHEATRE DE BORDEAUX

« Palais-Gallien, regards croisés sur l'amphithéâtre de Burdigala »
 Film documentaire de 26' écrit et réalisé par Serge GALLO. Production et distribution
 IDONEO Films - France 2016. Film payant

https://vimeo.com/ondemand/palaisgallien

Comment, les archéologues et historiens ont-ils réussi à affiner la datation du dernier monument gallo-romain de Bordeaux ? Qui étaient vraiment les gladiateurs qui animaient ces lieux ? Quels regards les riverains actuels portent-ils sur ces vestiges qui semblent s'être fossilisés dans le tissu urbain ? En interrogeant tour à tour décideurs, chercheurs et riverains, ce film montre la multiplicité des regards portés sur cet édifice emblématique.

« Palais-Gallien, autopsie de l'amphithéâtre antique de Bordeaux »
 Film documentaire de 26', écrit et réalisé par Carole BAISSON, Serge GALLO et Ezéchiel JEAN-COURRET - France 2013. Film payant
 https://vimeo.com/ondemand/palaisgallien1

Ce film expose au grand public le résultat des recherches archéologiques et historiques menées depuis 2010 sur l'amphithéâtre antique de Bordeaux par l'Institut Ausonius, avec focus sur les nouvelles propositions de datation et sa reconstitution 3D.



DOCUMENTAIRE « MONUMENTS ETERNELS - LES SECRETS DU COLISEE »

Film réalisé par Pascal CUISSOT. Production : ARTE France, ZED, NOVA WGBH, Providence Pictures. France 2014. Disponible également sur la plateforme Lumni

A la fois récit héroïque et enquête historique, ce documentaire restitue la complexité du Colisée dans ses dimensions technique, artistique et humaine, dressant le portrait en creux de l'époque qui l'a vu naître. S'appuyant sur des expériences in situ ou des reconstitutions grandeur nature, archéologues et historiens en dévoilent les coulisses. Ils décryptent la véritable nature du monument : un outil médiatique au servir du pouvoir impérial. (Focus sur les combats des gladiateurs avec Acta).

WEB-DOCUMENTAIRE « LES ARENES DE NIMES »

Ce web documentaire interactif, porté par la ville de Nîmes et co-produit avec l'Inrap, Universcience et la DRAC Languedoc-Roussillon, propose plus de trois heures de contenus scientifiques, pédagogiques et ludiques autour de l'amphithéâtre de Nîmes.

Trois thèmes sont mis en avant :

- **Concevoir et construire**, avec focus sur l'histoire de la colonie de *Nemausus*, une carte interactive des amphithéâtres du monde romain et des interviews d'archéologues
- **Restaurer**, sur la vie de l'amphithéâtre jusqu'au XIXe siècle, le rôle de l'archéologie et la politique de restauration
- Explorer, pour une visite virtuelle en 3D de l'édifice à l'époque romaine, avec interactions et animations (déploiement du velum, circulation dans les gradins et les sous-sols...) très fidèles aux dernières études scientifiques.

https://arenes-webdoc.nimes.fr/fr/







Découvrez la civilisation romaine à travers ses monuments impressionnants, ses mythes célèbres et ses illustres empereurs. Quelle Histoire propose une initiation accessible à la fascinante histoire de la civilisation romaine.

TV5 monde et quelle histoire propose un court film sur la civilisation romaine, en abordant de manière synthétique la vie du Sénat, les dieux romains, l'art de la guerre ou la médecine au temps des Romains. *Cycles 2 et 3.*

https://www.youtube.com/watch?v=i143lqjMr6Y



C'EST PAS SORCIER! - Pont du Gard et Arènes de Nîmes : L'architecture gallo-romaine

Pour mieux comprendre comment les Romains ont construit avec les moyens de l'époque des ouvrages architecturaux aussi remarquables que le pont du Gars ou les arènes de Nîmes. *Cycles 2 et 3.*

https://www.youtube.com/watch?v=EEItmFyJAKY



C'EST PAS SORCIER! Les amphithéâtres romains : visite des arènes de Nîmes

Qu'est-ce un amphithéâtre romain ? Fred nous fait découvrir le dédale des arènes de Nîmes. Sur la page du site Lumni des explications complémentaires pour préparer le visionnage. Cycles 2 et 3.

https://www.lumni.fr/video/les-amphitheatres-romains-visite-des-arenes-de-nimes-c-est-pas-sorcier#containerType=folder&containerSlug=c-est-pas-sorcier-histoire



VISITES PRIVÉES : Les secrets du Pont du Gard - Reportage

Découvrez les secrets du Pont du Gard, véritable vestige historique. Inscrit depuis 1985 au patrimoine mondial de l'UNESCO, il fait office de monument historique. Voyage dans les entrailles du pont, de son origine à Uzes à Nîmes, les secrets de sa construction et de cet incroyable réseau de distribution d'eau.

https://www.youtube.com/watch?v=cYczOMt-xTI



FAIRE L'HISTOIRE - Par le prisme des objets - Arte TV

Qui n'a pas été pris de vertige devant les milliers de fragments d'amphores romaines exposés dans les musées archéologiques ? Ces débris racontent l'histoire d'un commerce à grande échelle déjà standardisé, aux mains de compagnies maritimes transméditerranéennes. Avec Sarah Rey, historienne de la religion romaine antique. *Cycles 4 et lycée*.

https://www.arte.tv/fr/videos/098870-004-A/faire-I-histoire/





SITOGRAPHIE: LISTE NON EXHAUSTIVE

Site internet Terre et temps	Le site « Terre et temps » (site disciplinaire de l'académie de Bordeaux) propose une tâche complexe pour le thème 3 du programme de sixième «Conquêtes, paix romaine et romanisation»: préparer la visite de l'empereur Caracalla à Burdigala.	https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/histoire- geographie/ressources-pedagogiques/cycle- 36eme/6eme-histoire/
Eduscol	Ressources sur la thématique de l'Antiquité	https://eduscol.education.fr/odysseum/lesclavage- dans-la-rome-republicaine
C'est en France Patrimoine de France	Pour une balade sur le thème de l'antiquité à Bordeaux, suivez le parcours.	http://www.cestenfrance.fr/bordeaux-tour-de- lenceinte-romain/
INRAP	Une vidéo de l'Inrap sur les fouilles de l'auditorium à Bordeaux	https://www.inrap.fr/de-burdigala-bordeaux-9411







Liens aux programmes



Cycle 2 D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

DISCIPLINE	DOMAINE	COMPETENCES ET CONNAISSANCES
QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS	Se situer dans le temps Explorer les	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. » L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements) et des techniques à diverses époques. Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés. Comparer des modes de vie (alimentation, habitat,
	organisations du monde	vêtements, outils, guerre, déplacements) à différentes époques ou de différentes cultures. » Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. » Accepter l'opposition. S'adapter aux actions d'un adversaire.
		» Coordonner des actions motrices simples.
		» S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
		» Respecter les règles essentielles de jeu et de
		sécurité.
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	Culture de la règle et du droit	» Respecter les règles communes
WORALLI CIVIQUE	ad dioit	» Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique
		» Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques
		» Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs









Cycle 3 D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

DISCIPLINE	DOMAINE	COMPETENCES, CONNAISSANCES, REPERES
HISTOIRE	l	Thème 1 : Et avant la France ?
		» Quelles traces d'une occupation ancienne du territoire français ?
		» Celtes, Gaulois, Grecs et Romains : quels héritages des mondes anciens ?
		Thème 3 : L'empire romain dans le monde antique
		« Conquêtes, paix romaine et romanisation »
		« Des chrétiens dans l'Empire»
		« Les relations de l'empire romain avec les autres mondes anciens : l'ancienne route de la soie et la Chine des Han »
HISTOIRE DES ARTS	i	Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial
		» Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.
		» Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.
ÉDUCATION	Conduire et	Coordonner des actions motrices simples.
PHYSIQUE ET SPORTIVE	maitriser un affrontement	S'informer pour agir.
0.02	collectif ou	
	interindividuel	
ENSEIGNEMENT	Culture de la	Respecter les règles communes
MORAL ET CIVIQUE	règle et du droit	Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique
		• Comprendre les principes et les valeurs de la République française
		et des sociétés démocratiques
		Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs
FRANCAIS	_	s langues et cultures de l'Antiquité commence dès le cycle 3. Les élèves
		ases latines et grecques du vocabulaire français et lu des récits tirés de es œuvres ou des extraits d'œuvres antiques traduites. Les langues
		ent au développement des connaissances lexicales.
	l	







Cycle 4 D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

DISCIPLINE	DOMAINE	COMPETENCES, CONNAISSANCES, REPERES	
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	Culture de la règle et du droit	 Respecter les règles communes Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs 	
FRANCAIS	Participer de façon constru	l octive à des échanges oraux	
	<u> </u>	tonomie des textes variés, des images et des documents supports (papier, numérique)	
	Situer les textes littéraire structurer le lexique.	es dans leur contexte historique et culturel. Enrichir et	
		es textes relevant de l'épopée et du roman, et proposant os / de l'héroïne et de ses actions.	
LANGUES ET	Acquérir des éléments o	le culture littéraire, historique et artistique	
CULTURE DE L'ANTIQUITÉ	 Disposer des repères nécessaires pour se construire une représentat l'étendue historique et de l'ampleur culturelle des civilisations antiques. Disposer de connaissances sur des œuvres, des faits, des croyances institutions caractéristiques des civilisations antiques ; utiliser à bon esci ressources permettant d'affiner ces connaissances. 		
	Lire, comprendre, tradu	ire, interpréter	
	connaissances culturel	ndices donnant accès au sens d'un texte en mobilisant ses lles et linguistiques. ances linguistiques et culturelles pour interpréter un texte	
ARTS PLASTIQUES	La représentation ; images	, réalité et fiction	
		t au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et	
HISTOIRE DES ARTS	1. Arts et société à l'époqu	e antique et au haut Moyen Âge	
	» De la ville antique à la vil	le médiévale.	
	» Formes et décor de l'arch	nitecture antique.	
	» Les mythes fondateurs et	t leur illustration.	
	» La représentation de la p	ersonne humaine.	
EPS	Mobiliser, en les optimisat possible à une échéance de	nt, ses ressources pour réaliser la meilleure performance onnée.	





	Se préparer à l'effort et s'entrainer pour progresser et se dépasser. Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force. Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.
EMC	Expliquer le sens et l'importance de l'engagement individuel ou collectif des citoyens dans une démocratie. » L'exercice de la citoyenneté dans une démocratie (conquête progressive, droits et
	devoirs des citoyens, rôle du vote, évolution des droits des femmes dans l'histoire et dans le monde).
	» L'engagement politique, syndical, associatif, humanitaire : ses motivations, ses modalités, ses problèmes.
	Comprendre la relation entre l'engagement des citoyens dans la cité et l'engagement des élèves dans l'établissement.
	» Le rôle de l'opinion dans le débat démocratique.
	» L'engagement solidaire et coopératif de la France : les coopérations internationales et l'aide au développement.
	L'engagement ou les engagements
	Définir l'engagement, avoir conscience des formes de l'engagement
	Expliquer le lien entre l'engagement et la responsabilité
	Expliquer le sens et l'importance de l'engagement individuel ou collectif des citoyens dans une démocratie
	Comprendre les valeurs qui déterminent l'engagement de l'État à l'international





Histoire / Géographie

Classe de seconde générale :

Chapitre 1. La Méditerranée antique : les empreintes grecques et romaines

- distinguer des temps, des figures et des constructions politiques ayant servi de référence dans les périodes ultérieures ;
- montrer comment Rome développe un empire territorial immense où s'opère un brassage des différents héritages culturels et religieux méditerranéens.

Enseignement optionnel en classe de seconde :

OBJET D'ÉTUDE N° 1 : VIVRE DANS LA CITÉ

Grecs et Romains ont développé diverses conceptions de l'organisation de la cité.

- Naissance et évolution de la cité : mythes de fondation, espaces symboliques, figures emblématiques.
- Tous citoyens ? Intégration, assimilation, exclusion.

Enseignement optionnel en classe de première :

OBJET D'ÉTUDE N° 3 : MASCULIN, FÉMININ. Féminin et masculin dans la mythologie :

- Représentations littéraires et artistiques ; travestissement, échange et confusion des sexes ; expression des émotions et des sentiments.
- Femmes et hommes : réalités sociologiques ; représentations et préjugés.

Enseignement de spécialité en classe de première :

OBJET D'ÉTUDE N° 4 : Méditerranée : conflits, influences et échanges • D'une rive à l'autre : échanges culturels, influences réciproques





Bibliographie

CONTRACTOR OF THE	Gladiateurs	Ducros Méryl, Lopez Brice, Poisson-Lopez Sonia, Golvin Jean-Claude
GLADIATEURS Mryl Ducros, Britz Lopes, Smith Politices Lopes Politics de Jose Chale Cabin TOTEM	Totem	Une étude historiographique minutieuse, des recherches historiques précises sur le sujet et un processus expérimental de plusieurs années ont permis aux auteurs d'apporter un éclairage en trois dimensions et une nouvelle lecture de ce phénomène. L'équipe scientifique de la sarl ACTA, dont font partie nos trois auteurs, devient pionnière dans le domaine de l'archéologie expérimentale en 1994. Elle a largement contribué à l'intérêt croissant des scientifiques et du grand public pour le sujet gladiatorien. En vente à la boutique de Cap Sciences.
GLADIATEURS	Gladiateurs Fleurus	Genot Alain, Stefano Laurent Armés de boucliers et de glaives, de pauvres esclaves s'affrontent sur le sable de l'arène, sous les cris d'une foule avide de sang Cette image des gladiateurs, transmise par les films et par certains livres d'histoire, est pourtant bien éloignée de la réalité! Découvre ici la vraie vie de ces sportifs de haut niveau (centre d'entraînement, équipements, techniques de combat). Et à la fin du livre, la maquette d'un amphithéâtre en 3D de 30 cm et 10 gladiateurs prédécoupés permettent de redonner vie à ces jeux qui ont fait vibrer la population de l'Empire romain. Une approche très ludique pour tout savoir sur les jeux du cirque! En vente à la boutique de Cap Sciences.
GLADIATEURS NAISANCE D'UN COMBATTANT AU TEMPS DE ROME	Gladiateurs : naissance d'un combattant au temps de Rome Milan	Elvis Félix, Le Moine Lucie, Penchinat Guillaume (Illustrateur) Du doc qui se lit comme une BD! L'univers des gladiateurs fascine, mais de nombreuses idées reçues circulent à son sujet. Découvrez enfin la réalité de la vie de ces guerriers vedettes de l'Antiquité romaine en plongeant dans le quotidien de deux jeunes gladiateurs, Acco et Dama. Une aventure au coeur de la gladiature romaine, agrémentée d'informations techniques et validée par un spécialiste de la période, qui sera l'occasion de comprendre en images le fonctionnement de la société antique et de ses cruels divertissements! En vente à la boutique de Cap Sciences.
Rome et Empire romain	Rome et l'Empire romain Milan	Un éclairage très précis sur tout ce qui a fait la grandeur de la civilisation romaine : les jeux, les arts, la politique et les grands orateurs L'histoire d'un peuple de conquérants et de bâtisseurs qui a vécu pendant plus de 1 200 ans et a laissé partout une empreinte historique. En vente à la boutique de Cap Sciences.
GLADIATEURS	Les gladiateurs et jeux du cirque Fleurus	Une Grande Imagerie richement illustrée pour découvrir les gladiateurs, ces combattants qui se donnaient en spectacle et qui étaient considérés par le peuple comme de véritables héros. En vente à la boutique de Cap Sciences.





BURDICALINSS GLADIUS LE CLAVE DE BURDICAL SOLIA DE DIAGRA DE SUBSIDIA DE SUBS	Le glaive de Burdigala, Burdigalensis gladius Livre bilingue latin / français Dadoclem	Anna Borras Marie-Hélène Menaut (Auteur) Germain Teilletche (Auteur) Strom (Illustration) Les auteurs enseignent le latin à Bordeaux, en tant que langue vivante. Burdigala, 2è siècle. La ville est en effervescence car tous attendent le combat de gladiateurs entre le Thrace, le champion en titre, et le rétiaire de Maximus. Mais, le glaive du champion, forgé par le père de Lucius, a été dérobé au jeune esclave Ocelio. Lucius et Ocelio ont jusqu'au soir pour retrouver le voleur. En vente à la boutique de Cap Sciences.
Les Gallo-Romains	Les gallo-romains Fleurus	Alain Genot (Auteur) , Romain Pigeaud (Auteur) , Pauline Duhamel (illustrations) Une approche inédite du documentaire jeunesse grâce à des images spectaculaires vues de drone expliquées par des auteurs spécialistes. - Un point de vue inédit et spectaculaire grâce aux photographies de drone présentes dans l'ouvrage. - Une application à télécharger gratuitement avec du contenu enrichi : vidéos du drone, vue panoramique à 360° du lieu, jeux et interviews - Un auteur conseiller historique et archéologue au musée départemental de l'Arles antique, pour lequel il a dirigé de nombreuses opérations archéologiques et géré des commissariats d'exposition. - 3 lieux filmés, emblématiques de la ville d'Arles : les thermes, le théâtre antique et l'amphithéâtre + une vidéo de reconstitution d'un combat de gladiateurs. En vente à la boutique de Cap Sciences.
LES ROMAINS	Les romains La grande imagerie Fleurus	Un ouvrage passionnant pour faire découvrir les Romains aux enfants! - Une thématique appréciée des enfants Sujet abordé au programme scolaire d'histoire Une nouvelle maquette plus moderne et plus claire. En vente à la boutique de Cap Sciences.
LES ESCLAVES DE ROME	Les Esclaves de Rome Milan	Bonnin – Comelli, Dominique Le village de Syram est détruit par les Romains et le garçon est emmené comme esclave à Rome. Vendu à un riche patricien, il devient Apollonios. Il grandit et apprend à vivre, ou plutôt à survivre. Mais un jour, il fait la rencontre de Diodore, un philosophe grec Ici, c'est la République que nous découvrons. Rome est plus conquérante qu'impériale, les intrigues autour du pouvoir foisonnent et malheur aux vaincus.
CLADIATEURS LADIATEURS	La vie au temps des gladiateurs Larousse	Suivez les aventures de Titus, qui combat dans l'arène sous le nom de Taurus et découvrez la vie quotidienne en Gaule romaine en 127 ans après JC, en pleine apogée de l'Empire romain. Ce récit haletant et illustré plongera le lecteur dans une aventure à 360 degrés !
RUMAN HOTOLOGIC	Rome mon histoire Hachette jeunesse	Ferrier Bertrand La ville antique de Rome prend ainsi les traits d'une belle femme sûre de son pouvoir, qui nous raconte son histoire, parfois ravie de voir tous ces hommes autour d'elle, parfois triste de sentir son système politique la détruire. Mais « Rome mon histoire » est encore un modèle de didactisme. L'auteur s'est énormément documenté pour écrire cet ouvrage qui résume l'essentiel de l'histoire politique de Rome et évoque aussi quelques traits fondamentaux de la civilisation romaine. Cet ouvrage parvient à combiner un objectif pédagogique et un aspect ludique rare. A recommander particulièrement aux professeurs d'histoire -géographie pour leurs élèves.







Autor transport	Le lion de Julius Père Castor Flammarion	Reynaud Florence Ce court roman, plonge le lecteur dans la Rome antique, celle des gladiateurs, des jeux du cirque, mais également celle des philosophes. Julius, 11 ans est gardien des fauves du cirque, comme son père. Mais l'enfant se prend d'amitié pour une lionne malade, dont il sauvera le lionceau. Avec la complicité d'un vieux sage, Augustus, il élève le lion en cachette. Le plan du philosophe, contre le sénateur Janios, permettra à Julius et ses parents de vivre en paix et au lion de survivre.
RADIATEURS TO THE CONTROL TO THE CON	Gladiateurs et jeux du cirque Milan	Michaux Madeleine Comment comprendre l'attrait d'un romain de l'antiquité pour les jeux violents de l'arène où évoluent les gladiateurs ?
Titus Flaminius Lo glodotrice Tens	Titus Flaminius 2 - La Gladiatrice Wiz	Nahmias Jean-François, Bourrières Sylvain Rome, 58 av. JC. Une femme rousse habillée en gladiatrice sème la terreur en commettant une série de meurtres. Titus Flaminius se met à la poursuite de ce mystérieux assassin. Ses recherches le conduisent à Pompéi, où il décide de se faire lui-même gladiateur afin d'infiltrer les jeux du cirque.
L'Empire PLANCOURTE	L'Empire romain Gallimard Jeunesse	Simon James, Photographies originales de Christi Graham, Nick Nicholls et Karl Shone Comment était organisée l'armée romaine ? Quels étaient les loisirs des Romains ? Que mangeaient-ils ? Qui étaient leurs dieux ? Comment était organisée la société romaine ? Découvre la vie quotidienne à Rome, capitale d'un puissant empire qui domina le monde méditerranéen pendant cinq siècles.

