

PITCHER  
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:  
Educational Resources



**Ressources éducatives libres**  
*Village pillage*  
*Lugdunum*

Sujet : Vol d'antiquités et d'œuvres d'art  
Age : 7-11, 11-14, 14-18 ans

### **Auteurs**

Jeannie Giry, Laura Rohaut, Léa Franceschini, Hugo Perineau, Florence Grosse et Ludivine Mauget

### **Version**

Version française, octobre 2024

### **Relecteur**

Oriane Rousselet, Agathe Leriche-Maugis

### **Images**

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

### **Copyright**

Ce matériel peut être utilisé conformément à :  
Creative Commons Non-Commercial Share Alike



### **Avertissement**




Le projet PITCHER a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (accord de subvention 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674).



Erasmus+

Cette publication n'engage que ses auteurs, et l'Union européenne ainsi que l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues pour responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

## Table des matières

Avant-propos .....	4	
L'offre éducative de PITCHER .....	5	
Résumé : Village pillage .....	7	
Instructions pour les enseignants.....	7	
Comment utiliser cette ressource	 7-11  11-14  14-18 .....	9
Qu'est-ce que le pillage ? .....	10	
Annexe 1 : Solutions .....	17	

## Avant-propos

Le projet PITCHER – Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources – financé par le programme européen Erasmus+ (2021-2024), a développé des Ressources Éducatives Libres qui offrent aux enseignants et aux médiateurs culturels des moyens inédits pour aborder avec les élèves la question du pillage et du trafic illicite des biens culturels.

La lutte contre ces deux phénomènes est un enjeu majeur au regard de leurs conséquences : sur notre compréhension du passé (les objets volés et pillés, et les informations dont ils sont porteurs, disparaissent), sur notre sécurité (le trafic illicite des biens culturels, au 3e rang mondial après celui des armes et de la drogue, génère des sommes considérables qui alimentent les réseaux mafieux et terroristes) et sur le potentiel de développement de nombreux pays (appauvrissement culturel).

PITCHER se situe plus précisément dans la lignée des travaux du projet européen NETCHER – NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding – financé par le programme européen H2020 (2019-2021). NETCHER a structuré un réseau européen de professionnels concernés par ce sujet et ses recommandations ont pointé la nécessité de sensibiliser et d’orienter les communautés éducatives.



Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

Il s’agit d’une nouvelle étape dans cette lutte, parce que les jeunes sont la nouvelle génération qui la poursuivra, mais aussi parce qu’ils sont directement concernés, comme auteurs potentiels du pillage, au travers l’usage croissant de détecteurs de métaux conçus spécifiquement pour eux.

PITCHER a été initié par le centre de recherche de l’École Nationale de Police (France) et l’association Michael Culture (Bruxelles), anciens membres de NETCHER. Il a été coordonné par Bibracte, acteur majeur de l’archéologie française, et a réuni l’association MUSEOMIX, référence en matière de médiation pour les musées, ainsi que des établissements scolaires de France, de Grèce, d’Italie et d’Espagne.

Les ressources éducatives produites par les partenaires de PITCHER mettent à votre disposition :

- des connaissances sur les divers aspects du pillage et du trafic des biens culturels, dont les thèmes ont été choisis avec des enseignants et des médiateurs des pays partenaires,
- des activités variées, visant à rendre les élèves actifs de leurs apprentissages, en lien avec les programmes scolaires des pays partenaires.

Elles ont fait l’objet d’une double relecture, par un ou plusieurs spécialistes du sujet (archéologue, juriste en droit du patrimoine...) et par un spécialiste de la pédagogie.



Chaque ressource est conçue comme un support pédagogique autonome. Elle fournit un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les éléments les plus pertinents pour vos activités. Elle peut être utilisée dans n’importe quel pays, dans n’importe quel contexte, car elle traite de questions universelles. Cependant les contenus portant sur la législation peuvent être spécifiques à un pays particulier et une adaptation à votre propre contexte national peut s’avérer nécessaire.

Nous espérons que la ressource éducative présentée dans ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et que vous l’utiliserez de façon profitable avec vos élèves, en sorte que ceux-ci auront à cœur de devenir également des acteurs de la lutte contre le pillage et le trafic illicite des biens culturels.

Pour plus d’informations sur le projet PITCHER et accéder à l’ensemble des ressources, nous vous invitons à consulter le site : <https://www.pitcher-project.eu/?lang=fr>.





## L'offre éducative de PITCHER

Les ressources éducatives libres PITCHER comprennent les modules d'apprentissage suivants, classés en fonction des sujets et de l'âge des élèves :

	 7-11	 11-14	 14-18
Tous les sujets		Études de cas	Études de cas
		L'affaire du « Trésor de Couan »	L'affaire du « Trésor de Couan »
		Piller n'est pas jouer !	Piller n'est pas jouer !
		Traffic International	Traffic International
		Les Aventuriers de l'Art Perdu	
Vol d'antiquités et d'œuvres d'art	Village pillage	Village pillage	Village pillage
	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
	Le vol mystérieux	Le vol mystérieux	Trésors coupables
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
		L'argile parlante	
Vente des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
			Trésors coupables
Identification des réseaux et acteurs	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Entretiens croisés	Entretiens croisés

		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
			Trésors coupables
Lutte contre le trafic illicite	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		PillarT	PillarT
		L'argile parlante	
Recherche de provenance et traçabilité		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		PillarT	PillarT
		Touche - Pas touche	Touche - Pas touche
Retour des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
Préservation de la mémoire des œuvres disparues	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Touche - Pas touche	Touche - Pas touche
Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		PillarT	PillarT
		L'argile parlante	

## Résumé : Village pillage

Sujet :	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art
Age :	 7-11  11-14  14-18
Programmes scolaires :	Histoire, Histoire de l'art, Enseignement moral et civique, Arts plastiques.
Durée :	 45 minutes
Matériel et outils :	Livret de jeu, stylo, enveloppes, boîte, cadenas, puzzle, objets pour réaliser des défis et des activités
Compétences :	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se repérer dans le temps et dans l'espace.</li><li>• Associer une œuvre à une civilisation à partir des éléments observés.</li><li>• Relier les caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.</li><li>• Coopérer et partager des informations.</li><li>• Poser des questions, formuler des hypothèses et les vérifier.</li><li>• S'exprimer à l'oral.</li><li>• Pratiquer une activité artistique.</li></ul>
Objectifs :	Encourage les élèves à : <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendre les causes de vulnérabilité des biens culturels aux actes de pillage, de vol et de trafic illicite, ainsi que les motivations des auteurs de ces actes,</li><li>• Comprendre les raisons pour lesquelles la lutte contre le trafic illicite des biens culturels est si importante ;</li><li>• Découvrir quelques aspects et acteurs de la lutte contre ce trafic illicite.</li></ul>

### Instructions pour les enseignants

Cette version de l'échappée game a été adaptée pour le musée Lugdunum de Lyon, à partir d'un prototype créé lors de l'évènement Muséomix 2023. C'est un modèle qui peut être décliné pour un grand nombre de musées en suivant les étapes suivantes :

- Recherche du partenaire culturel ou scolaire.  
Si vous êtes enseignant, proposez ce projet à un musée proche de votre établissement ; si vous êtes médiateur culturel, proposez ce projet à un établissement scolaire de votre commune.
- Choix des objets.  
Choisissez 6 objets représentatifs des collections et bien répartis dans l'espace d'exposition permanente (dans l'idéal un par salle).
- Création des scénarios expliquant l'absence de ces objets dans les collections du musée.  
Identifiez des objets qui auraient pu être pillés sur des sites archéologiques avant qu'ils ne soient déposés au musée ou des objets qui auraient pu être volés dans le musée. Inspirez-vous des scénarios de cette ressource ou de l'histoire d'objets pillés et volés présentés dans les

ressources « Études de cas », « Traffic'Art » et « Les Aventuriers de l'art perdu » pour évoquer les motivations des pilleurs/voleurs ainsi que la façon dont ceux-ci auraient pu être arrêtés. Mettez ensuite ces scénarios en récit en les accompagnant si possible d'illustrations.

- **Création des énigmes.**

Pour chaque objet, créez un défi sous forme d'une énigme à résoudre ou d'une petite activité de pratique artistique, basé sur cet objet ou sur la thématique de la salle où il est exposé. Faites en sorte que la réussite de chaque défi apporte une information utile pour la suite (voir ci-dessous).

Dans ce modèle d'Escape Game, la réussite de chaque défi permet de passer à la salle suivante et d'obtenir une pièce de puzzle portant un nombre. A la fin de l'animation, le groupe doit reconstituer le puzzle et additionner les nombres indiqués sur chaque pièce, le chiffre obtenu permet d'ouvrir un coffre qui contient les objets disparus.

Ce modèle nécessite donc la présence d'un médiateur pour donner les pièces de puzzle. Si vous souhaitez faire réaliser votre Escape Game en autonomie, vous pouvez faire en sorte que la réponse à chaque défi amène à identifier un nombre, mais dans ce cas vous ne pourrez pas proposer d'activités de pratique artistique, ce qui réduit le champ des possibilités et l'intérêt pédagogique de cette animation.

- **Réalisation des copies d'objets disparus.**

Dans ce modèle d'Escape Game, le coffre contient des petites reproductions des objets disparus. En fonction de vos moyens, il peut également s'agir de photos imprimées sur carton plume ou papier épais, voire de petites impressions 3D.

- **Organisation de l'Escape Game.**

Si cela est possible, l'idéal est que les objets choisis aient été enlevés des vitrines avant l'animation (sinon, nous vous recommandons de les recouvrir d'un tissu pour qu'ils ne soient pas visibles) et que le déroulement de l'Escape Game ait lieu en dehors des horaires d'ouverture du musée.

Si cela n'est pas possible et si vous ne souhaitez pas enlever les objets des vitrines ou les recouvrir, nous vous conseillons de bien expliquer aux élèves qu'il s'agit d'une mise en situation et qu'ils doivent imaginer que ces objets ne sont pas présents dans les vitrines.

### **Proposition complémentaire**

Vous pouvez créer cet Escape Game avec une classe de lycée en option arts plastiques : les élèves participent au choix des objets, à la création des scénarios et à leurs illustrations, à la création des énigmes et à la réalisation des copies des objets disparus.



## Comment utiliser cette ressource



7-11



11-14



14-18

Bienvenue dans l'escape game « Village Pillage », conçu dans le cadre de Museomix 2023.

Dans cette version adaptée au musée Lugdunum, vous êtes invités à vous arrêter dans six espaces pour découvrir des objets exposés dans le musée. Vous apprendrez comment ils peuvent avoir été menacés par des personnes qui souhaitent les piller sur les sites archéologiques ou les voler dans le musée pour leur intérêt personnel ou pour les revendre. Nous supposons, pour les besoins de l'escape game, que certains objets sont absents des vitrines et que vous êtes invités à les retrouver et à les rendre au musée.

Ce livret identifie six objets et vous invite à retrouver les objets dans le musée. Vous lirez ensuite l'histoire d'un pillage possible (ou d'un voleur ayant réellement dérobé cet objet), pour vous familiariser avec les risques qui menacent les objets culturels.

Pour passer d'un espace au suivant, il vous sera ensuite demandé de relever un défi correspondant à cette famille d'objets.

En fin de partie, un formulaire secret vous permettra de transformer vos réponses en un code, grâce auquel vous obtiendrez... peut-être – ce sera la dernière énigme – la clé nécessaire pour être autorisé à ouvrir, à la fin de votre visite, le coffre où vous retrouverez les objets disparus.

Êtes-vous prêt à commencer ?

- Découvrez l'espace correspondant au premier objet, puis lisez le premier défi.
- Rempotez ce premier défi et obtenez le premier indice.
- Et ainsi de suite.



## Qu'est-ce que le pillage ?

### **Objets volés, objets pillés : quelle différence ?**

Les objets volés sont connus de leurs propriétaires qui peuvent donc porter plainte pour leurs vols. Ces objets sont enregistrés dans des bases de données d'objets volés, comme PSYCHE qui est celle d'INTERPOL, l'organisation internationale de la police criminelle. Ils sont donc identifiables et, s'ils sont retrouvés, ils peuvent être rendus à leurs propriétaires.

Les objets pillés sont des objets archéologiques qui ont été extraits du sol de façon illicite, c'est-à-dire sans autorisation. Ils ne sont donc connus ni de leurs propriétaires, ni des archéologues. Non inventoriés, ces objets sont très difficilement identifiables. Ils n'ont pas d'histoire, on ne sait rien d'eux. On parle alors d'objets orphelins.

Le pillage des sites archéologiques et le vol dans les musées, dans les collections privées... sont la principale source d'objets pour le trafic illicite des biens culturels. Cette source est plus ou moins abondante selon la stabilité économique et politique des pays de provenance. Elle augmente en temps de guerre, d'instabilité politique ou de catastrophes naturelles, mais le pillage archéologique est également très pratiqué en temps de paix et dans les pays stables car il s'agit d'une activité qui peut être considérée comme un loisir et permet un appoint financier.

Pillage, vol et trafic illicite des biens culturels constituent une menace importante pour la préservation des richesses culturelles et historiques d'une communauté. Lorsqu'une part importante de ce patrimoine est dérobé pour être vendu à l'étranger, la communauté concernée peut se sentir déconnectée de ses propres racines et de l'histoire qui les a précédées. Cela peut avoir un impact durable sur la cohésion sociale et la transmission intergénérationnelle des valeurs culturelles. Cette perte d'identité culturelle est aggravée lorsque s'ajoute la dégradation des sites archéologiques et des monuments, soit qu'il s'agisse d'une conséquence du pillage archéologique et du fait d'arracher des éléments de décor, soit qu'il s'agisse de destructions délibérées du patrimoine pour des raisons idéologiques.

Depuis 2000, l'ICOM publie des Listes Rouges qui répertorient, par grandes zones géographiques, les biens culturels les plus susceptibles d'être pillés et volés. Conçus pour les fonctionnaires de police et des douanes, les professionnels du patrimoine et les marchands d'art, ces outils visent à faciliter l'identification des objets pillés et volés auxquels ils peuvent avoir affaire lors de contrôles ou de potentiels achats.

Nous avons utilisé une approche similaire pour simuler le fait que des objets du musée Lugdunum auraient pu être pillés ou volés, afin de sensibiliser les élèves et les visiteurs à l'importance de lutter tous ensemble pour protéger nos mémoires et notre patrimoine.

En conclusion, le trafic illicite des biens culturels du patrimoine affecte non seulement des objets et des lieux spécifiques, mais il a également un impact sur le tissu social et culturel d'une communauté. Préserver le patrimoine ne consiste pas seulement à sauvegarder les monuments et les objets, mais également à protéger l'identité et la cohésion d'une société.

### Objet 1 – Histoire 1 : Coupe en céramique sigillée



La céramique sigillée tire son nom du fait que la plus grande partie des pièces produites étaient signées par le nom du potier inscrit dans l'argile, formant une sorte de sceau (sigillus en latin).

Il s'agit d'une céramique moulée, qui a pu faire l'objet d'une production presque industrielle, mais cette caractéristique a aussi permis la production de décors infiniment variés.

C'est pourquoi les pièces les plus remarquables, qui se distinguent de la masse de la production, ont été et sont toujours très recherchées par les collectionneurs.

Après la création des musées modernes et d'une politique publique organisée de protection et de conservation des vestiges archéologiques, nombre de collections magnifiques ont fait l'objet de donations... mais la tentation reste forte de garder pour soi (ou pour la revente) des pièces découvertes sur le terrain – au besoin en pillant une fouille légale en train de se faire –.

#### Défi 1

Savez-vous où les habitants de Lugdunum se procuraient leur vaisselle en céramique sigillée ?

Parmi les cinq localités suivantes, certaines ont été identifiées comme le lieu d'ateliers « industriels » de céramique sigillée. Parmi celles-ci, laquelle était la plus proche de Lugdunum ?

- Arles
- Autun
- Lezoux
- Millau
- Narbonne

Votre réponse : .....

## Objet 2 – Histoire 2 : Monnaie de cuivre



Une monnaie peut avoir été tout-à-fait banale lors de sa mise en circulation et devenir, 2 000 ans plus tard, un objet... culte. Cet as, frappé en cuivre, n'était à l'époque que de la petite monnaie. Mais il représente sur l'une de ses faces, « l'autel des trois Gaules », autour duquel se sont réunies à Lyon pendant plusieurs siècles les représentants de toutes les cités gauloises. Cet autel n'a jamais été retrouvé, même si les archéologues ont une idée assez précise de sa localisation, dans les pentes de la Croix-Rousse.

Sa représentation sur cette pièce fait donc de cette dernière un objet particulièrement convoité par tous les pilleurs amateurs de la ville.

Plus généralement, la monnaie métallique est la cible privilégiée des utilisateurs de détecteurs de métaux. Vous-même, ne rêvez-vous pas de découvrir un jour un trésor en creusant dans votre jardin ou après avoir arpenté la campagne, muni de l'un de ces engins ? Pas de chance pour vous : cette pratique est illégale, elle est même lourdement sanctionnée : jusqu'à 100 000 € d'amende et jusqu'à 7 ans de prison ! Profitez plutôt de votre visite du musée...

### Défi 2

En quels métaux ont été fabriquées les monnaies romaines, à différentes époques ?

Parmi les cinq métaux suivants, l'un d'entre eux n'a jamais été utilisé pour frapper monnaie. Lequel ?

- cuivre
- bronze
- argent
- or
- platine

Votre réponse : .....

### Objet 3 – Histoire 3 : Balsamaire



Voilà bien un type d'objet multi-fonctions, comme on dit aujourd'hui.

Outre ses qualités esthétiques, sa forme permettait d'envisager toute une série d'usages et permettait de la décliner en différents matériaux, choisis pour être parfaitement adaptés à l'utilisation prévue (celui-ci, en céramique, était peut-être destiné à un usage médical).

Autant vous dire qu'étant dotés d'une telle adaptabilité, les balsamaires forment une très belle cible pour les voleurs de tout poil.

Ne trouvez-vous pas que celui-ci serait très élégant sur votre cheminée ?

Heureusement, le musée prend toutes les précautions nécessaires pour préserver les visiteurs de cette tentation...

### Défi 3

Un balsamaire, pour quoi faire ?

Parmi les usages et les matières suivantes, l'un d'entre eux, ou l'une d'entre elles, ne sont pas attesté(e)s par les recherches archéologiques. Saurez-vous l'identifier ?

- récipient à parfum
- récipient à onguent et autre usage médical
- recueil de restes mortuaires
- vase floral
- récipient en verre
- récipient en bronze
- récipient en céramique

Votre réponse : .....

#### Objet 4 – Histoire 4 : Lampe à huile en céramique



Quoi de plus banal en apparence qu'une lampe à huile ? Observez pourtant la finesse de la décoration de celle-ci, n'est-elle pas ravissante ? Et puis, quoi de plus facile, dans un musée moins bien gardé que Lugdunum, que de glisser la main dans une vitrine mal fermée et de sortir du musée l'air dégagé, avec la petite lampe bien cachée au fond de sa poche ?

Ce petit objet si banal n'en est pas moins, comme tous ceux recueillis par les archéologues et conservés dans les musées, une partie de notre patrimoine commun, c'est-à-dire de notre richesse culturelle commune.

En outre, celui-ci est un marqueur, précieux pour la science, pour la datation de son contexte de découverte et pour le milieu social de son propriétaire.

#### Défi 4

Une lampe à huile, mode d'emploi

Des deux affirmations ci-dessous, l'une est vraie, l'autre est fausse ; trouvez laquelle est la bonne.

- Une lampe à huile, ça éclaire comme une bougie.
- Pour fonctionner, une lampe à huile n'a besoin que d'huile, et de rien d'autre.

Votre réponse : .....

### Objet 5 – Histoire 5 : Amphore



Lorsqu'on est un riche entrepreneur, avec une belle villa sur la Côte d'Azur, on adore décorer les allées du son jardin (avec vue sur la mer) avec des amphores méditerranéennes. Or, les plongeurs en trouvent fréquemment, lors d'expéditions de recherche officielle ou lors de plongées privées. Si l'amphore a été légalement récupérée, restaurée et exposée dans la partie romaine d'un musée local, elle peut, surtout si son type est assez rare, devenir une proie pour des individus peu scrupuleux, qui peuvent même commanditer son vol à un professionnel.

Celle-ci est une amphore de Bétique (le sud de l'Espagne romaine, l'actuelle Andalousie), retrouvée à Saint-Just. Elle a pu servir à transporter du vin, ou peut-être du garum, ce condiment à base de poisson fermenté qu'adoraient les Romains, dont le plus réputé était justement élaboré en Bétique.

Ne serait-elle pas parfaite pour décorer un jardin ?

### Défi 5

Un banquet, mais pour servir quoi ?

Parmi les boissons, les mets et les matériels de cuisson suivants, l'un d'entre eux, ou l'une d'entre elles, est un intrus ; les habitants de Lugdunum ne pouvaient pas le connaître. Lequel ?

- vin
- bière
- olla
- pommes de terre
- bouillies de légumes
- patina
- boulettes de viande
- huitres
- dattes

Votre réponse : .....

## Objet 6 – Histoire 6 : Autel domestique



La religion dans le monde romain relève du domaine privé autant que public. Une famille révère ses dieux domestiques auquel elle consacre un autel, mais elle peut aussi élever un autel funéraire à un ancêtre, sorte de pierre tombale plus ou moins monumentale, inscrite ou non, en extérieur ou dans la maison.

Dans l'espace public (qui pouvait être l'espace privé d'un dieu), des autels plus monumentaux étaient le centre de cérémonies dirigées par les prêtres ou les édiles de la cité.

Bien sûr, un auteur ne se cambricole pas en l'embarquant au fond d'une poche ! Mais on ne compte plus les pillages opérés sur les sites archéologiques par des équipes parfaitement équipées pour extraire, soulever et, si nécessaire, découper de son socle des autels qui se revendront une fortune sur les marchés clandestins...

### Défi 6

Autel domestique, autel public, autel funéraire ?

Des deux affirmations ci-dessous, l'une est vraie, l'autre est fausse ; trouvez laquelle est la bonne.

- Un autel taurobolique était un autel public sur lequel on sacrifiait un taureau en l'honneur d'un dieu.
- Les Lares, protecteurs de la maisonnée, ont inspiré les elfes de maison, créatures protectrices de leur maître dans la saga de Harry Potter.

Votre réponse : .....



## Annexe 1 : Solutions

### Défi 1

- Arles : 5
- Autun : 2
- **Lezoux : 1**
- Millau : 3
- Narbonne : 4

Reportez ici le N° de votre réponse : .....

### Défi 2 :

- cuivre : 1
- bronze : 2
- argent : 3
- or : 4
- **platine : 5**

Reportez ici le N° de votre réponse : .....

### Défi 3 :

- récipient à parfum : 4
- récipient à onguent et autre usage médical : 5
- recueil de restes mortuaires : 6
- **vase floral : 7**
- récipient en verre : 1
- récipient en bronze : 2
- récipient en céramique : 3

Reportez ici le N° de votre réponse : .....

### Défi 4 :

- Une lampe à huile, ça éclaire comme une bougie : **VRAI : 1**
- (sa valeur d'éclairage est de 1 lumen ; les archéologues en ont retrouvé jusqu'à plusieurs dizaines pour éclairer une salle de banquet de  $\pm 30$  m<sup>2</sup>)
- Pour fonctionner, une lampe à huile n'a besoin que d'huile, et de rien d'autre : **FAUX : 2** (elle a aussi besoin d'une mèche, imprégnée d'huile, qui s'enflamme et éclaire)

Reportez ici le N° de votre réponse : .....

### Défi 5 :

- Vin : 3
- Bière : 4
- olla : 1
- **pommes de terre : 9**
- bouillies de légumes : 8
- patina : 2
- boulettes de viande : 7
- huitres : 6

- dattes : 5

Reportez ici le N° de votre réponse : .....

Défi 6 :

- Un autel taurobolique était un autel public sur lequel on sacrifiait un taureau en l'honneur d'un dieu :  
**VRAI : 1** (regardez autour de vous, il y en a plusieurs !)
- Les Lares, protecteurs de la maisonnée, ont inspiré les elfes de maison, créatures protectrices de leur maître dans la saga de Harry Potter :  
**FAUX : 2** (ces petits personnages sont inspirés des elfes de la mythologie nordique)

Reportez ici le N° de votre réponse : .....

**Récapitulons :**

Regroupez ici vos 6 numéros : .....

**Et maintenant, pouvez-vous deviner la bonne combinaison et sa signification ?**

.....

Un dernier indice : regardez autour de vous... Où êtes-vous ? Ce musée a-t-il toujours existé ?

**Réponse :**

Les 6 chiffres des bonnes réponses assemblés : **157191** forment ensemble le nombre **11 1975**, date de l'inauguration du musée Lugdunum (novembre 1975).