



Maquette de Marseille au III^{ème} siècle avant J.-C., Musée d'Histoire de Marseille, © Photographie W. Govaert

Séquence 2 : « Le monde de Pythéas »

Massalia est une cité grecque indépendante, de sa fondation vers 600 avant J.-C, à la prise de la ville par César en – 49 avant notre ère. Elle joue un rôle de première importance dans la redistribution des produits méditerranéens et continentaux le long de la côte de la Gaule et de l'Ibérie, en s'appuyant sur une série de comptoirs, d'Agde à Nice. Ses marins, comme le célèbre Pythéas, s'enhardissent au-delà des colonnes d'Hercule (le détroit de Gibraltar) pour voyager dans l'Atlantique nord ; à la recherche de gisements d'étain ou vers le Sud, le long des rivages africain pour le navigateur Euthymènes.

Rivale de Carthage et alliée de Rome de longue date, elle joue un rôle peut être dans la première guerre punique (- 260 à - 241 avant J.-C.), assurément au début de la deuxième guerre punique, au moment de la bataille de Sagonte, en 219 avant notre ère.

Vers 125 avant J.-C, la pression des tribus gauloises contraint les Massaliotes à faire appel à Rome, ce qui amènera la fondation de Narbonne (en 118 avant J.-C.) et la création de la province de Gaule transalpine, la Narbonnaise. Dotée alors d'un territoire considérable, elle est au sommet de sa prospérité.

Temporalité : 380 > 49 av. J.- C.

1. Présentation de la séquence au musée :

- Historien (ou chercheur) présentant la séquence de façon succincte :

Patrice Pomey (Archéologue sous-marin, spécialiste de l'archéologie navale antique).

- Témoin présentant la séquence :

Le géographe et navigateur Pythéas

- Thématiques présentes à travers les différentes sources :

La cité hellénistique

Les techniques maritimes de l'époque

Le commerce (objets, échanges)

L'art dans la cité

La pêche

2. Ressources présentes pouvant participer à l'élaboration d'un travail pédagogique :

- Support(s) des collections :

- Scène de pêche antique
- Amphores
- Maquette de Marseille hellénistique
- lingots et monnaies de bronze
- schéma de l'organisation politique de Marseille



- Carte(s) présentée(s) au musée pouvant servir de support pédagogique :

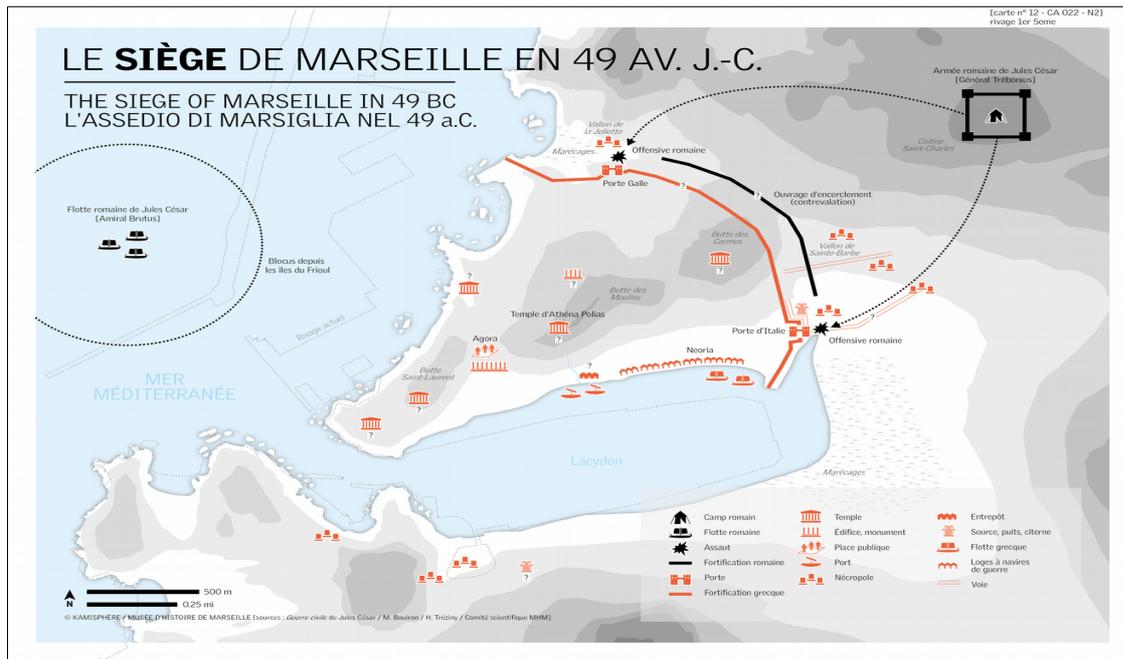
- Marseille et la Méditerranée vers 200 avant J.-C.
- Le commerce de Marseille vers 200 avant J.-C.
- Marseille et la Méditerranée vers 50 avant J.-C.
- Le siège de Marseille en 49 avant J.-C.

- Support(s) multimédia :

- Étude et observation d'un fragment du pavement de sol polychrome - Vidéo

- Objet(s) d'étude possible(s) dans le cadre de l'histoire des arts :

- Fragment du pavement de sol polychrome (la plus ancienne mosaïque connue en France)
- Maquette de la cité hellénistique de Marseille
- Céramiques à figure rouge ou noire



© Kamisphère, Musée d'Histoire de Marseille

3. Lien avec les programmes d'histoire :

École / Cycle 2 (CP-CE1-CE2) :

Repérer et situer quelques événements dans un temps long
 Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.

Attendus de fin de cycle :

Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

- Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...
- Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.

École – Collège / Cycle 3 :

CM1 : Thème 1 :

- Celtes, Gaulois, Grecs et Romains : quels héritages des mondes anciens ?

On se centrera ensuite sur les Gaules, caractérisées par le brassage de leurs populations et les contacts entre Celtes, Gaulois et civilisations méditerranéennes. L'histoire de la colonisation romaine des Gaules ne doit pas faire oublier que la civilisation gauloise, dont on garde des traces matérielles, ne connaît pas de rupture brusque.

6^{ème} : Thème 2 : Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1^{er} millénaire avant J.-C.

- Rome du mythe à l'histoire

Toujours dans le souci de distinguer histoire et fiction, le thème permet à l'élève de confronter à plusieurs reprises faits historiques et croyances. Les récits mythiques et bibliques sont mis en relation avec les découvertes archéologiques.

Collège / Cycle 4 :

Pas de lien direct avec les programmes pour cette séquence

Lycée général et technologique :

Pas de lien direct avec les programmes pour cette séquence

Lycée professionnel :

Pas de lien direct avec les programmes pour cette séquence

Classes préparatoires au CAP :

Pas de lien direct avec les programmes pour cette séquence

4. Lien avec les programmes d'histoire des arts :

École – Collège / Cycle 3 : (CM1, CM2 et 6^{ème})

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

- Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages.

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

- Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme.

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial

- Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.

- Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.

Collège / Cycle 4 : (5^{ème}, 4^{ème} et 3^{ème})

Connaissances et compétences associées :

- Utiliser un lexique simple mais adapté au domaine artistique concerné, à sa forme et à son matériau, pour aboutir à la description d'une œuvre dans sa globalité.

- Associer une œuvre à une époque et une civilisation en fonction d'éléments de langage artistique.

- Amorcer, à l'aide de ces éléments, un discours critique.

- Construire un exposé de quelques minutes sur un petit corpus d'œuvres ou une problématique artistique.

- Rendre compte, en termes personnels et

en utilisant des supports divers, de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion

artistique, ou de la rencontre avec un métier lié à la conservation, la restauration ou la valorisation du patrimoine.

Thématiques, objets d'étude possibles

1. Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen-Âge

- De la ville antique à la ville médiévale.



Fragment de mosaïque à décor géométrique – Fouille de la rue de la République , 2005. Fin du 1^{er} siècle av. J.-C. Musée d'Histoire de Marseille, © photographie W. Govaert