

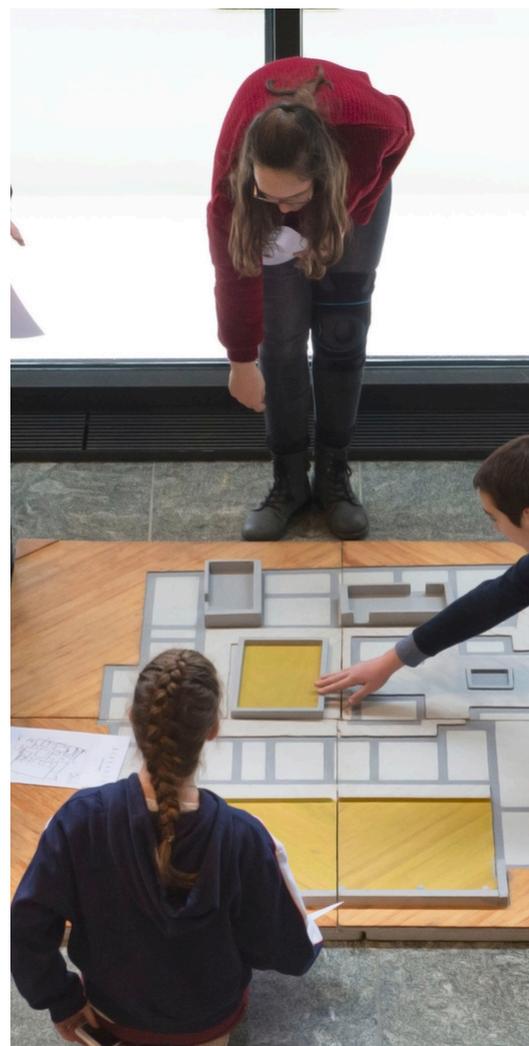


PREVENTING ILLICIT TRAFFICKING OF CULTURAL HERITAGE: EDUCATIONAL RESOURCES

ERASMUS+ 2021-2024

LE GUIDE

de l'enseignant et du médiateur culturel



Funded by
the European Union

www.pitcher-project.eu

AUTEURS

Marine Chanteperdrix (ENSP)
Agathe Le Riche-Maugis (Bibracte)

CONTRIBUTEURS

Nicolas Angles (Collège Hubert Reeves – Epinac, and Bibracte), Marta Aslina (INS La Bisbal), Yann Brun (Ministère de la culture, France), Corinne Chartrelle (ENSP), Laura Gil Melcon (IES Albalat), Jean-Pierre Girard (Museomix), Marie Husson (Lycée Franco-Hellénique Eugène Delacroix), Christophe Iracane (Ministère de la culture, France), Sophie Lefebvre (Collège Emile Lepitre, Laignes, and musée du pays châillonnais – Trésor de Vix), Lucile Novellini (Musée de la Romanité), Maria Teresa Natale (Michael Culture Association), Oriane Rousselet (Bibracte), Laurent Salvador (Lycée Gustave Courbet, Belfort, and musée de Montbéliard), Maria Gabriella Scuderi (I.C. Ennio Quirino Visconti), Pier Giacomo Sola (Michael Culture Association)

VERSION

Version française, septembre 2024

IMAGES

Pexels, PITCHER project, Bibracte, Antoine Maillier

COPYRIGHT

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



DISCLAIMER



Funded by
the European Union

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 MANIÈRES

Le projet PITCHER	5
Origine et objectifs	5
Présentation des partenaires	6
Methodologie et resultats	8
<i>ÉTAPE 1 : Identification des besoins et état des lieux</i>	8
<i>ÉTAPE 2 : Production et test des REL</i>	9
<i>ÉTAPE 3 : Formulation des recommandations</i>	9
Le site internet du projet	10

Comment utiliser les Ressources Éducatives Libres (REL) PITCHER	11
Où télécharger les REL PITCHER ?	11
Droits d'utilisation et de diffusion	12
Quels sont les avantages pour les élèves d'utiliser les REL PITCHER ?	13
Quelques conseils pour une bonne prise en main des REL PITCHER	14
Dans quel contexte les utiliser ?	15
Tableau récapitulatif des REL PITCHER	16
Présentation et recommandations spécifiques pour chaque REL PITCHER	18
<i>Étude de cas (Bibracte)</i>	18
<i>Entretiens croisés (Lycée Franco-Hellénique)</i>	18
<i>Trésors coupables (Michael Culture)</i>	19
<i>Itinéraire d'une stèle (Lycée Franco-Hellénique)</i>	19
<i>Village Pillage (Michael Culture, INS La Bisbal)</i>	20
<i>Piller n'est pas jouer ! (Bibracte)</i>	20
<i>PillarT (ENSP)</i>	20
<i>Protégez les sites ! (INS La Bisbal)</i>	21
<i>L'affaire du trésor de Couan (Bibracte)</i>	21
<i>Le vol mystérieux (I.C. Visconti)</i>	22
<i>Les Aventuriers de l'Art Perdu (Michael Culture - GoTellGo)</i>	22
<i>L'argile parlante (IES Albalat)</i>	22
<i>Touche - pas touche ! 8 000 ans dans ta main (Museomix)</i>	23
<i>Trafic'Art (Lycée Franco-Hellénique)</i>	23
<i>Trafic Inter (Bibracte)</i>	23
<i>Vade-mecum Projet pédagogique (Bibracte)</i>	23
<i>Sans Voix ! (Lycée Franco-Hellénique)</i>	24

Boîte à outils	25
Ressources complémentaires	25
<i>Ressources libres de droits téléchargeables</i>	25
<i>Ressources pour se former et à utiliser en classe</i>	25
Méthodes et modèles	26
<i>Points d'ancrage dans les programmes scolaires</i>	26
<i>S'inspirer de la méthode MUSEOMIX</i>	27
<i>Exemples d'activités éducatives</i>	27
Conseils aux enseignants confrontés à des questions ou cas de pillages archéologiques pratiqués par leurs élèves	29
<i>L'archéologie, une activité professionnelle et encadrée</i>	29
<i>Quelles réponses apporter aux questions les plus fréquemment posées par les élèves ?</i>	30
<i>Comment réagir lorsqu'un élève apporte en classe un objet archéologique issu probablement d'un acte de pillage ?</i>	32



Le projet PITCHER

Origine et objectifs

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” (REL) qui offrent aux professionnels de l’éducation des moyens inédits pour aborder la question du pillage des sites archéologiques et du trafic illicite des biens culturels avec les élèves.

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 des biens culturels, l’une des branches les plus actives des trafics illicites internationaux aux côtés de ceux des armes et de la drogue, génère des sommes considérables, estimées à plusieurs milliards de dollars, qui alimentent les réseaux mafieux et terroristes.
- **Sur le potentiel de développement de nombreux pays** : appauvrissement culturel.

PITCHER se situe 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). Ce précédent projet a permis de structurer un réseau européen de professionnels concernés mais a également mis en lumière la nécessité de sensibiliser et d’orienter les communautés éducatives sur ces sujets.

Il s’agit en effet d’une nouvelle étape dans cette lutte car 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.

Présentation des partenaires

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 quatre établissements scolaires de France, de Grèce, d'Italie et d'Espagne. Ils ont tous une solide expérience dans le domaine de la culture et du patrimoine, ainsi que dans celui de l'éducation formelle et informelle, avec un intérêt spécifique pour la dimension sociale et l'inclusion des jeunes et des personnes moins favorisées.

B I B R A C T E

BIBRACTE (COORDINATEUR)

www.bibracte.fr

France

Ancienne capitale des Éduens, peuple gaulois du 1er siècle avant notre ère, Bibracte est aujourd'hui un établissement public qui gère un site archéologique, un musée et un centre de recherche européen. Depuis 40 ans, il anime un programme de recherche archéologique international et accueille chaque année près de 800 étudiants et chercheurs européens, tant pour les fouilles que lors de journées d'études et stages proposés par les universités partenaires. Il organise directement des formations pour les enseignants et les médiateurs culturels dans le cadre d'un Pôle de Ressource pour l'Éducation Artistique et Culturelle associant les ministères de l'Éducation nationale et de la culture. Par ailleurs, son service de médiation, doté d'un enseignant détaché, propose des visites et ateliers pédagogiques à près de 8 000 élèves tous les ans.

MUSEOMIX

PEOPLE MAKE MUSEUMS

MUSEOMIX

museomix.org

France

Museomix est une association qui organise chaque année dans le monde entier, un marathon créatif à l'intérieur des musées (ou des lieux patrimoniaux). "Les gens font les musées" est le slogan de Museomix. Il réunit des participants aux profils variés (professionnels des musées, de l'innovation, du numérique, de la médiation, amateurs, passionnés) pendant trois jours au cœur d'un musée partenaire, afin de concevoir et prototyper des expériences innovantes, qui prennent la forme d'un dispositif de médiation éphémère (appelé prototype). Basé sur le défi du "Design thinking", Museomix cherche à réunir des équipes aux membres complètement différents, un Fab Lab, et des technologies de pointe pour créer des prototypes en seulement 72 heures.



MICHAEL CULTURE ASSOCIATION

www.michael-culture.eu

Belgique

Michael Culture Association (MCA) est une organisation à but non lucratif créée en 2007 et le seul réseau trans domaine européen pour le patrimoine culturel. MCA vise à promouvoir le patrimoine culturel européen par sa numérisation et à renforcer le réseau des professionnels européens travaillant sur le patrimoine culturel numérique. MCA rassemble des membres et des experts des GLAM (Galleries, Bibliothèques, Archives and Museums) et des communautés de recherche de l'UE. MCA gère MUSEU - Hub - Services pour les musées qui passent au numérique et agrègent pour Europeana.



École Nationale Supérieure de la Police

www.ensp.interieur.gouv.fr

France

L'École nationale supérieure de la police est un établissement public situé en région lyonnaise et qui est placé sous la tutelle du ministre de l'Intérieur. L'objectif principal de l'ENSP est d'assurer la formation initiale et continue des hauts fonctionnaires de police français et étrangers et de mener des recherches appliquées en matière de sécurité opérationnelle au niveau national. Pour assurer l'excellence de ses missions de recherche, l'ENSP s'est dotée en 2013 d'un Laboratoire de recherche (acronyme : LRENSP) dédié, d'une part, à la constitution d'une communauté de recherche pluridisciplinaire et multiprofessionnelle dans le domaine de la sécurité et, d'autre part, au dépôt et au soutien de projets de recherche pour la police nationale. Depuis plusieurs années le laboratoire s'est construit une solide expertise sur les sujets touchant à la lutte contre le terrorisme et le trafic des biens culturels avec les projets : POLAR (2016), NETCHER (2019-2021), PREVISION (2019-2021), NOSE (2021-2025) ou plus récemment ANCHISE (CE 2023-2026).



Ευγένιος Ντελακρούά
Lycée Franco-Hellénique

LYCEE FRANCO-HELLENIQUE

lfh.edu.gr

Grèce

Le Lycée Franco-Hellénique (LFH) Eugène Delacroix d'Athènes comprend deux sections : la section française (école maternelle, primaire, collège et lycée) et la section grecque (composée d'un collège et d'un lycée), avec un statut commun, approuvé par le gouvernement grec en 1996. L'enseignement de la langue française est souligné dans la section grecque, de même que l'enseignement de la langue grecque moderne est obligatoire dans tous les niveaux de la section française. Depuis septembre 2019, le LFH Eugène Delacroix est engagé dans un projet de prévention contre le harcèlement scolaire, dans le cadre d'Erasmus+. Cette expérience a renforcé l'intérêt du LFH pour l'ouverture de nouvelles actions centrées sur l'éducation aux valeurs, en outre, les contacts étroits avec la communauté culturelle d'Athènes et avec les institutions de recherche françaises ont ouvert la voie à leur implication dans le projet PITCHER.

Istituto
Comprensivo

E.Q. VISCONTI

(Roma)

ISTITUTO COMPRESIVO ENNIO QUIRINO VISCONTI

www.icvisconti.edu.it

Italie

L'Institut "Ennio Quirino Visconti" de Rome dispense une formation dans les deux secteurs du premier cycle d'enseignement : l'école primaire et le collège. Il est situé dans cinq complexes de la première municipalité de Rome. L'I.C. "Visconti" s'étend du Panthéon à la Piazza del Popolo, de la fontaine de Trevi au cœur du Rione Monti jusqu'aux Marchés de Trajan. Au total, plus de 1 027 élèves le fréquentent : 503 élèves du primaire et 524 élèves du collège.



INSTITUTO DE EDUCACION SECUNDARIA ALBALAT

iesalbalat.educarex.es

Espagne

L'IES Albalat est un lycée public situé à Navalmoral de la Mata, en Espagne. Il compte plus de 600 élèves répartis entre l'enseignement secondaire obligatoire, le lycée (dans toutes ses branches, sciences, lettres, arts et sciences sociales) et plusieurs cycles de formation professionnelle dans le domaine de la santé et de la chimie (diplôme intermédiaire en « soins infirmiers auxiliaires », diplôme supérieur en « hygiène bucco-dentaire », diplôme en « anatomie pathologique » et diplôme en « laboratoire »). Le centre fait partie de plusieurs programmes nationaux d'innovation éducative et a reçu plusieurs prix régionaux et nationaux pour sa recherche de l'innovation et de l'inclusion éducative en tant que piliers de son fonctionnement.



INS LA BISBAL

agora.xtec.cat/ieslabisbal

Espagne

INS La Bisbal est une école secondaire avec une longue histoire, située dans la ville de La Bisbal d'Emporda, Girona en Espagne. L'école compte environ mille élèves et une centaine d'enseignants. La taille de l'école est déterminée par son emplacement et la zone environnante : elle accueille les élèves des villages environnants, dont beaucoup sont si petits que les parents doivent envoyer leurs enfants suivre l'enseignement secondaire obligatoire au lycée le plus proche, dans ce cas, La Bisbal. Il s'agit d'un établissement ouvert, intégrateur et inclusif qui dispense un enseignement de qualité dans un environnement pédagogique rigoureux et collaboratif, développant une culture de la paix et de l'effort.



Méthodologie et résultats

La démarche menée par le projet PITCHER pour produire les Ressources Éducatives Libres (REL) et les accompagner de recommandations pertinentes, à l'attention des professionnels de l'éducation et des décideurs politiques, s'est appuyée sur trois étapes :

ÉTAPE 1 : Identification des besoins et état des lieux

Objectifs:

- Recueillir et analyser les besoins en formation et informations des professionnels de l'éducation afin de concevoir des REL qui répondent à leurs attentes.
- Réaliser un état de l'art de la question : identifier comment le pillage archéologique et le trafic illicite des biens culturels sont pris en compte dans les champs de l'éducation formelle et informelle (programmes scolaires, actions éducatives en temps scolaire ou hors temps scolaire, matériels pédagogiques, formation des professionnels de l'éducation et stratégies scolaires nationales) afin de pouvoir s'en servir comme appui le cas échéant ou sinon remédier à leur absence.

Résultats:

- **L'analyse de l'enquête en ligne, conduite auprès de 148 professionnels de l'éducation dans les pays partenaires du projet, a révélé des besoins importants en termes de contenu :**
 - Informations sur tous les aspects du pillage archéologique et du trafic illicite des biens culturels.
 - ⇒ *Définition de 8 sujets clefs pour l'élaboration des REL : Vol d'antiquité et d'œuvres d'art, Vente des objets volés, Identification des acteurs et réseaux du trafic, Lutte contre le trafic illicite, Recherche de provenance et traçabilité, Retour des objets volés, Préservation de la mémoire des objets disparus, Quelles sont les conséquences du pillage archéologique et du trafic illicite des biens culturels et pourquoi ces actes sont interdits.*
 - Supports spécifiques pour expliquer aux élèves pourquoi le pillage des sites archéologiques détruit les connaissances relatives à notre passé.
 - ⇒ *REL "Piller n'est pas jouer !", "Protégez les sites !", "Sans voix !" "Touche - pas touche ! 8 000 ans dans ta main (Museomix)"*
 - Documents bruts à utiliser dans leurs cours : études de cas, capsules vidéos, cartes et textes législatifs.
 - ⇒ *REL "Études de cas" et "Interviews croisées" ainsi que des cartes et textes de loi dans un espace en ligne (accessible depuis la "Boîte à outils" de ce guide).*
 - Ressources pour approfondir ses connaissances.
 - ⇒ *Ressources déposées dans un espace en ligne dédié (voir chapitre "Boîte à outils" et la partie modèle de formation dans "Recommandations aux décideurs politiques").*

• État de l'art sur le sujet

- **Programmes scolaires** : Aucun programme dans les pays concernés par le projet n'aborde directement le pillage archéologique et le trafic illicite de biens culturels. Cependant, l'apparition récente de la protection du patrimoine dans les programmes italiens et français ouvre des perspectives prometteuses. De façon plus large, plusieurs programmes permettent d'aborder ces sujets de façon plus ou moins directe.
 - ⇒ *Inventaires des points d'ancrages dans les programmes réalisés par les partenaires du projet et disponibles dans la "Boîte à outils" de ce guide.*
- **Matériel pédagogique et actions éducatives** : À de rares exceptions, il n'existe pas de ressources spécifiquement pédagogiques, c'est-à-dire destinées à être utilisées dans le cadre scolaire. Cependant plusieurs supports de sensibilisation présentent un véritable intérêt éducatif qui a été mis à profit dans le cadre du projet.
 - ⇒ *Utilisation de certains matériaux dans plusieurs REL, soit directement dans le corps des activités proposées, sont présentés dans la rubrique « Le saviez-vous » ?*
 - ⇒ *Ces supports de sensibilisation et la présentation des actions éducatives, antérieures au projet PITCHER ou l'accompagnant, sont disponibles dans l'espace en ligne accessible depuis la "Boîte à outils" de ce guide.*
- **Formation des professionnels de l'éducation** : Le pillage archéologique et le trafic illicite des biens culturels ne faisaient pas partie du programme de formation initiale ou continue des enseignants des pays partenaires avant le démarrage de PITCHER et moindrement de celui des professionnels du patrimoine pouvant exercer des fonctions de médiation auprès du jeune public:
 - ⇒ *L'organisation de formations sur ces sujets par les partenaires du projet a permis d'identifier les bonnes pratiques en la matière afin de les indiquer dans les "Recommandations à destination des décideurs politiques".*

ÉTAPE 2 : Production et test des REL

Dix-sept REL ont été développés à partir des besoins et priorités identifiés lors de la première phase. Elles ont ensuite été testées au cours d'actions pilotes impliquant des enseignants, des élèves et des citoyens afin que leurs retours permettent de réviser et d'affiner les contenus et la méthodologie proposés. En outre, plusieurs d'entre elles ont fait l'objet de relectures, par un ou plusieurs spécialistes du sujet (archéologue, juriste en droit du patrimoine, spécialiste de la lutte contre le trafic illicite...) et/ou par un spécialiste de la pédagogie.

ÉTAPE 3 : Formulation de recommandations

Cette dernière étape a été l'occasion de rédiger deux documents ouvrant la voie à l'utilisation massive du modèle de formation et des ressources éducatives aux échelles locales, nationales et européennes.

- "Le guide de l'enseignant et du médiateur culturel - projet PITCHER", que vous avez entre les mains. Ses recommandations et ses contenus annexes vous faciliteront la bonne prise en main des REL et vous apporteront des outils et conseils pour aborder ces sujets avec vos élèves.
- "Recommandations aux décideurs politiques - projet PITCHER" dans les domaines de l'éducation et de la culture, disponible sur le site internet du projet PITCHER

Site internet du projet

Vous retrouverez toutes les informations et ressources préalablement cités sur le site internet du projet PITCHER :

www.pitcher-project.eu





Comment utiliser les Ressources Éducatives Libres (REL) PITCHER

Les dix-sept REL conçues par les huit partenaires de PITCHER sont intéressantes et attractives tant pour les élèves que pour les enseignants et les médiateurs culturels. Elles visent toutes à encourager les nouvelles générations à développer un sens du respect et de la protection du patrimoine, à travers des activités variées (jeux, activités en ligne, étude de vidéos et de documents...) visant à rendre les élèves actifs de leur apprentissage.

Ces REL sont conçues comme des supports pédagogiques autonomes qui peuvent être utilisés en totalité ou en partie, en fonction des objectifs éducatifs et de l'âge des élèves. Elles sont flexibles et adaptables aux besoins spécifiques d'une classe, d'un groupe de classe ou d'un établissement. Elles permettent une utilisation transversale à un grand nombre de disciplines, s'harmonisent bien avec les programmes scolaires et plusieurs sont utilisables sur des temps extra-scolaires. Elles peuvent être utilisées dans n'importe quel pays, dans n'importe quel contexte, car elles abordent des 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.

Où télécharger les REL PITCHER ?

Vous pouvez retrouver chaque ressource directement téléchargeable **sur le site internet du projet PITCHER** onglet "ressources éducatives".

www.pitcher-project.eu/educationalmaterials



Droits d'utilisation et de diffusion

Les Ressources Éducatives Libres sont, selon la définition de l'UNESCO, “des matériels d'enseignement, d'apprentissage ou de recherche appartenant au domaine public ou publiés avec une licence de propriété intellectuelle permettant leur utilisation, adaptation et distribution à titre gratuit.”



Les REL du projet PITCHER sont publiées avec une licence “**Creative Commons CC-BY-NC-SA**”, ce qui veut dire que pour chaque REL vous êtes autorisé à :

- **Partager** --> Copier, distribuer et communiquer cette REL par tous moyens et sous tous formats.
- **Adapter** --> Remixer, transformer et créer un nouveau matériel à partir de cette REL.

Selon les conditions suivantes :

- **Attribution** --> Vous devez indiquer les noms des auteurs de la REL, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées.
- **Pas d'Utilisation Commerciale** --> Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette REL, tout ou partie du matériel la composant.
- **Partage dans les Mêmes Conditions** --> Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez un nouveau matériel à partir des composants de cette REL, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence CC-BY-NC-SA.

Quels sont les avantages pour les élèves d'utiliser les REL PITCHER ?

Les tests des REL avec des classes, lors de la 2e phase du projet, ont permis d'identifier plusieurs avantages :

✓ Sensibilisation au pillage archéologique et au trafic illicite de biens culturels

⇒ Les élèves prennent conscience de l'ampleur du pillage archéologique et du trafic illicite de biens culturels, de son étendue mondiale et de ses graves conséquences, en particulier sur le fait que ces biens sont soustraits à un patrimoine commun et que leur disparition entraîne une perte de connaissances qui nuit à notre compréhension du passé. Quelques REL leur permettent également de comprendre les conséquences de ce trafic sur notre sécurité (financement du crime organisé et du terrorisme) et sur le potentiel de développement de nombreux pays (dégradation des ressources touristiques et appauvrissement culturel).

⇒ Elles donnent aux élèves des clés pour mieux comprendre l'actualité, qu'il s'agisse d'informations sur de nouveaux pillages, des restitutions ou d'actions menées pour lutter contre le trafic illicite. Cette prise de conscience peut favoriser l'espoir que les nouvelles générations seront plus enclines à protéger leur patrimoine.

✓ Fort engagement des élèves

⇒ Lors des tests des REL, de nombreux élèves ont manifesté leur intérêt, mais également leur émotion en découvrant les graves conséquences du pillage des sites archéologiques et du trafic illicite des biens culturels. Cette prise de conscience est un moyen efficace de leur faire comprendre que le patrimoine est un bien commun, mais également de les engager dans sa protection afin que, plus tard, ils le transmettent aux générations futures.

⇒ Il est facile de lier ce sujet à des objets, des situations réelles proches des élèves, renforçant encore plus leur engagement sur le sujet.

✓ Pause bienvenue et apprentissage ludique

⇒ Le temps passé sur ces nouvelles activités, souvent menées sous forme ludique, offre une pause bienvenue dans la routine quotidienne des élèves et les rend plus aptes à absorber les connaissances abordées.

✓ Développement de compétences transversales

⇒ Ces activités aident à développer des compétences qui ne sont pas toujours abordées dans les cours plus "traditionnels", telles que la communication, la coexistence, la pensée critique ou encore les compétences STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics).

✓ Exploration de nouveaux sujets, secteurs d'activités et site de proximité

⇒ L'utilisation de ces REL permet d'explorer des sujets qui ne seraient autrement pas abordés, élargissant ainsi les connaissances générales et la curiosité des élèves.

⇒ C'est une belle occasion de découvrir de nouveaux secteurs d'activités ; rencontre de professionnels pouvant les guider dans leur orientation future (archéologue, historien, conservateur de musée, représentant des forces de l'ordre...).

⇒ Ces activités leur permettent de développer une meilleure vision de ce qui les entoure dans leur environnement proche (sites archéologiques, musées...) augmentant ainsi leur sensibilité à la protection de leur patrimoine.



Quelques conseils pour une bonne prise en main des REL PITCHER

1

AVANT L'ACTIVITÉ

Plusieurs jours ou semaines avant l'activité

⇒ Se familiariser avec le sujet. Si vous ne connaissez pas bien la problématique du pillage archéologique et du trafic illicite des biens culturels, plusieurs ressources faciles d'accès sont à votre disposition dans la "[Boîte à outils](#)". Si besoin, prenez également le temps de lire les points d'ancrage dans les programmes scolaires, également disponibles dans la "[Boîte à outils](#)".

⇒ S'imprégner des REL en vous référant au [tableau récapitulatif des REL](#) et des recommandations détaillées par REL. Sur le [site internet du projet PITCHER](#) onglet "ressources éducatives", télécharger celle(s) qui vous semble(nt) pertinente(s) pour votre activité et laissez-vous ensuite guider par les recommandations propres à chaque ressource.

⇒ Procédez si besoin à la préparation matérielle de l'activité : impression, découpage et collage ; collecte du petit matériel complémentaire.

La veille ou le jour même

⇒ Faites émerger chez les élèves leurs représentations sur le sujet du pillage archéologique et/ou du trafic illicite de biens culturels.

⇒ Connectez ces sujets à leur univers familier : utilisation de détecteurs de métaux dans les zones rurales, jeux vidéo où le pillage d'antiquités fait partie de la mécanique du jeu (pour gagner des points, passer des niveaux), achat d'objets anciens ou exotiques dont la provenance est inconnue (dans un marché aux puces ou une brocante, lors de vacances à l'étranger, etc.)

⇒ Reliez ces sujets à quelque chose qui résonne avec leur sensibilité : comparaison avec le trafic illicite d'espèces animales menacées par exemple.

⇒ Montrez-leur des courtes vidéos sur ces sujets (accessibles pour toutes les nationalités, car ces vidéos contiennent peu de texte) :

- [vidéo sur le pillage archéologique](#)
- [vidéo sur le trafic illicite](#)

2

PENDANT L'ACTIVITÉ

⇒ N'hésitez pas à adapter le contenu et les durées des activités, les REL sont des supports pour vous aider à diffuser les informations, mais elles peuvent être remaniées à volonté.

⇒ Utilisez un minuteur si nécessaire pour respecter le temps et challenger les équipes.

⇒ Fournissez des réponses au fur et à mesure si besoin mais gardez en tête que les élèves doivent réfléchir par eux-même, proposer leurs idées et trouver leurs propres solutions.

3

APRÈS L'ACTIVITÉ

⇒ Si la REL prévoit une restitution des élèves (affiches, vidéo, etc.), impliquez les élèves pour la valoriser autour de vous (à l'école, à la bibliothèque locale...), pour contacter la presse pour une présentation publique, etc.

⇒ Si la ressource ne le prévoit pas, invitez les élèves à réfléchir à comment ils pourraient à leur tour sensibiliser le public à ces enjeux. Proposez-leur une petite création plastique, d'écrire ce qu'ils ont appris sur ces sujets, ou, demandez-leur comment ils pourraient expliquer à leur oncle/voisin que sa pratique de la chasse au trésor, de la recherche d'objets anciens ou exotiques, est problématique à plusieurs égards.

Dans quel contexte les utiliser ?

Les REL ont été conçues pour pouvoir être utilisées de manière large : en temps scolaire ou hors temps scolaire, au sein des établissements scolaires ou des établissements culturels, plus particulièrement des musées, mais aussi des sites archéologiques, des médiathèques...



Au sein des établissements scolaires

- **Dans le cadre des cours** : Les instructions précisent toujours les programmes scolaires dans lesquels chaque REL peut être intégrée.
- **Dans une bibliothèque ou une salle d'étude** : On peut facilement imaginer laisser certains des jeux à disposition des élèves pour qu'ils puissent acquérir de nouvelles connaissances et se sensibiliser à ces enjeux tout en s'amusant.
- **Avant ou après la visite d'un musée ou d'un site archéologique** : Pour sensibiliser les élèves à l'importance du travail des archéologues, des historiens, des professionnels des musées, etc.
- **Lors d'un événement spécial** : Par exemple, le 14 novembre, Journée internationale contre le trafic illicite de biens culturels. Pour célébrer cette journée, les enseignants qui le souhaitent peuvent, chacun dans leur classe ou à un moment spécifique de la journée, utiliser les ressources PITCHER de leur choix. Les élèves peuvent, en amont de l'événement, créer des affiches pour informer leurs camarades et les accrocher dans l'école.



Au sein des établissements culturels



- **Dans le cadre de l'accueil de classes dans un musée ou sur un site archéologique**, plusieurs REL peuvent vous inspirer pour adapter leurs contenus à la création d'ateliers pédagogiques en lien avec vos collections et avec les caractéristiques de vos vestiges archéologiques. D'autres REL, en particulier celles sous formes de jeux, peuvent être utilisées pour introduire ou conclure vos visites et ateliers pédagogiques.
- **Dans le cadre des activités hors temps scolaire**, l'ensemble des REL sous forme de jeux se prête particulièrement bien à un usage clef en main hors temps scolaire. Nous vous conseillons de choisir ceux dont les contenus se rapprochent le plus de vos collections afin de permettre également une présentation de ces objets au jeune public. N'hésitez pas à proposer ces activités lors des manifestations comme les Journées européennes du patrimoine, La Nuit européenne des musées, les Journées européennes de l'archéologie ou encore le 14 novembre, Journée internationale contre le trafic illicite de biens culturels.

La rubrique suivante présente de façon détaillée les différents contextes d'utilisation possibles pour chaque REL.

Tableau récapitulatif des OER PITCHER

NOM Ages, Langues	Type	Contexte d'utilisation	Durée	Sujet	Approches et intérêts pédagogiques
ÉTUDES DE CAS Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Exemples pour illustrer les cours	Classe	15/30 min à plusieurs jours, selon les activités	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Canaux de trafic et identification des acteurs - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Restitution des objets volés - Préservation de la mémoire des objets disparus - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Études de cas - Fort ancrage dans les programmes français
INTERVIEWS CROISÉES Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Travail sur des vidéos	Temps scolaire et non-scolaire, classe, établissement culturel	50 min	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Identification des canaux de trafic et des acteurs - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Collaboration entre enseignants et experts
TRÉSORS COUPABLES Ages : 14-18 Langues : 	Jeu de société	Temps scolaire et non-scolaire, classe, établissement culturel	2H	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art (vulnérabilité selon les zones géographiques et la motivation des voleurs/pilleurs) - Lutte contre le trafic illicite	Ludopédagogie - Apprentissage par les pairs
ITINÉRAIRE D'UNE STÈLE Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Unité d'apprentissage	Temps scolaire et non-scolaire, classe, musée avec adaptation	Environ 50 minutes pour chacune des trois premières activités. Prévoyez plus de temps pour la dernière activité (réalisation artistique)	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des canaux de trafic et des acteurs - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Restitution des objets volés - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Étude de cas - Apprentissage par résolution de problèmes (approche d'investigation) - Ludopédagogie - Pratique artistique et culturelle
VILLAGE PILLAGE Ages : 7-11, 11-14, 14-18 Langues : 	Jeu d'évasion (modèle)	Temps scolaire et non-scolaire, musée avec adaptation	45 min	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art (profils et motivations des voleurs) - Vente d'objets volés (profils et motivations des acheteurs)	Ludopédagogie - Apprentissage par les pairs - Pratique artistique et culturelle
PILLER N'EST PAS JOUER ! Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Unité d'apprentissage	Temps scolaire, classe, musée avec adaptation	3H	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Lutte contre le trafic illicite - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Apprentissage par résolution de problèmes - Apprentissage par les pairs - Pratique artistique et culturelle
PillarT Ages : 13-18 Langues : 	Jeu de société	Temps scolaire et non-scolaire, classe, institution culturelle	1H30	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des réseaux et des acteurs du trafic - Lutte contre le trafic illicite	Ludopédagogie - Apprentissage par les pairs

NOM Ages, Langues	Type	Contexte d'utilisation	Durée	Sujet	Approches et intérêts pédagogiques
PROTÉGER LES SITES ! Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Unité d'appren-tissage (½ prête à l'emploi, ½ à adapter)	Temps scolaire et non-scolaire, classe, site archéologique avec adaptation	Environ 5h en classe et une demi-journée pour l'activité sur un site archéologique	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Lutte contre le trafic illicite - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Apprentissage expérientiel - Apprentissage par les pairs - Pratique artistique et culturelle
L'AFFAIRE DU "TRÉSOR DE COUAN" Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Travail sur des dossiers documentaires, jeu de rôle	Temps scolaire et non-scolaire, classe, établissement culturel	2H	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des canaux de trafic et des acteurs - Lutte contre le trafic - Recherche de provenance et traçabilité - Restitution des objets volés - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Apprentissage par simulation - Apprentissage par résolution de problèmes (approche d'investigation) - Apprentissage par les pairs
L'ARGILE PARLANTE Ages : 11-14 Langues : 	Unité d'appren-tissage en ligne	Classe	3H	Valeur du patrimoine culturel - Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Identification des canaux de trafic et des acteurs (y compris les faussaires) - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Apprentissage par simulation - Apprentissage par résolution de problèmes - Ludopédagogie - STEAM (Science, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques)
LE VOL MYSTÉRIEUX Ages : 7-11, 11-14 Langues : 	Unité d'appren-tissage (modèle)	Temps scolaire et non-scolaire, classe, établissement culturel	4 mois pour le programme éducatif complet, 60 minutes pour l'interview vidéo	Valeur du patrimoine culturel et sa protection contre le vol et le trafic illicite - Vol d'antiquités et d'œuvres d'art	Apprentissage par projet - Rencontre avec des œuvres, des lieux de culture et des professionnels du patrimoine - Pratique artistique et culturelle
LES AVENTURIERS DE L'ART PERDU Ages : 11-14 Langues : 	Jeu de société	Temps scolaire et non-scolaire, classe, établissement culturel	60 à 90 min	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des réseaux et des acteurs du trafic - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Restitution des objets volés - Préservation de la mémoire des objets disparus - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Ludopédagogie - Apprentissage par résolution de problèmes - Apprentissage par simulation (quelles attitudes adopter face au pillage d'antiquités, au vol d'œuvres d'art et au trafic illicite, etc.)
TOUCHE - PAS TOUCHE ! 8 000 ANS DANS TA MAIN Ages : 7-11, 11-14 Langues : 	Unité d'appren-tissage à adapter	Temps non scolaire, établissement culturel	45 min	Valeur du patrimoine culturel et sa protection contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité	Ludopédagogie - Études de cas - Éducation artistique et culturelle
TRAFFIC'ART Ages: 7-11, 11-14, 14-18 Langues : 	Jeu de société	Temps scolaire et non-scolaire, classe, établissement culturel	50 min	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des réseaux et des acteurs du trafic - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Restitution des objets volés	Ludopédagogie

NOM Ages, Langues	Type	Contexte d'utilisation	Durée	Sujet	Approches et intérêts pédagogiques
TRAFIC INTER Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Travail sur des dossiers documen- -taires	Classe	2H30	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des canaux de trafic et des acteurs - Lutte contre le trafic illicite - Recherche de provenance et traçabilité - Restitution des objets volés - Conséquences du pillage et du trafic illicite (financement du terrorisme), pourquoi c'est interdit	Études de cas - Apprentissage par les pairs - Fort ancrage dans les programmes scolaires français (spécialité HGGSP)
VADE-MECUM PROJET PÉDAGOGIQUE Ages : 7-11, 11-14, 14-18 Langues : 	Unité d'appren- -tissage (modèle)	Temps scolaire et non-scolaire, classe - Établissement culturel	Plusieurs semaines à plusieurs mois	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Éducation artistique et culturelle - Apprentissage par projet
SANS VOIX ! Ages : 11-14, 14-18 Langues : 	Unité d'appren- -tissage	Temps scolaire et non-scolaire, classe, musée avec adaptation	45 min	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art - Vente d'objets volés - Identification des réseaux et des acteurs du trafic - Conséquences du pillage et du trafic illicite, pourquoi c'est interdit	Apprentissage par simulation - Apprentissage par résolution de problèmes

Présentation et recommandations spécifiques pour chaque REL PITCHER

Étude de cas (Bibracte)

Cette ressource offre aux enseignants vingt exemples documentés pour aborder dans leurs cours l'ensemble des sujets liés au pillage archéologique et au trafic illicite des biens culturels. Une base de données leur permet de choisir les exemples les plus pertinents en fonction de critères liés aux caractéristiques des objets (période et pays d'origine, type d'objets, matériaux), aux circonstances de leur vol ou pillage, au trafic dont ils ont fait l'objet, à leurs éventuels retours ainsi qu'aux ancrages dans les programmes scolaires français.

Entretiens croisés (Lycée Franco-Hellénique)

Cette ressource sous forme de vidéos permet de découvrir la diversité des acteurs de la lutte contre le pillage des sites archéologiques et le trafic illicite de biens culturels. Elle s'adresse davantage aux lycéens et peut être utilisée pour organiser un jeu de rôle. Il peut être multilingue, car certaines interviews sont en français, d'autres en italien, espagnol ou grec (avec des sous-titres en anglais). Les élèves peuvent regarder ces interviews à la maison, puis jouer le rôle de la personne qu'ils ont vue interviewée, avec pour objectif de trouver des solutions pour lutter plus efficacement contre le pillage et le trafic.

Cette ressource peut également être utilisée par des établissements culturels dans le cadre scolaire ou hors temps scolaire.

Il s'agit d'une série de dix interviews de professionnels engagés dans la lutte contre le pillage des sites archéologiques et le trafic illicite de biens culturels. Douanier, policier, archéologue, conservateurs de musée, lanceur d'alerte... Chacun d'eux partage son expérience et son expertise en répondant à trois questions fondamentales :

- Pourquoi faut-il lutter contre le trafic illicite de biens culturels ?
- Quel est son rôle dans cette lutte ?
- Que faut-il faire pour lutter contre ce trafic ?

Ces interviews offrent une vue d'ensemble des efforts déployés à travers le monde pour protéger notre patrimoine commun, tout en mettant en lumière ce qui reste à accomplir. Vos élèves pourront explorer les différents points de vue et mieux comprendre les défis complexes auxquels ces professionnels font face au quotidien.

C'est également un outil pédagogique pour encourager l'interaction et l'engagement des élèves. Ils peuvent, par exemple, incarner un des intervenants et présenter son point de vue, ou bien organiser un jeu de rôle simulant une réunion où tous ces acteurs se rassembleront pour discuter des actions à mener. Ce type d'activité permet non seulement d'approfondir leur compréhension du sujet, mais aussi de développer leurs compétences en communication et en argumentation.

En plus de sensibiliser vos élèves à la protection des biens culturels, ces interviews peuvent être exploitées pour un travail en langue vivante, car elles sont disponibles en plusieurs langues. Elles offrent également une excellente occasion de découvrir divers métiers liés à la préservation du patrimoine, inspirant peut-être de futures vocations.

Trésors coupables (Michael Culture)

Cette ressource vise à encourager les élèves à réfléchir de manière créative et critique sur la pertinence du concept de patrimoine culturel dans la vie quotidienne. Elle s'appuie sur les travaux de l'ICOM, le Conseil international des musées. Depuis 2000, l'ICOM publie des "Listes rouges" pour lutter contre le trafic illicite de biens culturels qui cause des dommages importants au patrimoine, en particulier dans les régions du monde où les biens culturels sont les plus exposés au vol et au pillage. L'activité, sous forme de jeu de société, consiste à rechercher l'objet - parmi une liste de quatre-vingt-un objets culturels en danger identifiés par l'ICOM - qui a été volé, afin de le récupérer et de le restituer au musée qui en est le véritable propriétaire.

Trésors coupables peut être utilisé en temps scolaire ou hors temps scolaire. Nous recommandons en particulier son usage dans un musée car le très grand nombre d'objets présentés permet facilement de faire des liens avec vos collections.

Itinéraire d'une stèle (Lycée Franco-Hellénique)

Cette ressource est une activité éducative qui permet de découvrir les rouages et l'ampleur du pillage et du trafic d'antiquités. Elle se déroule sur plusieurs sessions de classe (au moins 4), mais peut également être partiellement mise en œuvre (chaque partie est indépendante) ou partagée entre des enseignants de différentes matières (Histoire, Littérature, Arts Plastiques, Latin-Grec, etc.). Si vous n'avez qu'une heure à consacrer à cette REL, choisissez le jeu de mémoire, qui introduit efficacement les élèves aux méthodes et enjeux du trafic illicite de biens culturels.

Elle peut également être utilisée hors temps scolaire, en particulier dans un musée : le jeu de mémoire permet de faire des liens avec les collections et les stèles funéraires sont présentes dans de nombreux musées d'archéologie.

Plus largement, cette REL propose aux élèves de retracer l'histoire fascinante d'une stèle funéraire antique, pillée sur un site archéologique dans les années 1970 et finalement rendue à la Grèce grâce à la détermination d'un archéologue lanceur d'alerte.

1^{re} étape : Voyagez dans le temps pour découvrir l'importance de cette stèle, les élèves commencent leur exploration en découvrant la stèle à travers deux récits immersifs. Le premier raconte l'histoire d'un jeune garçon grec de l'Antiquité, dont le père vient de mourir, et qui choisit la stèle pour honorer sa mémoire. Le second récit, celui d'un archéologue, les transporte dans le présent, où ils découvrent que cette stèle a mystérieusement disparu de son site d'origine. Un quiz interactif viendra tester leurs connaissances et les aider à s'immerger encore plus dans l'histoire de cet objet archéologique. Le but de cette étape est de faire comprendre aux élèves l'importance affective mais aussi artistique et scientifique de cet objet.

2^e étape : Menez l'enquête pour comprendre comment cette stèle s'est retrouvée dans une salle des ventes, dans cette phase, les élèves deviennent de véritables enquêteurs aux côtés de l'archéologue. Leur mission ? Comprendre comment la stèle a pu se retrouver dans une salle des ventes en Angleterre. En analysant le journal de bord de l'archéologue et en complétant une carte, ils reconstituent le parcours clandestin de cet objet d'une valeur inestimable.

3^e étape : Découvrez l'ampleur du pillage archéologique et du trafic illicite des biens culturels dans le monde, les élèves prendront conscience que la stèle n'est qu'un exemple parmi tant d'autres en jouant à un jeu de memory qui met en lumière d'autres objets pillés et volés à travers les époques et les continents. Ils compléteront une carte pour mieux comprendre l'ampleur du trafic illicite de biens culturels et ses conséquences sur notre patrimoine mondial.

4^e étape : Devenez acteurs du changement. Pour conclure, les élèves passeront à l'action en créant leur propre campagne de prévention contre le pillage des sites archéologiques et le trafic illicite de biens culturels. Qu'ils choisissent de réaliser des affiches ou des petits films, cette étape leur permettra de synthétiser ce qu'ils ont appris tout en développant leur créativité et leur engagement pour la protection du patrimoine. Cette activité pédagogique ne se contente pas de transmettre des connaissances, elle transforme les élèves en véritables gardiens de l'histoire.

Village Pillage (Michael Culture, INS La Bisbal)

Cette REL est un escape game réalisé pour le "Musée des Amis de Castrum Vetus", à Châteauneuf-les-Martigues (France) à l'occasion de l'événement d'apprentissage Museomix de novembre 2023. Cette trame permet de créer un "escape game" propre à un musée en suivant l'exemple de "Village Pillage". Ce dernier transforme vos élèves en une équipe de détectives culturels. En explorant les salles du musée, ils sont confrontés à six objets pillés ou volés, ou qui auraient pu l'être, puis retrouvés. Les récits de ces pillages et vols, réels ou construits à partir de cas authentiques, introduisent leur propre aventure : les joueurs doivent résoudre une énigme ou relever un défi lié à l'histoire de l'objet ou de sa période pour retrouver successivement ces six biens culturels menacés. Triompher de ces épreuves leur permet de découvrir, petit à petit, le code secret qui permettra d'ouvrir le coffre où sont retenus les objets (ou du moins leur copie en 3D !). Au fil de l'aventure, ils auront découvert les menaces qui pèsent sur ces derniers et comment s'en défendre.

Vous l'aurez compris, cette ressource doit donc être adaptée à votre contexte spécifique en vous inspirant de la trame existante pour le choix des objets, les scénarios (un par objet), les énigmes à résoudre et les défis à relever, ainsi que le matériel à utiliser.

Cette ressource peut s'utiliser en temps scolaire ou hors temps scolaire, en particulier pour une activité à destination des familles, elle peut également être adaptée dans une médiathèque disposant d'un fonds ancien ou d'un centre d'archives.

Piller n'est pas jouer ! (Bibracte)

Les sept activités proposées dans cette ressource permettent aux élèves de comprendre les conséquences du pillage archéologique, en particulier la perte d'informations conséquente au fait de séparer un objet de son contexte archéologique, et pourquoi il existe une législation qui régleme fortement l'usage des détecteurs de métaux et l'ensemble des activités archéologiques. Ces activités leur permettent également de comprendre comment le trafic illicite des biens culturels finance le crime organisé et le terrorisme, et comment il nuit au potentiel de développement de certains pays.

Ces activités sont complémentaires, mais indépendantes, vous pouvez donc en utiliser seulement quelques-unes avec vos élèves, en fonction du temps dont vous disposez et de vos objectifs pédagogiques. Elles utilisent des supports diversifiés (vidéos, photographies, cartes et plans, textes..) et proposent aux élèves une grande variété d'exercices (par exemple des mini enquêtes ou des ateliers de pratiques artistiques) qui rendent cet apprentissage facile et ludique, en particulier pour les versions en ligne de quatre premières activités.

Cette ressource peut inspirer les musées afin de créer des ateliers pédagogiques permettant d'aborder l'importance du contexte archéologique.

PillarT (ENSP)

Cette ressource est un jeu de plateau qui se veut ludique et rapide, 1h30, pour introduire le sujet du trafic des biens culturels et particulièrement archéologiques : découverte des mécaniques du trafic, lieux, pratiques des pillards, acteurs impliqués, actions des forces de l'ordre pour endiguer ce fléau etc. Il sera donc très pertinent en début de séquence pour commencer à poser les grands concepts du trafic. Les joueurs de 13-18 ans jouent ainsi le rôle de pillards dont le but est de vendre le plus de trésors pillés dans un temps limité (30 minutes). Ils sont donc en compétition et s'affrontent entre deux et six joueurs maximum.

La ressource vous guidera pas à pas pour bien prendre en main le jeu, avant, pendant et après. A noter qu'en fin de jeu il est indispensable de ne pas laisser les élèves sans plus d'explications, le jeu étant rapide ils ne pourront pas cerner seuls les grandes mécaniques et subtilités du pillage.

Il est donc important de les faire parler autour des grands concepts pour ancrer les apprentissages. Proposez-leur de faire un mind map tout en les accompagnant dans la définition des grands concepts (qu'est-ce qu'un objet culturel ? les particularités et les causes du commerce illicite, le détectorisme, le pillage subaquatique, les risques face à la loi...).

Comme la ressource est disponible en plusieurs langues, il peut également être intéressant de l'utiliser à l'occasion d'un cours de langue vivante. Une belle occasion pour sensibiliser tout en enrichissant leur vocabulaire. Cette ressource peut être utilisée en temps scolaire et hors temps scolaire, dans les établissements scolaires et dans tous types d'établissements culturels.

Protégez les sites ! (INS La Bisbal)

Cette ressource est une webquest disponible en ligne mais aussi en version papier. Elle vise à l'étude, l'analyse et la diffusion d'un phénomène spécifique : le pillage du patrimoine archéologique avec des détecteurs de métaux. L'élève pourra améliorer certaines compétences, en suivant ces axes : études intellectuelles, communication, analyse et pensée critique, et enfin, sensibilisation aux problèmes causés par ce mode de pillage.

En termes de compétences intellectuelles développées, l'INS La Bisbal a souligné l'intérêt généré par les visites des sites archéologiques locaux appartenant à leur école. Grâce à ces visites et aux explications des archéologues, les élèves ont découvert de nouveaux lieux et se sont fait une idée de la manière dont une société d'une autre époque fonctionne, ses valeurs, les activités développées, etc. Les élèves ignorent souvent la valeur historique et patrimoniale des sites archéologiques proches de chez eux, certains n'ont même jamais eu l'occasion de les visiter. Il est donc fortement recommandé que des ateliers liés à ce sujet soient organisés près des sites archéologiques, rendant l'expérience plus apprenante pour appréhender les objets au-delà de leur valeur purement marchande.

La vidéo réalisée par le "MAC Ullastret" a vraiment intéressé les élèves et leur a permis de prendre conscience du pillage sous-marin avec des détecteurs de métaux. Cette vidéo explique comment certains sites archéologiques sous-marins sont explorés et la méthodologie de travail utilisée dans ce contexte. Cet aspect du pillage est très pertinent pour les centres éducatifs proches de la côte méditerranéenne où le pillage sous-marin est courant.

La lecture de certains textes ont permis de prendre conscience du réseau professionnel lié aux faits en question : archéologues, conservateurs, police rurale, collectionneurs, etc. L'élève entre en contact avec toute une gamme de professionnels et peut évaluer de manière critique leurs modèles de comportement et leurs modèles professionnels. En ce sens, les interviews réalisées avec des professionnels liés au secteur sont très utiles.

Deux tâches ont bénéficié aux compétences de communication des élèves : l'infographie et la vidéo. Dans l'infographie, il était nécessaire de mentionner les idées principales et de les connecter de manière logique et bien structurée. Cette tâche est donc fortement recommandée car elle permet d'organiser et de consolider les idées acquises. Enfin, nous avons trouvé très positive la tâche de réaliser une vidéo pour sensibiliser au problème traité : le vol avec un détecteur de métaux. Avec la vidéo, les élèves sont devenus compétents dans la création de messages audiovisuels. Cette tâche a permis, d'une part, d'apprendre les compétences nécessaires pour diffuser l'information et, d'autre part, de devenir plus conscients du problème.

Grâce à cette ressource, les élèves ont amélioré leurs esprits critiques et leurs connaissances sur le patrimoine local, sur la méthodologie archéologique, ce qui leur a permis de devenir plus critiques par rapport au problème du pillage archéologique avec des détecteurs de métaux.

Cette ressource peut être utilisée en temps scolaire et hors temps scolaire. L'une des activités proposées s'effectue sur un site archéologique et doit donc être adaptée aux caractéristiques et vestiges des sites qui souhaitent la mettre en œuvre.

L'affaire du trésor de Couan (Bibracte)

L'histoire du trésor de Couan est particulièrement intéressante. Elle articule en effet pillage avec détecteur de métaux, trafic illicite, recherche de provenance, législation internationale (avec la question du retour des œuvres localisées aux USA) et fouilles archéologiques organisées à la suite du repentir du piller, pour documenter le contexte a posteriori.

Ce cas réel est le point de départ d'une mise en situation où les élèves jouent le rôle d'experts (archéologues, historiens, conservateurs, juristes, policiers spécialisés et douaniers) afin d'aider un juge (joué bien sûr par l'enseignant !) à justifier le retour en France des œuvres détenues aux USA.

Cette ressource est facilement adaptable à l'âge des élèves et aux objectifs pédagogiques de l'enseignant ou du médiateur culturel qui peut alléger ou compléter les contenus des dossiers remis à chaque groupe d'experts. Elle peut être utilisée en temps scolaire et hors temps scolaire, dans un établissement scolaire, un musée ou un site archéologique. Son principe, très simple, peut en outre être complètement adapté à d'autres cas de pillage archéologique ou de vol d'œuvres d'art.

Le vol mystérieux (I.C. Visconti)

Cette ressource permet d'élaborer en classe un entretien vidéo avec une personne réelle ou fictive ayant subi un vol de bien culturel. Les élèves sont invités à choisir les questions à poser pour mener une enquête policière et créer une vidéo à l'aide de leurs smartphones et de programmes de montage vidéo standards. Nous suggérons de lire le livret d'introduction et de regarder la vidéo faite par L'Institut "Ennio Quirino Visconti" de Rome : il s'agit d'un plan de travail qui peut être adapté et modifié selon les besoins. Cette ressource offre de multiples idées de travail, notamment dans les domaines linguistique, historique, artistique, scientifique, civique et technologique.

Cette ressource peut être utilisée en temps scolaire et hors temps scolaire par des établissements culturels, en particulier des musées.

The Raiders of the Lost Art (Michael Culture Association - GoTellGo)

Cette ressource consiste en un atelier pour enfants sur le thème du vol et du trafic illicite de biens culturels, d'une durée d'environ deux heures, particulièrement adapté aux élèves de 11 à 14 ans. Les objectifs sous forme de jeu de société en équipe consistent à comprendre les notions de sauvegarde, de protection et de valorisation du patrimoine culturel ; réfléchir sur le sens de certains mots (pilleurs de tombes, fouilles clandestines, intermédiaires, marché illicite, vol, blanchiment d'argent, archéo mafia, artnapping etc.), sur les phases du trafic illicite (du vol à la récupération éventuelle), sur les institutions impliquées ; sensibiliser les jeunes et leurs familles à l'importance du patrimoine archéologique entendu comme patrimoine culturel commun, partagé et accessible ; apprendre les bonnes règles de conduite à mettre en œuvre en cas de découverte accidentelle d'un artefact ou de comportement illicite envers un bien archéologique. En classe, après une introduction sur le sujet, les élèves sont invités à s'essayer au jeu au cours duquel ils doivent faire face à des cas de découverte accidentelle, de vol, de contrefaçon, de dégradation et de récupération de biens archéologiques. Différentes histoires inspirées d'événements réels sont le point de départ pour aborder les cas proposés avec des quiz, des défis et des activités. Les participants devront non seulement être capables de résoudre les énigmes, mais devront également s'identifier aux protagonistes des histoires pour choisir les bons comportements à mettre en pratique pour relever le défi. A la fin du jeu, l'enseignant peut approfondir le sujet en mettant à disposition des élèves une documentation complémentaire (lectures, films, documentaires...). Pendant le jeu, il est recommandé que l'enseignant coordonne son bon déroulement et lise les cartes, afin de maintenir l'attention des équipes non impliquées dans le tour spécifique.

Cette ressource peut être utilisée en temps scolaire et hors temps scolaire, par des établissements scolaires et tous types d'établissements culturels.

L'argile parlante (IES Albalat)

Cette ressource en ligne est conçue pour sensibiliser les élèves de 12 et 13 ans au respect du patrimoine culturel et aux dangers qui le menacent. Sa structure ludique permet à l'élève de résoudre plusieurs missions à travers un discours narratif présenté sous forme d'une bande dessinée qui facilite sa lecture, conformément aux postulats de l'Universal Design Learning. Elle a été conçue pour être réalisée individuellement et de façon autonome car elle est auto-évaluable, à l'exception de deux activités nécessitant la supervision d'un enseignant et qui peuvent servir de jalons dans l'évaluation.

Pour l'utiliser il faut disposer d'un appareil électronique (téléphone portable, tablette ou ordinateur portable de préférence) pour accéder à la plateforme en ligne. Cette dernière permet de l'utiliser individuellement ou collectivement, et l'enseignant peut décider des activités à réaliser ou non avec son groupe, afin qu'elle s'adapte à différents niveaux d'apprentissage. Nous recommandons aux enseignants de prendre connaissance des activités avant de les appliquer : en effet, ils peuvent modifier la ressource et l'adapter à leur propre réalité en téléchargeant son fichier source à partir de l'onglet "Guide didactique et fichier source".

Les activités proposées combinent la mise en œuvre de compétences liées aux domaines sociaux, humanistes et scientifiques-technologiques (compétences STEAM).

Le caractère transversal de son contenu la rend adaptée à une mise en œuvre dans des matières liées à la discipline de l'histoire, mais aussi à l'éducation à la citoyenneté ou aux heures de tutorat. Cette ressource est un bon moyen d'initier les élèves du secondaire au patrimoine archéologique et à sa préservation. Elle aborde des concepts importants tels que le patrimoine, le pillage archéologique et le vol de biens culturels, et insiste sur l'importance des professions qui s'occupent du patrimoine. Une connaissance approfondie, mais adaptée à l'âge, de ces concepts est une manière très appropriée d'éviter les idées préconçues sur le pillage archéologique et le trafic illicite de biens culturels.

Touche - pas touche ! 8 000 ans dans ta main (Museomix)

Cette ressource est une invitation à s'essayer aux métiers de l'archéologie. Aujourd'hui, vous pourrez toucher les trésors du musée mais ici, pas question de repartir avec son fragment chez soi. Petits et grands deviennent de véritables chercheurs.

Le défi ? Suivre un protocole de fouille et, au long d'une série d'activités reliées les unes aux autres, reconstituer à l'aide de tous ses sens l'histoire des anciens habitants d'un site archéologique ; dans l'exemple testé lors de Museomix 2023, il s'agissait du peuple Castelnovien (les très anciens habitants de Châteauneuf-les-Martigues, près de Marseille) !

Cette ressource sensibilise au pillage et au trafic d'œuvres via les découvertes fortuites et les recherches ne respectant pas les protocoles scientifiques. Elle propose ainsi au public de découvrir l'importance, pour la compréhension des découvertes, de la reconstitution d'un contexte historique.

Cette ressource peut être utilisée hors temps scolaire, par des établissements scolaires et tous types d'établissements culturels. Le dispositif peut être mis en place hors d'un musée, mais il est préférable d'organiser une visite préalable d'un site archéologique ou d'un musée pour préparer, si possible avec leurs médiateurs, la liste des activités à réaliser, afin d'adapter le dispositif à un contexte reconnaissable par les participants.

Trafic'Art (Lycée Franco-Hellénique)

Cette ressource est un jeu de plateau à jouer en petits groupes. Idéal pour une utilisation en bibliothèque, en salle d'étude ou avec des groupes de Latin-Grec. Les joueurs incarnent un enquêteur déterminé à reconstituer l'histoire d'un trésor culturel volé et restitué. Le but est d'interroger quatre "témoins" pour découvrir l'histoire de cet objet : un archéologue dévoilera l'origine du bien, un douanier vous guidera à travers les réseaux de contrebande, un conservateur de musée ou un commissaire-priseur vous révéleront comment ils sont entrés en possession de ce bien, et un témoin secret vous aidera à clôturer l'affaire... Au fil de l'enquête, les joueurs découvriront les secrets du trafic illicite de biens culturels et les efforts déployés pour protéger notre patrimoine mondial.

Trafic Inter (Bibracte)

Cette ressource est spécialement conçue pour les lycéens français suivant les spécialités "Histoire-Géographie, Géopolitique et Sciences-Politiques" et "Droit et grands enjeux du monde contemporain". Elle propose l'étude de trois dossiers documentaires, accompagnés de questions, sur le trafic illicite de biens culturels en Égypte, en Syrie et au Guatemala. Elle peut donc être une base intéressante pour les élèves qui souhaitent présenter un grand oral sur ces sujets. Les collégiens n'ont pas été oubliés ; le dossier sur le Guatemala, plus accessible, leur permettra également d'aborder ce sujet.

Vade-mecum Projet pédagogique (Bibracte)

Comme "Le vol mystérieux", il ne s'agit pas d'une activité clef en main à proposer aux élèves mais d'un tutoriel pour construire une action éducative sur plusieurs séances. Cette ressource s'adresse plus particulièrement aux professionnels des établissements scolaires et culturels des autres pays européens. En effet, elle s'inspire du dispositif éducatif français "La classe, l'œuvre !" qui invite une classe et un musée à concevoir ensemble un projet pédagogique permettant aux élèves de se familiariser avec une œuvre puis d'en faire une présentation au public lors de la Nuit européenne des musées. Elle détaille les étapes nécessaires pour construire un projet éducatif sur plusieurs séances, rechercher une classe ou une structure culturelle partenaire ainsi que la ou les œuvres que les élèves vont rencontrer. Elle propose également en annexe des modèles de tableaux pour préparer la progression des séquences pédagogiques ainsi que le budget de l'action.

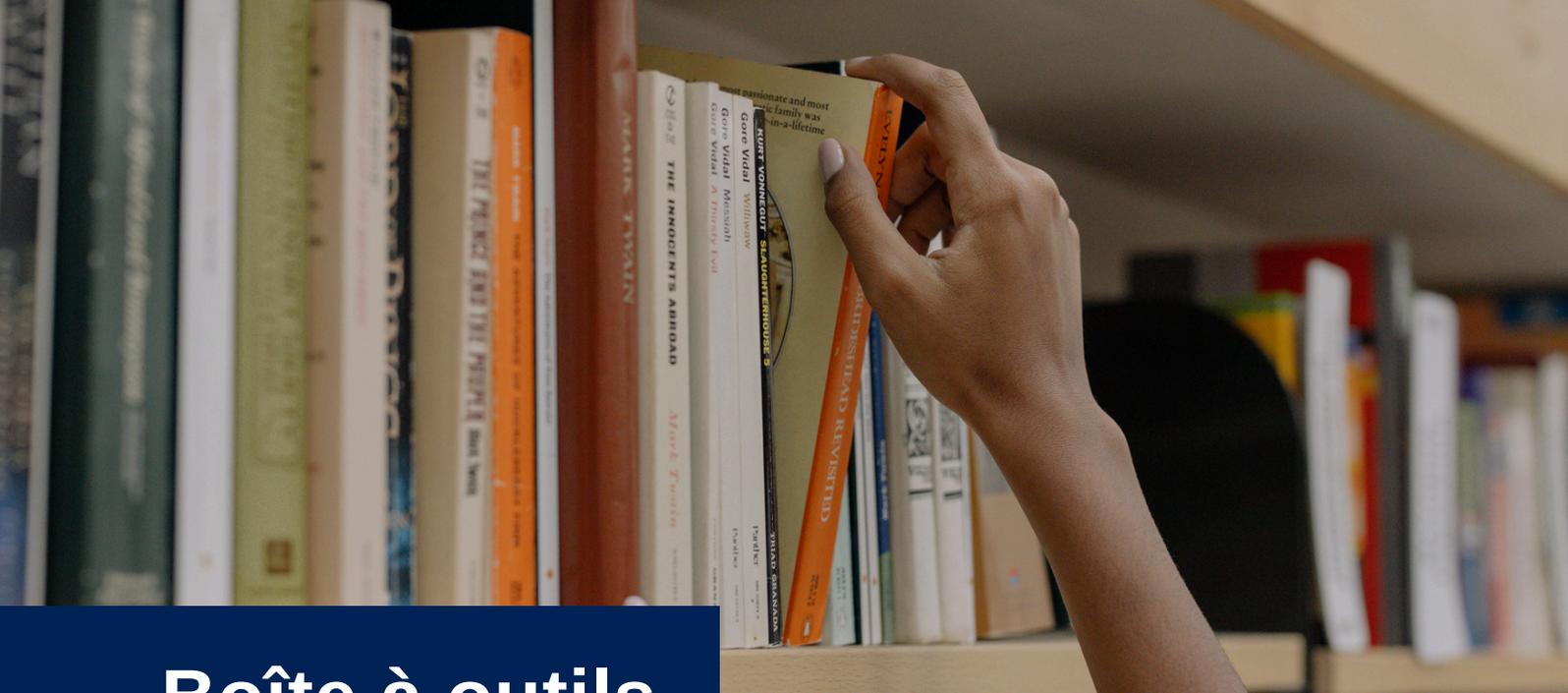
Les enseignants et médiateurs français pourraient considérer cette ressource comme superflue, voire inappropriée, du fait que ce dispositif repose sur la rencontre entre les élèves et les œuvres, rencontre rendue difficile, voire impossible, dans le cas du pillage et du trafic illicite des biens culturels ! Or, la visite d'expositions sur ce sujet par les médiateurs de Bibracte puis la réalisation d'une action « La classe, l'œuvre ! », alors que les collections du musée n'ont jamais fait l'objet de vol, ni le site archéologique de pillage, ont mis en lumière toutes les potentialités d'une telle approche et permettent de proposer dans cette ressource une grande variété d'œuvres pouvant illustrer ces sujets.

Sans voix ! (Lycée Franco-Hellénique)

Cette ressource est une activité principalement conçue pour les musées ou les enseignants qui souhaitent visiter un musée ou un site archéologique avec leurs élèves. Elle vise à aider les élèves à comprendre comment le pillage des sites archéologiques entrave l'avancement des connaissances historiques et archéologiques et nous prive ainsi d'informations historiques cruciales pour notre histoire commune. "Sans Voix !" est une invitation à réfléchir, à questionner, et à s'engager pour la préservation du patrimoine.

Avec cette activité, vos élèves découvriront l'histoire d'une statuette du trésor de Couan, en Bourgogne. Ce trésor, enfoui par les Éduens pour le protéger des violences des premiers Chrétiens, a été découvert par un pillier avant d'être vendu illégalement. La statuette, désormais dépourvue de son contexte d'origine, a perdu sa "voix", son histoire. Ce n'est que grâce à l'intervention d'historiens puis d'archéologues, qui ont fouillé légalement le site après que le pillier ait informé les autorités de sa découverte, que le véritable récit a pu être reconstitué. Grâce à cette activité, vos élèves comprendront que lorsqu'un objet est arraché illégalement à son contexte d'origine et sans suivre la méthodologie archéologique, il perd sa valeur en tant que témoignage historique. Ils découvriront également qu'une fouille archéologique légale permet de faire progresser notre connaissance de l'Histoire, en redonnant une "voix" à ces objets.





Boîte à outils

Ressources complémentaires

Ressources libres de droits téléchargeables

Il s'agit de documents déjà libres de droits (Convention de l'UNESCO de 1970) ainsi que de supports produits par les partenaires du projet PITCHER (Diaporama sur et le pillage des sites archéologiques trafic illicite des biens culturels...) ou par des acteurs de la lutte contre le trafic illicite des biens culturels (cartes, illustrations...) qui ont accepté de les partager librement dans le cadre du projet PITCHER. Lorsque vous utiliserez ces ressources, merci de copier les informations contenues dans leurs titres pour les légènder et les créditer.

Ces ressources sont accessibles à cette adresse :

<https://www.pitcher-project.eu/resources>



Ressources pour se former et à utiliser en classe

Il s'agit de ressources diverses (textes, livres, vidéos, jeux...) accessibles en ligne ou sur vos territoires (musées, bibliothèques et ludothèques...). Elles vous permettront d'approfondir vos connaissances, de proposer des pistes à vos élèves pour leurs exposés et plusieurs d'entre elles peuvent directement être utilisées avec les élèves. En outre, ces ressources seront mises à jour par les partenaires du projet afin d'intégrer des nouveautés pouvant vous intéresser.

Elles sont disponibles à cette adresse :

<https://www.pitcher-project.eu/resources>



Méthodes et modèles

Points d'ancrage dans les programmes scolaires

Le sujet du pillage archéologique et celui du trafic illicite des biens culturels ne figurent pas dans les programmes scolaires français. Il est cependant possible d'aborder ces sujets en les rattachant plus ou moins directement aux programmes.

L'approche indirecte, lorsqu'un élément du programme, sans lien évident avec la thématique du pillage/vol et du trafic illicite de biens culturels, sert de prétexte pour aborder cette thématique en choisissant des exemples d'œuvres pillées ou volées au lieu de ceux proposés dans les manuels, par exemple :

- **Cycle 3** : Histoire "L'Empire romain. Conquête, paix romaine et romanisation" : exemples des armes et des monnaies très recherchées par les utilisateurs de détecteurs de métaux.
- **Cycle 4** : SVT "Disparition de certaines espèces animales et végétales" : travail interdisciplinaire intéressant car le trafic illicite des espèces protégées et des biens culturels présente des caractéristiques communes.
- **Cycle 5** : Langues vivantes "Formation culturelle et interculturelle. Identités et échanges : rôle de la mondialisation dans le dynamisme de la vie sociale, culturelle et économique du pays concerné. Art et pouvoir. Territoire et mémoire : transmission de l'héritage collectif".

L'approche directe, lorsque le sujet du programme concerne plus ou moins directement la thématique du pillage/vol et du trafic illicite de biens culturels, par exemple :

- **Cycle 3** : Histoire de l'art "Être sensible à la vulnérabilité du patrimoine".
- **Cycle 4** : EMC "État de droit et liberté / Justice et institutions judiciaires" : exemple de la loi LCAP de 2016 sur la propriété des découvertes archéologiques fortuites.
- **Cycle 5** : Histoire "Le monde méditerranéen, traces de l'Antiquité et du Moyen Âge : Méthodologie" : valeur du document historique, spécificité et fragilité des traces archéologiques.
- **Cycle 5** : spécialité HGGSP "Identifier, protéger et valoriser le patrimoine : enjeux géopolitiques".

Un tableau détaillé, présentant l'ensemble des points d'ancrage du cycle 3 au cycle 5 et proposant également des pistes de travail et les REL les plus adaptées pour chaque programme, est disponible dans l'espace en ligne "Méthodes et modèles", accessibles à cette adresse :

<https://www.pitcher-project.eu/resources>



S'inspirer de la méthode Museomix

En tant qu'organisation à but non lucratif, Museomix se consacre à aider les gens à saisir les idées cachées derrière les objets ou les expositions des musées et à produire leur propre vision de "ce que devrait être une manière originale de démontrer la valeur" d'un objet ou d'une exposition donnée.

Pour ce faire, Museomix a développé une méthode générique de pensée créative dans un environnement patrimonial qui a été adapté lors de deux événements d'apprentissage organisés au cours du projet PITCHER.

De manière générale, les prototypes que les participants ont construits étaient des réalisations spécifiques, des idées spécifiques d'un groupe particulier de personnes, mais la méthode reste générique et vous pouvez librement vous en inspirer :

- **Laisser les élèves réfléchir par eux-mêmes.**
- **Leur donner l'opportunité de parler à des spécialistes**, mais uniquement pour augmenter leurs capacités à imaginer une idée de médiation originale et réaliste.
- **Leur fournir les outils nécessaires pour transformer leurs idées en un prototype** concrètement construit, qui doit être testé par d'autres utilisateurs occasionnels de manière réaliste.
- **Les faire agir dans un temps limité** ; peu importe la durée (de 2 heures à 3 jours), ce qui compte, c'est l'obligation de "faire", c'est-à-dire l'obligation de décider puis d'agir dans le temps imparti ; ces conditions sont stressantes, mais permettent de libérer la créativité des participants.

Les participants peuvent utiliser des outils numériques sophistiqués ou quelque chose de plus simple, l'important est que la réalisation de l'idée soit suffisamment attrayante pour capter l'intérêt de l'utilisateur et le faire réfléchir à son tour... par lui-même.

Exemples d'activités éducatives



Non au trafic illicite d'antiquités ! 2017 – ONG Biladi– Liban

Cette action pédagogique a été menée auprès de 1 500 élèves de 10 à 14 ans pour les sensibiliser au pillage et au trafic des biens archéologiques. Elle s'est déroulée en plusieurs séquences : visite de sites archéologiques et de musées, échanges avec des archéologues, jeux (une grande bande dessinée avec des "trous" où les élèves doivent poser des cartes représentant les objets volés), puis présentation de l'action aux familles.

⇒ *Un document de présentation de cette action est disponible dans l'espace en ligne et vous pouvez également la découvrir avec cette vidéo :*
<https://www.unesco.org/archives/multimedia/document-92>



Les petits ambassadeurs du patrimoine Été 2022 - Mission Archéologique Française du Chêne Mambré - Hébron (Palestine).

Cet atelier, proposé à une quarantaine d'enfants, âgés de 8 à 14 ans, a débuté par une présentation des enjeux de l'archéologie et de la préservation du patrimoine. Puis la visite du site de Mambré et la découverte du chantier de fouilles leur ont permis de découvrir les vestiges en cours de dégagement et d'échanger avec les archéologues et les ouvriers. L'atelier s'est poursuivi par une prise de conscience sur l'interdiction de l'usage des détecteurs de métaux, véritable fléau en Palestine, destructeur pour le patrimoine. Les enfants ont compris la différence entre les objets découverts et documentés par les archéologues qui vont pouvoir raconter l'histoire de ces objets et les objets pillés, perdus à jamais pour l'histoire de leur patrimoine.

⇒ *Pour plus d'informations :*
https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid02Yym4Noak56ngSq8eMdyiWesBZTDTMeYXW6gQLFuQTpXJRpCALJCJ2QZ867HRExYCI&id=401586527059950



Nos chers trésors !

Année scolaire 2022-2023 – Musée archéologique de Bibracte

Cette action “La classe, l'œuvre !” avait comme objectif de sensibiliser les nouvelles générations, “nos chers trésors”, au pillage des sites archéologiques afin qu'ils ne deviennent pas des “chasseurs de trésors”. Deux ateliers ont fait travailler les élèves sur les différents sens du mot “trésor” : l'un s'est basé sur des objets du musée désignés par ce terme sur leurs cartels et l'autre, à partir de la légende locale du trésor de la Vouivre (un monstre mi-femme mi-serpent), a permis de distinguer les connotations affectives et monétaires associées à ce mot. Au cours d'un troisième atelier, les élèves ont étudié des objets découverts sur le site archéologique puis se sont interrogés sur ce qu'il se serait passé si ces objets avaient été pillés (perte d'informations du fait que l'objet est séparé de son contexte archéologique, détérioration des objets fragiles non restaurés, objet réservé au profit égoïste d'une seule personne au lieu d'être accessible au plus grand nombre...). A l'issue de ces ateliers, les élèves ont été invités à amener aux musées leurs trésors et d'en rédiger les cartels (petit texte de présentation de l'objet, à l'origine sur carton maintenant sur divers supports) afin de les présenter au public lors de la Nuit européenne des musées. (document de présentation disponible dans l'espace en ligne).



Œuvre volée, notre histoire en danger !

Année scolaire 2022-2023 – Musée du Pays châillonnais - Trésor de Vix

Le retour, au début de l'année 2022, d'une statuette du dieu Bacchus enfant volé dans le musée en 1973 est le point de départ de cette action “La classe, l'œuvre !”. Les élèves ont d'abord visité le musée et découvert l'histoire du vol puis du retour de cette statuette expliqués par un médiateur culturel. Ils ont ensuite exprimé par écrit les émotions qu'ils ont ressenties à l'écoute de cette histoire, ce qui leur a permis de s'approprier le sujet du trafic illicite des biens culturels avant que celui-ci leur soit présenté par l'enseignante missionnée auprès du musée. Enfin, ils ont réfléchi à la conception d'affiches de sensibilisation au pillage archéologique et au vol d'œuvre d'art (le slogan et les caractéristiques principales du visuel) avant de les réaliser lors d'un atelier de pratique artistique. Ces affiches ont été présentées au public lors de la Nuit européenne des musées où la presse a été invitée. (document de présentation disponible dans l'espace en ligne)

<https://www.pitcher-project.eu/resources>



Conseils aux enseignants confrontés à des questions ou cas de pillages archéologiques pratiqués par leurs élèves

L'archéologie, une activité professionnelle et encadrée

Les différentes opérations archéologiques (prospection, sondages, fouilles terrestres et subaquatiques) présentent deux caractéristiques majeures :

- Elles sont soumises à une autorisation administrative de l'État. Le demandeur doit adresser sa demande au Service régional de l'archéologie (SRA), qui est un service au sein de chaque Direction régionale des affaires culturelles (DRAC), ou au Département des recherches archéologiques subaquatiques et sous-marines (DRASSM), et cette demande doit préciser les qualifications du demandeur, les objectifs et les modalités de cette opération.
- Elles sont effectuées par des professionnels formés à l'archéologie. Il faut un Master mention Archéologie ou une expérience reconnue pour être responsable d'une opération archéologique. En effet, l'archéologie est une pratique qui détruit son objet d'étude car chaque couche archéologique ne peut être fouillée qu'une fois avant d'être détruite lorsque la couche au-dessous est fouillée à son tour. Si les niveaux ne sont pas observés et documentés, il n'y a pas de retour en arrière possible : l'information est perdue. Pour ne pas perdre ces informations, les archéologues effectuent, pour chaque couche, un enregistrement décrivant toutes les structures, des photos, des plans... Cette méthode est commune à tous les sites archéologiques, elle est apprise et pratiquée lors de stages sur le terrain au cours des études des futurs archéologues. Chaque fouille donne lieu à un rapport qui sera remis et évalué par les services de l'État, rendant ainsi l'information accessible à tous.

Toutes les autres activités consistant à prélever des objets archéologiques en surface, à les extraire du sol ou du milieu subaquatique sans autorisation sont du pillage.

Cette notion de pillage recouvre deux infractions :

- le vol, du fait que le pillleur s'approprié des objets qui ne lui appartiennent pas,
- la destruction de sites archéologiques et des informations scientifiques afférentes aux objets pillés.

Un site archéologique pillé, c'est comme un livre dont on aurait arraché des pages : comme aucun enregistrement n'a été effectué, les informations sont brouillées, parfois illisibles ou perdues, il est impossible de savoir quels sont les objets manquants et la nature des niveaux qui le recouvraient. L'archéologie s'intéresse à l'objet mais aussi à son contexte et c'est cette vision globale qui va permettre de comprendre un site archéologique. Déterrer un objet sans le documenter de façon professionnelle engendre systématiquement la destruction de son contexte.

Or cette destruction est particulièrement importante avec l'usage des détecteurs de métaux, qui repèrent des objets métalliques en profondeur, ce qui cause de fait un creusement du sol pour les extraire. Le pillage avec détecteurs de métaux est de plus en plus pratiqué, en particulier par les jeunes générations avec l'usage, sans autorisation de l'État, de détecteurs de métaux conçus spécifiquement pour eux. Si ce phénomène n'a pas encore pu être mesuré de façon précise, il apparaît que les enseignants sont de plus en plus confrontés à des questions de leurs élèves sur la propriété des objets découverts et leur valeur monétaire, ainsi qu'à des élèves rapportant ces objets en classe à des fins d'expertise par leurs enseignants ou pour les faire admirer à leurs pairs.

Quelles réponses apporter aux questions les plus fréquemment posées par les élèves ?



Est-ce que j'ai le droit d'utiliser un détecteur de métal ?

⇒ Seulement pour retrouver des objets qui t'appartiennent et que tu as perdu. Dans tous les autres cas, il faut une autorisation administrative du Service régional de l'archéologie – SRA (article L542-1 du Code du Patrimoine). L'usage des détecteurs de métaux est réservé à certaines professions (ouvrier des travaux publics pour identifier d'anciens tuyaux, démineurs) et aux archéologues (prospections).



Est-ce que j'ai le droit de ramasser et garder un objet archéologique que j'ai trouvé ?

⇒ Un objet a toujours un propriétaire : celui du terrain où il est découvert et/ou l'État. Par exemple, si tu trouves un objet dans une forêt, il appartient au propriétaire de cette forêt (souvent une commune, le département ou un particulier).

Normalement tu ne peux pas le ramasser, il faut prévenir immédiatement le SRA [voir "Contacts et liens utiles" en fin de chapitre]. Mais si l'objet archéologique est sorti de terre, tu peux éventuellement le ramasser en notant au mieux le lieu de découverte. Il faut que tu préviennes le maire ou le SRA en précisant bien le lieu de la trouvaille. On appelle "Déclaration de découverte fortuite" le fait d'informer le SRA de la découverte de cet objet et il s'agit d'une obligation légale.

Le fait que tu puisses ou non garder cet objet, si tu l'as découvert de façon fortuite (c'est-à-dire par le pur effet hasard, donc sans utiliser un détecteur de métaux), relève du Code du Patrimoine (donc de la loi) sur lequel va se baser le SRA pour en déterminer la propriété selon deux cas de figure :

- Si tu as découvert cet objet sur un terrain qui a été acquis (c'est-à-dire acheté, hérité ou reçu en don) avant le 9 juillet 2016, alors la propriété de cet objet sera partagée entre le propriétaire du terrain et toi. Mais si cet objet présente un intérêt scientifique, il sera confié, pour une durée maximale de 5 ans, aux services de l'État chargés de l'archéologie afin qu'il soit étudié.
- Si tu as découvert cet objet sur un terrain acquis après le 9 juillet 2016, il est présumé appartenir à l'État. C'est à dire qu'après ta "Déclaration de découverte fortuite" le SRA et des experts vont étudier cet objet pour savoir s'il présente un intérêt scientifique. Si c'est le cas, l'État en sera le propriétaire afin d'en assurer sa conservation.

[Ces articles du Code du patrimoine sont accessibles en fin de chapitre].

Mais si tu as trouvé cet objet en utilisant un détecteur de métaux, il ne s'agit pas d'une découverte fortuite (car tu as utilisé un détecteur pour trouver des objets, donc ce n'est pas un hasard si tu en découvres), et il devra systématiquement être remis à l'État.



Si je trouve un objet archéologique dans mon jardin, est-ce qu'il m'appartient ?

⇒ Oui si le terrain de ce jardin a été acquis (c'est-à-dire acheté, hérité ou reçu en don) avant le 9 juillet 2016 et si tu l'as trouvé de façon fortuite (c'est-à-dire par le pur effet du hasard, donc sans utiliser un détecteur de métaux), mais il faut faire une "Déclaration de découverte fortuite" auprès du SRA. Attention, pour pouvoir le garder, il faudra être en mesure de garantir sa bonne conservation (contrôle de l'humidité, de l'exposition à la lumière...) si cet objet le nécessite.

⇒ Non si ce terrain a été acquis après cette date : l'objet est présumé appartenir à l'État, c'est-à-dire qu'après ta "Déclaration de découverte fortuite" le SRA et des experts vont étudier cet objet pour savoir s'il présente un intérêt scientifique. Si c'est le cas, l'État en sera le propriétaire afin d'en assurer sa conservation.



Pourquoi un objet archéologique n'appartient pas toujours à celui qui l'a découvert ?

⇒ Cela peut encore être le cas si cet objet a été découvert de façon fortuite (c'est-à-dire par le pur effet du hasard, donc sans utiliser un détecteur de métaux) sur un terrain acquis (c'est-à-dire acheté, hérité ou reçu en don) avant le 9 juillet 2016. Dans ce cas, après la "Déclaration de la découverte fortuite" auprès du SRA, qui est obligatoire, la propriété de l'objet est partagée entre celui qui l'a découvert et le propriétaire du terrain. Les services de l'État ont toutefois le droit d'étudier l'objet et de demander des garanties sur sa bonne conservation.

Mais il s'agit d'une législation très ancienne qui remonte au Code civil de 1804, une époque où l'archéologie n'était pas encore professionnalisée, où les détecteurs de métaux n'existaient pas et où le trafic de biens culturels n'était pas réglementé ni aussi important.

Aujourd'hui, cette ancienne législation n'est plus adaptée et c'est la raison pour laquelle la loi LCAP du 7 juillet 2016 institue que sur les terrains acquis après cette date (en fait le 9 juillet quand la loi a été publiée), tous les objets archéologiques découverts lors de sondages, de fouilles archéologiques ou de façon fortuite sont présumés appartenir à l'État. Ce qui règle plusieurs problèmes :

- Cette loi met fin à l'ambiguïté sur la propriété des objets découverts de façon fortuite (partagée entre le propriétaire du terrain et l'auteur de la découverte) dont profitaient les utilisateurs sans autorisation de détecteurs de métaux; ce qui facilite les enquêtes et les sanctions à l'encontre des pilleurs et des trafiquants.
- Cette loi favorise la mise en œuvre des traités internationaux qui reconnaissent la fouille illicite, et donc le pillage, comme un vol : en devenant de facto le propriétaire de ces objets, l'État français peut demander leurs retours s'ils sont découverts dans un pays étranger. En outre, cette loi limite le risque que ces objets sortent frauduleusement du territoire français et alimentent les réseaux du trafic illicite des biens culturels, trafic qui finance les organisations criminelles et terroristes.

Mais il existe aussi le droit de propriété individuelle, qui est une liberté fondamentale, et il est tout à fait compréhensible que le propriétaire d'un terrain ait du mal à comprendre et à accepter qu'un objet archéologique qu'il a découvert chez lui ne lui appartient pas. Pour comprendre cela, il faut prendre en compte le fait que les objets archéologiques appartiennent au patrimoine qui est considéré comme un bien commun.

C'est pourquoi la propriété de l'État français sur les objets archéologiques poursuit un objectif d'intérêt général qui est motivée par la volonté de protéger et de préserver le patrimoine archéologique, historique et artistique et, également, de garantir le principe d'égalité d'accès de tous à ce patrimoine commun.



Quels sont les risques si j'utilise un détecteur de métal pour découvrir des objets archéologiques ?

⇒ Tu risques de te blesser avec des objets coupants et peut-être d'attraper le tétanos. Tu peux aussi être gravement blessé, ou même tué, si tu extrais du sol des obus, grenades... de la Première ou Seconde Guerre mondiale qui risquent d'exploser s'ils ne sont pas manipulés par des spécialistes du déminage.

Tu risques des sanctions pénales :

- Usage d'un détecteur de métaux sans autorisation : 1 500 euros d'amende
- Une découverte archéologique fortuite non déclarée : 3 750 euros d'amende
- Une fouille archéologique menée sans autorisation avec appropriation illégale des objets découverts : jusqu'à 7 ans de prison et plus de 100 000 euros d'amende.

Tu risques également de détruire un site archéologique qui ne pourra plus être ni étudié, ni partagé avec les autres citoyens.



Est-ce que les archéologues peuvent garder les objets archéologiques qu'ils découvrent ?

⇒ Non, les archéologues ne travaillent pas à leur compte. Ils ont une déontologie, c'est-à-dire un ensemble de règles et de devoirs qui régit leur profession, et ils ont le sens du bien commun.

En outre, ces objets sont conservés dans des dépôts archéologiques afin d'être préservés des dégradations (humidité, soleil, corrosion, chocs...) et accessibles aux chercheurs. Les plus intéressants sont présentés dans les musées pour être visibles par tous.



Est-ce que les archéologues sont payés lorsqu'ils trouvent des objets archéologiques ?

⇒ Ils n'ont pas de prime en cas de découverte d'objets archéologiques, et même, dans certains cas, il arrive que l'archéologue ayant fait une découverte particulièrement remarquable (objet ou vestige de bâtiment) paye une tournée à l'ensemble de l'équipe du chantier pour fêter cela !

Ce qui intéresse les archéologues, ce n'est pas tant les objets en eux-mêmes, que les vestiges des bâtiments et les liens entre les bâtiments et les objets.



Quel est la valeur monétaire des objets archéologiques ?

⇒ Les objets archéologiques conservés dans les musées n'ont plus de valeur marchande, car ils n'ont pas le droit d'être vendus (on dit qu'ils sont inaliénables).

Mais ils ont une valeur d'assurance, notamment pour les prêts d'œuvres, qui est établie en fonction de 3 critères :

- la valeur sur le marché de l'art d'objets similaires, mais qui appartiennent à des propriétaires privés,
- leur intérêt scientifique (rareté, qualité, matériaux, ...) : par exemple, si un conservateur voit une stèle funéraire sur le marché de l'art à un certain prix, mais estime que celle de son musée est plus intéressante, il peut fixer une valeur d'assurance supérieure à celle du marché de l'art,
- le prix de la restauration si l'objet venait à être endommagé.

Ces objets ont surtout une valeur scientifique qui n'est pas estimable et peut-être très importante. Par exemple, le musée de Bibracte expose un casque romain qui a été transformé en louche de fondeur. Ce casque apporte des informations très intéressantes qui ont permis de renouveler nos connaissances sur l'histoire de Bibracte. Des légionnaires romains ont peut-être stationné à Bibracte (ce qui confirmerait le témoignage de Jules César dans La Guerre des Gaules où il indique avoir fait hiverner son armée à Bibracte après sa victoire à Alésia) ou des habitants de Bibracte se sont peut-être enrôlés comme mercenaires dans les armées romaines. Si ce casque a été transformé, c'est qu'il n'a plus été utile à une période où il y avait moins de guerre et où il était alors plus intéressant d'utiliser le métal, qui était long à travailler, pour le transformer en louche de fondeur (on parlerait aujourd'hui de réemploi ou d'upcycling). Ces informations sont donc sans comparaison avec la valeur marchande d'un casque romain sur eBay dont le premier prix commence à 60€.

Comment réagir lorsqu'un élève apporte en classe un objet archéologique issu probablement d'un acte de pillage ?



Ce qu'il faut faire

- Se renseigner sur les circonstances de la découverte de l'objet et apporter à l'élève des informations législatives ainsi que les raisons de ces lois (voir les réponses aux questions ci-dessus).
- L'inviter à contacter le SRA de sa région pour déclarer la découverte de cet objet ou le faire pour lui (une découverte archéologique peut être déclarée par toute personne en ayant connaissance).



Ce qu'il ne faut pas faire

- Valoriser l'élève et sa découverte
- Apporter une expertise (que l'élève la demande ou non)

Vous pouvez également approfondir le sujet avec votre classe :

⇒ En présentant aux élèves une vidéo sur le sujet, comme par exemple :

- [FOUILLER / PILLER, Ce n'est pas la même Histoire !](#)
- [Pilleurs](#)
- [La détection de métaux, c'est du pillage archéologique ?](#)

⇒ En utilisant les REL "[Piller n'est pas jouer !](#)", "[Sans voix !](#)", "[Itinéraire d'une stèle](#)", "[L'affaire du trésor de Couan](#)"...

⇒ En emmenant vos élèves visiter un musée ou un site archéologique, certains proposent une initiation aux fouilles archéologiques et c'est aussi l'occasion pour les élèves d'échanger avec des professionnels.

- Pour identifier un musée proche de votre établissement, vous pouvez contacter le conseiller musée de votre DRAC [voir "Contacts et liens utiles" en fin de chapitre] ou utiliser la carte interactive de la page du réseau Archéomuse : <https://musee-archeologienationale.fr/archeomuse>
- Pour identifier un site archéologique ouvert au public, vous pouvez effectuer une première recherche sur cette page du ministère de la culture ou contacter le SRA de votre région. Vous pouvez également profiter des Journées européennes de l'archéologie qui ont lieu tous les ans au mois de juin et incluent le vendredi pour permettre aux scolaires de découvrir des chantiers.

⇒ Intégrer le dispositif éducatif "Une école, un chantier, des métiers" en vous renseignant auprès du SRA et du conseiller EAC de la DRAC de votre région.

Vous pouvez aussi indiquer à l'élève concerné et aux élèves intéressés les lieux où s'initier, de façon encadrée, aux fouilles archéologiques :

⇒ Liste ci-dessus des musées et sites archéologiques qui proposent des activités hors temps scolaires

⇒ Liste des structures organisant des chantiers archéologiques encadrés pour les mineurs

- <https://www.bibracte.fr/activite/chantier-ecole-pour-les-13-17-ans>
- <https://wordpress.archeopourtous.org/nos-activites/sejours/>
- <https://archeolo-j.be/agenda/stages/stages-multi-chantiers-2024-des-12-ans>
- <https://www.capjuniors.com/archeologie-medievale>
- <http://www.archeostage.com/test/2-stages.php>

⇒ Liste des chantiers archéologiques accueillant des bénévoles majeurs (sauf exception) :

- <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/archeologie/l-archeologie-en-france/les-operations-archeologiques/fouiller-en-benevole-ou-visiter-un-chantier-archeologique#:~:text=Vous%20pouvez%20aussi%20contacter%20le,du%20minist%C3%A8re%20e%20la%20Culture>

Vous pouvez enfin indiquer à l'élève concerné et aux élèves intéressés les formations universitaires pour devenir archéologue :

- <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/archeologie/Acteurs-formations/les-formations>
- <https://www.cidj.com/metiers/archeologie>

Contacts et liens utiles :

- Liste des DRAC : <https://www.culture.gouv.fr/regions>. Cliquez sur la DRAC de votre région : le premier ou le second onglet en haut à gauche dans le cadre bleu fait apparaître les différentes missions ou services de chaque DRAC : le SRA et le conseiller musée sont dans l'onglet "patrimoine" et le référent EAC dans l'onglet qui porte la mention "Action culturelle" ou "publics" (le nom peut être différent d'une DRAC à l'autre).
- Articles du Code du patrimoine sur la propriété des découvertes archéologiques : https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section_lc/LEGITEXT000006074236/LEGISCTA000032857653/#:~:text=Ces%20biens%20arch%C3%A9ologiques%20mobiliers%20sont,int%C3%A9r%C3%AAt%20scientifique%20justifiant%20leur%20conservation
- Tableau des infractions concernant l'archéologie : <https://www.culture.gouv.fr/content/download/203475/file/Infractions%20Arch%C3%A9ologie%20avec%20nomenclature%20Natif-%202024.pdf?inLanguage=fr-FR&version=4>



www.pitcher-project.eu



#PITCHERProject



contact@pitcher-project.eu

BIBRACTE



Funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.