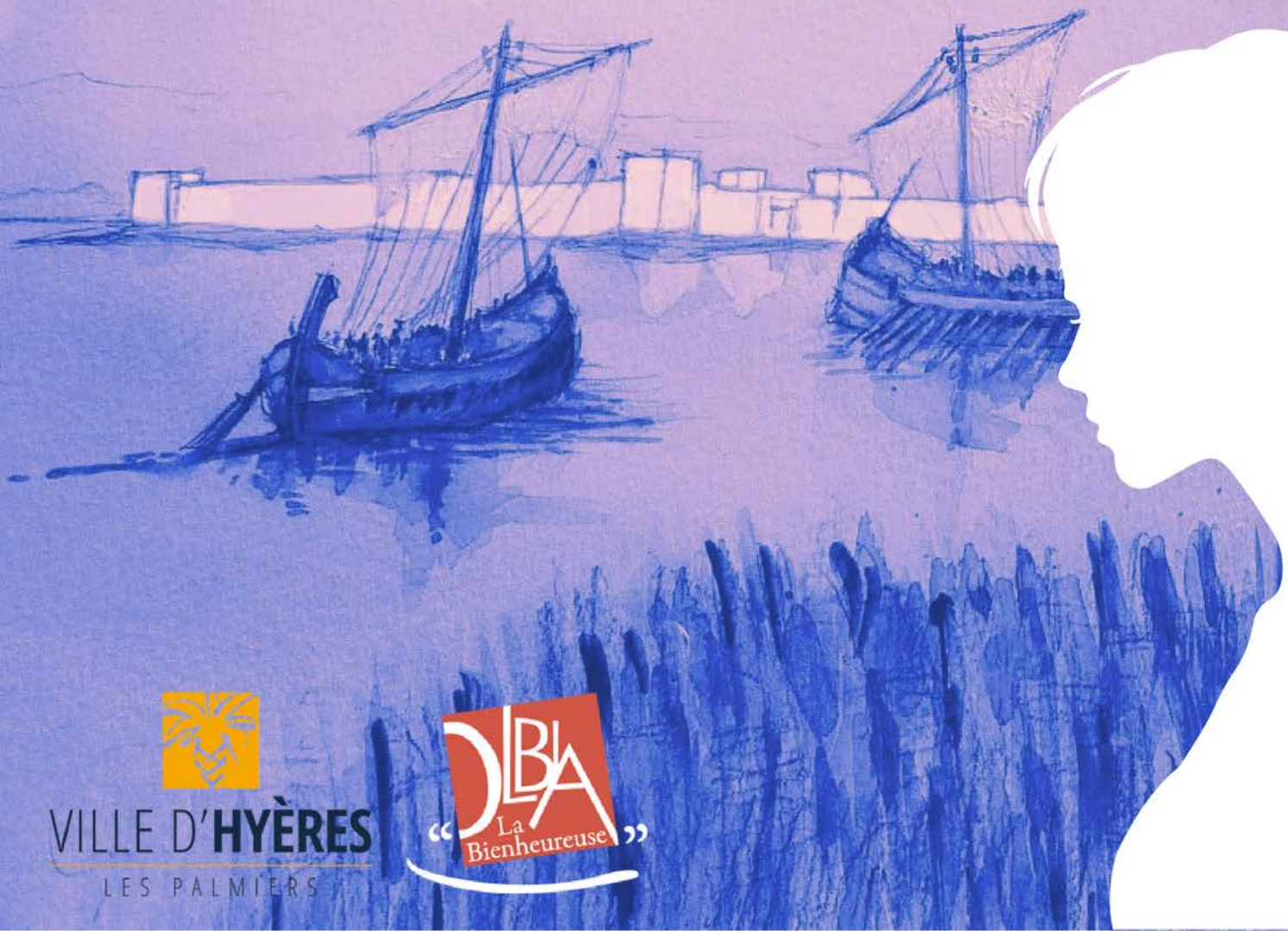




SITE ARCHÉOLOGIQUE D'OLBIA

Offre pédagogique destinée au
public scolaire



VILLE D'HYÈRES
LES PALMIERS





COORDONNÉES

Site archéologique d'Olbia
Quartier de l'Almanarre
83400 HYÈRES
04 94 65 51 49 / 04 94 31 12 31
site.olbia@mairie-hyeres.com

CONTACT

Marie LOPEZ
Médiatrice en archéologie
0494311233

ACCÈS AU SITE

Bus : Ligne 39 (arrêt Almanarre en face du site)

Car : Arrêt provisoire devant l'école primaire de l'Almanarre, route de l'Almanarre, puis continuer à pieds sur le trottoir 200 mètres en direction de Carqueiranne (second chemin à droite après le rond point)

PRÉSENTATION

Forteresse fondée au IV^e siècle av. J.-C. pour sécuriser le commerce maritime, Olbia est à ce jour l'unique exemple en France d'un urbanisme grec conservé dans l'intégralité de son plan d'origine.

Le site a connu une phase d'occupation importante (grecque, puis romaine) jusqu'à la fin de l'Antiquité, suivi d'un regain d'activité avec la fondation d'une abbaye au XIII^e siècle, balayant ainsi une large période allant de l'Antiquité au Moyen Âge.

Les fouilles archéologiques et les objets qui en sont issus témoignent de la vie quotidienne des colons grecs, des cultes, des activités artisanales, de l'urbanisme et des techniques de construction, du commerce, des relations avec l'environnement... On y observe également l'impact de l'occupation romaine sur la ville d'Olbia et sur le territoire proche ainsi que la réoccupation des lieux par des religieuses jusqu'au XIV^e siècle.

Le site fait toujours l'objet de recherches archéologiques, donnant l'opportunité aux publics de découvrir les métiers liés à l'archéologie et à la conservation dans un site en constante évolution.

ACTIONS PÉDAGOGIQUES

◉ VISITE DÉCOUVERTE

S'adapte au projet décrit par l'enseignant dans sa fiche de réservation et permet une approche globale du site pour établir des passerelles vers des domaines aussi variés que l'Histoire, l'Histoire des arts, la Géographie, les Lettres, l'Enseignement moral et civique, les Sciences et technologies, l'Éducation physique et sportive.

◉ ATELIERS D'APPROFONDISSEMENT

Développent certaines thématiques abordées durant la visite, notamment autour de la vie quotidienne des populations antiques, des échanges dans le monde méditerranéen, de l'urbanisme antique et des techniques de l'archéologie.

Ces ateliers se présentent sous la forme d'observations, manipulations, d'enquêtes ou de jeux. Le discours pédagogique peut quant à lui s'adapter au projet de l'enseignant.



PROGRAMMER UNE SORTIE PÉDAGOGIQUE

PRÉPARER SA VISITE

➤ AVANT LA SORTIE

Si un responsable éducatif (enseignant, animateur) souhaite organiser une sortie à Olbia, celui-ci doit échanger avec le médiateur du site pour co-construire ou affiner son projet pédagogique.

○ Pour finaliser les démarches, le médiateur transmet au responsable éducatif une fiche de réservation à retourner complétée par mail (pas de confirmation de visite sans ce document rempli et signé !)

○ L'encadrant prépare son groupe en amont, en donnant des éléments de contexte, en créant du sens, de façon à placer les jeunes dans les conditions optimales de réception. Il s'agit de susciter la curiosité, sans trop dévoiler le contenu de la sortie pour ne pas rompre la nécessité de découverte.

Par exemple, pour une approche historique, il est recommandé d'explorer en classe les grands fondements des sociétés antiques en Méditerranée.

➤ À NOTER !

En cas de vigilance météorologique (pluie, orage, vent, canicule, etc.) tout ou partie du site peut être temporairement fermé aux publics et toute animation se déroulant en extérieur sera annulée. Ces décisions peuvent intervenir jusqu'au jour même de l'activité.

○ Prévoir selon le temps :

- un bon coupe-vent et des chaussures fermées (baskets ou bottes).
- une casquette, de la crème solaire, une gourde.
- de l'anti-moustique (qui peut être utile même en hiver !)

Les vestiges étant particulièrement fragiles, la visite et les animations doivent être conduites dans le respect du site.

- Les groupes doivent respecter les heures de rendez-vous. Dans le cas d'imprévu, il est demandé d'informer par téléphone le médiateur référent de tout retard important. Si le groupe arrive en avance, une séance d'observation de l'environnement géographique (tombolo de l'Almanarre) et du quai romain d'Olbia (station d'observation et panneaux d'information sur la terrasse de la base nautique) peut être mis à profit.
- L'entrée du site ouvrant sur une voie privée, le stationnement des groupes devant le portail n'est pas autorisé.





CONDITIONS DE VISITE

➤ LE RÔLE DU RESPONSABLE ÉDUCATIF

Le responsable éducatif collabore avec le médiateur, notamment pour veiller aux bonnes conditions de participation de chacun :

- Il favorise les relations entre le médiateur et le groupe.
- Il peut intervenir ponctuellement pour établir des liens, faire des références à d'autres expériences ou apprentissages déjà vécus par le groupe.
- Il accompagne son groupe de façon active en adoptant une attitude positive (fumer, discuter entre adultes sont des actions proscrites, de même que téléphoner, sauf en cas de force majeure).

➤ LE RÔLE DU MÉDIATEUR

Le médiateur est avant tout un "passeur" de culture. S'appuyant sur sa connaissance du site et son expertise, il met en oeuvre les conditions nécessaires pour faciliter la rencontre entre le groupe et le patrimoine archéologique en :

- Valorisant la spécificité du site dans ses dimensions multiples : environnementale, historique, scientifique, esthétique.
- Répondant aux objectifs éducatifs attendus par le responsable du groupe.
- S'adaptant aux jeunes en tenant compte de leur diversité.

➤ LE RÔLE DU JEUNE

Il est au centre du projet et participe à l'expérience de la médiation en :

- Exprimant oralement ses connaissances, ses idées, ses remarques et ses impressions.
- Intervenant dans le respect des règles de communication.
- Adoptant une attitude citoyenne, respectueuse des autres participants, de l'environnement et des vestiges, en évitant : d'escalader les murs, de crier, de se bousculer et de jeter des papiers par terre.



OFFRES PÉDAGOGIQUES

OFFRE 1 UN GROUPE À LA DEMI-JOURNÉE

Le responsable éducatif souhaitant programmer une sortie à la demi-journée, ne peut choisir qu'une seule médiation parmi les suivantes :

- La visite guidée
- L'atelier pédagogique
- La visite en autonomie (gratuite)

Tarif : 100 € la médiation payante.

Moyens de paiement : Chèque, CB, espèces ou Passculture pour les classes éligibles.

→ Gratuité totale appliquée aux établissements hyérois non éligibles au Passculture et aux étudiants.

Visite autonome : Distribution d'un livret de visite ludique et attractif ou possibilité de louer des audioguides haut parleur à 2 € l'unité (1 audioguide pour 2 élèves suffit)

Les horaires :

- Le matin, de 9h30 à 11h30 ou de 10h00 à 12h00.
- L'après midi, de 13h30 à 15h30 ou de 14h00 à 16h00

OFFRE 2 UN GROUPE À LA JOURNÉE

Deux formules possibles :

- Visite guidée + Atelier pédagogique
- Visite autonomie (gratuite) + Atelier pédagogique

Tarif : 200 € (100€ la médiation payante).

Moyens de paiement : Chèque, CB, espèces ou Passculture pour les classes éligibles.

→ Gratuité totale appliquée aux établissements hyérois non éligibles au Passculture et aux étudiants.

Visite autonome : Distribution d'un livret de visite ludique et attractif ou possibilité de louer des audioguides haut parleur à 2 € l'unité (1 audioguide pour 2 élèves suffit)

Deux créneaux possibles :

- Matin : 10h00 à 12h00 / Après midi : 14h00 à 16h00
- Matin : 10h00 à 12h00 / Après midi : 13h30 à 15h30

Inversion des groupes après le repas du midi.

→ Pause déjeuner sur la plage de l'Almanarre (ou sur le site avec l'accord du médiateur).



OFFRE 3 DEUX GROUPES À LA JOURNÉE

Lorsque deux responsables éducatifs d'un même établissement souhaitent venir à Olbia, deux formules sont possibles :

- Visite autonome (gratuite) + Atelier pédagogique
- Visite guidée + Atelier pédagogique *

**Le site d'Olbia dépend de la disponibilité d'un médiateur extérieur pour être secondé dans l'encadrement des groupes !*

Tarif : Entre 200 € et 400 € (100 € la médiation payante par groupe).

Moyens de paiement : Chèque, CB, espèces ou Passculture pour les classes éligibles.

→ Gratuité totale appliquée aux établissements hyérois non éligibles au Passculture et aux étudiants.

Visite autonome: Distribution d'un livret de visite ludique et attractif ou possibilité de louer un audioguide en haut parleur à 2 € l'unité (1 audioguide pour 2 élèves suffit)

Deux créneaux possibles :

- Matin : 10h00 à 12h00 / Après midi : 14h00 à 16h00.
- Matin : 10h00 à 12h00 / Après midi : 13h30 à 15h30

Inversion des groupes après le repas du midi.

→ Pause déjeuner sur la plage de l'Almanarre (ou sur le site avec l'accord du médiateur).

OFFRE 4 DEUX GROUPES À LA DEMI-JOURNÉE

Trois formules possibles :

- 2 Visites autonomes (gratuites)
- 2 Visites guidées*
- 2 Ateliers pédagogiques*

**Le site d'Olbia dépend de la disponibilité d'un médiateur extérieur pour être secondé dans l'encadrement des groupes !*

Tarif : 200 euros les deux médiations payantes.

Moyens de paiement : Chèque, CB, espèces ou Passculture pour les classes éligibles.

→ Gratuité totale appliquée aux établissements hyérois non éligibles au Passculture et aux étudiants.

Visite autonome : Distribution d'un livret de visite ludique et attractif ou possibilité de louer un audioguide en haut parleur à 2 € l'unité (1 audioguide pour 2 élèves suffit)

Les horaires :

- Le matin, de 9h30 à 11h30 ou de 10h00 à 12h00.
- L'après midi, de 13h30 à 15h30 ou de 14h00 à 16h00



LES ATELIERS D'APPROFONDISSEMENT

Accessibilité :

Cycles concernés :

VIE QUOTIDIENNE DES POPULATIONS ANTIQUES



> FASHION VICTIM DE L'ANTIQUITÉ !

La partie théorique développe les notions de mode et de bien-être (le maquillage, le vêtement) dans le monde antique méditerranéen. En s'appuyant sur les traces archéologiques de la période grecque et romaine d'Olbia, les participants découvrent les habitudes hygiéniques des populations modestes et l'apparition des thermes publics. Nous proposons ensuite une petite activité manuelle, avec la fabrication d'une "fibule" (broche d'ornement) à ramener à la maison.

> ÉCLAIRE TA LANTERNE !

L'atelier commence par un temps d'échange autour des notions d'éclairage; de la découverte du feu jusqu'au développement d'artisanats et de savoir-faire liés à cette thématique. Les participants sont ensuite invités à fabriquer une lampe à huile grecque en argile, selon les méthodes de fabrication d'époque. Ils pourront ensuite amener leur création à la maison ou en classe.

Merci d'apporter un petit carton (ou cagette) pour le transport des lampes.

> ABECED'OLBIA

En s'appuyant sur la présentation d'objets de reconstitution, la partie théorique aborde l'histoire de l'écriture; de l'étude des premières traces épigraphiques jusqu'à l'apparition de l'alphabet grec. Afin de se mettre dans la peau des habitants d'Olbia, les participants reçoivent un *ostrakon* (fragment de poterie) sur lequel ils écrivent leur prénom en alphabet grec. Cet objet pourra être amené en classe ou à la maison.



COMMERCE ET NAVIGATION



➤ L'ODYSSÉE DES PHOCÉENS

Afin de découvrir l'histoire de la colonisation grecque en Gaule du sud jusqu'à la fondation d'Olbia, la partie théorique s'appuie sur un diaporama abordant les questions des mythes et légendes de la méditerranée antique, l'évolution des techniques de navigation et le développement de l'archéologie sous-marine.

Pour mettre en application les connaissances acquises durant ce temps d'échange, les participants s'affrontent dans un jeu de hasard et de mémoire où la classe est divisée en 4 équipages quittant le port de *Phocée* en direction d'*Emporion* (Espagne). Pour avancer dans le jeu, les capitaines, nommés à tour de rôle, activent une rose des vents dont la position déterminera l'épreuve à résoudre. L'équipe victorieuse est la première à arriver à destination.

➤ RICHE COMME CRÉSUS !

Cette médiation développe les notions de commerce et d'échanges dans le monde antique méditerranéen grec et romain. En s'appuyant sur l'étude archéologique de la boutique romaine d'Olbia, les participants découvrent comment s'organisait l'économie marchande de la ville.

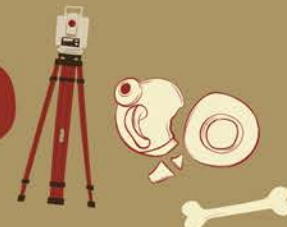
Pour la partie ludique, la classe participe à un atelier de frappe de monnaie en argile. Chacun peut donc étudier et comparer les différents modèles à la manière d'un chercheur.

 Merci d'apporter une enveloppe par élève pour le transport des productions.

SUITE..



SCIENCES ET TECHNIQUES DE L'ARCHÉOLOGIE



➤ ARCHÉOMAQUETTE

Pour cet atelier la classe est divisée en deux groupes; pendant qu'un premier groupe suit l'activité 1, le second participe à l'activité 2 sous la supervision de leur enseignant ou accompagnateur. Au bout de 45 mns, les groupes sont inversés.


➤ Activité 1 "Étude de la stratigraphie" :

Autour d'une maquette démontable et ludique, les élèves incarnent une équipe d'archéologues ayant pour mission d'étudier la totalité des couches stratigraphiques d'Olbia. Pour que le chantier de fouilles avance, le médiateur dirige les opérations à l'aide d'un jeu de carte et permet à chacun d'avoir un rôle décisif. Ce travail d'équipe offre la possibilité d'en apprendre plus sur l'histoire du site, mais surtout de découvrir les rudiments du métier d'archéologue.

➤ Activité 2 "Laboratoire archéo" :

Pour l'aider à superviser son groupe, l'enseignant dispose d'une fiche technique contenant toutes les informations nécessaires.

La mise en place d'un petit laboratoire permet d'explorer les différents aspects de la recherche scientifique et des spécialités archéologiques (anthropologie, archéozoologie, carpologie...). La partie ludique s'appuie sur la présentation d'un lot de tessons de terre cuite et de facsimilés. À la manière d'un céramologue, les élèves doivent relier chaque fragment à l'objet correspondant.

 Le matériel pédagogique étant fragile, l'enseignant ou accompagnateur est invité à faire preuve d'une grande vigilance dans l'encadrement de l'activité.

Une fois les animations terminées, le médiateur rassemble la classe devant la totalité des objets reconstitués pour les présenter et expliquer leur utilisation dans la vie quotidienne des Olbiens.





➤ CONSTRUIRE, DÉCONSTRUIRE

Cet atelier sensibilise à la gestion du patrimoine archéologique français en s'appuyant sur l'exemple d'Olbia. En parcourant une partie du site, le médiateur met l'accent sur l'îlot d'habitation puis le comptoir de boutique romaine. Cet angle de vue permet d'aborder l'évolution des méthodes de recherches scientifiques et les enjeux de conservation et de valorisation des vestiges archéologiques.

Les connaissances acquises sont ensuite mises en application lors d'un jeu de plateau ludique, pour lequel la classe est divisée en 4 groupes incarnant chacun un site archéologique. À tour de rôle, les élèves viennent lancer un dé leur permettant d'avancer de case en case. S'ils répondent correctement aux questions, leur équipe gagne des points de renommée. Les gagnants sont ceux qui obtiennent la meilleure réputation auprès du public et de la communauté scientifique.