FESTIVAL DES MEDIATIONS ET DE LA TRANSMISSION

Synthèse de l'atelier n° 11

MYSTERY BOX : LE TRÉSOR DE LATTARA

Anne-Claire SOULAGES

Descriptif de l'atelier :

Cet atelier propose de faire l'expérience de la Mystery box « Le trésor de Lattara », activité pédagogique conçue pour faire découvrir les sciences de l'archéologie aux jeunes publics sous une forme atypique mêlant rigueur scientifique et attrait de la découverte.

Un ensemble d'objets sera à la disposition des participants, qui devront découvrir des indices et réaliser les actions nécessaires pour parvenir à trouver la datation d'un objet archéologique.

A travers une démarche studieuse et ludique, par petits groupes, ce dispositif met l'accent sur la mise en œuvre d'un raisonnement déductif, dans une forme collaborative et interactive favorisant l'intelligence collective.

➢ Description de l'outil pédagogique

Le Site archéologique Lattara-musée Henri Prades de Lattes a développé en 2018 un nouvel outil de médiation mettant en relation archéologie et sciences. Il s'agit d'une « mystery box », créée par un professeur missionné Art et Science au musée, lui-même professeur de physique-chimie dans un collège de Montpellier.

Ce dispositif est conçu pour que le musée sorte de son cadre et touche de nouveaux publics, principalement lycéens.

Le jour de la venue de la classe, une visite guidée est organisée dans les collections du musée, en insistant sur certains métiers caractéristiques de l'archéologie à *Lattara* : l'ichtyologue, le

carpologue, le géomorphologue, et les systèmes de datation des objets archéologiques. Une corde protohistorique, qui va être le sujet du jeu, est présentée.

Après la visite, les élèves sont divisés en groupes de 5 maximum et ils ont 1 heure pour arriver à ouvrir un coffre, qui s'ouvre avec autant de clés qu'il y a de groupes ; ainsi, il faut que chaque groupe réussisse son challenge pour que la classe réussisse.

Le but est donc de trouver la datation de la corde, et cela se fait en résolvant différentes énigmes basées sur le C14 et la décroissance exponentielle ; en trouvant l'âge de l'objet, on obtient donc une clé pour ouvrir un des cadenas du coffre. Comme il y a plusieurs énigmes à résoudre pour chaque groupe, aucun élève n'est inactif et la communication et la coopération sont importantes au sein du groupe.

Il s'agit de faire découvrir et comprendre aux élèves le principe de la datation au carbone 14 utilisé en archéologie. Le but de cet outil n'est pas de donner une leçon de sciences au musée, mais bien d'être un support didactique et de permettre au professeur de repartir avec du matériel pédagogique à exploiter ensuite en classe afin de fixer les savoirs.

➢ L'atelier dans le cadre du Festival des médiations

L'atelier invitait les dix participants à découvrir et évaluer ce nouveau dispositif pour mettre en évidence ses forces, ses faiblesses et ses développements possibles, puisque cet outil est encore en phase expérimentale. Le professeur ayant créé cet outil était présent, ainsi que deux médiatrices du musée.

Après une brève présentation de l'histoire de la ville antique de *Lattara*, des fouilles menées par le CNRS et du musée, nous avons débuté la séance par le visionnage d'un teaser présentant le projet.

Nous avons ensuite divisée le groupe en deux équipes. Chaque équipe avait à sa disposition différents objets posés sur une table, et devait découvrir des indices afin de résoudre des énigmes. L'énigme finale permettait de découvrir la datation d'une corde découverte sur le site de l'antique *Lattara* et exposée dans une vitrine du musée. Cette phase de jeu a duré 40 minutes.

➢ Discussions et propositions

Suite à la présentation, quelques questions ont émanées concernant la mise en œuvre de l'outil :
- Intérêt de faire l'animation directement dans les salles du musée et non pas dans la salle d'atelier comme prévu initialement
- questions concernant le budget de création de l'outil (400 €)

- à noter pour les participants : la boite à outils dont nous avons parlé pour la création d'un escape game / mystery box: site web : http://scape.enepe.fr/

Puis des propositions ont été développées :
- scénariser davantage le jeu en mettant en scène un archéologue qui a besoin d'aide dans son travail de datation
- Réflexion sur le contenu du coffre final, qui en plus de révéler la datation de la corde, pourrait également renfermer une copie de celle-ci et une copie de l'outil permettant la fabrication de ces cordes dans l'Antiquité (bois de cerf perforé)

Les participants ont manifesté leur intérêt pour l'outil et ont validé le concept pédagogique.