



PROGRAMME PÉDAGOGIQUE 2024-25 HORS-LES-MURS

Du fait de travaux, le musée de Die restera inaccessible durant l'année scolaire 2024-2025. Nous poursuivons néanmoins nos missions éducatives et proposons aux établissements scolaires et périscolaires des visites et activités culturelles en dehors du musée. **Pour toutes demandes d'informations ou d'activités sur-mesure, n'hésitez pas à contacter l'équipe du musée au 04 75 22 40 05 ou par mail à l'adresse musee@mairie-die.fr (du lundi au vendredi, de 9h à 18h).**

LES VISITES

- **Le rempart antique – Entre 45mn et 1h30 (discours adapté selon le niveau)**

Une sortie commentée autour de la partie la plus préservée du rempart de Die pour comprendre son histoire et ses évolutions, avec la porte Saint-Marcel comme point d'orgue.

- **La mosaïque des Quatre Fleuves – Entre 30mn et 1h (discours adapté selon le niveau)**

Une visite en demi-groupe de la mosaïque médiévale (XIe siècle) située dans l'ancien palais épiscopal de Die (place de l'Évêché).

- **Patrimoine remarquable de Die – Entre 45mn et 1h30 (discours adapté selon le niveau)**

Un parcours dans le centre-ville de Die pour repérer et s'interroger sur ses principaux monuments, curiosités et vestiges historiques et les resituer dans le temps.

LES ACTIVITÉS

- **Jeu de piste « Sur les traces des gallo-romains » – 1h20 (primaires)**

La découverte des vestiges antiques du centre-ville de Die sous la forme d'un petit jeu de piste en classe entière.

Synopsis : Le musée à besoin d'aide ! Une mystérieuse carte trouvée dans les réserves du musée indique des vestiges antiques cachés autour de la cathédrale. Existents-ils vraiment ? Pourquoi sont-ils là ? À quoi servaient-ils avant ?

- **Atelier « Se défendre comme un Romain » – 45mn (primaires)**

Les techniques de défense de l'armée romaine ont prouvé leur efficacité, au point que certains corps des forces de l'ordre les utilisent encore aujourd'hui. Qu'est-ce qui les rend si infaillobles ? Et si nous les testions à notre tour, à l'aide de reproductions de bouclier romain et de projectiles en mousse ? (en extérieur ou dans l'établissement scolaire).

- **Jeu de piste « Flou Historique » – 1h20 (collège / lycée)**

Ce jeu de piste sur tablette ou smartphone, imaginé comme une aventure en plusieurs équipes, permet de découvrir les grandes périodes de l'histoire de Die. Peut se dérouler en autonomie dans le centre de Die, sans intervenir du musée.

Synopsis : Découvrez l'histoire et le patrimoine de Die grâce à la Narratrice IRRA™ (Intelligence Relative Relativement Artificielle), une IA expérimentale dont le réseau neuronal est en permanence branché sur la mémoire collective des habitants de Die. Rien de très inquiétant, les IA sont une valeur sûre, n'est-ce pas ?

