

FICHE PÉDAGOGIQUE

POUR QUI ?

Cette fiche a été initialement conçue pour l'enseignant qui assure en autonomie une visite d'une heure en demi-classe pendant que l'autre demi-classe est accueillie en atelier.

Elle peut cependant se révéler utile pour :

- un enseignant en classe entière
- un animateur d'un centre aéré ou d'un centre social en visite au musée avec des enfants
- une visite en famille

MODE D'EMPLOI :

La fiche n'est pas fournie par le musée. Elle doit être imprimée avant la visite, de préférence en couleur pour plus d'attractivité.

À télécharger sur : <https://www.musee-histoire-marseille-voie-historique.fr> onglet : Ressources ; ou sur <https://musees.marseille.fr>, onglet : Musée d'Histoire de Marseille, onglet : Ressources

- Première partie : FICHE RÉPONSES

Identique à la fiche ENFANT, elle est complétée des réponses et de quelques explications supplémentaires (en rouge). Elle comporte deux pages recto verso.

- Deuxième partie : FICHE ENFANT

Elle est individuelle. Elle comporte deux pages recto verso.

Pour éviter que l'enfant soit trop longtemps le nez dans la fiche sans regarder les vitrines, il est préférable que l'adulte lise à sa place.

RÈGLES :

Les adultes accompagnateurs doivent garantir le respect des autres visiteurs et la sécurité des œuvres. Si des sous-groupes sont constitués, ils doivent être encadrés par un adulte.

QUELQUES INDICATIONS BIBLIOGRAPHIQUES :

- Archéologie : l'antiquité grecque à Marseille, INRAP, <https://multimedia.inrap.fr> > atlas > antiquité-grecque
- Naissance d'une ville : Marseille, Max Escalon de Fonton, Edisud, collection La méridienne
- Marseille en dates et en cartes, Philippe Bardiau, EMCC
- Histoire d'une ville Marseille, Maurice ANDRÉ et Marie AUBERT, publication de l'école moderne française
- Amphores, comment les identifier ? Martine SCIALLANO et Patricia SIBELLA, Edisud, 1991
- Les amphores et le vin de Marseille, VI siècle av. J.-C./II siècle ap. J.-C., Guy BERTUCCHI, Revue archéologique de Narbonnaise, supplément 25, 1992, édition du CNRS

NB : Il est possible que des objets mentionnés dans cette fiche puissent être prêtés à d'autres institutions muséales. Ils peuvent aussi avoir quitté le musée pour être restaurés. Un cartel est là pour le signaler. Si tel est le cas, nous nous en excusons par avance.

Les Grecs de Massalia



Dans ce musée, les périodes de l'histoire sont classées par séquences. Retrouve-les pour te diriger : elles sont écrites en rouge en haut des vitrines.

Tu es à l'entrée du musée, en séquence 1.

Sur ta gauche, observe la carte : *Marseille et la Méditerranée au milieu du VI^e siècle av. J.-C.*

Se situer en Méditerranée

Repère les cités de Phocée et de Massalia.

En 600 avant J.-C., des Grecs venus de Phocée ont fondé la cité de Massalia (le premier nom de Marseille).

Les régions habitées par des Grecs sont représentées en vert.

- quel est le nom de la mer que les Phocéens ont dû traverser pour fonder Massalia ? La mer M É D I T É R R A N É E
- cite deux noms de villes fondées par les Grecs situées près de Massalia. - ARLES - AGDE

Les amphores voyagent par bateau

Observe l'épave de bateau qui est à gauche en entrant. On l'appelle Jules-Verne 7 ou JV7.

Elle a été retrouvée sous terre. C'était un bateau de commerce qui transportait des amphores.

Sur l'écran mural, regarde le film *Quand Jules-Verne 7 rentre au port*. As-tu remarqué que le bateau est chargé d'amphores ? Elles ressemblent à celles que tu peux voir à gauche de l'écran.

Repère l'amphore entourée et indique ici son lieu de découverte : TURQUIE (tu dois lire son cartel pour pouvoir répondre)



Ces amphores sont elles... ? Transportaient-elles... ?

Que faut-il pour faire du vin... ?

- en pierre
- en bois
- ~~●~~ en céramique (argile)

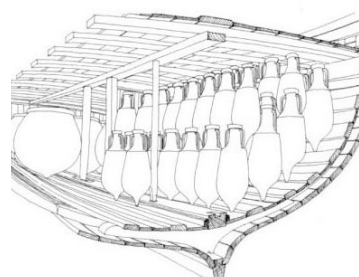
- ~~●~~ du vin
- de l'huile

- du lait
- du citron
- ~~●~~ du raisin
- des pommes



Amphores de commerce et de table

Avance-toi vers la vitrine où se trouve l'amphore décorée ci-dessous.



Amphore attique à figures noires, VI^e siècle av. J.-C., face A et B

Elle est très différente des amphores de commerce que tu viens d'observer. Elle n'est pas faite pour être transportée par bateau mais pour être posée sur une table. C'est pour cela qu'elle tient debout sur son pied tandis que les autres ont une base pointue pour être emboîtées ensemble dans les bateaux.

Sur une des faces de l'amphore, on peut voir des chasseurs qui s'attaquent à un animal gigantesque.

Est-ce : un taureau ? ● un sanglier ? ✗ un éléphant ? ●

En traçant une flèche, relie chaque étiquette à la bonne amphore.

Je peux être posée debout sans tomber

J'ai une base pointue

On m'a fabriquée pour que je sois jolie

Je suis souvent transportée par bateau



L'Amphore
comme un livre

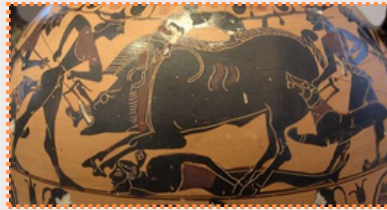
Quelques dizaines d'années seulement après la fondation de la cité de Massalia, des ateliers de potiers commencent à s'installer et à fabriquer des amphores.

À ton avis, vont-ils les décorer en s'inspirant des formes et des décors :

✗ Grecs ● Arabes ● Vikings

As-tu déjà entendu parler de la mythologie grecque ? Ulysse et les sirènes ? Le cyclope ? Pégase, le cheval ailé ?... Ces histoires, souvent fantastiques, servent à garder en mémoire l'histoire du peuple grec : une histoire commune qui se raconte pendant des siècles et des siècles. Cette histoire est écrite mais aussi dessinée.

L'amphore avec le sanglier en est un exemple. Elle représente une scène de la mythologie : la chasse au sanglier de Calydon. En la dessinant, l'artiste a voulu rappeler aux massaliotes qui vivent loin de la Grèce, un récit important, un petit bout de leur histoire commune. Ainsi, ils ne pourront pas l'oublier.



Parmi ces trois représentations du mythe du sanglier de Calydon, entoure celle dessinée sur le vase du musée d'Histoire.

Le mythe raconte qu'avant de partir à la chasse, le roi de Calydon oublie d'offrir un sacrifice à Artémis, la déesse de la chasse. Fâchée et vexée, elle se venge en envoyant un sanglier monstrueux dévaster le royaume. Afin de le combattre, Méléagre, le fils du roi, fait appel aux meilleurs chasseurs de toute la Grèce. La première flèche qui blessera l'animal sera pourtant lancée par une femme, seule parmi les hommes : Atalante, redoutable chasseresse.


Même si on ne voit pas Atalante sur le vase exposé dans le musée, elle apparaît souvent sur d'autres représentations. C'est le cas sur ce sarcophage en marbre. Entoure-la une fois que tu l'auras repérée. Puis entoure les chiens et le sanglier.

Chasseresse, lutteuse et coureuse, Atalante ne veut pas se marier mais face à son père qui insiste, elle accepte à condition que son mari la batte à la course à pied.

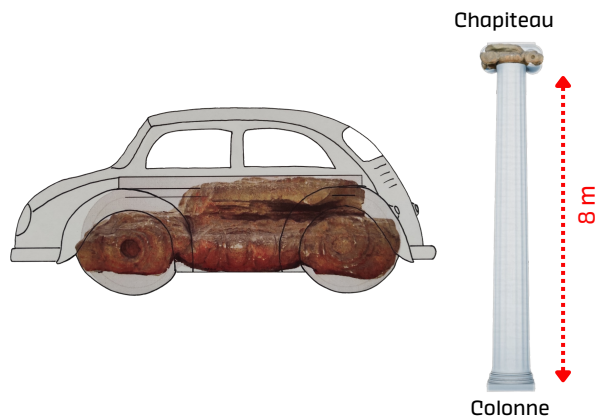


Sarcophage romain du IIe siècle (Palais des Conservateurs, Musées du Capitole, Rome).

Atalante est une femme puissante et pleine d'énergie, tout comme Artémis, déesse protectrice de Massalia. Rappelle-toi, Artemis c'est aussi la déesse que le roi a oublié d'honorer avant de partir à la chasse. Les Marseillais eux, n'ont pas oublié de construire un temple à sa gloire. Il était en haut d'une colline où se situe aujourd'hui le quartier du Panier. Hélas... il n'existe plus mais peut-être que le musée en a gardé une trace. Allons voir un peu plus loin...

Retrouve cette pierre :  Sa forme fait penser à une voiture... mais non ! Il s'agit d'un chapiteau !

C'est quoi un chapiteau ? C'est comme un chapeau placé au-dessus d'une colonne.



Artémis
d'Ephèse

Retrouve la statue de la déesse protectrice des Massalia (fais le tour de la vitrine)



Sa tête et ses bras ont été rajoutés sur la photo pour que tu puisses imaginer à quoi elle ressemblait avant qu'elle se casse.

Artémis était très vénérée dans la ville d'Éphèse située près de Phocée. Rappelle-toi, c'est de Phocée d'où sont partis les Grecs qui ont fondé Massalia.

Un des symboles de la déesse est l'abeille. Retrouve la sur la statue et fait une flèche sur la photo de gauche pour indiquer son emplacement.



Dirige-toi vers la grande maquette.
Elle représente la cité Grecque de Massalia.
Observe les temples sur les collines. Celui d'Artemis devait être un de ceux-là.
Choisi en un et entoure le sur la carte ci-dessous.



Dirige-toi maintenant vers la 2^{ème} maquette juste derrière toi. C'est un agrandissement de la première. De quelle partie s'agit-il ? Répond en l'entourant sur le plan.
C'est là que les Grecs construisaient et réparaient les bateaux de guerre.
C'est un arsenal militaire.

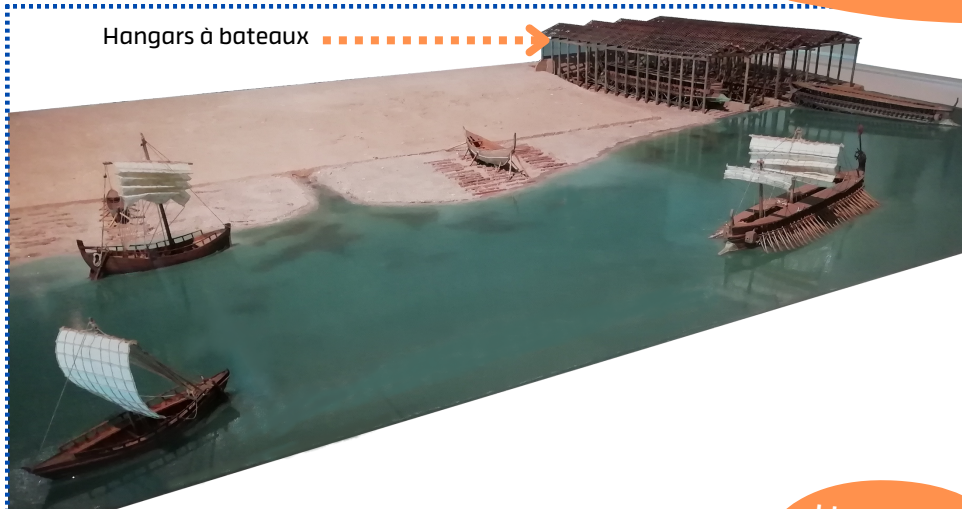
Observe de plus près les bateaux. Il y a deux petites barques de pêche, deux bateaux de guerre et deux bateaux de commerce.
Les bateaux de guerre ont des rames (rajoute la lettre manquante) tandis que les bateaux de commerce n'en ont pas.
Le bateau qui s'apprête à glisser sous le hangar est un bateau de guerre ou de commerce ?

Attention, c'est une question piège !

Guerre ☒

Commerce ☐

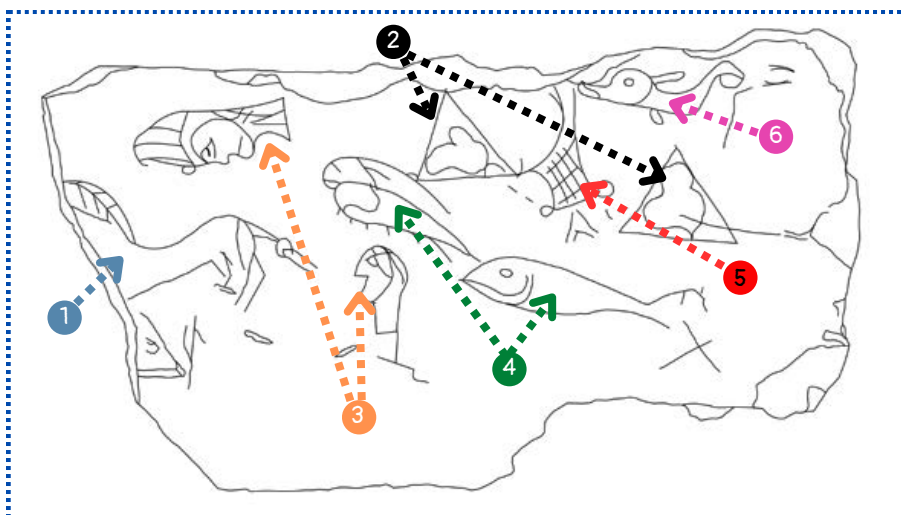
Hangars à bateaux



L'arsenal

Une scène de pêche

Regarde juste derrière toi dans la vitrine à côté des vertèbres de poissons.
Tu verras une ardoise (une pierre grise) où est gravée une scène de pêche.
Pas facile d'interpréter les dessins au premier coup d'œil. Prends le temps d'observer les détails pour retrouver tous les éléments :



- les deux rochers 2
- les trois poissons 4
- le cheval 1
- les deux têtes 3
- le filet de pêche 5
- le dauphin 6

(place le bon numéro devant chaque mot)

Les Grecs de Massalia



Dans ce musée, les périodes de l'histoire sont classées par séquences. Retrouve-les pour te diriger : elles sont écrites en rouge en haut des vitrines.

Tu es à l'entrée du musée, en séquence 1.

Sur ta gauche, observe la carte : *Marseille et la Méditerranée au milieu du VI^e siècle av. J.-C.*

Se situer en Méditerranée

Repère les cités de Phocée et de Massalia.

En 600 avant. J.-C., des Grecs venus de Phocée ont fondé la cité de Massalia (le premier nom de Marseille).

Les régions habitées par des Grecs sont représentées en vert.

- quel est le nom de la mer que les Phocéens ont dû traverser pour fonder Massalia ? La mer M É - - T É R R - - É E
- cite deux noms de villes fondées par les Grecs situées près de Massalia. - -

Les amphores voyagent par bateau

Observe l'épave de bateau qui est à gauche en entrant. On l'appelle Jules-Verne 7 ou JV7.

Elle a été retrouvée sous terre. C'était un bateau de commerce qui transportait des amphores.

Sur l'écran mural, regarde le film *Quand Jules-Verne 7 rentre au port*. As-tu remarqué que le bateau est chargé d'amphores ? Elles ressemblent à celles que tu peux voir à gauche de l'écran.

Repère l'amphore entourée et indique ici son lieu de découverte : ----- (tu dois lire son cartel pour pouvoir répondre)



Ces amphores sont elles... ? Transportaient-elles... ? Que faut-il pour faire du vin... ?

- | | | |
|-------------------------|--------------|--------------|
| ● en pierre | ● du vin | ● du lait |
| ● en bois | ● de l'huile | ● du citron |
| ● en céramique (argile) | | ● du raisin |
| | | ● des pommes |



Amphores de commerce et de table

Avance-toi vers la vitrine où se trouve l'amphore décorée ci-dessous.

Amphore attique à figures noires, VI^e siècle av. J.-C., face A et B



Elle est très différente des amphores de commerce que tu viens d'observer. Elle n'est pas faite pour être transportée par bateau mais pour être posée sur une table. C'est pour cela qu'elle tient debout sur son pied tandis que les autres ont une base pointue pour être emboîtées ensemble dans les bateaux.

Sur une des faces de l'amphore, on peut voir des chasseurs qui s'attaquent à un animal gigantesque.

Est-ce : un taureau ? un sanglier ? un éléphant ?

En traçant une flèche, relie chaque étiquette à la bonne amphore.

Je peux être posée debout sans tomber

J'ai une base pointue

On m'a fabriquée pour que je sois jolie

Je suis souvent transportée par bateau



L'Amphore
comme un livre

Quelques dizaines d'années seulement après la fondation de la cité de Massalia, des ateliers de potiers commencent à s'installer et à fabriquer des amphores.

À ton avis, vont-ils les décorer en s'inspirant des formes et des décors :

Grecs Arabes Vikings

As-tu déjà entendu parler de la mythologie grecque ? Ulysse et les sirènes ? Le cyclope ? Pégase, le cheval ailé ?... Ces histoires, souvent fantastiques, servent à garder en mémoire l'histoire du peuple grec : une histoire commune qui se raconte pendant des siècles et des siècles. Cette histoire est écrite mais aussi dessinée.

L'amphore avec le sanglier en est un exemple. Elle représente une scène de la mythologie : la chasse au sanglier de Calydon. En la dessinant, l'artiste a voulu rappeler aux massaliotes qui vivent loin de la Grèce, un récit important, un petit bout de leur histoire commune. Ainsi, ils ne pourront pas l'oublier.



Parmi ces trois représentations du mythe du sanglier de Calydon, entoure celle dessinée sur le vase du musée d'Histoire.

Le mythe raconte qu'avant de partir à la chasse, le roi de Calydon oublie d'offrir un sacrifice à Artémis, la déesse de la chasse. Fâchée et vexée, elle se venge en envoyant un sanglier monstrueux dévaster le royaume. Afin de le combattre, Méléagre, le fils du roi, fait appel aux meilleurs chasseurs de toute la Grèce. La première flèche qui blessera l'animal sera pourtant lancée par une femme, seule parmi les hommes : Atalante, redoutable chasserresse.


Même si on ne voit pas Atalante sur le vase exposé dans le musée, elle apparaît souvent sur d'autres représentations. C'est le cas sur ce sarcophage en marbre. Entoure-la une fois que tu l'auras repérée. Puis entoure les chiens et le sanglier.

Chasserresse, lutteuse et coureuse, Atalante ne veut pas se marier mais face à son père qui insiste, elle accepte à condition que son mari la batte à la course à pied.



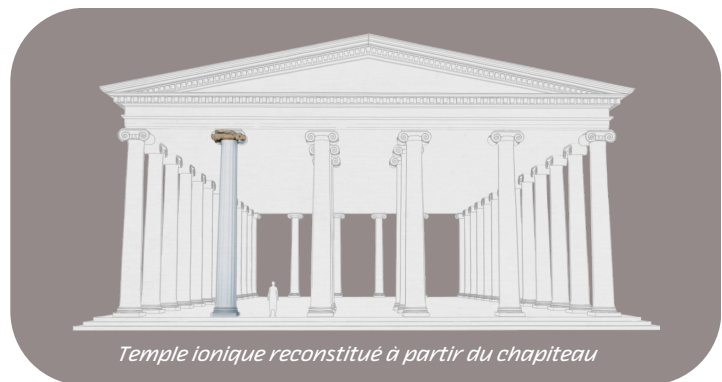
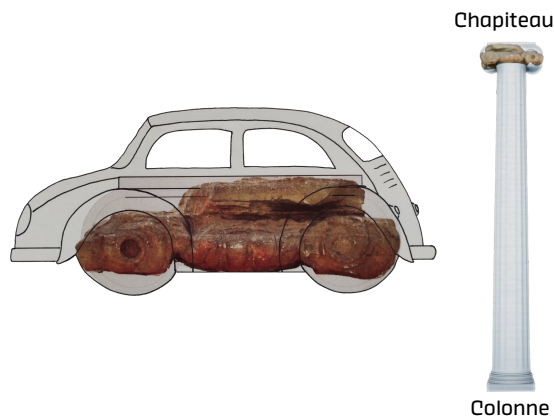
Sarcophage romain du IIe siècle (Palais des Conservateurs, Musées du Capitole, Rome).

Atalante est une femme puissante et pleine d'énergie, tout comme Artémis, déesse protectrice de Massalia. Rappelle-toi, Artemis c'est aussi la déesse que le roi a oublié d'honorer avant de partir à la chasse. Les Marseillais eux, n'ont pas oublié de construire un temple à sa gloire. Il était en haut d'une colline où se situe aujourd'hui le quartier du Panier. Hélas... il n'existe plus mais peut-être que le musée en a gardé une trace. Allons voir un peu plus loin...

Retrouve cette pierre :  Sa forme fait penser à une voiture... mais non ! Il s'agit d'un chapiteau !

C'est quoi un chapiteau ? C'est comme un chapeau placé au-dessus d'une colonne.

Hélas, un seul chapiteau a été retrouvé et il est très abîmé, mais en comparant d'autres temples de la même époque, on a pu calculer, à partir de la taille de ce chapiteau, les dimensions du temple que les Massaliotes avaient construit et dont il ne reste que ce vestige.



Artémis
d'Ephèse

Retrouve la statue de la déesse protectrice des Massalia (fais le tour de la vitrine)



Sa tête et ses bras ont été rajoutés sur la photo pour que tu puisses imaginer à quoi elle ressemblait avant qu'elle se casse.

Artémis était très vénérée dans la ville d'Éphèse située près de Phocée. Rappelle-toi, c'est de Phocée d'où sont partis les Grecs qui ont fondé Massalia.

Un des symboles de la déesse est l'abeille. Retrouve la sur la statue et fait une flèche sur la photo de droite pour indiquer son emplacement.



Dirige-toi vers la grande maquette.
Elle représente la cité Grecque de Massalia.
Observe les temples sur les collines. Celui d'Artemis devait être un de ceux-là.
Choisi en un et entoure le sur la carte ci-dessous.

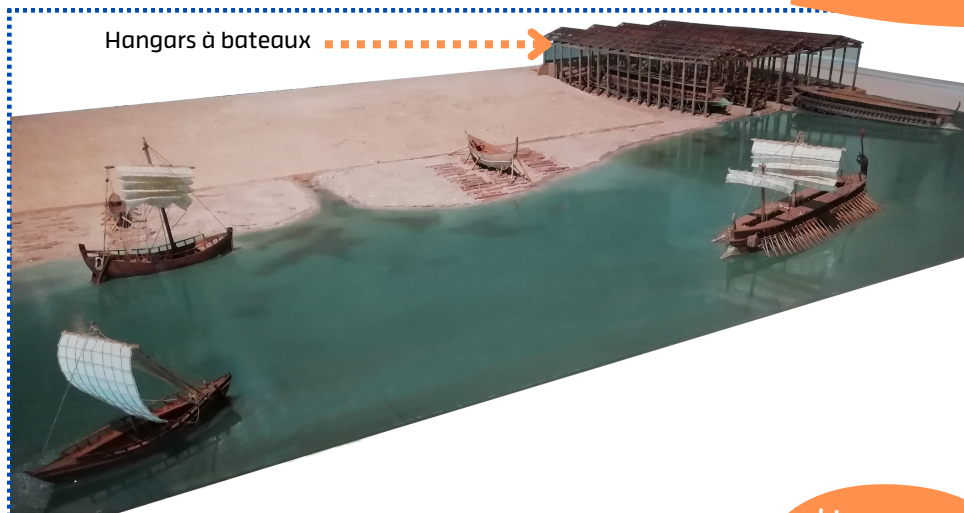


Dirige-toi maintenant vers la 2^{ème} maquette juste derrière toi. C'est un agrandissement de la première. De quelle partie s'agit-il ? Répond en l'entourant sur le plan. C'est là que les Grecs construisaient et réparaient les bateaux de guerre. C'est un arsenal militaire.

Observe de plus près les bateaux. Il y a deux petites barques de pêche, deux bateaux de guerre et deux bateaux de commerce. Les bateaux de guerre ont des r - mes (rajoute la lettre manquante) tandis que les bateaux de commerce n'en ont pas. Le bateau qui s'apprête à glisser sous le hangar est un bateau de guerre ou de commerce ?

Attention, c'est une question piège !

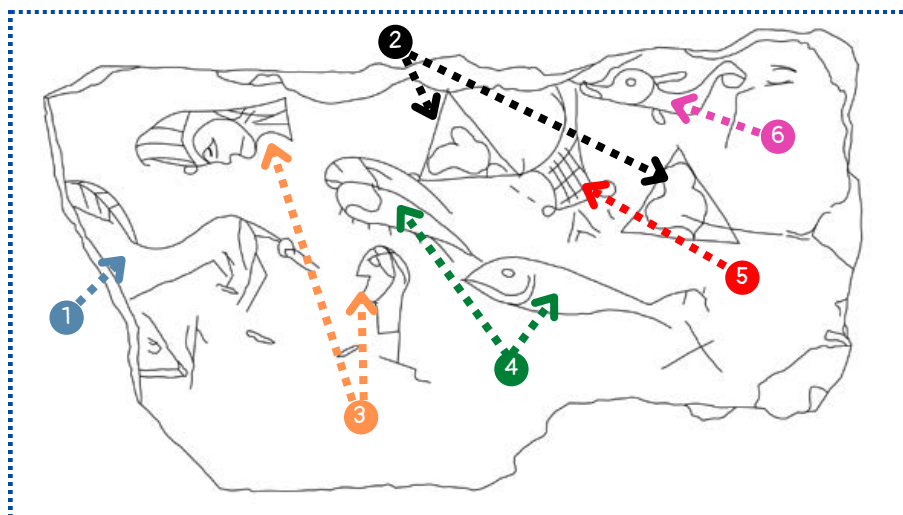
Guerre ● Commerce ●



L'arsenal

Une scène de pêche

Regarde juste derrière toi dans la vitrine à côté des vertèbres de poissons. Tu verras une ardoise (une pierre grise) où est gravée une scène de pêche. Pas facile d'interpréter les dessins au premier coup d'œil. Prends le temps d'observer les détails pour retrouver tous les éléments :



- les deux rochers ●
- les trois poissons ●
- le cheval ●
- les deux têtes ●
- le filet de pêche ●
- le dauphin ●

(place le bon numéro devant chaque mot)