

À la recherche du bracelet perdu : l'Odysée d'Agisenna Musée Henri Prades de Lattes – document pédagogique

Pour toute réservation, contacter le service des publics :
museelattes.publics@montpellier3m.fr

Le musée propose un **livret d'enquête à destination d'un public lycéen**, conçu par deux étudiantes du Master Langues, Littératures et Cultures de la Méditerranée antique (Lacmé) de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3. **Durée prévue : 1h. Pré-requis : aucun.**

Le but : découvrir le musée d'une façon ludique, grâce à une immersion dans la journée d'une gallo-romaine du I^{er} siècle avant J.-C., en lien avec le travail sur les représentations du monde en spécialité Histoire, Littérature, Philosophie (HLP) et sur la Méditerranée en spécialité Littératures, Langues et Cultures de l'Antiquité (LLCA).

L'activité permet au visiteur d'apprendre à se repérer dans l'organisation d'un musée, l'incite à observer plus attentivement les objets et à lire les informations fournies par les cartels.



L'histoire

Le visiteur, propulsé en l'an 48 avant J.-C. dans la ville de Lattara, y rencontre une gallo-romaine, Agisenna. Cette dernière a fait appel à Mercure afin qu'il l'aide à retrouver un bracelet qui lui est cher, mais ce dieu facétieux ne lui donne des indices que si elle résout ses énigmes. Le rôle du visiteur est d'aider Agisenna dans la résolution des énigmes fondées sur les collections du musée jusqu'à une ultime épreuve qui permet de retrouver le bracelet, conservé dans le musée, ce qui crée un pont entre les deux époques.

Intérêts pédagogiques de l'activité

- Meilleure connaissance des objets antiques (vie quotidienne et activités professionnelles) et comparaison avec leurs équivalents contemporains.
- Exploration de thèmes tels que la vie quotidienne, le commerce maritime, la religion et les rites funéraires, en lien avec les thématiques abordées dans les programmes des enseignements de spécialité HLP et LLCA.
- Acquisition de lexique en français appuyée sur une réflexion étymologique.
- Travail d'équipe et collaboration pour la résolution de problèmes.

Consignes pour mener l'activité avec une classe

- Les élèves seront séparés en équipes. Il est possible de former jusqu'à 6 équipes : chaque groupe résoudra les mêmes énigmes mais dans un ordre différent afin d'éviter des attroupements devant un même objet (pour l'organisation : voir le livret).
- La quête se fait en autonomie après un premier parcours rapide des collections (10-15 mn, pour une prise de repères).
- Elle ne nécessite aucun matériel à l'exception d'un crayon pour répondre aux questions directement sur le livret. Le livret est fourni par le musée ainsi qu'un sous-main afin d'éviter que les élèves ne s'appuient sur les vitrines pour écrire.