

Autrices

Eva Delaby, Manon Garcia del Barrio, Audrey Thiboust, Isabelle Grosbois, Armelle Philip, Marta Alsina, Céline Redon

Avec la participation de :

Ingrid Senepart, Toomaï Boucherat, Manuel Moliner, Catherine Barra, Damien Massif, Thibault Chevallier et Olivier Meynard

Relecteur

Oriane Rousselet, Agathe Leriche-Maugis (Bibracte)

Version

Version française, octobre 2024

Images

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

Licence d'utilisation

Ce matériel peut être utilisé conformément à :
Creative Commons Non-Commercial Share Alike



Avertissement

Le projet PITCHER a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (accord de subvention 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Cette publication n'engage que ses auteurs, et l'Union européenne ainsi que l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues pour responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.



Table des matières

Avant-propos	4	
L'offre éducative de PITCHER	5	
Résumé : Touche – pas touche ! 8 000 ans dans ta main	7	
Instructions pour les enseignants.....	7	
Qu'est-ce que le pillage ?	8	
Comment utiliser cette ressource pédagogique	 7-11  11-14	9
Annexe : Fiches documentaires de la fouille	15	
Fiche d'introduction au dispositif.....	15	
Fiche outils	16	
Fiche carroyage-localisation	17	
Fiche identification	18	
Fiche hypothèses.....	19	

Avant-propos

Le projet PITCHER – Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources – financé par le programme européen Erasmus+ (2021-2024), a développé des Ressources Éducatives Libres qui offrent aux enseignants et aux médiateurs culturels des moyens inédits pour aborder avec les élèves la question du pillage et du trafic illicite des biens culturels.

La lutte contre ces deux phénomènes est un enjeu majeur au regard de leurs conséquences : sur notre compréhension du passé (les objets volés et pillés, et les informations dont ils sont porteurs, disparaissent), sur notre sécurité (le trafic illicite des biens culturels, au 3e rang mondial après celui des armes et de la drogue, génère des sommes considérables qui alimentent les réseaux mafieux et terroristes) et sur le potentiel de développement de nombreux pays (appauvrissement culturel).

PITCHER se situe plus précisément dans la lignée des travaux du projet européen NETCHER – NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding – financé par le programme européen H2020 (2019-2021). NETCHER a structuré un réseau européen de professionnels concernés par ce sujet et ses recommandations ont pointé la nécessité de sensibiliser et d’orienter les communautés éducatives.



Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

Il s’agit d’une nouvelle étape dans cette lutte, parce que les jeunes sont la nouvelle génération qui la poursuivra, mais aussi parce qu’ils sont directement concernés, comme auteurs potentiels du pillage, au travers l’usage croissant de détecteurs de métaux conçus spécifiquement pour eux. PITCHER a été initié par le centre de recherche de l’École Nationale de Police (France) et l’association Michael Culture (Bruxelles), anciens membres de NETCHER. Il a été coordonné par Bibracte, acteur majeur de l’archéologie française, et a réuni l’association MUSEOMIX, référence en matière de médiation pour les musées, ainsi que des établissements scolaires de France, de Grèce, d’Italie et d’Espagne.

Les ressources éducatives produites par les partenaires de PITCHER mettent à votre disposition :

- des connaissances sur les divers aspects du pillage et du trafic des biens culturels, dont les thèmes ont été choisis avec des enseignants et des médiateurs des pays partenaires,
- des activités variées, visant à rendre les élèves actifs de leurs apprentissages, en lien avec les programmes scolaires des pays partenaires.

Elles ont fait l’objet d’une relecture, par un ou plusieurs spécialistes du sujet (archéologue, juriste en droit du patrimoine...) et/ou par un spécialiste de la pédagogie.

Chaque ressource est conçue comme un support pédagogique autonome. Elle fournit un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les éléments les plus pertinents pour vos activités. Elle peut être utilisée dans n’importe quel pays, dans n’importe quel contexte, car elle traite de questions universelles. Cependant les contenus portant sur la législation peuvent être spécifiques à un pays particulier et une adaptation à votre propre contexte national peut s’avérer nécessaire.

Nous espérons que la ressource éducative présentée dans ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et que vous l’utiliserez de façon profitable avec vos élèves, en sorte que ceux-ci auront à cœur de devenir également des acteurs de la lutte contre le pillage et le trafic illicite des biens culturels.

Pour plus d’informations sur le projet PITCHER et accéder à l’ensemble des ressources, nous vous invitons à consulter le site : <https://www.pitcher-project.eu/?lang=fr>.

Contact pour cette ressource éducative : pitcher@bibracte.fr

L'offre éducative de PITCHER

Les ressources éducatives libres PITCHER comprennent les modules d'apprentissage suivants, classés en fonction des sujets et de l'âge des élèves :

	 7-11	 11-14	 14-18
Tous les sujets		Études de cas	Études de cas
		L'affaire du « Trésor de Couan »	L'affaire du « Trésor de Couan »
		Piller n'est pas jouer !	Piller n'est pas jouer !
		Traffic International	Traffic International
		Les Aventuriers de l'Art Perdu	
Vol d'antiquités et d'œuvres d'art	Village pillage	Village pillage	Village pillage
	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
	Le vol mystérieux	Le vol mystérieux	Trésors coupables
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
		L'argile parlante	
Vente des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
			Trésors coupables
Identification des réseaux et acteurs	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Entretiens croisés	Entretiens croisés

		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
			Trésors coupables
Lutte contre le trafic illicite	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		PillarT	PillarT
		L'argile parlante	
Recherche de provenance et traçabilité		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		PillarT	PillarT
	Touche - Pas touche	Touche - Pas touche	
Retour des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
Préservation de la mémoire des œuvres disparues	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
	Touche - Pas touche	Touche - Pas touche	
Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
		L'argile parlante	

Résumé : Touche – pas touche ! 8 000 ans dans ta main

Sujet :	Recherche de provenance et traçabilité, Préservation de la mémoire des objets disparus
Age :	 7-11  11-14 ans
Programmes scolaires :	Histoire, Histoire des arts, Enseignement moral et civique
Durée :	 1 heure à 1 heure et 30 minutes
Matériel et outils :	Bac à sable, livret de jeu, stylo, feuilles imprimées, boîtes, objets pour réaliser les activités consécutives à l'expérience de fouille.
Compétences :	Habilité manuelle et minutie, capacité à décrire et à reconnaître des formes, acquisition de connaissances et de vocabulaire spécifiques.
Objectifs :	Encourage les élèves à : <ul style="list-style-type: none">• Comprendre les méthodes et les enjeux de la mise au jour des vestiges archéologiques des sociétés passées, qui font partie du patrimoine ;• Découvrir que cette activité archéologique implique des acteurs de différents métiers ;• Mieux comprendre les raisons pour lesquelles cette activité archéologique nécessite de respecter des règles strictes.

Instructions pour les enseignants

Il est préférable d'organiser une visite d'un site archéologique ou d'un musée pour préparer, avec le personnel du site/musée, une liste de tâches (à effectuer éventuellement en groupe) pour adapter l'activité présentée dans les pages suivantes au contexte scolaire.

L'exemple présenté ici fait référence au Musée des Amis de Castrum Vetus, à Châteauneuf-les-Martigues, en France. Il a été conçu et mis en œuvre lors de l'événement Museomix organisé du 10 au 12 novembre 2023.



Le « pitch » du dispositif tel qu'imaginé lors de Museomix.

Qu'est-ce que le pillage ?

Objets volés, objets pillés : quelle différence ?

Les objets volés sont connus de leurs propriétaires qui peuvent donc porter plainte pour leurs vols. Ces objets sont enregistrés dans des bases de données d'objets volés, comme PSYCHE qui est celle d'INTERPOL, l'organisation internationale de la police criminelle. Ils sont donc identifiables et, s'ils sont retrouvés, ils peuvent être rendus à leurs propriétaires.

Les objets pillés sont des objets archéologiques qui ont été extraits du sol de façon illicite, c'est-à-dire sans autorisation. Ils ne sont donc connus ni de leurs propriétaires, ni des archéologues. Non inventoriés, ces objets sont très difficilement identifiables. Ils n'ont pas d'histoire, on ne sait rien d'eux. On parle alors d'objets orphelins.

Le pillage des sites archéologiques et le vol dans les musées, dans les collections privées... sont la principale source d'objets pour le trafic illicite des biens culturels. Cette source est plus ou moins abondante selon la stabilité économique et politique des pays de provenance. Elle augmente en temps de guerre, d'instabilité politique ou de catastrophes naturelles, mais le pillage archéologique est également très pratiqué en temps de paix et dans les pays stables car il s'agit d'une activité qui peut être considérée comme un loisir et permet un appoint financier.

Pillage, vol et trafic illicite des biens culturels constituent une menace importante pour la préservation des richesses culturelles et historiques d'une communauté. Lorsqu'une part importante de ce patrimoine est dérobé pour être vendu à l'étranger, la communauté concernée peut se sentir déconnectée de ses propres racines et de l'histoire qui les a précédées. Cela peut avoir un impact durable sur la cohésion sociale et la transmission intergénérationnelle des valeurs culturelles. Cette perte d'identité culturelle est aggravée lorsque s'ajoute la dégradation des sites archéologiques et des monuments, soit qu'il s'agisse d'une conséquence du pillage archéologique et du fait d'arracher des éléments de décor, soit qu'il s'agisse de destructions délibérées du patrimoine pour des raisons idéologiques.

Depuis 2000, l'ICOM publie des Listes Rouges qui répertorient, par grandes zones géographiques, les biens culturels les plus susceptibles d'être pillés et volés. Conçus pour les fonctionnaires de police et des douanes, les professionnels du patrimoine et les marchands d'art, ces outils visent à faciliter l'identification des objets pillés et volés auxquels ils peuvent avoir affaire lors de contrôles ou de potentiels achats.

Nous avons utilisé une approche similaire pour simuler le fait que des objets du musée Lugdunum auraient pu être pillés ou volés, afin de sensibiliser les élèves et les visiteurs à l'importance de lutter tous ensemble pour protéger nos mémoires et notre patrimoine.

En conclusion, le trafic illicite des biens culturels du patrimoine affecte non seulement des objets et des lieux spécifiques, mais il a également un impact sur le tissu social et culturel d'une communauté. Préserver le patrimoine ne consiste pas seulement à sauvegarder les monuments et les objets, mais également à protéger l'identité et la cohésion d'une société.

Comment utiliser cette ressource pédagogique



Scénario

1- À l'accueil : un sac d'archéologue, qui contient divers outils ainsi qu'un stylo et des formulaires pré-imprimés) est remis à une (ou deux) personnes (qui peuvent réaliser ensemble le dispositif).

2- Une signalétique mène à une «Salle des archéologues en herbe » présentant un site archéologique d'une période ancienne (historique ou préhistorique). La signalétique permet de décrire au visiteur l'expérience qu'il va vivre et de le positionner face aux activités successives.

3- Activité 1 : « Fouiller » : le bac de recherche. La personne commence par lire la procédure positionnée au-dessus du bac, sort et choisit les outils du sac ; puis fouille et découvre les objets.

4- Activité 2 : « Identifier » permet l'identification des objets. La personne peut poser les objets dans un nouveau bac d'étude situé à côté du bac de fouille : elle peut consulter et remplir quatre fiches (voir Annexe) qui invitent à faire la carte d'identité de l'objet et une hypothèse sur son utilisation. La personne est invitée par les consignes à tout remettre en place avec minutie. Il s'agit d'inviter ici le visiteur à prendre conscience d'un protocole de fouille et du travail de l'archéologue.

5- Activité 3 : « Décorer » : après une phase de découverte des objets de l'archéologue, le visiteur découvre ce qu'est l'archéologie expérimentale : afin de comprendre la fonction d'un objet, il s'agit de refaire les gestes des femmes et hommes du passé.

Dans le prototype testé, le visiteur expérimente la décoration d'une céramique : il réalise des motifs de la céramique dite "cardiale" à l'aide d'un coquillage, le cardium, et, sur une plaque d'argile fraîche positionnée à plat dans un cadre en bois, on peut essayer de tracer des motifs. Des exemples des motifs et de la méthode typiquement retrouvés sur les vases et bols du néolithique sont montrés en photos sur une fiche illustrative.

6- Activité 4 « Reconstituer » : il faut ici, sur une base, retrouver la forme d'un vase cassé à l'aide des morceaux disposés devant celle-ci. Ces morceaux d'argile pourront être « scratchés » pour remonter tout le vase comme un puzzle. C'est ainsi que l'archéologue essaie de reconstituer un objet fabriqué par l'Homme.

7- Activité 5 « Apprendre » : lorsque la personne a réussi à tout remonter, elle peut déclencher une expertise délivrée par deux experts. Les experts permettent de valider la démarche du jeune archéologue et d'explicitier leur métier. Ils rappellent aussi l'importance du travail scientifique pour la mise au jour des vestiges lors de la fouille et sensibilisent à la question de la préservation des biens culturels.

Dans le dispositif testé durant Museomix (avec l'aide d'un FabLab) : en posant sa main sur une main illustrée, recouverte de deux bandes d'aluminium et possédant des capteurs, la personne démarre une vidéo. Munie(s) d'un casque audio et en regardant dans la fente d'une boîte noire, une ou deux personnes à la fois pouvaient découvrir les hologrammes d'Ingrid Senepart, archéologue et docteure en Préhistoire, et de Toomai Boucherat, animateur expérimentateur.

Variante auto-produite : les jeunes participants fabriquent la boîte avec capteurs et le dispositif d'hologrammes avec leur professeur de technologie et prennent la place de l'expert pour raconter à leurs autres camarades ce qu'ils ont appris au musée.

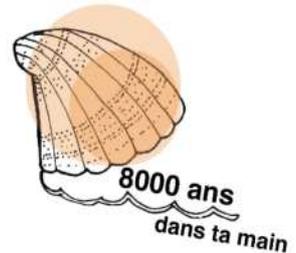
8- Fin du dispositif : la personne peut rendre le sac d'archéologue expérimental à l'accueil et continuer la visite des autres salles.

Objectifs

Donner accès de manière inclusive aux vestiges habituellement hors de portée, derrière la vitrine du musée, tout en valorisant le travail des archéologues et des collaborateurs et amis du musée.

À l'origine du dispositif : l'envie de manipuler les matériaux, les objets (naturels ou fabriqués) pour comprendre avec une nouvelle sensibilité (tactile, audiovisuelle, proprioceptive, voire olfactive) la richesse des recherches sur les sociétés du passé. Il s'agit de comprendre, par une expérience sensible, l'importance pour les chercheurs des vestiges découverts sur ce site.

Nous voulons également sensibiliser au pillage et aux découvertes non déclarées, qui mènent le plus souvent au trafic d'œuvres, ainsi qu'à toute « recherche » ne respectant pas les protocoles scientifiques, en proposant au public de découvrir l'importance de l'étude minutieuse d'un contexte archéologique, autant que de la préservation des vestiges du site, pour la compréhension des découvertes et de la société dont elles sont issues.



Activité 1 : Fouiller

Sacs d'archéologues :

Sacs fait main en matériaux récupérés (tissu) : une bande de tissu cousue en carré + poches extérieures pour un design ludique et pour ranger les petits outils. À défaut, utiliser une vieille boîte à outils.

Son contenu :

- optionnel : gants sanitaires en latex (on peut aussi, comme les archéologues, se laver les mains après la fouille)
- 2 petites pelles
- 2 petites truelles
- différents pinceaux plats : 2 fin 2 moyen 2 gros
- 2 seaux

Construction d'un bac de fouille :

- Carré de 80 cm x 80 cm en planche/bois de palette, rebords d'env. 25 centimètres.
- Deux couches de bâche de jardin imperméable recouvrent le fond et sont agrafées et cloutées au rebord, séparées d'une couche de carton, pour accueillir 70 kilos de sable de jeu ou de chantier (ou d'un mélange égal de terre et de sable, plus proche de la réalité archéologique). Bac à poser sur un support à environ 80 cm du sol pour enfants-ados et parents, et avec de la place pour les jambes pour qu'une chaise ou un fauteuil roulant puisse être disposé en dessous.

Dans le dispositif testé, nous avons pris un meuble de rangement sur roulettes solide et discret.

Éléments à chercher/trouver :

- Éléments imitant les collections du musée issues de fouilles.

Exemples :

- Gros blocs de calcaire pour simuler le terrain d'origine.
- Cendres et charbon pour simuler l'activité humaine de la cuisine et du foyer.
- Os pour simuler la chasse et la nourriture.
- Silex pour simuler la découpe, la taille.
- Débris de poterie pour simuler l'artisanat et la cuisine.
- Cardium (coquillage) pour simuler la nourriture et l'artisanat.



Le bac de fouille construit, avant remplissage, puis en cours de finition.



De jeunes archéologues amateurs en action !

Activité 2 : Identifier

Fiches explicatives :

Quatre formulaires pré-structurés imitent en les simplifiant les fiches documentaires de la fouille (fiches descriptives remplies par les archéologues au fur et à mesure de leurs découvertes). Ils invitent à reporter la position des objets dans le bac, puis à décrire simplement et dessiner les objets extraits du bac de fouille, ainsi qu'à documenter certaines informations de base : dimensions, couleur(s) et matériau.

Les formulaires sont des feuilles A4 à imprimer en noir et blanc. Des exemples sont fournis en Annexe 1 (mais ils sont perfectibles).



Un jeune participant remplit la fiche de sa fouille.

Activité 3 : Décorer

Espace d'expérimentation de dessins au cardium :

- Coquillage de la taille approximative d'une palourde
- Plaque d'argile fraîche non durcissant positionnée à plat dans un cadre en bois,
- Couvercle souple + pulvérisateur d'eau (comme pour les plantes) pour éviter à l'argile de sécher



Une jeune participante décore un récipient en céramique.

Activité 4 : Reconstituer

Création d'un vase-puzzle :

Construction d'un vase en argile auto-durcissant : tracer des formes puis découper au cutter à mi-étape du durcissement, quand ce n'est pas encore sec, pour former une fausse casse avec des bouts qui pourront s'assembler.

Deux options ensuite :

- Rouleau autocollant de peintre (Tesa ou équivalent) à fournir pour réassemblage
- Création d'un négatif du moule, faisant office de base, en plâtre garni de maille de fer, pour poser et assembler les bouts qui seront, eux, aimantés.

Dans le dispositif testé, la céramique était un bol à fond rond avec deux petites anses.



Le vase-puzzle avant réassemblage.

Activité 5 : Apprendre

Production de vidéos explicatives :

2 vidéos tournées sur fond vert avec deux experts témoignant : 2 à 3 minutes, prise de son normale.

Fabriquer un hologramme « maison » :

https://hitek.fr/actualite/tuto-fabriquer-hologramme-maison_5657

Construction d'un poste de visionnage holographique :

- Logiciel de montage pour multiplication en quatre de l'image filmée
- Tablette tactile pour diffusion audiovisuelle
- Enceinte son.
- Pyramide inverse en plastique issu du modèle (voir lien « hologramme » ci-dessous) pour poser sur la tablette et créer l'effet d'hologramme.

Boîte noire de visualisation :

- Avec une ou deux fentes de visionnage
- Contient tablette et pyramide pour isoler l'image de la lumière

Construction d'un déclencheur interactif :

- Main « buzzer » pour valider la réussite : Bande aluminium positionné sur la main en carton pour que la pose de la main humaine ferme le circuit et active « play » ou « pause » (dispositif Makey Makey)

Description du dispositif interactif Makey Makey

<https://www.robot-advance.com/cat-makey-makey-162.htm>



La boîte de visionnage et son déclencheur (image de gauche).

Annexe : Fiches documentaires de la fouille

Fiche d'introduction au dispositif

Dans tes mains : 8000 ans d'histoire...

Voici un bac de fouille qui représente un petit chantier archéologique.

En fonction de ce que tu découvriras dans ce bac, tu pourras, comme un archéologue, identifier des objets de nature différente.

En te questionnant sur la présence de ces objets au même endroit et sur leurs particularités, tu pourras essayer d'expliquer ce à quoi ils servaient.

ETAPE 1 : Je choisis mes outils. Fiche #1.

ETAPE 2 : Je découvre des objets. Fiche #2.

ETAPE 3 : Je décris l'objet et ses parties sur une fiche qui deviendra sa carte d'identité. Fiche #3

ETAPE 4 : Je réfléchis à l'usage de ces objets. Fiche #4

Tu as terminé ? Remplace soigneusement les objets comme tu les as trouvés dans le bac. Tu peux t'aider de la fiche #2.

Si tu as mis du sable par terre, récupère-le avec la pelle et la balayette et remets-le dans le bac.

Fiche outils

#1. Je choisis mes outils.

Je ne vais pas fouiller sans réfléchir...

À quoi servent les objets de mon sac ?

	objet	usage	J'utilise / je n'utilise pas
Picto	la truelle	Elle sert à dégager les objets de la terre	
	le pinceau	Il sert à faire apparaître en douceur un objet repéré dans le sol (terre, sable, etc.)	
	la balayette	Elle sert à nettoyer une surface dure pour la débarrasser de particules collées ou à retirer une pellicule de terre séchée.	
	la pelle	Elle peut servir (au début) à dégager avec précaution le sol superficiel, puis à recevoir la terre qui a été fouillée.	

Le conseil de l'archéologue



Attention, chaque outil a une fonction précise, il faut comprendre à quel moment il est judicieux de les utiliser pour ne pas endommager le site archéologique.

Fiche carroyage-localisation

#2. Je découvre des objets.

Ma recherche me révèle la présence d'objets. Avant de les sortir du bac de fouille, je les photographie pour documenter la découverte et je les dessine soigneusement à l'endroit où je les ai trouvés sur mon plan à l'échelle qui correspond au carroyage (carrés de fouille) de ma zone archéologique.

Sur un vrai chantier, on mesure précisément la position de l'objet (emplacement et profondeur dans le sol), en utilisant du matériel de topographie, notamment pour la mesure de l'altitude (profondeur).



Fiche identification

#3. Je décris la zone de fouille, chaque objet et ses caractéristiques sur une fiche qui sera sa carte d'identité.

Un objet localisé (n° du bac de fouille + n° d'objet) doit être inventorié avant d'être relevé pour ensuite être étudié. On peut ainsi l'observer et se questionner sur sa nature : est-ce un artefact (objet fabriqué) ou un élément naturel ? Dans ce dernier cas, est-il issu d'une activité humaine (récolté ou brûlé dans un foyer, p. ex.) ou non ?

Analyse à ton tour ce que tu as trouvé :

(relier les correspondances >> flèches / à mélanger dans le final)

photo	Matériau	Nature de l'objet	Naturel ou fabriqué ?	Nombre
	céramique	tessons de poterie	artefact	
	charbon de bois	charbon	Naturel	
	coquillage	cardium	naturel	
	os	os d'animal	naturel	
	silex	pointe de flèche	artefact	
	calcaire	blocs de calcaire	naturel	

Lors d'une fouille, des archéologues spécialisés (en céramique, en identification des pollens, etc.) vont étudier les objets avant de les stocker là où ils pourront être retrouvés pour d'autres études, grâce à un numéro d'identification.



Fiche hypothèses

#4. Je réfléchis à l'usage de ces objets.

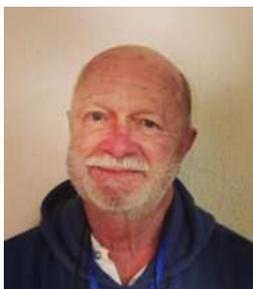
Tu vas à présent tenter de comprendre ce qui relie les objets relevés : pourquoi se trouvaient-ils au même endroit ? comment ont-ils été utilisés ?

Dans notre exemple :

- Lien 1 : cailloux disposés en triangle et charbon → picto feu
- Lien 2 : silex taillé et os → picto chasse
- Lien 3 : céramique et cardium → picto poterie

Hypothèse finale :

Picto feu + picto chasse + picto poterie = picto cuisine



Les objets relevés permettent de déduire leur usage dans un contexte précis. Si l'un d'entre eux manque, l'interprétation peut être plus difficile. Pour valider les hypothèses, l'archéologie expérimentale est d'un grand secours : on essaie de reproduire les gestes des hommes qui ont utilisé les objets retrouvés.