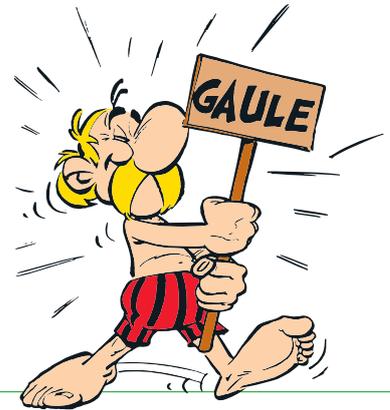


A LA PRÉSENTATION DES ACTIVITÉS

Objectifs des activités	Connaissances et compétences	Notions et éléments culturels
<p>Activité 1</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identifier et associer les productions artisanales aux artisans gaulois. <p>Activité 2</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprendre les effets de la romanisation sur le mode de vie des Gaulois. <p>Activité 3</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identifier les vestiges architecturaux de la Gaule romaine. <p>Dans les pas d'Astérix </p> <p>Au Parc Astérix</p> <ul style="list-style-type: none"> – Découvrir la reproduction du village gaulois d'Astérix. <p>Dans les bandes dessinées</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identifier les éléments composant la tenue du Gaulois. – Montrer l'importance du forgeron dans la société gauloise. <p>Défi final</p> <ul style="list-style-type: none"> – Réaliser une carte collaborative de la Gaule d'hier à aujourd'hui afin de l'exposer dans l'école. 	<p>Français</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu. • Parler en prenant en compte son auditoire. • Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. • Enrichir le lexique. <p>Histoire et géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans le temps : construire des repères historiques. • Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques. • Comprendre un document. • Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. <p>Enseignement moral et civique</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la réalisation d'un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national, etc.). • Savoir participer et prendre sa place dans un groupe. • Coopérer dans le cadre des projets et des travaux de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Artisanat gaulois (torque, tonneau, <i>vallus</i>, etc.) et typologie (forgeron, tanneur, potier, orfèvre, tonnelier, etc.). • Principaux monuments de la Gaule romaine (la Maison carrée de Nîmes, le pont du Gard, les arènes d'Arles, le théâtre antique d'Orange, l'arc de Germanicus, les thermes de Cluny, etc.). • Tenue gauloise (saie, fibule, braies, galoches, sayon, ceinture).



B LES CORRIGÉS DES ACTIVITÉS

ACTIVITÉ 1

A - 6 - VII ; B - 5 - I et B - 7 - IV ;
C - 1 - V ; D - 4 - II ; E - 3 - III ;
F - 2 - VI.

ACTIVITÉ 2

1. À l'époque gauloise : 1, 3, 4, 5, 6, 9, 12.
À l'époque gallo-romaine : 2, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14.
2. Production libre.

ACTIVITÉ 3

Pont du Gard → Narbonnaise. /
Aqueduc. / Transporter de l'eau
vers une ville.

Arènes → Narbonnaise. / Arènes,
amphithéâtre. / Abris des spectacles
comme les combats de gladiateurs.
Théâtre antique → Narbonnaise. /
Théâtre. / Servir de lieu de spectacles,
notamment pour les pièces de théâtre.
Porte de Mars → Belgique. / Porte
(arc de triomphe). / Célébrer
une victoire militaire (portes et arcs
de triomphe).
Maison carrée → Narbonnaise. /
Temple. / Lieu sacré érigé au nom
d'une ou plusieurs divinités auxquelles
on rend hommage.

DANS LES PAS D'ASTÉRIX

Au Parc Astérix

1. Représentation libre.
2. C'est un village fortifié, protégé par une palissade de bois. Les maisons sont en bois et les toits en chaume.
3. Les bâtiments des personnages utilisent bien trop de pierres dans les constructions (vision idéalisée). On retrouve aussi la maison du barde qui fait davantage penser à une cabane dans les arbres.
4. Le village permet de voir des objets du quotidien des Gaulois à travers l'usage des tonneaux, les vêtements

qui sèchent (tunique et braies), etc. Les activités domestiques consistent donc à entretenir le logis, nourrir les bêtes et se préparer au combat. On remarque l'importance des activités collectives (le théâtre du barde).

5. On distingue le forgeron, le poissonnier et le druide. On a donc plus une représentation de l'organisation de la société : druide, guerrier (le chef) et peuple (artisans).

6. Si la BD met l'accent sur les banquets et la consommation de sangliers chassés par Obélix et ses amis, la réalité historique est légèrement différente. Certes, les repas collectifs étaient importants mais les Gaulois mangeaient un peu de pain, sous la forme de galettes de céréales, et beaucoup de viande (chèvre, porc, mouton et parfois même du cheval et du chien) bouillie, voire rôtie, issue de l'élevage. Ils se nourrissaient aussi de poissons

transportés depuis la mer grâce aux tonneaux. Grâce à leur agriculture, ils mangeaient aussi des légumes et des légumineuses : fèves, lentilles, navets, choux et oignons étaient donc aux menus.

7. La mise en avant de la maison du chef montre que ce dernier a un statut particulier (tête de sanglier, personnages de BD tenant le bouclier du chef). Il apparaît comme le protecteur des villageois (bouclier). La dimension guerrière est aussi mise en avant par l'exposition d'une armure de soldat romain.

2. Deux éléments complètent la tenue du Gaulois : le casque et l'épée. On a l'image d'un guerrier constamment prêt au combat.

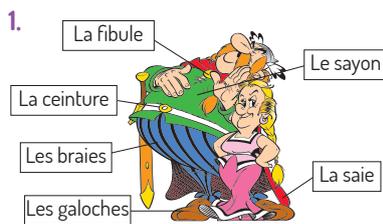
3. Il s'agit du forgeron. Il occupe une place importante dans la société gauloise car son travail, utilisant des outils particuliers (pinces, marteau, enclumes, four, etc.), lui permet de créer aussi bien des objets de la vie quotidienne que les armes des guerriers.

DÉFI FINAL

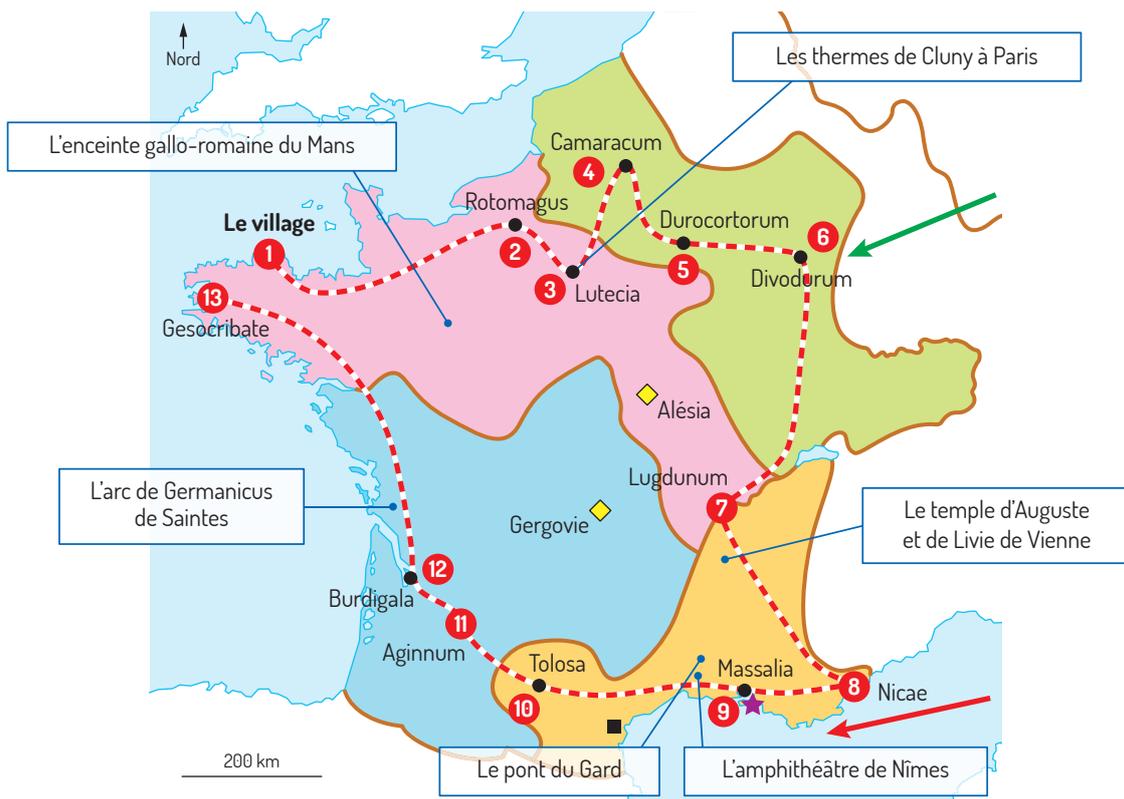
Groupe 2 : a - 3 ; b - 4 ; c - 6 ; d - 1 ; e - 8 ; f - 2 ; g - 7 ; h - 5.

Carte :

Dans les bandes dessinées



Le tour de Gaule de ma classe



Légende

Le peuplement de la Gaule

- Narbonnaise : province romaine avant la conquête de la Gaule
- Oppidum
- Narbonne
- Massalia
- Migrations grecques
- Migrations celtes

Les cités gallo-romaines et les trois provinces gauloises

- Cité gallo-romaine
- L'Aquitaine
- La Celtique
- La Belgique

Le tour de Gaule

- 1 Étape du tour de Gaule d'Astérix et Obélix
- Trajet du tour de Gaule effectué par Astérix et Obélix

Crédits

Réalisée par les Éditions Hachette Éducation en collaboration avec le Parc Astérix.
Auteurs : Jérémie Garcio et Loïc Valentin.
Conception graphique : Astrid Payet.
Édition : Catherine Blanchard.

Illustrations : Carole Fumat.
Cartographie : Domino.
Visuels complémentaires : © Shutterstock.
© 2024 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO.