



# Pas-de-Calais

Le Département

Archéologie

BENOÎT CLARYS,  
ILLUSTRATEUR

## LE PASSÉ COMME SI VOUS Y ÉTIEZ ?

MAISON DE L'ARCHÉOLOGIE  
DAINVILLE

CATALOGUE  
JEUX  
DE L'EXPOSITION

ARCHEOLOGIE.PASDECALAIS.FR

CLARYS - 0



# ÉDITO

---

Savoir passer du relevé de fouille pour nous projeter de façon plus éclairée dans l'avenir, ainsi pourrions-nous résumer la feuille de route que le Département du Pas-de-Calais a confié à la Maison de l'Archéologie.

Après le formidable succès de l'exposition inaugurale *En quête de notre passé* à l'occasion de laquelle nous avons pu découvrir les enjeux concrets de cette mission de service public, la Maison de l'Archéologie du Pas-de-Calais nous lance une nouvelle invitation sous forme d'interrogation : *Le passé comme si vous y étiez ?*

Cette exposition, réalisée en partenariat avec le *Musée du Malgré-Tout/Cedrac asbl* et le *Préhistomuseum de Ramioul* en Belgique, confirme l'importance scientifique et culturelle de la Direction de l'Archéologie. Elle révèle surtout à nos yeux le formidable talent de Benoît Clarys, illustrateur. Par le trait sûr de son dessin s'appuyant sur les relevés topographiques, la composition des planches recoupant les informations scientifiques les plus diverses et la mise en couleur qui facilite notre interprétation, Benoît Clarys nous aide à nous reconnaître en tant que femmes et hommes tout autant détenteurs d'un considérable héritage que responsables d'un avenir que nous voulons transmettre de façon bienveillante aux générations futures.

Avec cette deuxième exposition de la Maison de l'Archéologie, nous sommes en plein cœur de la politique culturelle voulue par l'assemblée départementale. Que ce soit par le crayon, le pinceau, le pastel ou l'aquarelle, avec Benoît Clarys la connaissance prend vie. Sous notre regard, ses œuvres nous transforment en véritables passeurs de cultures.

À Dainville ce printemps et en toute saison dans la formidable diversité des paysages du Pas-de-Calais, belles découvertes à vous !

**MICHEL DAGBERT**

Président du Département  
du Pas-de-Calais

## À PROPOS DE L'ARTISTE...

Après avoir achevé ses études à l'École supérieure des Arts de Saint-Luc, à Tournai, Benoît Clarys est employé comme graphiste-illustrateur à la Fondation rurale de Wallonie. Puis il devient illustrateur publicitaire indépendant à Bruxelles. Dès 1989, il se lance dans une carrière d'illustrateur-muséographe indépendant en Préhistoire et en Archéologie, parallèlement à une activité de technicien sur des chantiers archéologiques. En 2004, il met pour la première fois son trait de crayon au service du Département du Pas-de-Calais, pour effectuer la série de paysages du Cap Blanc-Nez à travers les époques.

# SOMMAIRE

## LE CAP BLANC-NEZ À TRAVERS LES ÉPOQUES

P. 6

## PALÉOLITHIQUE ANCIEN ET MOYEN

P. 8

LES OBJETS DU PALÉOLITHIQUE  
ANCIEN ET MOYEN

P. 10

## PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR ET MÉSOLITHIQUE

P. 12

LES OBJETS DU PALÉOLITHIQUE  
SUPÉRIEUR ET DU MÉSOLITHIQUE

P. 14

À TOI DE  
JOUER !

À LA CHASSE !

P. 16

RENCONTRE AVEC  
L'HOMME DU FUTUR

P. 17

## NÉOLITHIQUE

P. 18

LES OBJETS DU NÉOLITHIQUE

P. 20

LE VRAI/FAUX  
DU NÉO

P. 22

À TOI DE  
JOUER !

MAIS OÙ EST  
L'INTRUS ?

P. 23

## ÂGES DES MÉTAUX

### ÂGE DU BRONZE

P. 24

### ÂGE DU FER

P. 26

« CROISER LE FER »

P. 28

À TOI DE  
JOUER !

D'UN PAYSAGE À L'AUTRE

P. 29

## ANTIQUITÉ

P. 30

LES OBJETS DE L'ANTIQUITÉ

P. 32

UNE HISTOIRE DE TEMPLES

P. 34

COLORIAGE CODÉ

P. 35

À TOI DE  
JOUER !

## MOYEN ÂGE

P. 36

LES OBJETS DU MOYEN ÂGE

P. 38

MIC-MAC DANS LES TOMBES...

P. 40

VOYAGE AU MOYEN ÂGE

P. 41

À TOI DE  
JOUER !

RÉPONSES AUX JEUX

P. 42



## LE CAP BLANC-NEZ À TRAVERS LES ÉPOQUES

Le Cap Blanc-Nez est un des **espaces naturels les plus remarquables du Pas-de-Calais** et de France. Durant la dernière ère géologique, **le Quaternaire**, il a subi des transformations liées aux importantes **variations du climat**. En effet, les quatre derniers millions d'années sont marqués par une succession de longues **périodes glaciaires** de près de 100 000 ans et de périodes plus tempérées de 10 000 ans, les **interglaciaires**.

Durant les périodes glaciaires, les glaciers aux pôles (inlandsis scandinave pour

l'Europe du Nord-Ouest) et les montagnes (Alpes, Pyrénées, Balkans, Carpates, Tatras...) se développent de manière importante. La conséquence de cette rétention d'eau sous forme de glace est une baisse massive de l'approvisionnement en eau douce des océans, ce qui provoque une **baisse des niveaux marins**.

Cette diminution, estimée à environ 110 m, induit de profondes modifications de littoral. Ainsi, dès les premiers fléchissements de températures, la Manche et la Mer du Nord sont asséchées. Le littoral se situe



Restitution du Cap Blanc-Nez aujourd'hui

alors quelque part à l'ouest de l'Irlande. Les sables marins sont alors transportés par le vent dans des régions plus au sud. Ils vont se déposer pour former des dépôts de plusieurs mètres d'épaisseur appelés des **leess**. C'est dans ce type de dépôts que les archéologues retrouvent les traces des hommes préhistoriques et de leurs activités. Les périodes de froid les plus intenses sont les moins propices à l'installation des hommes dans nos régions. La présence humaine est plus importante lorsque le climat s'améliore durant les périodes interglaciaires. En effet, les groupes humains suivent les grands troupeaux d'herbivores dont ils sont tributaires pour se nourrir. Actuellement, nous évoluons sous une phase tempérée. Il s'agit de l'**Holocène**. La

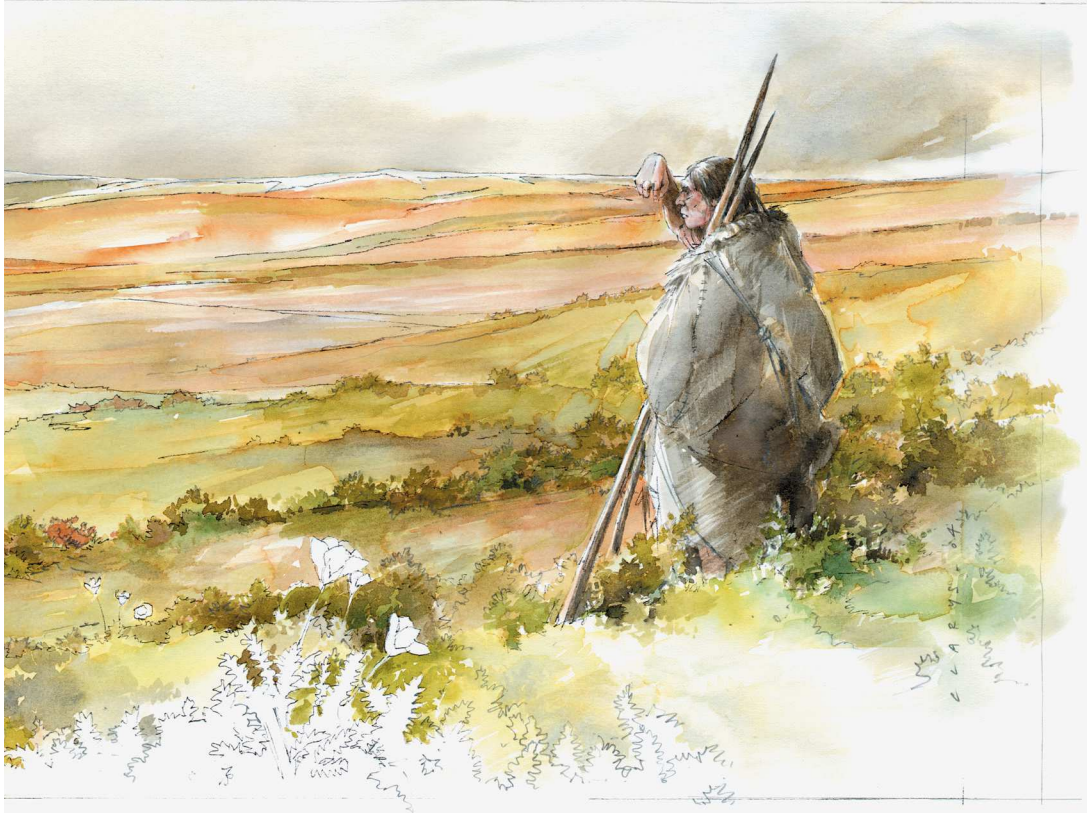
dernière période glaciaire s'est achevée il y a environ - 9500 ans. Cependant, le climat subit des variations de températures et d'humidité parfois importantes. Ces variations climatiques ont influencé l'Histoire des hommes (développement de la forêt, périodes de famine, Révolution française...). Restitution du Cap Blanc-Nez aujourd'hui Nous entrons actuellement dans une phase de **réchauffement climatique** qui n'est pas le fruit de modifications naturelles, mais bien du fait de la pression de l'homme sur l'environnement et de la **pollution** que cela engendre. Les paysages tels que nous les connaissons pourraient se transformer rapidement dans les années à venir avec une forte montée du niveau marin et l'extinction d'une grande partie de la faune et de la flore.



# PALÉOLITHIQUE ANCIEN ET MOYEN







ÈRE PLÉNIGLACIAIRE

Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez au dernier pléniglaciaire

Lors du dernier **pléniglaciaire**, entre - 70 000 et - 12 500 ans, le paysage de **steppes herbeuses** est accompagné d'un **grand froid** sec et venteux. Seuls des animaux adaptés à ces conditions survivent, tels que le mammouth laineux, le rhinocéros laineux ou le bœuf musqué. La plupart profite des larges espaces pour vivre en **grands troupeaux**.

# LES OBJETS DU PALÉOLITHIQUE ANCIEN ET MOYEN

---

## ENCOCHE

---

### ESQUERDES | SILEX

---

Apparu il y a plus d'un million d'années, cet outil devait probablement servir au travail du bois et plus particulièrement à l'appointage des épieux.

---



## BIFACE

### CAMBLAIN L'ABBÉ | SILEX

Apparu en Afrique il y a 1,5 million d'années, il doit son nom au fait d'être taillé sur deux faces. Sa pointe et ses côtés permettent de couper, fendre ou racler du bois, de la viande ou de la peau, ce qui lui a valu le surnom de «couteau suisse» de la préhistoire.



0

5 cm



2 - PAYS A

# PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR ET MÉSOLITHIQUE





ISAGE TARDIGLACIAIRE

Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez au dernier tardiglaciaire

Le **tardiglaciaire** marque la fin de la dernière période glaciaire entre - 12 500 ans et - 9 500 ans. Le froid s'atténue, le climat devient **plus humide**. La **steppe** domine toujours le paysage avec le développement **d'îlots forestiers** en bord de rivières. Ainsi, d'autres espèces animales provenant de contrées plus clémentes, s'installent dans le Pas-de-Calais, comme l'aurochs, l'ours des cavernes ou le mégacéros.

# LES OBJETS DU PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR ET DU MÉSOLITHIQUE

---

## FRAGMENT DE HARPON

HÉNIN-BEAUMONT,  
LE MARAIS DE DOURGES

---

PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR

---

VERS - 12 500 ANS | OS

Le harpon a la même fonction que la pointe de sagaie. Cependant, les barbelures le rendent plus efficace en empêchant l'animal de se débarrasser de l'arme plantée en lui et en le faisant saigner abondamment. Ainsi, même si la proie est simplement blessée lors de l'impact, elle meurt souvent d'épuisement ou vidée de son sang.

---



---

## DENTS D'OURS DES CAVERNES

BIACHE-SAINT-VAAST

---

PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR | OS

Grâce à la corrélation qui existe, chez les mammifères, entre la surface de la première molaire inférieure et la masse de l'animal, il a été démontré que les ours découverts sur le site de Biache-Saint-Vaast pesaient entre 500 et 700 kg!

---



## NUCLEUS À LAMELLES ET LAMELLE

### | SILEX

L'industrie à lamelles est prédominante au Mésolithique. Elle est faite à partir de blocs de silex qui sont préparés pour obtenir une grande quantité de lamelles. Ces dernières sont utilisées pour obtenir des petits outils et notamment des armatures.

## ARMATURE

### | SILEX

Une armature est obtenue à partir de la fracturation d'une lamelle. Elle servait à l'élaboration de la pointe d'une flèche. Pour cela, seule ou avec d'autres armatures, elle était fixée à l'extrémité du fût en bois.



## CHEVILLE OSSEUSE DE CORNE D'AUROCHS

### | OS

L'aurochs, ancêtre de la vache actuelle, possédait deux grandes cornes composées d'une partie externe faite de kératine, la même matière que le cheveu, et d'une partie interne en os. Lors de fouilles archéologiques, c'est souvent cette deuxième partie qui est retrouvée.



JOUE  
PENDANT  
LA VISITE !

# À LA CHASSE !

Les Hommes du Paléolithique supérieur et du Mésolithique ont connu des paysages différents peuplés d'animaux divers et variés. Ils ont adapté leurs armes de chasse à leur environnement.

**!** Relie chaque type de paysage, chaque animal et chaque arme de chasse à la bonne période. Pour t'aider, observe les dessins de cette période ainsi que les objets qui les accompagnent. Tu peux aussi lire le petit texte qui accompagne le dessin du Cap Blanc-Nez au Tardiglaciaire.

PAYSAGE DE STEPPE



● Aurochs

PAYSAGE BOISÉ



● Cerf



● Mammouth

PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR

- 8000

MÉSOLITHIQUE



● Ours des cavernes



● Mégacéros



● Rhinocéros laineux

ARC ET FLÈCHE

PROPULSEUR ET SAGAIE

HARPON





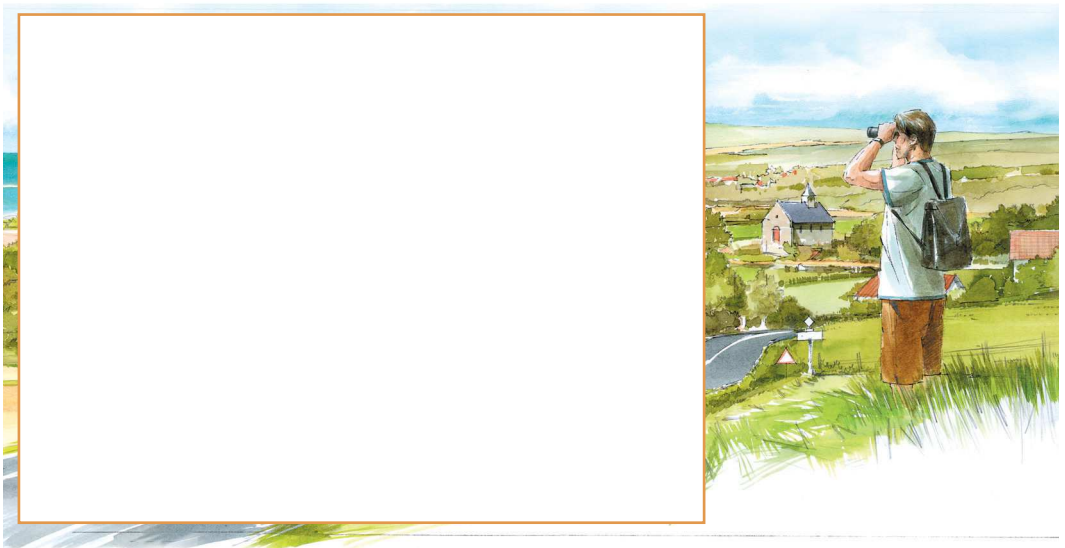
# RENCONTRE AVEC L'HOMME DU FUTUR

JOUE  
À LA  
MAISON !

Comme tu as pu le voir dans l'exposition, Benoît Clarys a imaginé la rencontre entre un *Homo Sapiens* et un Néandertal.

À ton tour d'imaginer ta rencontre avec un humain du futur !

**!** Mets-toi dans la peau du garçon qui observe le paysage avec ses jumelles. Il pourrait voir arriver un humain du futur... que tu peux dessiner dans le cadre blanc.





# NÉOLITHIQUE





Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez au Néolithique

Le **Néolithique** se caractérise par les premières occupations **sédentaires** de l'homme. Les pratiques de **l'agriculture** et de **l'élevage** vont commencer à marquer le paysage, notamment par de larges **déforestations**. Le **niveau marin** est plus élevé qu'aujourd'hui et une grande partie du littoral actuel est sous les eaux.

# LES OBJETS DU NÉOLITHIQUE

---

## POINTE À AILERONS ET PÉDONCULE

---

MONT-SAINT-ÉLOI | SILEX

---

Cette pointe est obtenue en retouchant un éclat de silex. Au centre, son pédoncule permet une meilleure fixation sur la hampe de la flèche. Les deux ailerons rendent l'extraction de la pointe difficile pour l'animal blessé et augmentent la gravité de la blessure.

---



## HACHE POLIE

---

ÉTRUN, RD939 | SILEX

---

Cet outil, taillé dans un bloc de pierre, est ensuite poli à l'aide d'un polissoir, puis emmanché dans du bois. La hache permet de réaliser des travaux nécessitant de la puissance, tels que l'abattage d'arbres. La réalisation d'un tel objet nécessite près d'une semaine de travail.

---



## VASE

### ESCALLES, MONT D'HUBERT | TERRE CUITE

Ce vase en argile a été monté à la main, séché et cuit. Il était nécessaire au stockage des liquides ou des denrées alimentaires et à la cuisson des repas.



# LE VRAI / FAUX DU NÉO

JOUE  
PENDANT  
LA VISITE !

En observant les dessins n°s 30 à 35 et les objets qui les accompagnent, tu es sûrement devenu le meilleur spécialiste du Néolithique.

**!** **Teste tes connaissances sur cette période en répondant à ce vrai / faux du Néo !**

HACHE-POLIE (Etrun)



MEULE



POTERIE (Escalles)



		VRAI	FAUX
1	Les premiers villages d'Europe apparaissent au Néolithique.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Les Hommes du Néolithique vivent dans de petites cabanes rondes au milieu de la forêt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Les Hommes du Néolithique cultivent des céréales et élèvent des bêtes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Au Néolithique, il existe des pots en terre et des paniers en osier.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Les outils en pierre polie remplacent totalement ceux en pierre taillée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Une meule sert à écraser les grains de blé et à les transformer en farine.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# MAIS OÙ EST L'INTRUS ?

JOUE  
À LA  
MAISON !

Observe attentivement ce paysage du Cap Blanc-Nez à l'époque néolithique.

**!** Relie les mots « élevage », « agriculture » et « habitat sédentaire » à ce qui les représente. Puis, déniche et entoure les 3 intrus qui se sont glissés dans le paysage.



●  
ÉLEVAGE

●  
HABITAT SÉDENTAIRE

●  
AGRICULTURE



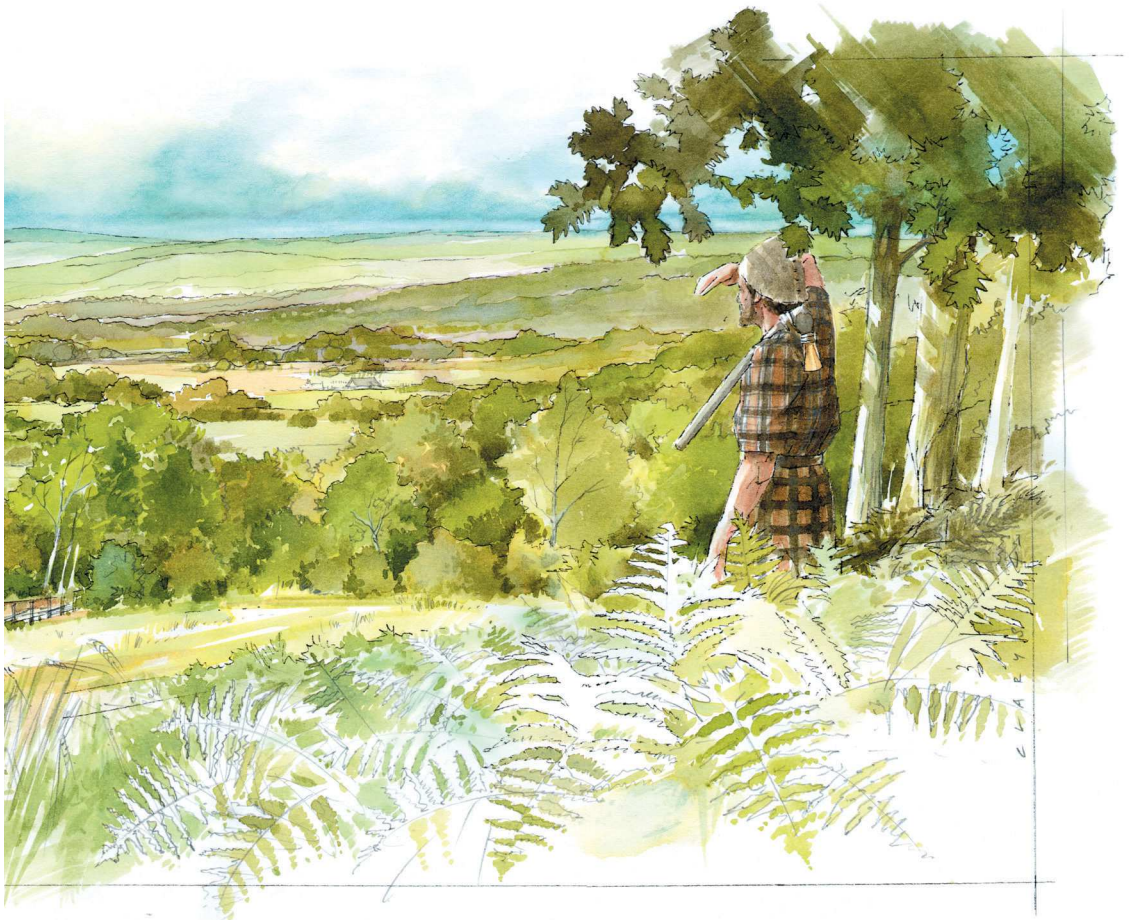
3. PAVSA G

# ÂGES DES MÉTAUX

## ÂGE DU BRONZE







S A G E A G E D U B R O N Z E -

Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez à l'Âge du bronze

L'époque est comparable au **Néolithique** d'un point de vue climatique. Le métal, par l'intermédiaire du **cuivre** et du **bronze**, fait son apparition dans les techniques et l'outillage de l'homme.



# ÂGES DES MÉTAUX

## ÂGE DU FER





Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez à l'Âge du fer

Le **fer** remplace le bronze pour l'outillage et l'armement. C'est l'époque des **Celtes** et des **Gaulois**. Grands agriculteurs, ils maintiennent un **paysage en mosaïque** fait de champs, de pâturages et de forêts.

JOUE  
PENDANT  
LA VISITE !

# « CROISER LE FER »

Que fabriquent les hommes représentés sur le dessin n° 42 ?

**!** C'est ce que tu découvriras après avoir rempli cette grille de mots croisés et replacé chaque lettre encadrée de couleur dans la case correspondante.

## Horizontal

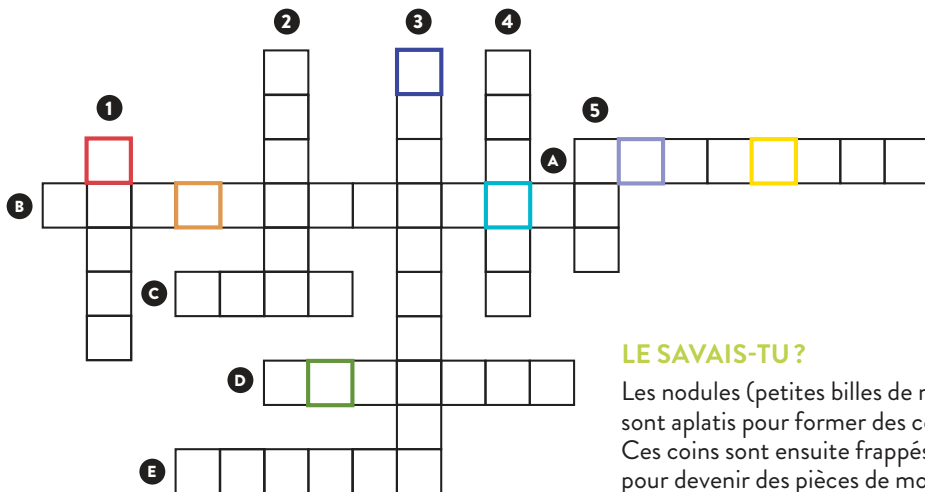
### Quelques objets fabriqués en métal

- A** Dessin n° 38. Ma lame est courbée, je suis un outil qui sert à récolter le blé.
- B** Dessin n° 39. Je suis à la fois pointue et tranchante, je suis installée au bout d'un long morceau de bois et je sers pour la guerre.
- C** Dessin n° 41. Je suis l'arme principale du cavalier.
- D** Dessin n° 38. Ma lame est longue et droite, je suis un outil qui sert à couper.
- E** Dessin n° 41. Je protège la tête du cavalier.

## Vertical

### Des métaux et quelques outils utilisés par le fondeur et le forgeron

- 1** Dessin n° 38. Je peux être en pierre ou en terre cuite, je suis creux et je sers à donner une forme au métal.
- 2** Dessin n° 37. Associée à un soufflet, j'alimente le feu de l'atelier de fonderie en oxygène pour qu'il chauffe plus.
- 3** Dessin n° 39. Je suis un support sur lequel le bronzier peut travailler le métal en frappant de toutes ses forces.
- 4** Je suis le métal qui donne son nom à la 1<sup>re</sup> période des âges des métaux.
- 5** Je suis le métal qui donne son nom à la 2<sup>e</sup> période des âges des métaux.



## LE SAVAIS-TU ?

Les nodules (petites billes de métal) sont aplatis pour former des coins. Ces coins sont ensuite frappés d'un motif pour devenir des pièces de monnaie.



# D'UN PAYSAGE À L'AUTRE

JOUE  
À LA  
MAISON !

Observe ces deux paysages.  
Vois-tu ce qui a changé entre l'Âge du bronze et l'Âge du fer ?

**!** Relie chaque affirmation au bon dessin.

Le Cap Blanc-Nez à l'Âge du bronze



S. PAYSAGE AGE DU BRONZE

Paysage ouvert, largement exploité  
pour l'agriculture et l'élevage

Niveau de la mer : élevé

Niveau de la mer : bas

Hache en bronze,  
outil essentiel pour  
couper les arbres

Paysage boisé avec quelques  
espaces cultivés

Ferme constituée d'une maison  
et de petits bâtiments  
à vocation agricole

Le Cap Blanc-Nez à l'Âge du fer





# ANTIQUITÉ

•••  
-4 000 000

-52 476  
0  
2000



Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez à l'Antiquité

Suite à l'**invasion romaine**, le paysage se transforme. Les routes sont plus larges, plus nombreuses et le plus souvent rectilignes. Les **bâtiments en pierre** apparaissent aux côtés de ceux en bois et en torchis. Les **centres urbains** sont plus nombreux avec le développement de villes comme *Nemetacum* (Arras), *Gesoriacum* (Boulogne-sur-Mer) ou *Civitas Morenum* (Thérouanne). Les **villae**, grands domaines agricoles, sont installés sur les anciennes fermes gauloises ou à proximité.

# LES OBJETS DE L'ANTIQUITÉ

MARQUISE, AVENUE FERBER | TERRE CUITE

## LAMPE À HUILE

IV<sup>E</sup> SIÈCLE AP. J.-C.

Ce type de lampe est courant pendant la période gallo-romaine. Sa dimension est très modeste, à peine 6 cm de diamètre. Emplie d'huile d'olive, de noix ou de noisette, et munie d'une mèche de lin, une lampe peut fournir un éclairage pendant plus de deux heures. Elle a été découverte dans le temple, avec deux autres exemplaires.



## ASSIETTE

I<sup>ER</sup> SIÈCLE AP. J.-C.

Cette grande assiette à bord simple de 31 cm de diamètre est fabriquée en terra nigra, terre noire. Découverte dans l'une des sépultures, elle appartient au groupe des céramiques belges.





## UNGUNTARIUM

1<sup>ER</sup> SIÈCLE AP. J.-C.

Cette fiole en céramique était déposée dans une des sépultures à crémation. Elle pouvait servir à contenir des huiles parfumées, des baumes, des onguents médicaux.



## COUPES SIGILLÉES

1 1<sup>ER</sup> SIÈCLE AP. J.-C.

Cette coupe en sigillée, de 8 cm de diamètre, a été déposée dans l'une des sépultures. L'estampille AVOTIS n'a pas permis aux archéologues de déterminer l'atelier d'origine de la coupe.

2 ENTRE 15 ET 5 AV. J.-C.

Cette coupe en sigillée, céramique au vernis rouge souvent recouverte de décors en relief, a été déposée dans l'une des sépultures. L'estampille CNAEI prouve qu'elle provient du potier Ateivs qui avait ses ateliers à Arezzo en Italie.

## ASSIETTE

ENTRE 15 ET 5 AV. J.-C.

Cette vaisselle fine, issue d'une des sépultures à crémation, possède une estampille sur sa face interne : CNAEI, marque du potier Ateivs qui avait ses ateliers à Arezzo en Italie. Il s'agit d'une des pièces italiennes les plus septentrionales jamais découvertes.



# UNE HISTOIRE DE TEMPLES

JOUE  
PENDANT  
LA VISITE !

À quels vestiges archéologiques pourrait correspondre le temple représenté sur le dessin n° 46 ?

**!** Coche la bonne réponse.



**!** Parmi tous ces objets, retrouve ceux qui ont servi d'offrandes dans le temple de Marquise. Entoure-les.



Lampe à huile



Enoché



Pièce de monnaie



Assiette sigillée



Pied de statuette en bronze



Restitution du temple du 4<sup>e</sup> siècle découvert à Marquise

# COLORIAGE CODÉ

JOUE  
À LA  
MAISON !

Ce dessin a perdu toutes ses couleurs !

**!** Pour les lui redonner, tu vas d'abord devoir décrypter le message suivant :

Kvmjvt qpsuf vo qboubmpo wfsu, vof uvojrvt cfjhf bwfd  
vo cpse cmfv fo cbt fu vof uphf spvhf.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## BESOIN D'AIDE ?

Le code César, du nom de son inventeur Jules César, consiste à crypter un texte en remplaçant chaque lettre par une autre par le biais d'un décalage constant.

**Par exemple, en adoptant un décalage +2, Jupiter devient Lwrkyt.**

**!** Tu peux maintenant colorier le personnage !



Le Cap Blanc-Nez à l'époque romaine.



# MOYEN ÂGE





Hypothèse de restitution du Cap Blanc-Nez au Moyen Âge

Durant le **Moyen Âge**, les hommes gagnent des terres sur la mer par la création de **polders**. Ce sont des étendues de terres asséchées et délimitées par des digues. Elles servent principalement de terres agricoles. Cette époque sera aussi marquée par des périodes de refroidissement du climat, dont une appelée le « **Petit Âge Glaciaire** », facteur de difficultés agricoles et de disettes menant parfois à des révoltes (Révolution Française).

# LES OBJETS DU MOYEN ÂGE

---

## **BOULET DE TRÉBUCHET**

**CONDETTE, CHÂTEAU D'HARDELLOT | PIERRE**

Ce boulet, d'un diamètre de 10 cm, est fabriqué en grès.  
Il a probablement servi de projectile pour un engin de siège de la famille du trébuchet.

---



### UN ATELIER DE BIJOUTIER MÉROVINGIEN

Les bijoutiers mérovingiens fabriquaient des objets de parure en coulant des métaux, bronze ou or dans des moules en terre. À Hames-Boucres, la découverte de 120 fragments de moules identifiables est exceptionnelle. Jamais telle quantité n'avait été retrouvée sur un site.

Ces moules servaient essentiellement à fabriquer des éléments de parure et de costume : bijoux, boucles de ceinture, fibules (broches pour maintenir les vêtements), épingles... Fabriqués en terre à partir d'une pièce originale, les moules n'étaient utilisés qu'une seule fois car fragmentés lors de l'ouverture. Après démoulage, les éléments fabriqués étaient nettoyés puis décorés.

#### **MOULE DE NEUF RIVETS PYRAMIDAUX**

Ce moule permettait de fabriquer plusieurs rivets en une seule coulée.

#### **MOULE D'UN RIVET SCUTIFORME**

Ce moule permet la confection d'un rivet décoratif en forme de bouclier.

#### **MOULE D'UNE PAIRE DE BOUCLES DE CEINTURE ET D'ARDILLONS**

Ce moule permettait de mouler deux petites boucles de ceinture rectangulaires à bords biseautés et leurs deux ardillons en une seule coulée.

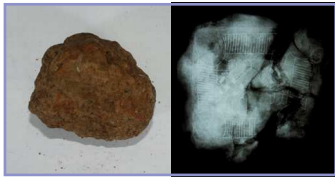


# MIC-MAC DANS LES TOMBES...

JOUE  
PENDANT  
LA VISITE !

L'archéologue s'est mélangé les pincesaux, il ne sait plus dans quelle tombe ces objets ont été découverts.

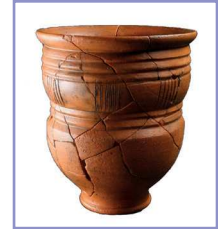
! Aide-le en reliant chaque objet à la tombe qui lui correspond.



Plaque de ceinturon ●



Pot biconique ●



● Pot cintré



Balsamaire  
(unguentarium)

●

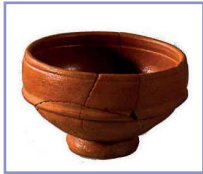
TOMBE DU 1<sup>ER</sup> SIÈCLE  
À MARQUISE

TOMBES DU 6<sup>E</sup> SIÈCLE  
À BOISJEAN



● Assiette sigillée

Coupe sigillée ●



Restitution du site  
de Marquise au 1<sup>er</sup> siècle





# VOYAGE AU MOYEN ÂGE

JOUE  
À LA  
MAISON !

**!** Relie chaque mot à sa définition  
et à son emplacement sur le dessin.

Je suis une tour en bois  
construite en haut  
d'une colline qui n'est  
pas naturelle.  
J'ai un rôle défensif  
et je marque aussi le  
pouvoir d'un seigneur.

Grâce à moi, les gens  
du Moyen Âge peuvent  
s'approvisionner en  
produits venus d'autres  
contrées : ambre,  
soie, épices, ...

Je suis une terre  
gagnée sur la mer.  
Je suis créé par la  
construction d'une  
digue et l'assèchement  
des sols.

Polder

Motte castrale

Commerce maritime



## À LA CHASSE !

### Paléolithique supérieur :

- Paysage : steppe /
- Animaux : mammouth, aurochs, rhinocéros laineux, ours des cavernes, mégacéros
- Armes de chasse : sagaie et propulseur, harpon

### Mésolithique :

- Paysage : boisé
- Animal : cerf
- Armes de chasse : harpon, arc et flèche

## LE VRAI/FAUX DU NÉO

1. V / 2. F / 3. V / 4. V / 5. F / 6. V

## MAIS OÙ EST L'INTRUS ?

**Élevage** = chèvre et le bouc /

**Agriculture** = champ clôturé en bordure de forêt

**Habitat sédentaire** = deux maisons.

**Intrus** : mammouth, trébuchet, pied de statuette en bronze.

## « CROISER LE FER »

**Vertical** : des métaux et quelques outils utilisés par le fondeur et le forgeron

1. moule / 2. Tuyère / 3. Enclumette /  
4. Bronze / 5. fer

**Horizontal** : quelques objets fabriqués en métal

**A.** faucille / **B.** pointe de lance /  
**C.** épée / **D.** couteau / **E.** casque

**Mot à découvrir** : monnaie.

## D'UN PAYSAGE À L'AUTRE

**Âge du bronze** : Paysage boisé avec quelques espaces cultivés / Niveau de la mer : bas / Hache en bronze, outil essentiel pour couper les arbres.

**Âge du fer** : Paysage ouvert, largement exploité pour l'agriculture et l'élevage / Niveau de la mer : élevé / Ferme constituée d'une maison et de petits bâtiments à vocation agricole.

## UNE HISTOIRE DE TEMPLES

**Dessin n° 46** = photographie de droite (fondations d'un temple gallo-romain découvert à Ruitz, Pas-de-Calais).

**L'autre photographie** = vestiges d'une grange gallo-romaine mise au jour à Hénin-Beaumont (Pas-de-Calais).

### Offrandes du temple de Marquise :

lampe à huile, pièce de monnaie, pied de statuette en bronze.

## COLORIAGE CODÉ

**Le code était +1.**

**Il fallait donc lire** : Julius porte un pantalon vert, une tunique beige avec un bord bleu en bas et une toge rouge.

## MIC-MAC DANS LES TOMBES...

### Tombe du 1<sup>er</sup> siècle de Marquise =

assiette sigillée, coupe sigillée, balsamaire, pot cintré

### Tombe du 6<sup>e</sup> siècle de Boisjean =

plaque de ceinturon, pot biconique.

## VOYAGE AU MOYEN ÂGE

**Motte castrale** = Je suis une tour en bois construite en haut d'une colline (...).

**Commerce maritime** = Grâce à moi, les gens du Moyen Âge peuvent s'approvisionner (...).

**Polder** = Je suis une terre gagnée sur la mer (...).

AUX JEUX  
REPONSES

—  
**CONCEPTION ET RÉALISATION**

**Cette exposition a été réalisée par Le Musée du Malgré-Tout / Cedarc asbl et le Préhistomuseum de Ramioul, en collaboration avec Benoît Clarys.**

**Elle a été adaptée et complétée par la Direction de l'Archéologie du Pas-de-Calais.**

—  
**COMMISSARIAT GÉNÉRAL**

Claire Bellier, Pierre Cattelain, Fernand Collin

—  
**CONSEILLERS SCIENTIFIQUES**

**André Gob**

Docteur en Histoire de l'art et archéologie et professeur de muséologie à l'Université de Liège. Il est également président du Conseil des Musées en Belgique francophone.

**Émilie Flon**

Licenciée en Histoire de l'art et archéologie. Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication. Maître de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Stendhal de Grenoble.

**Céline Schall**

Licenciée en Histoire de l'art et archéologie. Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication et docteur en Muséologie, Médiation, Patrimoine (Université d'Avignon / Université du Québec à Montréal).

—  
**RÉDACTION DES TEXTES**

Sauf mention contraire, les textes ont été rédigés par Olivier Solon, Conseil départemental du Pas-de-Calais, Direction de l'Archéologie.

Mentions contraires :

Claire Bellier (CB), Laureline Cattelain (LC), Pierre Cattelain (PC), Cécile Jungels (CJ), Antoine Leblon (AL), Noémie Nicolas (NN), Marie Wéra (MW).

—  
**RESTAURATION ET SOCLAGE DES OBJETS ARCHÉOLOGIQUES**

Conseil départemental du Pas-de-Calais, Direction de l'Archéologie, Sandrine Janin-Reynaud.

—  
**SCÉNOGRAPHIE & CONCEPTION GRAPHIQUE**

Ludovic Smagge, Lorenzo Mistretta, Alexie Hiles & Bar à Lettres

—  
**IMPRESSION DU LIVRET**

Dumoulin Imprimeur - Libercourt (62)

—  
**ADAPTATION INTERACTIVE DU JEU « PALÉO-ANIMO-DÉCALCO SUR LE CAP BLANC-NEZ »**

Spontané'IT pour le Conseil départemental du Pas-de-Calais.

—  
**COMMUNICATION**

Conseil départemental du Pas-de-Calais, Direction de la Communication

—  
**PRÊTEURS**

*Nous remercions vivement les institutions qui ont généreusement accepté de collaborer à ce projet par le prêt d'objets archéologiques :*

DRAC Hauts-de-France,  
Service Régional de l'Archéologie  
Abbaye St Paul de Wisques  
Communauté d'Agglomération Hénin-Carvin  
Conservatoire du Littoral  
Délégation Manche Mer du Nord  
Musée National d'Archéologie,  
Saint-Germain-en-Laye  
SNCF Réseau

Monsieur Serge Cayet  
Monsieur Francis Roger  
Messieurs Germain et Franck Trunnet

—  
**REMERCIEMENTS**

Nous souhaitons exprimer nos remerciements à l'ensemble des équipes de la Direction de l'Archéologie qui ont œuvré à l'aboutissement du projet.

—  
**CRÉDITS VISUELS**

Illustrations © Benoît Clarys  
Photos © CD62 / DA / S. Janin-Reynaud

## EXPOSITION

18 MARS AU 18 JUIN 2017

## CONTACT

CONSEIL DÉPARTEMENTAL DU PAS-DE-CALAIS  
DIRECTION DE L'ARCHÉOLOGIE

—

### Adresse physique

Maison de l'Archéologie  
rue de Whitstable  
62000 DAINVILLE

### Coordonnées GPS

N 50° 17' 24.5" – E 2° 44' 09.3"

—

### Adresse postale

Rue Ferdinand Buisson  
62018 ARRAS Cedex 9 – France

Tél. : +33 (0)3 21 21 69 31

Courriel : [archeologie@pasdecalais.fr](mailto:archeologie@pasdecalais.fr)

—

[archeologie.pasdecalais.fr](http://archeologie.pasdecalais.fr)

