

# Musée de Bibracte – une nouvelle visite interactive

## la « règle du jeu »



A partir d'une scène de crime fictive mise en place dans le musée, les élèves vont devoir reconstituer les dernières actions d'un individu et identifier son origine probable ainsi que son métier en émettant des hypothèses.

Ce jeu permet de réaliser une visite mosaïque avec un groupe de dix-huit élèves, répartis en six équipes. Chaque équipe représente une corporation : monnayeurs, bronziers, forgerons, commerçants, paysans, potiers.

En début de jeu, une fois les consignes précisées, les élèves de chaque corporation se voient attribuer une carte comportant le nom de leur personnage en gaulois, ainsi que la mission qui leur est confiée.

Une première démarche consiste à ce que les individus de la corporation prélèvent les indices associés à leur corporation et partent ensuite dans le musée pour les identifier.

Puis les élèves doivent identifier le nom de leur personnage à l'abri des regards des autres participants (y compris les individus de la même corporation). Un assassin peut se cacher dans n'importe quelle corporation.

Ils partent ensuite dans le musée à la recherche d'informations sur leur corporation et sa place au sein de la société gauloise. Au cours de leur visite, les élèves doivent réaliser une tâche (frapper une monnaie, reconstituer un pot en céramique et identifier sa fonctionnalité, réaliser une fibule...). Un guide passe de groupe en groupe pour les initier aux gestes et les enseignants, en association avec le guide, aident à la vérification de la collecte des données. Le guide peut, le cas échéant, rediriger les groupes vers des zones du musée non exploitées.

En fin de visite chaque corporation présente de manière orale, à partir des notes prises et à l'aide d'un support numérique (tablette, appareil portable) ou non, leur corporation et leur lien éventuel avec d'autres corporations.

A la fin de la présentation des différentes corporations, le guide va proposer aux élèves de discuter des différents indices qu'ils ont retrouvés près du corps et d'émettre des hypothèses quant à leur signification : cela permet de mettre en place les bases du jeu.

La fin de la visite se termine par le jeu... « L'histoire commence : un crime a été perpétré à Bibracte, les sages du village ont réuni le conseil, des indices ont été étudiés, mais rien ne permet d'identifier pour l'instant le ou les assassins. La nuit tombe, les villageois s'endorment... ».