

FICHE ENSEIGNANT

Jeux et loisirs



Vous venez aujourd’hui au musée pour enrichir votre projet pédagogique avec un livret autonome proposé par le Service culturel. **Nous sommes ravis de vous recevoir et vous proposons une règle du jeu partagée pour assurer le bien-être de tous les visiteurs.** En tant qu’enseignants, éducateurs ou parents d’élèves, vous êtes responsables des groupes que vous accompagnez, depuis votre arrivée au musée jusqu’à la sortie. Les agents d’accueil vous assistent dans votre visite et dans le respect des consignes de visite.

Entrée gratuite pour les groupes
pédagogiques et 2 accompagnateurs.

Contacts

Service réservation : reservation.fourviere@grandlyon.com ou 04 72 38 81 91

Service culturel: Myriam Allier: mallier@grandlyon.com

BIENVENUE

Votre arrivée au musée

Le service des réservations vous a donné une heure d'arrivée, nous vous remercions de la respecter au mieux. Si vous êtes en retard, il se peut que les agents d'accueil vous demandent de patienter afin de gérer au mieux le flux des groupes.

Vous avez plusieurs groupes ou classes ? Merci de répartir à l'extérieur les élèves en groupes en fonction des activités et de vous assurer que chaque groupe est encadré par deux accompagnateurs.

Votre passage en billetterie

Pour régler les entrées ? Tandis que le groupe demeure devant les portes du musée, vous validez auprès de l'agent en billetterie les modalités de réservation.

Le premier accueil du groupe

Pour mettre les élèves en bonne disposition ? Dans le même temps, un agent d'accueil rassemble le groupe et rappelle les consignes principales de visite au musée. Il fait ensuite entrer le groupe et fait déposer les sacs, les vêtements, les casquettes et bouteilles d'eau dans un bac. Vous pouvez garder un crayon à papier pour remplir les fiches pédagogiques, les stylos billes et encres ne sont pas admis.

À PAS DE VELOURS

UNE VISITE SEREINE ?

Attention au bruit ! L'architecture du musée qui est en béton est particulièrement sonore et pleine d'échos. Veillons à rester discret dans les déplacements. Rien ne sert de courir – tout vient à point pour qui prend le temps. Mettons aussi les téléphones portables en « sourdine ».

LES OBJETS VOUS SÉDUISENT ?

Attention de toucher avec les yeux ! Gardons les mains dans le dos ou dans les poches. Les objets sont authentiques et fragiles. Souvenirs, souvenirs... les appareils photo sont autorisés mais pas de flash.

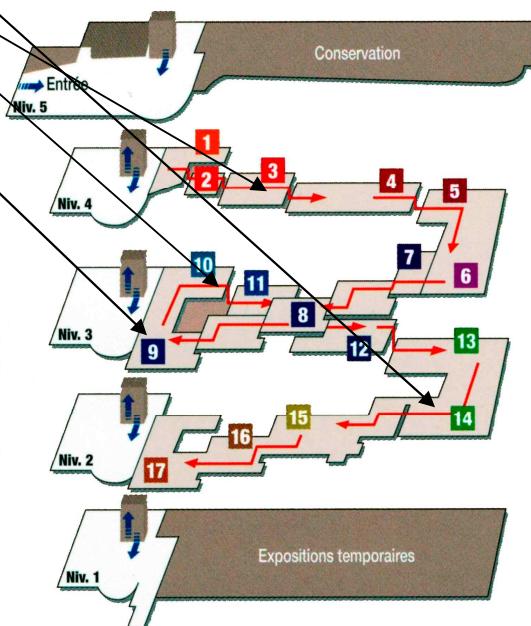
Une rencontre interactive ?

Difficile d'échanger la bouche pleine... Adieu chewing-gum, boissons et nourritures.

Se repérer dans le musée

Espaces où se déroule l'activité
Niveaux 4, 3 et 2
Salles 3, 9, 10 et 14

- | | |
|--|--|
| 1 Préhistoire et Protohistoire | 9 Le théâtre et l'odéon |
| 2 La fondation de Lugdunum | 10 Le cirque |
| 3 L'urbanisme | 11 La vie économique : la céramique |
| 4 Le sanctuaire fédéral des Trois Gaules | 12 La vie économique : les artisans |
| 5 L'administration municipale | 13 La vie économique : les commerçants |
| 6 L'administration provinciale et le culte impérial | 14 La place de Lugdunum en Gaule et dans l'Empire |
| 7 L'armée | 15 La vie domestique |
| 8 La religion | 16 Le culte des morts |
| | 17 Le christianisme |



Vous venez de recevoir un exemplaire du livret autonome « Jeux et loisirs », nous vous invitons à le photocopier pour que chaque élève ait son exemplaire.

Le livret autonome se fait par séquence, tout le groupe se déplace ensemble, c'est l'enseignant qui lance les recherches et anime les mises en commun.

Pour vous aider à préparer la visite, un dossier pédagogique est à votre disposition sur le site Internet du musée : www.musees-gallo-romains.com Lyon - Fourvière rubrique Groupes / scolaires / dossier pédagogique.

Objectifs de la visite

- Découvrir quels étaient les loisirs des gallo-romains.
- Percevoir l'héritage culturel, les spectacles et lieux de loisirs d'hier à aujourd'hui.

Placez-vous autour de la maquette numérique de Lugdunum, niveau 4 salle 2 et laissez-vous conter l'histoire de cette ville. Demandez aux élèves d'être particulièrement attentif lorsque seront abordés les bâtiments de spectacles.

Séquence 1 : Niveau 4, salle 3 : L'amphithéâtre

Vous vous dirigez avec vos élèves dans l'espace consacré à l'amphithéâtre

Les jeux et les spectacles, hérités de la Grèce, avaient à l'origine une fonction religieuse : les combats et les courses de chevaux étaient donnés en l'honneur des défunts, les pièces de théâtre étaient jouées lors de fêtes de Dionysos.

Une fois introduite à Rome, ces manifestations ont évolué du sacré vers le laïc, pour devenir avant tout des spectacles, tout en conservant des liens étroits avec la religion. Parallèlement, les lieux qui les accueillait se sont spécialisés, pour aboutir à des formes architecturales originales, parfaitement adaptées à leur fonction.

Dès le 16^e siècle, les ruines d'un édifice romain avaient été repérées sur les pentes de la colline de la Croix-Rousse.

La découverte en 1958 de l'inscription qui commémore sa construction, puis le dégagement des vestiges au début des années 1960 ont confirmé qu'il s'agissait d'un amphithéâtre.

L'édifice a subi une double destruction : d'abord transformé en carrière après son abandon, il a été à moitié détruit par des travaux urbains au cours du 19^e siècle.

Grâce à l'inscription dédicatoire, on sait qu'il a été construit sous le règne de Tibère (14-37).

L'édifice entretenait à l'origine un lien étroit avec le sanctuaire des Trois Gaules, comme l'atteste la découverte de gradins portant le nom de tribus gauloises : il devait accueillir les spectateurs au cours de fêtes du culte impérial célébrées au mois d'août.

L'édifice primitif, de petite taille (1800 places), a été agrandi (probablement sous Hadrien au début du 2^e siècle), et sa capacité portée à 20000 spectateurs (dimensions totales : 143.5 x 117.5 mètres).

Deux types de spectacles se déroulent dans l'arène : les chasses (*venationes*), qui opposent des hommes aux bêtes sauvages (A Lugdunum, on ne dispose pas d'animaux exotiques, ce sont donc le plus souvent des animaux comme des taureaux, des ours, sangliers, loup parfois des fauves...), et les combats de gladiateurs (*munera*).

Si les jeux de l'amphithéâtre ont tant de succès dans l'Empire romain, cela tient bien sûr à la fascination qu'exerce sur le public un spectacle où la vie d'un homme est en jeu, mais aussi à la qualité des combats.

Les gladiateurs sont volontaires et professionnels, formés et entraînés dans des écoles spécialisées. Les types de combattants qui s'affrontent, définis par leur équipement, comme les combats, sont strictement codifiés.

Les différents types de gladiateurs :

Le rétiaire : Il avait un filet, un trident, un protège bras.

Le secutor : Il portait un casque, un bouclier long, une jambière et une épée.

Le thrace : Il portait un casque, un petit bouclier rond, 2 jambières, un protège bras droit et un sabre court recourbé.

Le mirmillon : C'était le gladiateur le plus lourdement armé, Il portait un casque avec une crête, un glaive, un grand bouclier, une jambière gauche et un protège bras droit.

? Réponse à la question : Le Secutor

Regarder dans la vitrine les différents objets à l'effigie des gladiateurs.

Séquence 2 : Niveau 3, salle 9 : Maquettes des théâtres

Dirigez-vous vers la maquette des théâtres

Le théâtre

Le théâtre romain se constitue à partir de l'édifice grec, tandis que l'amphithéâtre et le cirque sont des créations.

Ces deux monuments adossés à la colline, séparés de moins de 100 mètres mais légèrement désaxés, constituent un ensemble exceptionnel.

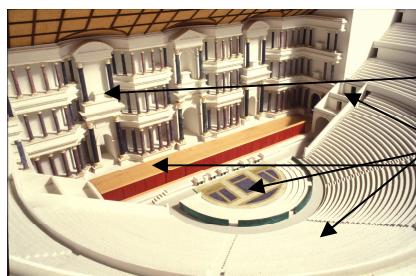
Ils ont été entièrement dégagés et partiellement restauré de 1933 à 1970.

Avec un diamètre de 108 mètre, le théâtre de Lugdunum est un des plus grands de Gaule, (après celui d'Autun et de Vienne) et l'un des plus anciens.

Sa construction remonte vers 15 avant J,-C., il comporte alors que deux volées de gradins avec une capacité de 5000 places. L'édifice a été modifié au court du 2^e siècle et agrandi pour accueillir 10000 personnes.

? Le vocabulaire de l'architecture des théâtres :

Vous lisez la définition des mots : *cavea* (gradins), mur de scène, *orchestra* (espace semi circulaire où était installé les personnages important de la cité comme les sénateurs), scène et *vomitorium* (couloirs d'accès aux gradins) et vous les situez ensemble sur la maquette.



Cavea
Mur de scène
Orchestra
Scène
Tribunes

Les notables, les sénateurs et les délégués des Gaules étaient placés dans l'orchestra, devant la scène. Sur la première rangée de gradins : les chevaliers. Sur la deuxième rangée de gradins étaient placés les citoyens romains. En haut, le peuple et les esclaves.

Différents types de spectacles sont donnés au théâtre : tragédies (2 grands auteurs : Livius Andronicus / Accius), comédies (Plaute et Térence), pantomimes qui prennent place dans le

calendrier religieux et sont organisées par les magistrats ou par les riches particuliers qui veulent attirer les faveurs du peuple.

La fête est annoncée oralement dans la ville ainsi que par des affiches. L'entrée du théâtre est gratuite et accessible à tous les citoyens, aux femmes et aux enfants et même aux esclaves. Cependant les étrangers n'y sont pas admis.

Le spectacle est confié aux chefs de troupes qui cumulent les fonctions de directeur, auteur principal, metteur en scène et régisseur.

Les Gaulois préféraient les spectacles de mimes qui leur étaient plus accessibles s'ils ne parlaient pas latin.

L'odéon

A côté du grand théâtre se trouve l'odéon. Plus petit (73 m de diamètre et 3000 places), il est construit à la fin du 1^{er} siècle ou au début du 2^e siècle. Il est réservé à des représentations musicales et des lectures publiques (discours politiques, poésies...). L'origine étymologique est grecque : "odè", signifie "chant". Cependant, ce type de bâtiment est une création romaine qui aurait été imposée en Grèce.

Les spectateurs de l'odéon appartiennent davantage à une classe sociale aisée, élitiste, intellectuelle, de par les spectacles proposés. Les notables ont leurs places réservées à l'aide de jetons, et les femmes de la haute société se pavant aux représentations comme dans un salon.

Les odéons sont rares dans la partie occidentale de l'Empire et Lyon et Vienne sont les deux seules villes de Gaule à en posséder un.



Réponses aux questions :

L'architecture de l'édifice est la même que celle du théâtre. Un élément est cependant unique à l'odéon : La toiture. Cette couverture, à priori métallique, comme le suggère la maquette, permettait d'améliorer l'acoustique; l'épaisseur des murs, pour supporter une telle structure renforce cette hypothèse. Certains odéons avaient un toit mobile.

Aujourd'hui l'odéon peut se rapprocher de notre auditorium.

Dirigez-vous ensuite vers la mosaïque des jeux du cirque

Séquence 3 : Niveau 3, salle 10 : Mosaïque des jeux du cirque

Mosaïque du cirque

Dimensions : 4,97 X 3,02 m

Date : II^e siècle après J.-C.

Découverte en 1806 dans la Presqu'île, rue Jarente, Lyon 2^o

Ce pavement donne une vue générale d'un cirque, mais rien n'indique cependant qu'il s'agisse de celui de Lugdunum. Des inscriptions attestent de la présence d'un tel monument dans la ville mais aucun vestige du cirque n'a aujourd'hui été découvert. Il se situait probablement au sommet de la colline de Fourvière à l'actuel emplacement du cimetière de Loyasse. Les dimensions des cirques pouvaient être gigantesques. Le *Circus Maximus* de Rome atteignait 645x124m et pouvait accueillir 250 000 spectateurs.

Le cirque romain est consacré aux courses de chars très appréciées des romains.

Le plan-type est celui d'un quadrilatère très allongé. Une extrémité est en demi cercle et constitue un virage, l'autre plus rectiligne, renferme les *carceres* (écuries). Les gradins sur plusieurs niveaux, étaient le plus souvent en bois (dans la partie supérieure). Au niveau inférieur se trouvait, un *podium* pour les personnages de marque et dans les gradins, le *pulvinar*, la loge impériale.

Au centre de l'*arène*, parallèle aux gradins, la *spina*, mur central (ici des bassins), autour de laquelle tournaient les chars. Au centre de ce mur, on trouvait un de compte-tours. Les *metae* (bornes) matérialisaient les virages.

Déroulement d'une course de char (**vous y trouverez les réponses aux ? questions du livret**) :

On trouve différents types de chars : *biges* (2 chevaux), *triges* (3), *quadriges* (4), voire jusqu'à 10, tirés par un *aurige* (cocher).

Il y a quatre *factiones* (écuries/équipes), de couleurs différentes : blanche, verte, bleue ou rouge.

Pour donner le départ, la *mappa*, (serviette/mouchoir) est lancée sur l'*arène* par le magistrat qui organise les jeux. C'est le « top-départ », une fois la *mappa* au sol, on libère les attelages de leurs box (voir la scène tout à gauche de la mosaïque). Avant de franchir la première ligne blanche, chaque char a son couloir, puis il peut se rabattre le long de la *spina* pour gagner du terrain sur les autres.

Chaque équipe doit faire sept tours (système central sur la *spina* de compte-tours avec œufs et dauphins que l'arbitre abaissait une fois le tour effectué).

La course de char est un sport dangereux. Les chars peuvent se renverser, surtout au niveau des virages (on appelle cela en latin un *naufragum*). Les conducteurs ont les rênes noués à leur taille, il faut les couper en cas d'accident, avec des *forces*, sorte de ciseau (voir le personnage en bas à droite de la mosaïque).

Pour chaque course, sept tours de la *spina*. Cela générait beaucoup de poussière, d'où un arrosage régulier (voir le personnage en haut à gauche de la mosaïque).

L'arrivée est matérialisée par une autre ligne blanche au sol, en face de la tribune des juges. Le vainqueur salue le public de la main droite et s'avance vers le président des jeux (organisateur) pour recevoir la palme et la couronne de laurier (voir les deux personnages au centre, entre les bassins). Une somme d'argent lui sera remise.

Les spectateurs aussi pouvaient gagner de l'argent en pariant sur l'équipe gagnante.

Aujourd'hui les courses (et els paris sportifs) de chevaux existent encore et se déroulent dans un hippodrome.

Terminez par la maquette des thermes

Séquence 4 : Niveau 2, salle 14 : maquette des thermes

La civilisation gréco-romaine a pris naissance dans le monde méditerranéen, où l'eau est un bien rare et précieux.

Toutes les villes de la Gaule, même les plus modestes, possèdent au moins un établissement de thermes publics, lieux d'hygiène et de détente.

On se rend aux thermes surtout l'après-midi et on peut y faire des exercices physiques sur la *palestre* (course à pied, musculation, gymnastique par exemple), y rencontrer des amis, s'y promener et s'y délasser. Le baigneur se déshabille dans un vestiaire où des cases permettent de ranger les vêtements. Chaussé de sandales en bois pour éviter de se brûler les pieds, il se rend dans la salle tiède (*tepidarium*) avant de pénétrer dans la salle chaude (*caldarium*) où il transpire abondamment. Ensuite il s'enduit le corps d'huile (contenu dans des *balsamaire*), se fait masser puis à l'aide d'un *strigile* (raclor métallique) se nettoie la peau. Le principe des bains romains étant fondé sur le contraste entre le chaud et le froid, le baigneur revient dans la salle tiède puis rejoint la pièce froide (*frigidarium*) où il se trempe dans la piscine.

? Réponses aux questions : Aux thermes on peut :

Se faire masser, voir ses amis, aller aux latrines, lire, faire du sport, se faire coiffer et jouer.

? Réponses aux questions : Objets présentés dans la vitrine concernant les soins de la toilette derrière la maquette des thermes.

Le premier objet est un flacon à parfums (ou *balsamaire* en langage archéologique), le deuxième un strigile (voir définitions dans le « muséomots » du livret) et le dernier est un nécessaire de toilette portable (composé d'une pince à épiler, d'un cure oreille et d'une lame de rasoir).