PROGRAMME
PÉDAGOGIQUE
2025 2026

# CÉSAR

## SAISON II

MuséoParc ALÉSIA

Côte d'Or
LE DÉPARTEMENT

# SOMMAIRE

**L'équipe de médiation** . . . . . **P. 5**

**Le musée** . . . . . **P. 6**

ACTIVITÉS POUR DÉCOUVRIR LE MUSÉE. . . . . P. 8

**Exposition temporaire**
**« *César, Tous les chemins mènent à Rome* »** . . . . . **P. 10**

ACTIVITÉS AUTOUR DE L'EXPOSITION. . . . . P. 14

**La ville gallo-romaine** . . . . . **P. 20**

ACTIVITÉS POUR DÉCOUVRIR LA VILLE
GALLO-ROMAINE ET LA STATUE . . . . . P. 22

**Expositions itinérantes**. . . . . **P. 24**

**Réservation, mode d'emploi** . . . . . **P. 26**

**Préparez votre visite** . . . . . **P. 27**

**Informations pratiques** . . . . . **P. 28**

Design © **tempsRéel.fr**

**Crédits photos** © Bruno Isabellon | Sébastien Pitoizet | Sonia Blanc | Conseil départemental de la Côte-d'Or, Dominique Geoffroy | Sophie Staklin | Maud Goldscheider | Corentin Brasseur | Mathilde Le Piolot-Ville | Conseil départemental de la Côte-d'Or, MuséoParc Alésia | Delphine Chalaye | Conseil départemental de la Côte-d'Or, fonds société des Sciences de Semur-en-Auxois, numérisation Michaël Brunet | RMN GP - Photographie : Gérard Blot | Léa Pernot | Claire Jachymiak | Karine Marchadour | Laurent Châtellier - Ohrizon

**François Sauvadet**
Ancien Ministre,
Président du Département
de la Côte-d'Or

L'écoute des jeunes générations est essentielle pour construire l'avenir. J'ai souhaité que le Conseil départemental de la Côte-d'Or engage une Grande Enquête inédite auprès des 23 500 collégiens du territoire. Leur parole est précieuse : elle nous éclaire sur leur rapport à la Côte-d'Or, leurs attentes et leurs aspirations.

Les résultats sont riches d'enseignements. Nos jeunes expriment un fort attachement à leur département, une conscience aiguë des enjeux environnementaux, un intérêt marqué pour une alimentation saine et durable, et une vraie préoccupation pour l'éducation aux médias et à l'intelligence artificielle. Ils sont nombreux à pratiquer des activités sportives et culturelles. Pourtant, notre patrimoine historique reste encore trop souvent méconnu.

C'est là tout le sens de la mission que porte le MuséoParc Alésia. Enraciné en milieu rural, sur un site emblématique de notre histoire, il est un trait d'union entre passé et avenir. Il offre aux jeunes générations un accès vivant et stimulant à la culture, à la connaissance, à la création. Depuis son ouverture, ce sont plus de 150 000 élèves qui ont été accueillis au MuséoParc. Rien qu'en 2024, 15 000 jeunes ont participé aux actions menées dans le cadre de la dynamique olympique.

Notre ambition est claire : permettre à tous les enfants, y compris ceux qui en sont parfois éloignés, de rencontrer l'Histoire et le patrimoine, au cœur de leur territoire. Pour cela, le MuséoParc propose des projets pédagogiques innovants, des partenariats au long cours avec les établissements scolaires, et depuis peu, des expositions itinérantes mises gratuitement à disposition des écoles et des collèges. Une façon concrète de répondre au désir des jeunes de voir la culture venir à eux.

Je veux saluer ici le travail formidable de l'équipe du MuséoParc Alésia, engagée aux côtés des enseignants pour faire de chaque visite, de chaque projet, une aventure éducative et citoyenne.

La Côte-d'Or est un territoire de culture et de transmission. Grâce au MuséoParc Alésia, nous renforçons ce lien fondamental entre nos jeunes et leur histoire.

**Marc Frot**
Président
du MuséoParc Alésia

**Laurent Bourdereau**
Directeur général
du MuséoParc Alésia

## UN PROGRAMME PÉDAGOGIQUE POUR DÉCOUVRIR ALÉSIA AUTREMENT

Bienvenue au MuséoParc Alésia, lieu de mémoire, de savoir et de transmission.

Ici, l'Histoire prend vie. Celle d'un affrontement célèbre entre César et Vercingétorix, mais aussi celle, plus large, de la rencontre entre deux mondes : la civilisation gauloise et la culture romaine.
À travers ses expositions, son parcours permanent, sa collection, ses vestiges archéologiques et ses outils de médiation, le MuséoParc Alésia invite les élèves de tous âges à questionner le passé pour mieux comprendre le présent.

Ce programme pédagogique a été conçu pour accompagner les enseignants dans la préparation de leur visite, mais aussi pour nourrir des projets en classe, avant ou après la découverte du site.
Il propose des clés de lecture, des repères historiques et des pistes d'activités adaptées aux différents niveaux scolaires, en lien avec les programmes de l'Éducation nationale.

Notre ambition est de faire du MuséoParc Alésia un terrain d'expériences, un espace d'exploration sensible et intellectuelle, où chaque élève peut devenir acteur de sa découverte. Car apprendre, c'est aussi manipuler, observer, ressentir, interagir — et surtout, s'émerveiller.

En favorisant des approches plurielles, mêlant savoirs scientifiques, pédagogie active et ouverture culturelle, nous souhaitons contribuer à former des esprits curieux, critiques, capables de relier les traces du passé aux enjeux du monde contemporain.

Que cette visite soit un moment de partage, d'émotion et de réflexion, et qu'elle suscite, peut-être, de futures vocations !

# L'ÉQUIPE DE MÉDIATION CULTURELLE

Les médiateurs culturels interviennent sur le terrain pour accompagner les élèves et leur donner les clés de lecture nécessaires pour comprendre l'histoire du site. Formés en archéologie, en histoire ou en histoire de l'art, ils possèdent de solides compétences en médiation : leur discours est adapté à l'âge et au niveau des élèves, éventuellement à certaines spécificités (situations de handicap par exemple). Ils s'attachent tout particulièrement à proposer des contenus et des outils favorisant l'accessibilité et l'inclusion pour tous les publics. Certains parlent couramment l'anglais, l'allemand ou l'italien, d'autres maîtrisent le latin et/ou le grec ancien.

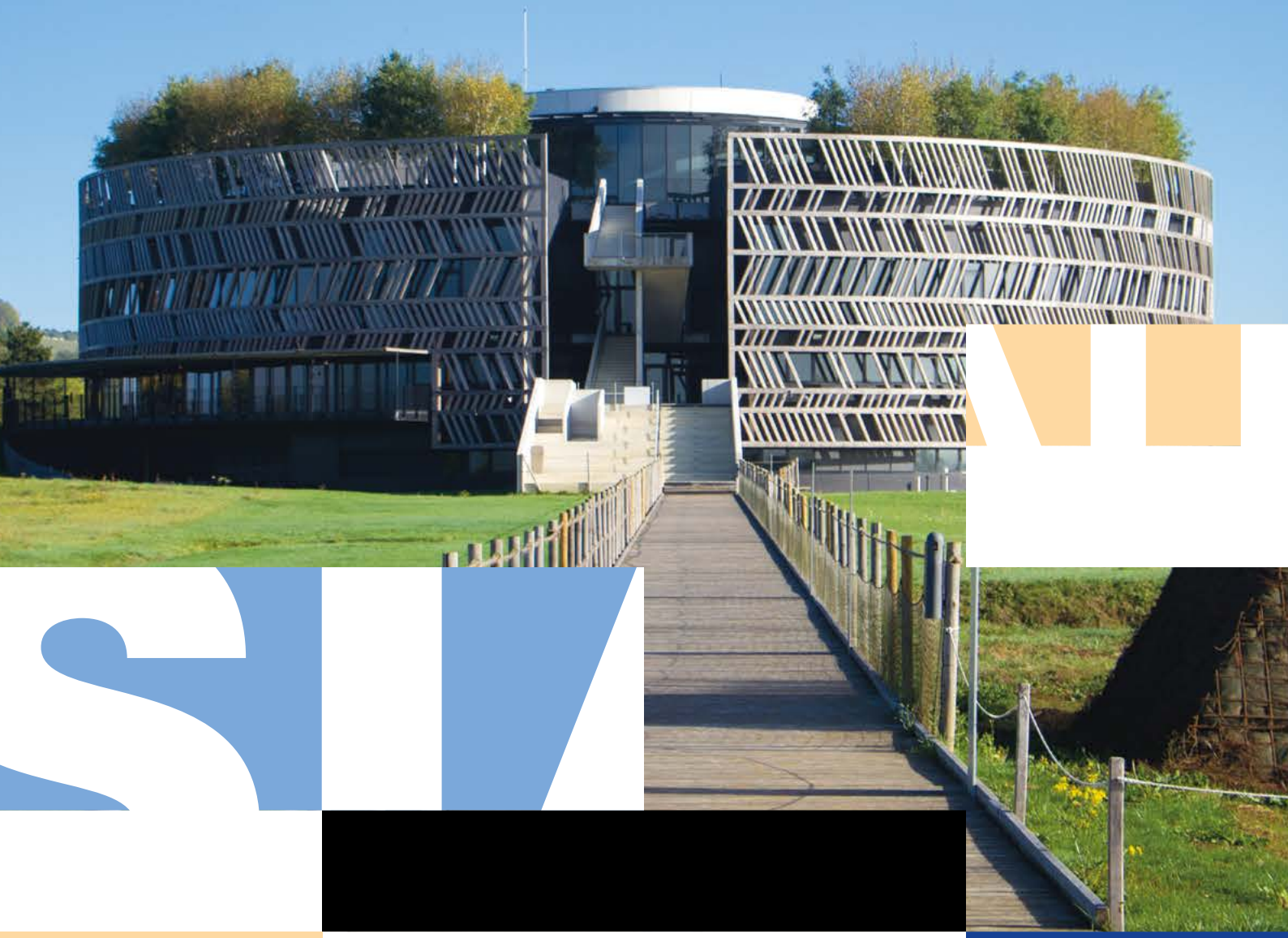
Chaque année, l'équipe accueille des stagiaires qui bénéficient d'une formation dispensée par les médiateurs culturels avant de participer à l'animation de visites ou d'ateliers en direction des scolaires ou du grand public.

## L'ÉQUIPE

Sébastien BACOT
Delphine CHALAYE
Rosine CHAPELLE
Margaux DUCARRE
Vincent GENTIL
Maud GOLDSCHEIDER
Mathilde LE PIOLOT-VILLE
Océane LEVISSE
Sami MAAMANI
Valentin MANCINI
Chloé PETIDENT
Julien PORTALIER
Séveryne POZZO DI BORGO
Sophie STAKLIN

## Un geste architectural fort

Le MuséoParc Alésia, conçu par l'architecte franco-suisse Bernard Tschumi, incarne un dialogue puissant entre histoire et modernité. Son architecture circulaire symbolise l'encerclement des Gaulois par les troupes romaines, tout en s'ouvrant sur le paysage environnant.
À la fois massif et léger, le bâtiment joue sur la dualité entre la stabilité de la civilisation gallo-romaine et le chaos de la guerre. La structure en résille de mélèze évoque les fortifications édifiées par César. La forme du bâtiment fait écho aux lignes de défense antiques tout en offrant un espace contemporain fluide et lumineux.



52 avant Jésus-Christ, fin de l'été. Menacé presque partout en Gaule, Jules César bat en retraite après avoir été repoussé devant Gergovie. Lorsque ses troupes sont réunies entre la Loire et l'Yonne, il est attaqué par Vercingétorix. Mais le général romain ne s'en laisse pas compter et le chef gaulois doit se replier sur l'oppidum d'Alésia.

César engage aussitôt de gigantesques travaux : en quelques semaines, deux lignes fortifiées, dotées de pièges très élaborés, et une trentaine de camps encerclent des Gaulois qui ne parviennent pas à prendre le dessus. L'arrivée d'une impressionnante armée de secours n'y changera rien. Au terme d'un ultime combat qui oppose plusieurs centaines de milliers d'hommes, les Gaulois sont contraints de s'incliner. Vercingétorix se rend à César et, même si d'autres batailles sont encore à venir, l'ensemble de la Gaule s'apprête à devenir romaine.

Du siège de 52 avant J.-C., des combats opposant les Gaulois aux Romains, des fortifications dont César était si fier, rien ne semble aujourd'hui subsister sur le site bourguignon. Pourtant, depuis un siècle et demi, des générations d'archéologues ont réuni des milliers d'objets et de multiples indices qui témoignent de l'ampleur de l'événement.

## Un parcours muséographique captivant

L'exposition permanente se compose d'un couloir chronologique qui dessert des espaces retraçant les grandes étapes historiques qui ont façonné le territoire : les Gaulois, le siège d'Alésia, la ville gallo-romaine, la période chrétienne avec le culte de sainte Reine et enfin le mythe gaulois.
Le parcours associe plus de 600 objets de collection à des dispositifs interactifs et pédagogiques : mapping vidéo, bustes animés, espaces ludiques où l'on peut manipuler des objets et expérimenter. On peut regarder mais aussi toucher et s'initier.

À l'extérieur du musée, deux tronçons des lignes de fortifications romaines reconstituées à échelle réelle permettent d'imaginer l'ampleur des travaux menés en quelques mois par les armées césariennes tout autour d'Alésia.

## Boulets

Les diverses campagnes de fouilles ont livré plusieurs centaines de pièces d'armement gauloises et romaines du siège de 52 avant J.-C. Parmi les nombreux objets présentés au musée, les boulets en pierre calcaire témoignent de l'usage de machines de guerre par l'armée romaine et donnent d'intéressants compléments au texte de César, qui évoque les "scorpions". Permettant de lancer divers types de projectiles, ces machines ont joué un rôle important dans la victoire des légions.

## Triade capitoline

L'exposition permanente met également en valeur la grande richesse des vestiges de l'époque romaine. Le relief de la triade capitoline, d'une très belle facture et l'un des mieux conservés de France, provient du centre monumental de la ville et témoigne de l'adoption par les Gaulois des grandes divinités du panthéon romain. On y distingue Jupiter, Junon et Minerve, identifiables grâce à leurs attributs classiques. En parallèle, d'autres œuvres montrent que le culte de certaines divinités gauloises s'est maintenu longtemps après la conquête romaine.

## Visite guidée du musée

À travers l'exposition permanente, le médiateur culturel emmène les élèves à la découverte des différentes époques (gauloise, guerre des Gaules, gallo-romaine) et thématiques (militaire, vie quotidienne, religion, mythe gaulois…). Selon vos objectifs pédagogiques, il peut insister sur un sujet ou un autre. La visite se poursuit à l'extérieur avec les reconstitutions grandeur nature d'un tronçon des fortifications romaines ou une lecture du paysage depuis le toit terrasse.

**1 h 30**
**4 € / élève**
**Dès le cycle 1**
**Musée**

***Peut être associée à un atelier ou à la visite de la ville gallo-romaine***

---

## Visite guidée du musée + option « Fibule »

En complément de la visite guidée, le médiateur culturel évoque les modes vestimentaires de l'Antiquité et explique la technique de réalisation des fibules, ancêtres de l'épingle à nourrice. Chaque enfant repart avec la fibule qu'il a réalisée.

**2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)**
**6 € / élève**
**Dès le cycle 2**
**Musée**

***Peut être associée à la visite guidée de la ville gallo-romaine ou à une activité de plein air***

---

## Atelier « Enquête dans les camps de César »

Accompagnés par un médiateur culturel, les élèves enquêtent en petits groupes dans les espaces du musée. Le but : découvrir l'identité du meurtrier qui, en 52 avant J.-C., avait abandonné sa victime dans un fossé des fortifications romaines. La recherche archéologique devient enquête policière !

**1 h 30**
**6 € / élève**
**Dès le cycle 3**
**Musée**

***Toujours associé à la visite guidée du musée***

## Atelier « Pixels antiques »

L'intérieur des bâtiments gallo-romains peut être richement décoré. Le médiateur culturel présente ces différents types de décors et plus particulièrement la mosaïque, ses techniques de réalisation et l'évolution des motifs et des sujets représentés. Les élèves s'initient ensuite à cet artisanat et fabriquent un motif à ramener chez eux.

**2 h**
**6 € / élève**
**Dès le cycle 1**
**Musée**

*Toujours associé à la visite guidée du musée*

---

## Atelier « Écriture »

Les élèves expérimentent différents styles et formes d'écriture, de la naissance de l'alphabet en Europe à la Rome antique. Après avoir écrit sur papyrus et sur tablette de cire, ils découvrent les modalités de transmission des textes et s'exercent à la calligraphie comme les scribes antiques.

**2 h**
**6 € / élève**
**Dès le cycle 2**
**Musée**

*Toujours associé à la visite guidée du musée*

---

## Activité de plein air « Dans les pas des combattants d'Alésia »

Les élèves sont les héros de l'histoire ! Sous la forme d'un jeu de rôle, ils explorent le mont Auxois, place forte des troupes gauloises. Ils appréhendent les forces et les faiblesses de cette position, mais aussi le gigantisme des travaux d'encerclement réalisés en quelques semaines par les Romains. À eux d'élaborer les stratégies, de faire les bons choix pour faire gagner leur camp.

**2 h**
**6 € / élève**
**Dès le cycle 2**
**Départ de la ville gallo-romaine**

**Distance parcourue : environ 4 km avec 100 m de dénivelé. Il est nécessaire de prévoir une tenue et des chaussures adaptées à la saison et à la marche, ainsi qu'une bouteille d'eau pour chaque élève en cas de chaleur.**

*Peut être associée à la visite guidée du musée ou de la ville gallo-romaine*

# CÉSAR
# SAISON II

# CÉSAR,
# TOUS LES CHEMINS MÈNENT À ROME

## Alésia, un tremplin pour César

Si chacun connaît le célèbre général romain, on ignore souvent que sa victoire à Alésia fut le tremplin vers son destin exceptionnel, le propulsant vers le pouvoir et contribuant à faire de Rome une superpuissance méditerranéenne.

### La rivalité avec Pompée

Bien peu d'expositions ont été consacrées à Jules César en France. Après sa victoire à Alésia et la fin de la guerre des Gaules, César déclenche une guerre entre Romains : pour devenir maître de Rome, il combat Pompée et ses partisans jusqu'en Afrique. Début 44 avant J.-C., après avoir accumulé tous les pouvoirs, il est nommé *dictator perpetuus* (« dictateur perpétuel »).

### Populaire mais trop puissant ?

Généreux, César est aimé du peuple, mais sa toute-puissance suscite de vives inquiétudes parmi ses contemporains. C'est pourquoi il est assassiné, le 15 mars 44, jour des ides de Mars, par un groupe de sénateurs, parmi lesquels figurent certains de ses proches.

## L'ambition de cette exposition est double :

- Retracer le parcours de « Caius Julius Caesar », du triomphe d'Alésia en 52 av. J.-C. à son assassinat en 44 av. J.-C., en mettant en lumière le « conquérant de la Gaule » et le « précurseur de l'Empire romain ».
- Révéler les multiples facettes de César : général victorieux, stratège politique, instigateur de réformes sociales, grand bâtisseur, amant de Cléopâtre, homme de pouvoir et finalement « dictateur perpétuel », un titre conféré par le Sénat et qui le mènera à son assassinat !

## CÉSAR EN PLAYMOBIL®

### UNE APPROCHE LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Pour les plus jeunes, les célèbres figurines PLAYMOBIL® racontent la vie de César de manière ludique et pédagogique.

En fin de parcours, le « Forum », est un espace d'interaction et de découverte avec des activités pour enfants : jeux, coloriages, pochoirs et bandes dessinées. Un écran tactile donne accès à la photothèque de l'exposition.

**Dossier pédagogique disponible sur demande :**
pedagogie@alesia.com

# PEINTURES, GRAVURES, SCULPTURES ET MONNAIES

L'exposition *César, Tous les chemins mènent à Rome,* visible pendant toute l'année scolaire 2025-2026, bénéficie de prêts exceptionnels de musées français et étrangers. Ces œuvres illustrant des épisodes de la vie de Jules César sont pour la plupart peu connues, souvent conservées en réserve.

*Elle a été est conçue et réalisée par les équipes du MuséoParc Alésia. Le commissariat est assuré par Mathilde Le Piolot-Ville, responsable action culturelle, assistée de Maud Goldscheider, avec le conseil scientifique de Sabine Lefebvre, professeur d'histoire romaine et directrice de l'UMR ARTEHIS à l'université de Bourgogne Europe.*

**Denier à l'éléphant** • 49 av. J.-C. • Argent • Diam. 1,65 cm • Collection Département de la Côte-d'Or, MuséoParc Alésia

Cette monnaie, une des plus célèbres du monde romain, est destinée au paiement des soldats. Au droit, sont représentés les attributs du grand pontife, charge qu'exerce César à partir de 63 av. J.-C. Au revers, la légende CAESAR est associée à un éléphant piétinant un serpent, un carnyx ou peut-être un dragon. La représentation est discutée : la monnaie ne commémore pas les victoires en Afrique, plus tardives, mais l'animal pourrait symboliser la force de César qui écrase ses ennemis.

**Jules Elie Delaunay (1828-1891) *César et sa fortune*** • 1855 • Huile sur toile • L. 146,5 cm ; H. 114,2 cm • Musée d'arts, Nantes

En 48 av. J.-C., César se lance à la poursuite de Pompée en traversant l'Adriatique. Il attend des renforts et s'impatiente… Déguisé en esclave, il monte dans une barque pour aller chercher lui-même ses légions. En pleine tempête, alors que le pilote veut renoncer, il le rassure : « Ne crains rien, tu portes César et sa Fortune ! ». « Popularisé » par Napoléon III, le chef romain est souvent représenté par les peintres sous le Second Empire. En 1855, « César dans la tempête » est le sujet du concours pour le Prix de Rome de peinture d'histoire. Delaunay est classé parmi les dix finalistes avec ce tableau.

**Andrea Andreani (1558/1559-1629) d'après Mantegna** 1599 • Gravure • L. 27 cm ; H. 37 cm • Metropolitan Museum, New-York

Le triomphe est la cérémonie la plus prestigieuse de Rome. En 46 av. J.-C., César célèbre ses quatre victoires sur la Gaule, l'Égypte, le Pont et l'Afrique. Il parcourt la ville avec ses familiers, ses soldats, le butin et les prisonniers de guerre. Au cours du trajet, il décide si les chefs vaincus doivent être exécutés ou gardés en captivité : Vercingétorix est tué dans sa prison après le triomphe sur la Gaule, le plus beau des quatre selon les sources littéraires antiques. Pour des raisons de conservation, les gravures d'Andreani ne sont pas exposées, mais intégrées dans un dispositif numérique immersif.

## LES MOTS ÉTERNELS DE CÉSAR

### TOI AUSSI, MON FILS

Lors de son assassinat en 44 av. J.-C., César aurait prononcé cette phrase lorsqu'il découvre que l'un des conspirateurs est Marcus Junius Brutus, un homme qu'il considérait presque comme un fils adoptif. Elle est surtout connue grâce à William Shakespeare, qui l'utilise dans sa pièce *Julius Caesar* (1599).

***Aujourd'hui : signifie une profonde surprise ou douleur face à la trahison inattendue d'un proche.***

### VENI, VIDI, VICI

En 47 av. J.-C., après sa victoire fulgurante à Zéla (actuelle Turquie), César résume son exploit en trois mots : « Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu ». Cette formule incarne sa stratégie éclair et son sens du panache.

***Aujourd'hui : exprime un succès rapide et impressionnant.***

### ALEA JACTA EST

En 49 av. J.-C., César défie le Sénat en franchissant avec son armée le Rubicon, petit fleuve marquant la frontière entre la Gaule cisalpine et l'Italie, que nul ne peut franchir en armes sans l'autorisation expresse des sénateurs. Il déclenche ainsi une guerre civile qui va l'opposer à Pompée et à ses partisans.

***Aujourd'hui : signifie qu'un choix crucial a été fait avec ses conséquences à accepter.***

# UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE
# DANS LES PAS DE CÉSAR

**L'exposition *César, Tous les chemins mènent à Rome,* offre une scénographie immersive et pédagogique conçue pour un large public. Avec une approche novatrice, elle capte l'attention aussi bien des jeunes que des passionnés d'histoire. En conjuguant récit, œuvres historiques et technologies immersives, elle propose une exploration dynamique et captivante des grandes étapes de la vie de César.**

## Un parcours temporel et narratif

Le fil conducteur de l'exposition repose sur une ligne chronologique retraçant les moments clés du destin de César. La scénographie se structure en une série de petits espaces qui illustrent les choix et ambitions du général romain, ses stratégies et détours pour atteindre le pouvoir. Cette métaphore du chemin reflète ses manœuvres politiques, ses raccourcis audacieux et ses détours calculés.

## Une immersion totale grâce à la complémentarité œuvres-multimédia

Les murs diffusent des projections dynamiques sur de grandes surfaces, tandis que des capteurs réagissent aux mouvements des visiteurs pour créer une interaction fluide et personnalisée. Ces dispositifs, conçus pour enrichir le parcours, dialoguent avec les œuvres réelles sans les supplanter, permettant aux visiteurs de mieux comprendre le contexte historique.

## Une ambiance lumineuse maîtrisée

L'éclairage joue un rôle essentiel dans l'immersion du public. La lumière tamisée facilite la mise en valeur des projections multimédias, tout en sublimant les œuvres physiques par des jeux de lumière adaptés : des nuances chaudes ou froides selon le contenu pour renforcer l'intensité dramatique du parcours.

## Un graphisme inspiré de l'Antiquité

L'identité visuelle de l'exposition s'inspire des teintes des pigments antiques. Les animations projetées intègrent des effets évoquant la peinture et l'encre, créant un univers visuel cohérent et harmonieux avec les œuvres exposées. Les décors immersifs, composés de paysages et de compositions graphiques, habillent les différents espaces pour renforcer l'impression de traverser des scènes vivantes de l'histoire.

## Visite guidée

Avec un médiateur culturel, les élèves suivent le chemin de Jules César, général victorieux à Alésia, décidé à monter jusqu'au sommet du pouvoir à Rome.

1 h 30
4 € / élève
Dès le cycle 2
Musée

*Peut être associée à un atelier*

---

## Tout p'tit Jules

Les élèves découvrent la vie du grand Jules César, puis fabriquent une couronne de laurier.

1 h 30
4 € / élève
Cycle 1 et CP
Musée

*Peut être associée à un atelier « Pixels antiques »*

---

## Atelier « Pixels antiques »

L'intérieur des bâtiments gallo-romains peut être richement décoré. Le médiateur culturel présente ces différents types de décors et plus particulièrement la mosaïque, ses techniques de réalisation et l'évolution des motifs et des sujets représentés. Les élèves s'initient ensuite à cet artisanat et fabriquent un motif à ramener chez eux.

2 h
6 € / élève
À partir du cycle 1
Musée

*Associé à la visite guidée du musée ou à « Tout p'tit Jules »*

---

## Atelier « Les monnaies du pouvoir »

César est le premier Romain à se faire représenter sur les pièces. C'est pour lui un formidable outil de propagande politique : les monnaies circulent à Rome et dans les provinces, célébrant sa puissance et ses conquêtes. Les élèves découvrent la technique de la fabrication des monnaies. Ils décryptent celles figurant César, leurs inscriptions et leurs motifs, puis composent leur propre modèle de pièce en argile.

2 h
6 € / élève
À partir du cycle 2
Musée

*Toujours associé à la visite guidée de l'exposition temporaire*

## Atelier « La Rome de César »

Être maître de la Ville, c'est dominer l'empire ! Comme César, les élèves remodèlent Rome en concevant une maquette, pour en faire une grande capitale et donner un cadre majestueux aux activités de ses citoyens, de ses sénateurs, de ses prêtres et de ses marchands.

2 h
6 € / élève
À partir du cycle 2
Musée

*Toujours associé à la visite guidée de l'exposition temporaire*

---

## Atelier « Devenir maître de Rome »

L'ambition de César : devenir maître de Rome ! Aux élèves de créer un jeu de société à la hauteur du personnage. En se basant sur les règles du jeu de l'oie, ils composent un plateau de jeu qui reprend les grands évènements de la vie de César.

2 h
6 € / élève
À partir du cycle 2
Musée

*Toujours associé à la visite guidée de l'exposition temporaire*

---

## Atelier « Enquête dans les camps de César »

Accompagnés par un médiateur culturel, les élèves enquêtent en petits groupes dans les espaces du musée. Le but : découvrir l'identité du meurtrier qui, en 52 avant J.-C., avait abandonné sa victime dans un fossé des fortifications romaines. La recherche archéologique devient enquête policière !

1 h 30
6 € / élève
À partir du cycle 3
Musée

*Toujours associé à la visite guidée du musée*

---

## Escape game antique

Les élèves plongent dans l'atmosphère inédite d'un *triclinium* (salle à manger). Ils découvrent autrement la civilisation romaine et les us et coutumes alimentaires des Romains en résolvant des énigmes.

1 h 30
6 € / élève
À partir du cycle 3
Musée

*Toujours associé à la visite guidée de l'exposition temporaire*
*Uniquement de septembre à novembre 2025*

## PARCOURS EN PLUSIEURS SÉANCES « AVE, CÉSAR ! »

Ce projet s'articule autour de cinq temps forts au cours de l'année scolaire et propose une découverte active et dynamique de l'histoire romaine.

**30 € / élève**
**À partir de la 6e**
**Musée, ville gallo-romaine et collège**

BONUS

***Les élèves deviennent ambassadeurs du MuséoParc Alésia et bénéficient d'une gratuité d'accès pendant toute la durée de l'année scolaire.***

### Séance 1 – César, chef militaire / Sept. - oct. 2025

La classe visite le parcours permanent du musée en insistant sur l'épisode du siège d'Alésia. Les élèves participent ensuite à l'activité « Dans la légion de César » : le médiateur culturel leur explique le fonctionnement de l'armée romaine et la vie quotidienne des légionnaires, avant de les équiper de casques et de boucliers. Ils reproduisent alors des manœuvres connues à l'époque de la guerre des Gaules.

**1 journée (3 h 30) Musée**

### Séance 2 – Le MuséoParc Alésia s'invite en classe / Déc. 2025 - fév. 2026

Le médiateur culturel vient en classe pour proposer un atelier « Écrire avec César » : après une découverte des styles et formes d'écriture antique, les élèves expérimentent l'utilisation des tablettes de cire, calames et papyrus et appréhendent le style littéraire de César et la transcription de ses œuvres par les scribes.

**2 h En classe**

### Séance 3 – César, à la conquête du pouvoir / Mars 2026

La classe visite l'exposition temporaire *César, Tous les chemins mènent à Rome* et participe à l'atelier "Monnaies du pouvoir".

**1 journée (3 h 30) Musée**

### Séance 4 – César 2.0 / Avril 2026

Le médiateur culturel vient en classe pour proposer un atelier "César 2.0" : à partir de certains évènements de la vie de César, les élèves doivent imaginer comment ce fin stratège se serait servi de nos réseaux sociaux pour communiquer. Ils créent ainsi, grâce à des outils numériques, de faux comptes, profils, posts, réels ou échanges de messages qu'aurait pu avoir César. C'est aussi une manière originale d'aborder l'éducation aux médias et les notions de propagande et de "fake news".

**2 h En classe**

### Séance 5 – César bâtisseur / Mai - juin 2026

Accompagnée d'un médiateur culturel, la classe participe à l'atelier "La Rome de César" au musée, puis visite la ville gallo-romaine pour découvrir l'influence de l'urbanisme à la romaine jusqu'en Gaule.

**1 journée (3 h 30) Musée et ville gallo-romaine**

## PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE & CULTURELLE
## LES COLLÉGIENS À LA TABLE DES ROMAINS

→ + d'infos :
pedagogie@alesia.com

En lien avec l'exposition *César, Tous les chemins mènent à Rome*, le MuséoParc Alésia propose un projet autour des banquets romains, composé de plusieurs séances sur site et en classe. Tout au long de l'année scolaire 2025-2026, les élèves découvrent les us et coutumes alimentaires des Romains, s'investissent en réalisant des recettes antiques et valorisent leur travail au sein de l'établissement auprès des autres élèves.

€ 30 € / élève
À partir de la 6e
Musée et établissement scolaire

BONUS

***Les élèves deviennent ambassadeurs du MuséoParc Alésia et bénéficient d'une gratuité d'accès pendant toute la durée de l'année scolaire.***

### Séance 1 - Mise en bouche / Sept. - nov. 2025

La classe visite l'exposition permanente et participe à un *escape game* dans un *triclinium* (salle à manger romaine).

1 journée (3 h 30) Musée

### Séance 2 - Premier service / Déc. 2025 - fév. 2026

Le médiateur culturel vient en classe pour présenter les modes de consommation de la Rome antique. Les élèves réalisent un plat inspiré des recettes antique d'Apicius (avec ou sans cuisson).

1 journée (2 à 3 h) Établissement scolaire

### Séance 3 - Deuxième service / Mars - avril 2026

Les élèves poursuivent leur exploration de la gastronomie romaine en réalisant une nouvelle recette, puis visitent l'exposition temporaire *César, Tous les chemins mènent à Rome.*

1 journée (3 h 30) Musée

### Séance 4 - Le clou du spectacle ! / Mai - juin 2026

Les élèves animent un atelier de fabrication de sel d'Apicius pour leurs camarades et/ou proposent une dégustation de mets d'inspiration antique à leurs parents. Une collaboration avec le restaurant scolaire de l'établissement peut être envisagée (préparation d'un déjeuner « à la romaine »).

Établissement scolaire

Les élèves peuvent participer à la Nuit européenne des musées au MuséoParc Alésia dans le cadre du dispositif « La classe, l'oeuvre ! ».

## PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE & CULTURELLE
## DÉCORS À L'ANTIQUE

→ + d'infos :
pedagogie@alesia.com

Les maisons romaines sont souvent ornées de peintures murales ou de mosaïques. Les archéologues retrouvent ces décors, sous la forme de petits fragments, notamment lors des fouilles de la ville gallo-romaine d'Alésia. Le MuséoParc Alésia propose d'initier les élèves à ces techniques antiques. Ce projet en trois séances, sur site et en classe, permet de découvrir les décors des maisons romaines, puis de réaliser, avec des artisans mosaïstes ou fresquistes, un motif collectif de grandes dimensions.

€ 30 € / élève
À partir de la 6e
Musée et établissement scolaire

BONUS *Les élèves deviennent ambassadeurs du MuséoParc Alésia et bénéficient d'une gratuité d'accès pendant toute la durée de l'année scolaire.*

### Séance 1 - Premiers pas dans les maisons romaines / Sept. - nov. 2025

La classe visite l'exposition permanente et participe à un *escape game* dans un *triclinium* (salle à manger romaine).

1 journée (3 h) Musée

### Séance 2 - Galop d'essai / Avril 2026

Les élèves visitent l'exposition *César, Tous les chemins mènent à Rome.* Avec un artisan, ils découvrent les techniques artisanales historiques, puis réalisent un petit motif individuel.

1 journée (4 h 30 - 5 h) Musée

### Séance 3 - Réalisation collective / Mai - juin 2026

Les élèves, épaulés par un artisan et un médiateur culturel, réalisent un motif collectif.

1 ou plusieurs 1/2 journées selon la technique
Musée ou établissement scolaire

Les élèves peuvent participer à la Nuit européenne des musées au MuséoParc Alésia dans le cadre du dispositif « La classe, l'oeuvre ! ».

## PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE & CULTURELLE
## DANS LA VOIX DE CÉSAR

→ + d'infos :
pedagogie@alesia.com

Selon Plutarque, César « tenait le second rang parmi les orateurs de Rome ; et il aurait eu le premier, s'il n'eût pas renoncé aux exercices du barreau, pour acquérir, par les talents militaires, la supériorité du pouvoir. » L'exposition *César, Tous les chemins mènent à Rome* est l'occasion pour les classes de participer à un concours d'éloquence.

€ 15 € / élève
À partir de la 4e
Musée et établissement scolaire

BONUS *Les élèves deviennent ambassadeurs du MuséoParc Alésia et bénéficient d'une gratuité d'accès pendant toute la durée de l'année scolaire.*

### Séance 1 - Écrire avant de l'ouvrir

La classe visite le parcours permanent du musée, puis expérimente différents styles et formes d'écriture, de la naissance de l'alphabet en Europe à la Rome antique. Après avoir écrit sur papyrus et sur tablette de cire, ils découvrent les modalités de transmission des textes et s'exercent à la calligraphie comme les scribes antiques.

1 journée (3 h 30) Musée

### Séance 2 - *No pain, no gain*

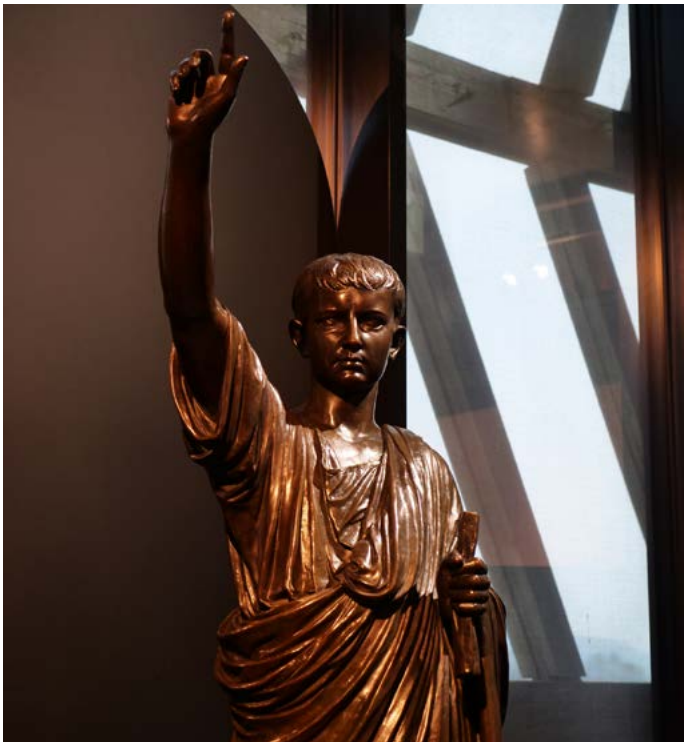
En classe, avec leurs professeurs et avec l'appui du médiateur culturel, les élèves écrivent et prononcent un discours de 3 minutes sur un épisode de la vie de César. Des finalistes par collège sont désignés pour participer à la grande finale au MuséoParc Alésia.

Établissement scolaire

### Séance 3 - Alea jacta est !

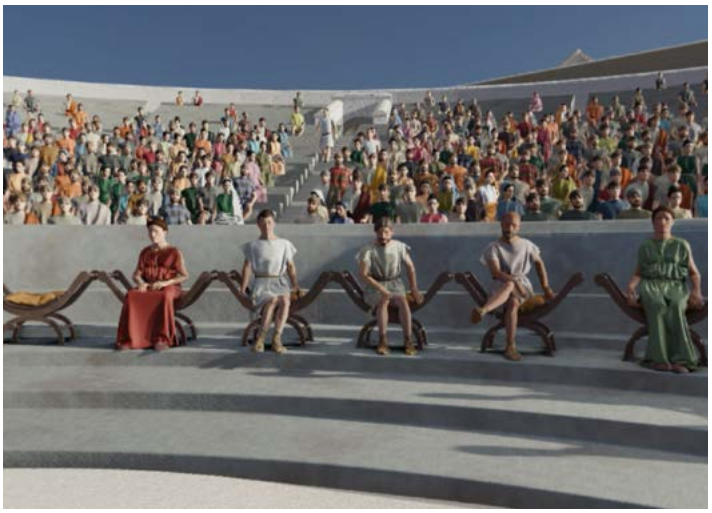
C'est la grande finale au MuséoParc Alésia ! Les finalistes s'affrontent soutenus par leur classe. Différents prix sont remis à l'issue de cette compétition rhétorique.

1 journée Musée



# LA VILLE GALLO-ROMAINE

Après la défaite de Vercingétorix, l'oppidum d'Alésia n'est pas détruit et continue d'être habité. Au cours du Ier siècle de notre ère, une ville gallo-romaine prospère se développe, selon le modèle diffusé par Rome dans tout l'Empire, grâce notamment à l'activité d'artisans spécialisés dans le travail du bronze. La population peut être estimée alors à quelques milliers de personnes.



De cette ville antique délaissée au Ve siècle, il ne reste aujourd'hui que des vestiges arasés. Ils correspondent aux fondations et aux structures enterrées des monuments et habitations construits durant plusieurs siècles.

Abandonnée, la cité devient une carrière de pierres et subit le démantèlement de ses différents bâtiments au fil des siècles, au profit entre autres de l'actuel village d'Alise-Sainte-Reine installé sur le flanc sud de la colline.

**LE THÉÂTRE**
Il date de la seconde moitié du Ier siècle de notre ère et pouvait accueillir 5 000 spectateurs environ, installés sur des gradins aujourd'hui disparus.

**LE TEMPLE**
Certainement dédié à Jupiter, il est le sanctuaire principal de la cité. Entouré de son aire sacrée, il prend place dans un espace clos au sein duquel se déroulent les cérémonies religieuses.

**LA BASILIQUE CIVILE**
Construite au IIe siècle de notre ère, elle est composée d'une grande salle rectangulaire et d'absides semi-circulaires qui abritent des lieux de réunion pour les tribunaux et l'administration locale.

**LA PLACE PUBLIQUE**
Cette place centrale sert de lieu de rencontre et de marché.

**LE MONUMENT D'UCUETIS**
C'est l'édifice de la corporation des artisans métallurgistes et le sanctuaire de leurs divinités protectrices.

**LES QUARTIERS D'ARTISANAT ET D'HABITATION,**
où l'on peut voir les caves des maisons, les rues pavées et les puits qui assuraient l'approvisionnement en eau.

# LA STATUE DE VERCINGÉTORIX

## UN MONUMENT AU SERVICE DU MYTHE GAULOIS

La statue colossale de Vercingétorix, haute de 6,60 m et posée sur un socle de 7 m, en granite de Saulieu et en calcaire de Pouillenay, dessiné par l'architecte Eugène Viollet-le-Duc, force l'admiration !

Napoléon III la commande au sculpteur Aimé Millet pour commémorer le succès des recherches archéologiques entreprises à Alésia.

Depuis 1865, cette œuvre en tôle de cuivre martelée et rivetée est érigée à l'ouest du mont Auxois sur la commune d'Alise-Sainte-Reine. Installée à quelques centaines de mètres des vestiges gallo-romains sur l'oppidum, elle est un passage obligé lors d'une visite à Alésia.

Le sculpteur Aimé Millet représente Vercingétorix vaincu, résigné mais fier, dans une posture introspective. Plutôt contradictoire avec la phrase inscrite sur son socle : « La Gaule unie formant une seule nation, animée d'un même esprit, peut défier l'univers - Napoléon III à la mémoire de Vercingétorix ».

*Il est nécessaire de prévoir une tenue et des chaussures adaptées à la saison et à la marche, ainsi qu'une bouteille d'eau pour chaque élève en cas de chaleur.*

## Visite guidée de la ville gallo-romaine

Grâce au médiateur culturel, les élèves appréhendent la ville, ses monuments (théâtre, temple, basilique civile…), la vie quotidienne de ses habitants ainsi que l'apport de l'archéologie à la compréhension du site. La visite aborde aussi, pour les plus grands, les thèmes de la romanisation, de la citoyenneté romaine et de l'urbanisme, mais aussi la question de la conservation des vestiges.

- 1 h 30
- 4 € / élève
- Dès le cycle 1
- Ville gallo-romaine

*Peut être associée à l'atelier «Initiation à la fouille » ou à la visite guidée du musée*

---

## Visite guidée de la ville gallo-romaine + option « Statue de Vercingétorix »

Après la visite guidée de la ville gallo-romaine, les élèves cheminent jusqu'à la monumentale statue commandée par Napoléon III. Là, le médiateur culturel décrit le monument, détaille son contexte historique et explique en quoi le portrait n'est pas réaliste. Pour les plus grands, il peut aborder la notion de mythe national.

- 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)
- 6 € / élève
- À partir du cycle 2
- Ville gallo-romaine

Distance parcourue : 1,5 km sur un chemin parfois accidenté

*À associer à la visite guidée du musée*

---

## Visite guidée de la ville gallo-romaine + option « Frappe de monnaie »

En complément de la visite guidée de la ville gallo-romaine, les élèves sont initiés à la fabrication des monnaies antiques. Le médiateur détaille la technique utilisée par les Gaulois et les Romains, puis chacun s'exerce en frappant sa propre monnaie en argile. C'est l'occasion, pour les plus grands, de comprendre les enjeux économiques et symboliques de la production monétaire et d'apprendre à en décoder le décor.

- 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)
- 6 € / élève
- À partir du cycle 2
- Ville gallo-romaine

*À associer à la visite guidée du musée*

## Atelier « Initiation à la fouille archéologique »

Après avoir évoqué l'archéologie, ses principes et ses métiers, le médiateur culturel propose de simuler un chantier de fouille. Les élèves utilisent truelles, pinceaux et seaux pour dégager de terre des objets et la couche archéologique. Ils s'initient ensuite aux travaux de post-fouille en émettant des hypothèses sur l'interprétation des découvertes archéologiques.

- 2 h
- 6 € / élève
- À partir du cycle 1
- Ville gallo-romaine

*Toujours associé à la visite guidée de la ville gallo-romaine*

---

## Activité de plein air « Fric frac à Alésia »

Un objet a disparu au cœur de la ville gallo-romaine ! Les élèves mènent l'enquête, cherchent des indices pour retrouver l'objet volé. Epaulés par le médiateur culturel, ils doivent faire preuve de compétitivité et de coopération, pour découvrir par eux-mêmes les secrets de la ville.

- 2 h
- 6 € / élève
- À partir du cycle 2
- Ville gallo-romaine

*À associer à la visite guidée du musée*

# SIÈGE ET COMBATS D'ALÉSIA : UNE EXPOSITION ITINÉRANTE SUR LES PAS DE CÉSAR ET VERCINGÉTORIX

**Adaptation d'une section du parcours permanent du musée, l'exposition propose une vision globale et accessible des événements de 52 avant J.-C.**

Titre des panneaux :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Jules César | 5 | La guerre des Gaules |
| 2 | Vercingétorix | 6 | Le siège d'Alésia |
| 3 | L'armée gauloise | 7 | Après le siège |
| 4 | L'armée romaine | 8 | La redécouverte par l'archéologie |

## EN PRATIQUE

**8 PANNEAUX**
KAKÉMONOS 85 X 200 CM
DANS UN SAC DE TRANSPORT
DE 95 X 35 X 35 CM

**EXPOSITION D'INTÉRIEUR**

**PRÊT GRATUIT**
POUR LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES ET LES MÉDIATHÈQUES-BIBLIOTHÈQUES, POUR UNE DURÉE MAXIMUM DE 1 MOIS

**TRANSPORT**
À LA CHARGE DE L'EMPRUNTEUR

## CONTACT

PEDAGOGIE@ALESIA.COM

# DES ROMAINS ET DES JEUX : UNE EXPOSITION ITINÉRANTE À VOIR ET À JOUER !

**Le MuséoParc Alésia vous propose de voyager dans le temps et de découvrir les jeux pratiqués de la petite enfance à l'âge adulte durant l'Antiquité romaine.**

L'exposition se compose de 16 panneaux pour tout savoir des activités ludiques des Romains de manière conviviale et accessible. Des plateaux géants permettent aux petits et aux grands de découvrir quatre jeux antiques (puzzle d'Archimède, jeu des Latroncules et deux variantes du jeu de la Marelle) grâce aux règles reconstituées à partir des sources écrites et archéologiques. C'est l'occasion de se challenger entre amis ou en famille !

## EN PRATIQUE

### 4 TOTEMS DÉMONTABLES
(LARGEUR : 100 CM ; HAUTEUR : 230 CM)

### 4 PLATEAUX DE JEU GÉANTS
(100 X 100 CM) AVEC PIONS ET RÈGLES DU JEU

### EXPOSITION D'INTÉRIEUR

### PRÊT GRATUIT
POUR LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES ET LES MÉDIATHÈQUES-BIBLIOTHÈQUES, POUR UNE DURÉE MAXIMUM DE 1 MOIS

### TRANSPORT
À LA CHARGE DE L'EMPRUNTEUR

### CONTACT
PEDAGOGIE@ALESIA.COM

# RÉSERVATION, **MODE D'EMPLOI**

**LA RÉSERVATION SE FAIT UNIQUEMENT VIA NOTRE FORMULAIRE EN LIGNE**

**ALESIA.COM/GROUPES**

## 1.
## COMPOSEZ VOTRE PROGRAMME

**Choisissez d'abord votre visite, puis un atelier ou une activité si vous souhaitez passer la journée au MuséoParc Alésia.**

→ Les déplacements entre le musée et le site de la ville gallo-romaine, distants de 3 km avec un fort dénivelé, doivent être prévus en bus. La localisation et la durée des activités sélectionnées doivent être compatibles avec vos impératifs de transport.

→ **Prévoir 1h30 minimum de temps de repas** (temps nécessaire au médiateur culturel pour l'installation ou le rangement d'une animation et sa pause déjeuner).
**Ne surchargez pas la journée de vos élèves :** une animation (visite, atelier ou activité) par demi-journée est largement suffisante.

→ La réservation, en ligne ou par téléphone, est obligatoire pour les visites en autonomie. Tarif : 3 €

## 2.
## LISTEZ PLUSIEURS DATES SOUHAITÉES POUR VOTRE VENUE

## 3.
## CHOISISSEZ LE LIEU DE VOTRE REPAS

**Un espace de pique-nique est mis à disposition au musée pour les groupes scolaires.**
Sans réservation, se renseigner lors de votre arrivée sur site.
Il est aussi possible de déjeuner au restaurant du MuséoParc Alésia qui propose un menu 100 % Côte-d'Or adapté pour les scolaires ou une lunch box. Tarif : 9,50 € le menu et 8 € la lunch box.
Renseignements et réservation par téléphone.

## 4.
## DEMANDEZ UN DEVIS ET EFFECTUEZ VOTRE PRÉ-RÉSERVATION EN LIGNE

→ alesia.com/groupes

*Toutes nos animations sont éligibles au Pass Culture*

## LE SERVICE RÉSERVATIONS PRENDRA ENSUITE CONTACT AVEC VOUS

pour confirmer votre réservation ou vous proposer d'autres dates en cas d'indisponibilité.

### VOS PROJETS À LA CARTE

Le MuséoParc Alésia vous accompagne dans la réalisation de vos propres projets pédagogiques que ce soit pour approfondir certaines thématiques (vie quotidienne, alimentation, personnage historique, archéologie…), compléter un projet de classe avec une approche historique et archéologique ou développer un projet pluridisciplinaire.
Vous pourrez ainsi bénéficier des ressources du MuséoParc Alésia et de l'intervention de médiateurs culturels sur site et/ou en classe. L'équipe de médiation se tient à votre disposition pour vous aider à construire votre projet.

→ pedagogie@alesia.com

# PRÉPAREZ **VOTRE VISITE**

## EN AMONT DE VOTRE VISITE

- N'hésitez pas à venir préparer votre visite sur place : les enseignants bénéficient d'un tarif réduit sur présentation du Pass Éducation ou d'une gratuité d'accès s'ils ont réservé une visite pour leur classe.
- Le MuséoParc Alésia est titulaire de la marque d'État Tourisme & handicap pour les 4 familles de handicap. Les médiateurs culturels sont sensibilisés et formés pour accueillir au mieux tous les publics.
  Une partie des activités pédagogiques peuvent être adaptées selon les besoins spécifiques des élèves.
- Le parcours de visite du musée inclut de nombreux outils accessibles : images tactiles, objets à toucher, textes en braille et audiodescription.

## LE JOUR DE VOTRE VISITE

- Le lieu des animations (musée ou ville gallo-romaine) doit impérativement être vérifié et précisé en amont au chauffeur de bus.
- Les groupes doivent se présenter 15 minutes avant l'heure des animations et respecter les horaires prévus. En cas de retard, le contenu et la durée des animations sont susceptibles d'être adaptés par les médiateurs culturels.
- Les groupes doivent être encadrés et dirigés par des adultes responsables en permanence, y compris pendant le temps d'intervention des médiateurs culturels.
- Une vigilance toute particulière doit être portée au respect des lieux, des collections et des autres visiteurs. Il est interdit de courir, crier et toucher les œuvres et objets.
- Sur demande, les animations peuvent être proposées en anglais, en allemand et en italien.
- Des bacs, non fermés à clé, permettant aux élèves de déposer sacs et manteaux sont à disposition au musée et sur le site des vestiges de la ville gallo-romaine.
- Les photos sont autorisées sans flash.

Toutes les animations peuvent être interprétées en langue des signes française (LSF) sur demande.

Pendant les animations, du matériel de médiation à manipuler est utilisé pour rendre la visite plus ludique et interactive.

Les ateliers ***« Pixels antiques »***, ***« Initiation à la fouille archéologique »*** et ***« Devenir maître de Rome »***, l'activité ***« Dans les pas des combattants d'Alésia »*** sont particulièrement recommandés pour les élèves en situation de handicap mental.

Le musée est accessible.
Fauteuils roulants et cannes-sièges peuvent être prêtés.

L'accès à la ville gallo-romaine est aujourd'hui difficile pour certains types de fauteuils.

Les visites guidées du musée sont accessibles.

L'atelier ***« Initiation à la fouille archéologique »*** peut être adapté aux élèves avec déficience visuelle sur demande.

# INFORMATIONS **PRATIQUES**

## ACCUEIL DES GROUPES SCOLAIRES

**TOUS LES JOURS JUSQU'AU 30 NOVEMBRE 2025 ET À PARTIR DU 7 FÉVRIER 2026.**

- Septembre, octobre, avril, mai et juin de 10 h à 18 h
- Février, mars et novembre de 10 h à 17 h
- Juillet et août de 10 h à 19 h

**Musée**
1, Route des Trois Ormeaux
21150 Alise-Sainte-Reine

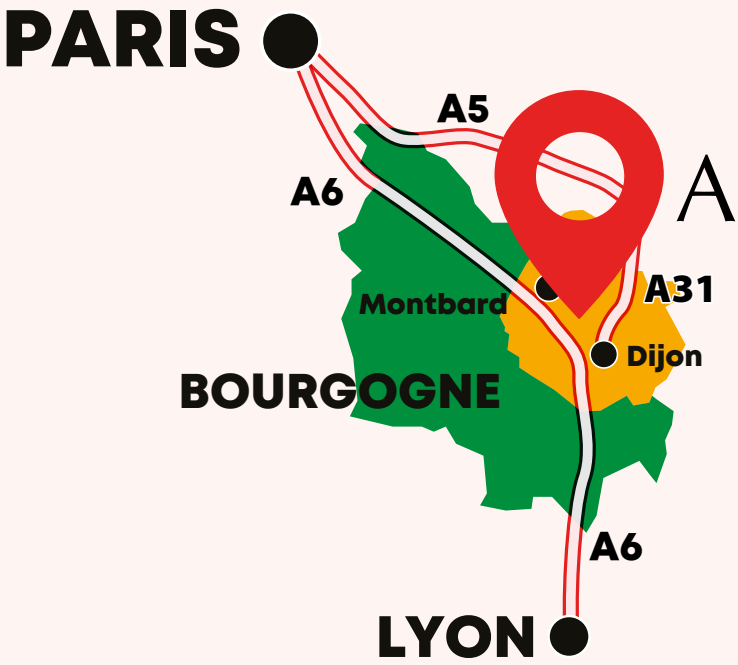
**Vestiges de la ville gallo-romaine d'Alésia**
Chemin des Fouilles
21150 Alise-Sainte-Reine

## RESTONS EN CONTACT !

**Équipe de médiation :**
pedagogie@alesia.com

**Service réservations :**
reservation@alesia.com
03 80 89 95 20

*À très bientôt*
*au MuséoParc Alésia !*




MuséoParc ALÉSIA

**COMMENT NOUS REJOINDRE**

**En train depuis Paris**
1 h en TGV (arrêt : gare de Montbard)
ou 2 h 30 environ en TER
(arrêt : gare Les Laumes Alésia)

**En train vers Dijon**
30 min en TER
(arrêt : gare Les Laumes Alésia)

**Distance de la gare Les Laumes Alésia au MuséoParc Alésia** : 15 - 20 minutes à pied

**En bus**
3 h de Paris
1 h de Dijon

**ALESIA.COM**

MuséoParc ALÉSIA

Côte d'Or LE DÉPARTEMENT