

Jeu : « Enquêtes sur l'île d'Eubée »

Document de l'enseignant et corrigé

Durée : 45min à 1h en fonction des niveaux

Variante : 1h30 avec auto-correction par visionnage vidéo

Participants : nombre libre

Âge : 10-14 ans

Lieu : en classe

Présentation : pour déterminer l'emplacement de leurs fouilles, les archéologues débutent leurs travaux par une phase documentaire. Ils cherchent traquent et accumulent des informations dans le but de repérer des indices susceptibles de trahir l'emplacement des sites anciennement occupés. Pour accroître leurs chances de localiser des vestiges, les archéologues s'adonnent régulièrement à des prospections de terrain. Il s'agit lors de cette étape de trouver à la surface du sol des traces laissées par les activités humaines. Ce jeu, basé sur le principe d'une enquête dont on remonte le fil, fait appel aux compétences collaboratives (travail en sous-groupes). Au travers de cinq énigmes à résoudre, les élèves se familiarisent avec quelques-unes des méthodes documentaires de l'archéologue : la prospection, l'étude des cartes et des sources antiques ou encore le déchiffrement des inscriptions.

Résumé : les élèves, réunis par équipe de 2 ou 3, doivent résoudre une succession d'énigmes pour répondre aux trois questions où ? quoi ? et qui ? afin la localiser le site d'Amarynthos, déterminer la nature des découvertes et finalement révéler l'identité des dieux qui y étaient honorés.

Prérequis : aucun, peut servir comme introduction.

Objectifs : découverte des méthodes de recherche documentaire et de prospections archéologiques, travail en équipe.

Idées de personnalisation : utilisable sous forme de concours, différents degrés de difficultés possibles, contient des propositions de variantes pour les classes de Grec.

Préparation : nécessite une mise en place par l'enseignant (des « indices » sont à isoler dans des enveloppes individuelles pour chaque groupe).

Matériel nécessaire : crayon, gomme, un compas par équipe.

Conseil d'animation : les élèves auront à résoudre une succession de 5 énigmes sur lesquelles ils doivent raisonner en équipe, à leur place de travail. Une fois que l'équipe trouve la réponse de la première énigme, elle inscrit celle-ci directement sur la fiche contenant l'indice puis vient la remettre à l'enseignant. Si la réponse est correcte, l'enseignant délivre l'enveloppe contenant l'indice n°2 et ainsi de suite jusqu'à l'indice n°5 qui contient la dernière énigme et l'enveloppe de réponse finale de la quête. Les élèves font donc un va-et-vient entre leur poste en sous-groupe et le bureau de l'enseignant.

Avant de distribuer l'enveloppe contenant l'énigme n°1, nous vous suggérons de rouler la première feuille recto-verso (départ de la quête/carte de l'île) à la façon d'un parchemin puis de distribuer un rouleau par équipe et de lire cette première feuille en commun.

CORRIGÉ :

Enveloppe - énigme n° 1 : où se trouve Amarynthos ?

Première étape, les élèves doivent localiser le site d'Amarynthos sur la carte de l'île d'Eubée. Ils reçoivent l'indice suivant : « Strabon, un historien et géographe grec qui vécut au I^{er} siècle de notre ère, vous a laissé l'indice suivant :
« Le bourg d'Amarynthos se trouve à 60 stades des murs d'Erétrie »
ainsi que la valeur du stade : 1 stade = 180 mètres.

Ils doivent alors effectuer deux opérations :

$$60 \times 180 = 10'800 \text{ mètres}$$

puis convertir 10'800 mètres = les élèves sont invités à arrondir le chiffre à 11 km.

A l'aide de l'échelle de la carte, ils doivent ensuite dessiner un rayon équivalent à 11 km autour d'Erétrie, à l'aide d'un compas.

Une fois le rayon correctement dessiné, ils obtiennent la 2^e enveloppe.

Enveloppe - énigme n°2 : où faut-il fouiller ?

Les élèves reçoivent une seconde enveloppe :

Celle-ci contient un texte expliquant le principe de la prospection archéologique ainsi qu'une carte partielle de l'Eubée imprimée sur un papier calque. Elle indique les concentrations de découvertes observées en prospections dans la région d'Amarynthos.

« Cette carte reproduit la concentration des découvertes archéologiques faites en prospections dans la région du village d'Érétrie. Posez votre calque sur la carte de l'Eubée que vous avez déjà reçue. Vous verrez alors apparaître les sites où l'on a retrouvé une grande concentration d'objets archéologique. Vous serez alors à même de localiser Amarynthos ! »

- ❖ Doit permettre aux élèves de placer le site d'Amarynthos sur leur rayon préalablement défini sur la carte.

Rayon de 60 stades/11 km + concentration des découvertes = site d'Amarynthos, à l'est d'Erétrie (sur la carte = 1,2 cm vers la droite).

Enveloppe - énigme n°3 (« quoi ») : qu'a-t-on trouvé à Amarynthos ?

Une fois le site d'Amarynthos identifié, les élèves doivent déterminer quel bâtiment a été mis au jour. Ils reçoivent un texte sur la pratique du « remploi » des pièces d'architecture antique, aussi appelés *spolia*. Ils reçoivent alors le relevé des façades de la petite église se trouvant à la bordure du site d'Amarynthos, constituée presque uniquement de ces remplois. Les élèves reçoivent un texte, le relevé et l'indice suivant :

- « Afin de révéler la nature de vos découvertes archéologiques, repérez sur les différentes façades de l'église de la Panagitsa (au verso) les pierres qui ont été réutilisées pour sa construction. Indice : elles sont de forme irrégulière et portent des marques sur leur surface ou en leur centre. La façade nord conserve une pierre à nulle autre pareille. »

Ils répondent ensuite à la question :

A votre avis, à quel type de bâtiments ou de complexe appartiennent toutes ces pierres ? Les élèves reçoivent 4 illustrations à choix et doivent entourer ce qui convient : il s'agit d'un temple.

La façade nord présente l'indice le plus significatif : on y repère un bloc décoré d'une triglyphe (pierre à trois sillons verticaux) que l'on retrouve sur la frise du temple grec.

Enveloppe - énigme n°4 (« qui ») : quels dieux étaient honorés sur le site d'Amarynthos ?

Chaque groupe reçoit un estampage (ou une photographie) de l'inscription de Tèchippos, trouvée à Amarynthos, ainsi qu'une feuille avec une inscription grecque qu'il doit compléter en s'aidant de l'estampage (de la photographie). En fonction du niveau des élèves, on peut proposer de transcrire tout le texte ou seulement les trois derniers mots (noms des divinités). Si la tâche est trop complexe, l'enseignant peut aider les élèves en complétant le texte à trou.

Enveloppe - énigme n°5 (« qui »)

Une fois le texte correctement transcrit, le groupe reçoit la traduction de la première ligne de texte « Téchippos, fils de Philippos pour son frère Apellès
à Artémis, Apollon et Létô ». (ΑΡΤΕΜΙΔΙ, ΑΠΟΛΛΟΝΙ, ΛΗΤΟΙ / *Artémidi, Apolloni - Létoi*)» ainsi qu'un alphabet grec et sa transcription. Les élèves doivent alors retrouver les trois noms de divinités contenus dans l'inscription en essayant de les traduire, ou en fonction du niveau : retrouver ces dieux dans une liste fournie que l'enseignant peut imprimer au verso.

- ❖ Pour les élèves faisant du Grec, il est possible de compliquer un peu l'exercice en leur faisant traduire la première ligne de texte (prérequis : connaissance du génitif ; vocabulaire : le frère / ὁ ἀδελφός ou à l'aide d'un dictionnaire / lexique).

Pour terminer le jeu, les élèves doivent déposer dans une enveloppe « scellée » la solution des différentes énigmes qu'ils ont dû résoudre :

- Où les archéologues suisses ont-ils localisé un nouveau site ?
 - à Amarynthos
- Qu'ont-ils découvert ?
 - Un temple / un sanctuaire
- Quels dieux y étaient honorés ? (Attention l'ordre compte !)
 - Artémis, Apollon et Létô
- Question bonus : Quelles méthodes employées par les archéologues avez-vous découvertes aujourd'hui ?
 - La recherche documentaire, les prospections, les fouilles, l'étude des remplois, de l'architecture, des inscriptions etc. etc.

Conseil d'animation : avant de révéler les résultats, vous avez la possibilité de visionner la **Vidéo de présentation du site** lors d'une prochaine période ou directement à l'issue du concours si les élèves ont résolu rapidement les énigmes. Celle-ci permet de conduire une séance d'auto-correction au travers d'une capsule-vidéo de présentation du site.