



L'**A**rchéologie

au bout des doigts

300 000 ans d'humanité
à portée de main...



Livret d'accompagnement de
la mallette tactile

L'Archéologie au bout des doigts...

Direction des Archives, de l'Archéologie, du Patrimoine et de la Culture
Sous-Direction de l'Archéologie et du Patrimoine
Service archéologique départemental des Yvelines (SADY)

Téléphone : 01 61 37 36 86

Courriel : archeologie78@yvelines.fr

Site : www.archeologie.yvelines.fr



Sommaire

Présentation	2
Public visé	2
Objectifs	3
Contenu de la mallette	4
Déroulement d'une séance : 4 étapes	6
L'accompagnement sonore	10
Les documents complémentaires	11
Les termes à découvrir	12
Crédits et remerciements	13

Présentation

Le contenu de cette mallette permet aux utilisateurs mal ou non voyants de découvrir les vestiges de 300 000 ans d'histoire humaine en utilisant une approche archéologique.

Il s'agit d'interpréter par le toucher des objets retrouvés dans les Yvelines. Chacun est le témoin d'une activité et d'une période de l'histoire humaine.

Public visé

La mallette est à destination d'un public mal ou non voyant quelque soit son âge.

Elle est à la disposition des associations et des établissements spécialisés afin de permettre aux utilisateurs de découvrir, à leur rythme, les vestiges archéologiques yvelinois.

Une formation est offerte à toute personne souhaitant animer une séance à partir de cet outil pédagogique. Le médiateur du SADY peut également assurer cette animation.



Objectifs

Cette mallette permet de mettre en pratique une approche archéologique : l'analyse des objets et de leur contexte de découverte pour comprendre les modes de vie du passé.

Elle se base sur la manipulation de 21 objets yvelinois, composés de moulages et d'originaux, qui témoignent de 5 grandes périodes de l'histoire humaine : le Paléolithique, le Néolithique, les âges des Métaux, l'Antiquité et le Moyen Âge (divisé en deux sous-périodes).

Chaque objet est issu d'un contexte particulier à retrouver sur un plan général figurant un site fictif. Ces vestiges (ou structures) sont à interpréter, par exemple, un campement préhistorique, une maison romaine, une tombe médiévale...

Au terme de l'activité, les utilisateurs sauront reconnaître un objet et pourront le rattacher au style de vie particulier d'une période chronologique.



Contenu de la mallette

21 objets dont des reproductions d'objets archéologiques (R) ou issus d'une expérimentation (Ex) et des originaux (O) :

- **1** un racloir en résine (R)
- **2** un biface en résine (R)
- **3** un grattoir en silex (Ex)
- **4** une pointe de flèche en résine (R)
- **5** un pendentif en résine (R)
- **6** une mâchoire de mouton en os (O)
- **7** un dé à jouer en résine (R)
- **8** une fibule (broche) en résine (R)
- **9** un potin (monnaie) en résine (R)
- **10** une tuile en terre cuite (O)
- **11** un stylet en résine (R)
- **12** une statuette en résine (R)
- **13** un fragment de cruche en terre cuite (O)
- **14** une écuelle tripode en terre cuite (Ex)
- **15** une clé de coffret en résine (R)
- **16** un fragment de crâne humain en os (O)
- **17** une plaque-boucle de ceinture en résine (R)

- **18** une bague en résine (R)
- **19** une matrice de sceau en métal (R)
- **20** une tasse à deux anses en terre cuite (R)
- **21** un carreau d'arbalète en résine (R)

Un classeur A3 contenant :

- 21 fiches descriptives des objets** avec leur dessin en relief et le texte en gros caractères + braille
- 6 fiches descriptives des vestiges** avec leur dessin en relief et le texte en gros caractères + braille
- 2 frises chronologiques** en relief et en gros caractères + braille
- 1 liste des objets** avec leur dessin en relief et leur numéro en gros caractères + braille
- 1 liste des numéros** d'objets indiquant leur provenance réelle en gros caractères + braille

2 documents de grand format (46 x 57 cm) :

- 1 plan du site fictif** en relief et en textures + braille
- 1 carte de localisation** des lieux de découverte des objets dans les Yvelines, en relief et gros caractères + braille

2 systèmes d'écoute des descriptions sonores

(Penfriends).



Déroulement en 4 étapes

1 Manipulation

Les objets sont à placer sur une surface plane, les uns à côté des autres, ou bien peuvent rester sur les plateaux en mousse de la mallette. Ils seront alors disposés devant les utilisateurs.

La découverte se fait avec les mains en premier lieu, sans aucune préparation.

Chaque utilisateur prend un objet directement ou bien un médiateur dépose un objet entre les mains de chacun. Dans ce cas, il faut avoir conscience que l'orientation de l'objet donne déjà un indice pour son interprétation.

2 Identification

Le but est de faire découvrir le nom de l'objet, son matériau d'origine et sa fonction principale.

Le médiateur peut aider à l'identification des objets en donnant quelques indices sur le matériau de fabrication, en indiquant si l'objet est complet ou fragmentaire ou en proposant des comparaisons.

Après ce premier contact physique avec l'objet, la **fiche descriptive correspondante à l'objet** est donnée ou l'utilisateur peut la rechercher seul.

Pour cela, il s'aide du dessin schématique de l'objet (le contour) situé sur la moitié gauche de chaque fiche descriptive.

Attention : selon la dimension de l'objet, le dessin sera à taille réelle, réduit / agrandi ou pourra proposer les deux représentations. Si l'objet est un fragment, la forme complète sera également dessinée.

Chaque fiche donne des informations sur la fonction de l'objet, sa datation et son lieu de découverte dans les Yvelines. Elle est en relief, rédigée en gros caractères et en braille.

À chacun des objets est attribué un numéro de 1 à 21, placé en haut à gauche de la fiche. Il permet de faire le lien avec l'étape suivante.

3 Recherche du contexte de découverte

Il s'agit de rechercher les objets, grâce à leur numéro, sur **le plan général d'un site fictif**. Ce plan est en relief et texturé ; les numéros d'objet sont en gros caractères et en braille.

6 vestiges d'occupations humaines sont représentés en plan. Chacun possède une forme et une texture particulière et illustre une période chronologique distincte.

Dans chaque vestige (ou structure) plusieurs objets ont été retrouvés. Ils sont placés dedans ou à côté.

Le jeu est de faire le lien entre ce que l'utilisateur sait des objets et le vestige d'où il provient afin d'identifier le type d'occupation humaine et sa fonction.

Attention : les représentations sont schématiques et de différentes échelles. La plupart des structures sont tronquées (elles débordent du plan) car elles se rapprochent de leur taille relative dans la réalité.

Certaines structures sont interrompues et se recouvrent en partie afin d'évoquer la succession des installations humaines sur un même espace. On parle alors de chronologie relative (ce qui a été recoupé est plus ancien).

4 Interprétation

Pour en savoir plus sur les vestiges, l'utilisateur consulte les **6 fiches descriptives** correspondantes à l'aide du dessin placé sur la moitié gauche. Celui-ci, en relief et texturé, reprend le motif du plan général mais dans sa forme complète (l'échelle réelle n'est pas respectée). Le texte est en gros caractères et en braille.

Les fiches décrivent la fonction des vestiges et indiquent leur datation. Les objets qui leur sont liés sont cités. Enfin, le nom d'un site du même type retrouvé dans les Yvelines est donné.

L'utilisateur peut alors rassembler pour chaque contexte les objets correspondant et ainsi avoir un aperçu des traces laissées par un style de vie, à une période donnée.

C'est aussi une expérience des raisonnements mis en œuvre en archéologie.

Au final, les 6 vestiges et 21 objets évoquent les modes de vie passés suivants :

-  Les activités autour du foyer **d'un campement de chasseurs néandertaliens**
-  L'habitation dans **une maison néolithique** de terre et de bois
-  Les **déchets d'une ferme gauloise protégée par un enclos**
-  La vie dans **une maison gallo-romaine en pierre**
-  **L'inhumation d'un défunt** au début du Moyen Âge
-  **Une tour défensive en pierre** du Moyen Âge classique

L'accompagnement sonore

La mallette est dotée d'un équipement spécifique pour écouter les descriptions de chaque document contenu dans le classeur noir et les grands supports. Il s'agit de 2 *Penfriends* ou système d'enregistrement et d'écoute de messages sonores. Chaque document A3 et grand format porte une ou plusieurs pastilles à l'angle bas-droit ou bas-gauche (sur le pourtour pour le plan général). Elles contiennent l'enregistrement des descriptions orales.

Pour utiliser le Penfriend :

Après mise sous tension (bouton haut), poser la pointe du stylo sur la pastille : le discours enregistré se déclenche automatiquement. Le niveau sonore peut être ajusté selon le besoin grâce aux 2 boutons du dessous (augmenter/baisser).



Les documents complémentaires

- **Une carte de localisation des objets**

De grand format, elle donne la forme du département yvelinois et resitue les villes principales. Chaque numéro d'objet est placé au niveau de sa commune d'origine.

Cette carte se consulte avec la « **Liste de provenance des objets** ». La liste des numéros indique le nom de l'objet, sa commune d'origine et mentionne s'il s'agit d'un original ou d'un moulage.

- **Une liste des objets avec leur numéro et leur dessin**

Ce document rappelle le numéro des 21 objets en lien avec leur dessin (tous réduits à la même taille). Il peut servir à tout moment de l'activité.

- **Deux frises chronologiques**

Elles permettent de résumer les 5 grandes périodes de l'histoire humaine depuis la Préhistoire jusqu'au Moyen Âge (découpé en deux sous périodes).

Une frise utilise comme repère des dessins d'objets de la mallette, l'autre représente des structures comme exemple de chaque période.



Des termes à découvrir

Contexte archéologique :

Les objets archéologiques découverts « en place » sont sur des sols anciens ou dans des structures qui témoignent des activités humaines. Il peut s'agir d'un foyer, du sol d'un habitat, d'une tombe, d'un fossé d'enclos...

Ces contextes changent selon les modes de vie.

Expérimentation :

Action de remettre en œuvre une technique, un savoir-faire ancien (tailler un outil en silex, cuire une poterie...).

Laraire :

Petit autel que l'on trouve à l'intérieur des maisons romaines, destiné au culte des dieux *lares*, dieux protecteurs du foyer.

Structure / vestige :

Une structure archéologique est une trace d'activité humaine, qui peut être petite comme l'empreinte d'un poteau en bois ou très vaste comme le fossé d'un enclos de plusieurs centaines de mètres. Dans le langage courant on emploie plutôt le terme de vestige.



Crédits et remerciements

Cette malle pédagogique a été réalisée par le Service archéologique départemental des Yvelines (SADY) avec la collaboration de l'association Valentin Haüy (antenne de Versailles).

Conception et réalisation :

Sandrine Lefèvre, médiatrice du patrimoine (SADY),
Yaël Chevalier, étudiante stagiaire.

Relecture et test :

Dominique Boucheron et Pierre Meurin, association Valentin Haüy.

Adaptation en braille et en relief :

Imprimerie Laille (Mickael) à Paris.

Moulage des objets archéologiques :

Caroline Kuhar-Siffert, régisseur des collections (SADY),
Eric Pélissier, indépendant.