SITE ARCHÉOLOGIQUE

BRIGA

VILLE D'EU | NORMANDIE

Livret de jeux 2022

Service Municipal d'Archéologie de la Ville d'Eu

Ville d'Eu

Sommaire

Jouer est un moyen original et concret pour aborder certains aspects de l'histoire tout en s'amusant.
Ce livret fait d'énigmes et de jeux liés à Briga et à l'archéologie est donc un outil récréatif pour tester et approfondir les connaissances des jeunes visiteurs mais aussi de toute la famille.

Bon divertissement.

Les Jeux : p 3

- Les métiers de l'archéologie : p 3
- Le méli-mélo : p 4
- L'anagramma : p 5
- Le jeu des 7 erreurs : p 6
- Les mots mêlés : p 7
- Le jeu des additions : p 8
- Sans l'ombre d'un doute : p 9

Solutions des jeux : p 10

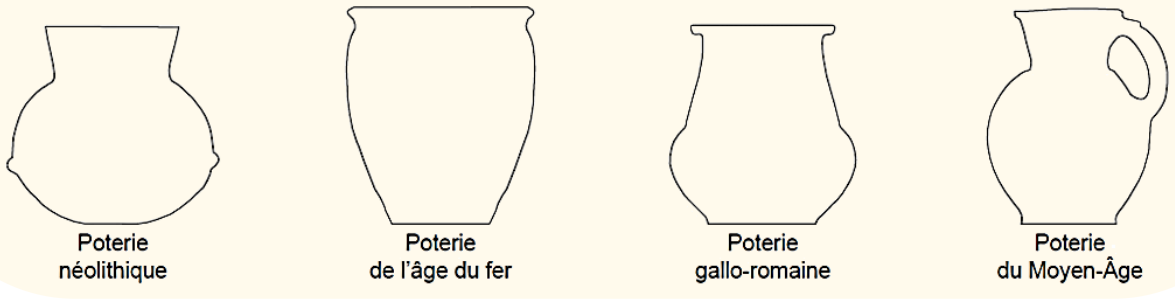
Les métiers de l'archéologie

Sauras-tu relier le nom de la personne à la définition de sa discipline ?

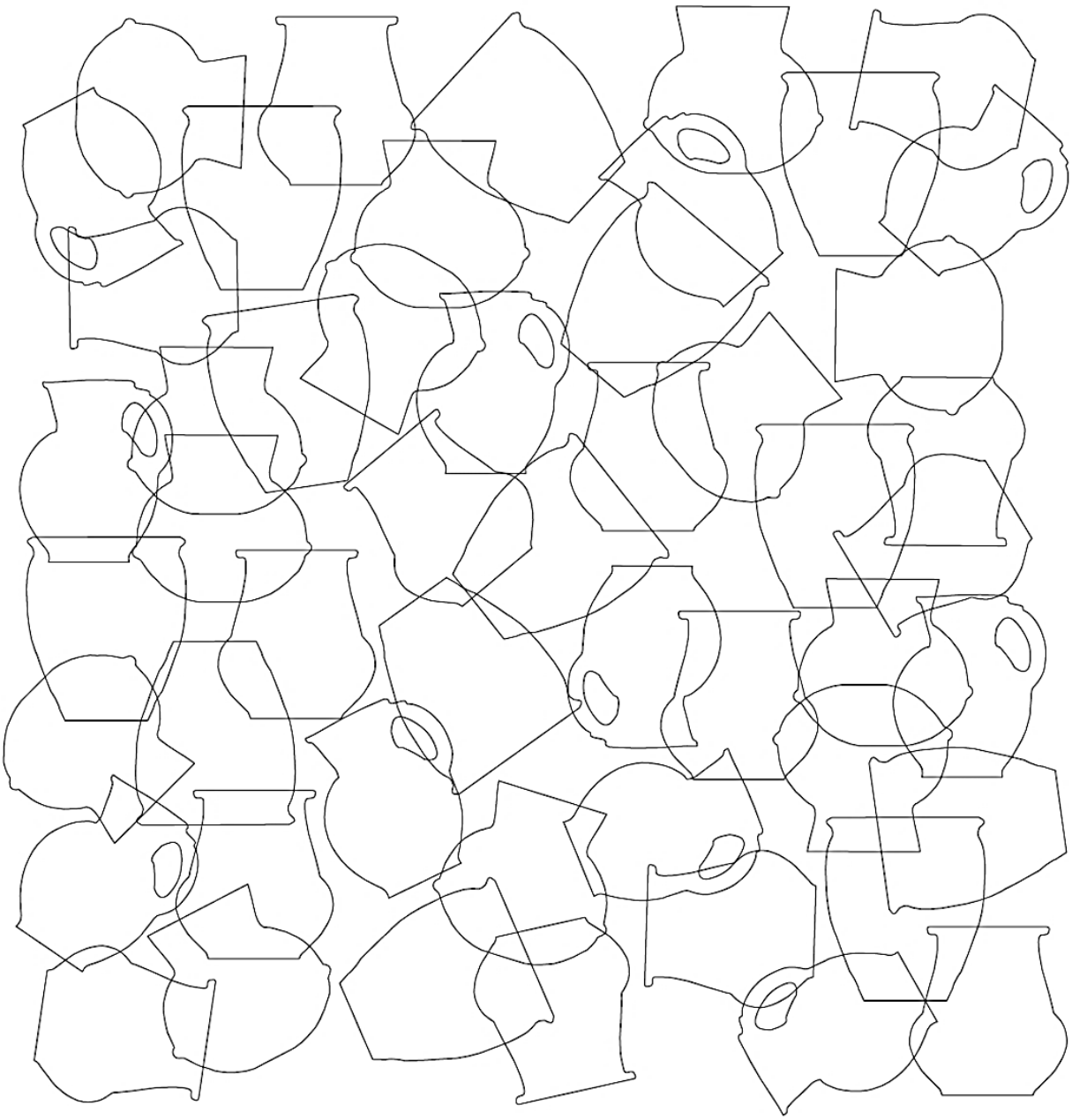
Paléobotaniste	Personne qui rend service
Anthracologue	Relève et établit les plans en 2 et 3 dimensions
Carpologue	S'intéresse aux charbons de bois.
Topographe	Spécialiste d'une époque historique
Photographe	Identifie les plantes à partir de différents vestiges et donne des informations sur le climat
Paléontologue	Relève les structures, les coupes et les restitue au propre
Lithicien	Dégage, enregistre et prélève les vestiges
Historien	Etudie l'histoire et l'évolution des espèces animales
Dessinateur	Décrit et explique les formes du relief terrestre
Bénévole	Etudie les graines, les fruits et les restes de préparations alimentaires
Malacologue	Etudie les pollens
Céramologue	Etudie les mollusques
Fouilleur	Etudie et caractérise les objets en pierre
Archéo-zoologue	Etudie les peintures murales
Palynologue	Etudie les poissons
Numismate	Etudie et caractérise les objets en céramique
Restaurateur	Etudie les évolutions humaines, les pathologies, les rites funéraires...
Ichtyologue	Photographie les découvertes et la vie du chantier
Anthropologue	Restaure les vestiges pour leur conservation, leur étude et leur présentation
Toichographologue	Etudie l'histoire des relations naturelles et culturelles entre l'homme et l'animal
Géomorphologue	Etudie les monnaies et les médailles

Le méli-mélo

Observe bien la forme des poteries suivantes :



Trouveras-tu le nombre de poteries correspondant à chaque période dans ce méli-mélo ?



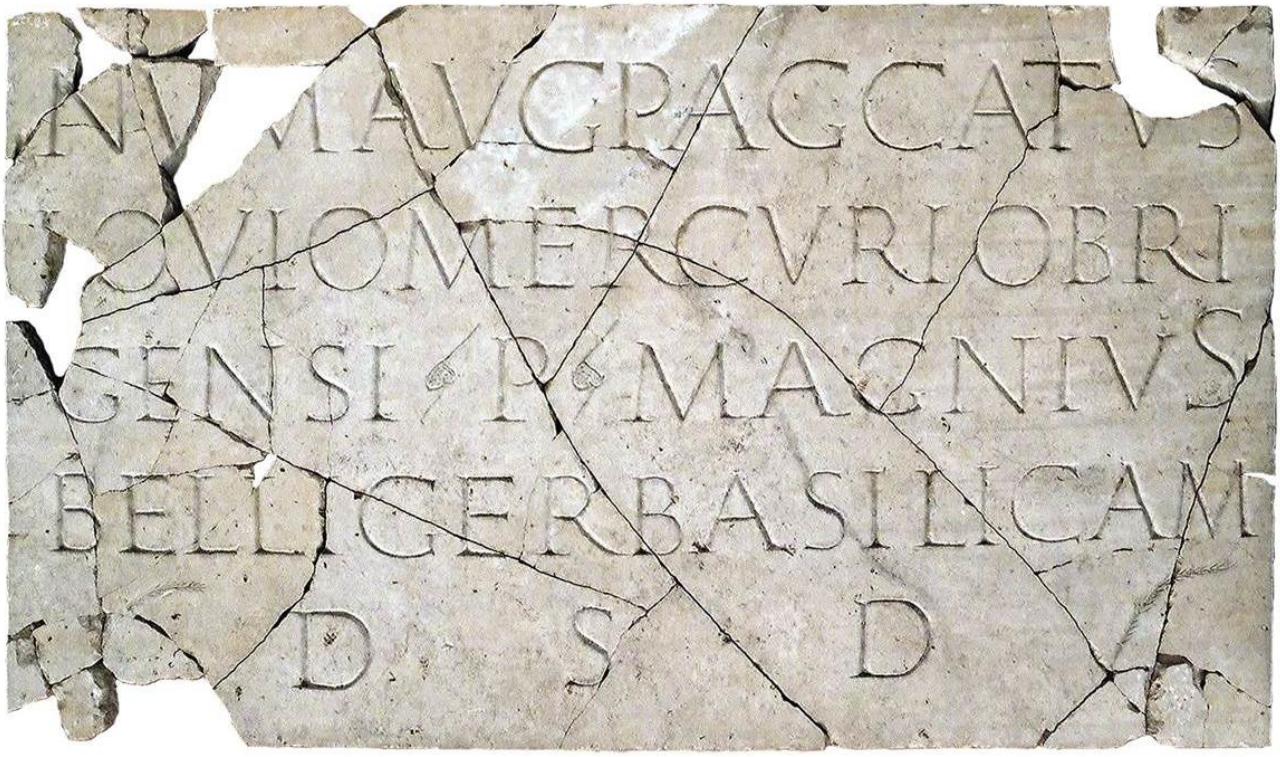
L'anagramma

L'anagramma s'apparente à un jeu fondé sur une permutation de lettres dans un mot. La construction des anagrammes était un divertissement de l'Antiquité. À ton tour de te divertir.

MOT DE DÉPART	DÉFINITION DU MOT À TROUVER	MOT À TROUVER
EMUES	Lieu rempli d'objets rares, beaux et précieux.	
POSTIERE	Objets en terre cuite.	
TITANIQUE	Période reculée.	
CAPETIEN	Constance, persévérance à faire une chose.	
HIRSUTE	Mollusques marins.	
FUSIBLE	Agrafes pour vêtements.	
TROPIQUES	Galeries ouvertes, avec des colonnes.	
ORIGINEL	Culte qu'on rend aux divinités.	
MANOIRS	Peuple de l'Antiquité.	
TELLURE	Outil de l'archéologue.	
PEAGES	Cheval ailé fabuleux.	
PRESENTS	Reptiles du caducée de Mercure.	
SACRE	Chef romain.	
EXILS	Pierre très dure.	
BRUITS	Peuplades.	
USINER	Restes d'un édifice dégradé par le temps.	
TAULE	Table à l'usage des prières ou sacrifices.	
SIGNALER	Animal dont la viande est la préférée d'Obélix.	
LIANT	Langage romain.	
FRENES	Royaume des âmes dans diverses mythologies.	

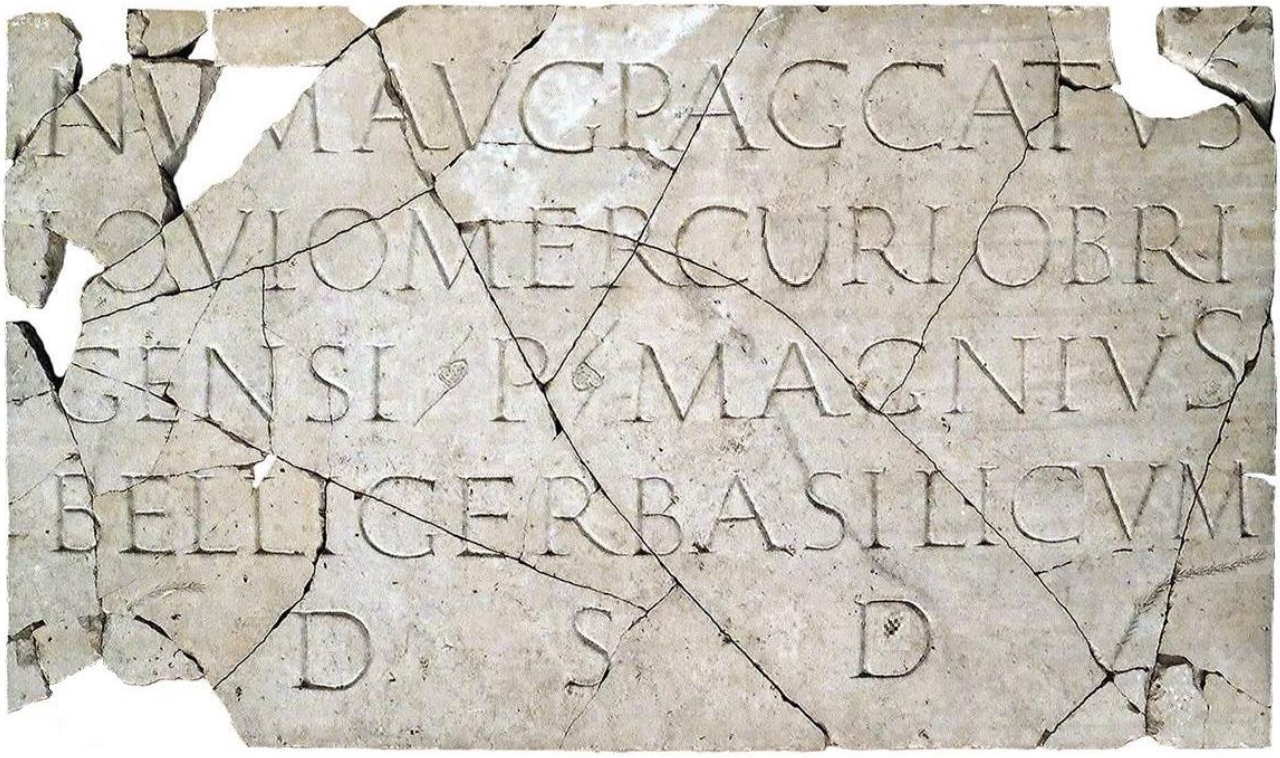
Le jeu des 7 erreurs

Une personne s'est amusée à reproduire la plaque dédicatoire de la basilique en faisant 7 erreurs. Sauras-tu les retrouver ?



Plaque originale

Eu – Site archéologique de BRIGA. Dédicace de la basilique. (photo E. Mantel. 2006)



Plaque copiée

Eu – Site archéologique de BRIGA. Dédicace de la basilique. (d'après photo E. Mantel. 2006)

Les mots mêlés

Retrouve et barre dans la grille tous les mots écrits ci-dessous.
Avec les 11 lettres restantes, tu pourras former un mot.

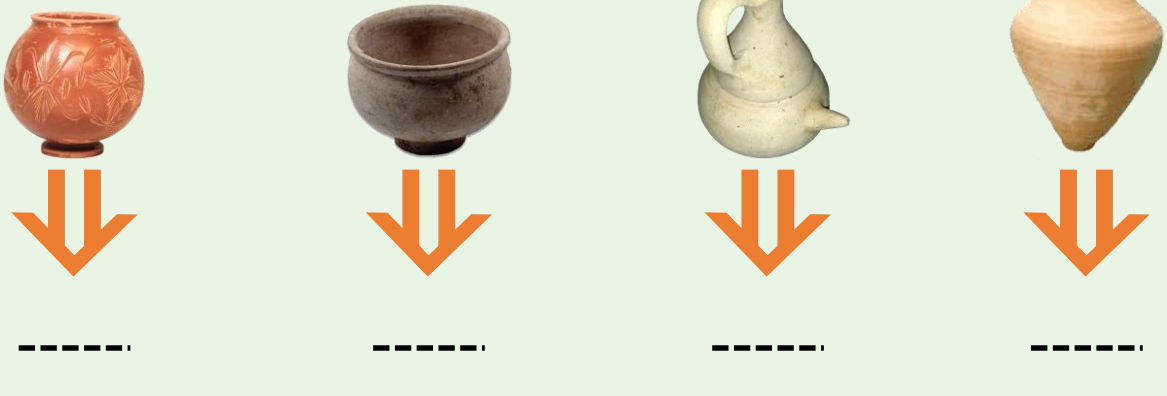
CERAMOLOGIE
CHRONOLOGIE
CURER
DATATION
DECAPAGE
ECRITURE
EPOQUE
ETAT
FANUM
FOUILLER
FRAGMENT
HYPOTHESE
ICONOGRAPHIE
MIRE
MOBILIER
MUSEE
PAPYRUS
PELLE
POTERIES
PRELEVEMENT
PROSPECTION
RELEVE
RESTAURATION
SEAU
SEDIMENTS
SITE
SONDER
STATUES
STRATIGRAPHIE
STRUCTURE
TERRE
VILLA

A	M	O	B	I	L	I	E	R	E	U	Q	O	P	E
I	U	E	P	R	O	S	P	E	C	T	I	O	N	E
C	N	T	F	F	D	A	T	A	T	I	O	N	I	R
O	A	I	R	O	S	U	R	Y	P	A	P	H	R	C
N	F	S	A	U	E	R	I	M	L	R	P	E	H	E
O	C	E	G	I	A	H	U	L	E	A	S	R	I	E
G	S	I	M	L	U	S	I	L	R	T	O	G	E	R
R	E	R	E	L	E	V	E	G	A	N	O	S	G	U
A	D	E	N	E	E	V	I	U	O	L	E	T	A	T
P	I	T	T	R	E	T	R	L	O	H	E	A	P	C
H	M	O	O	M	A	A	O	M	T	R	L	T	A	U
I	E	P	E	R	T	G	A	O	R	E	R	U	C	R
E	N	N	T	I	I	R	P	E	L	L	E	E	E	T
O	T	S	O	E	E	Y	R	E	D	N	O	S	D	S
G	S	N	I	C	H	E	R	U	T	I	R	C	E	E

Le mot est : _____

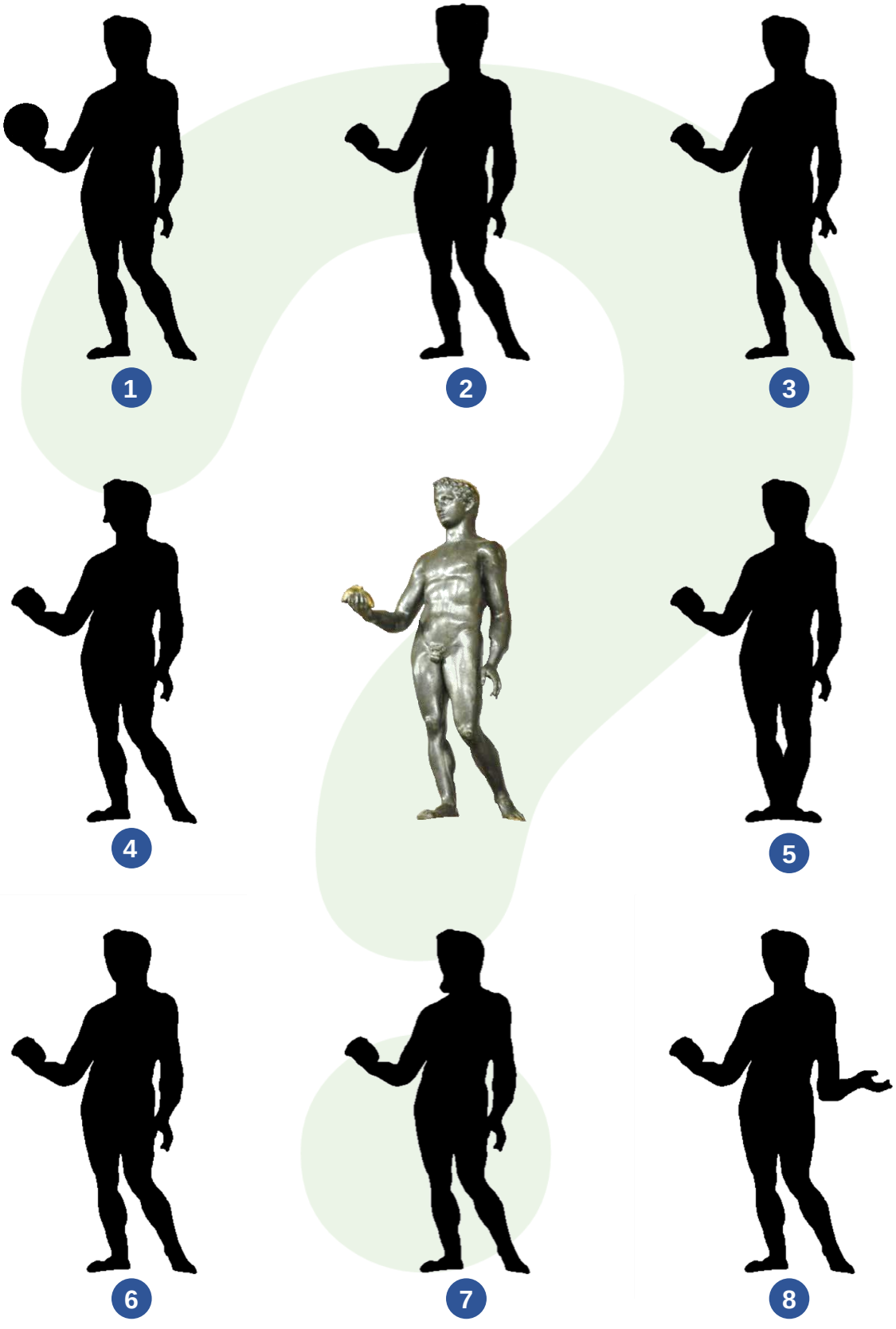
Le jeu des additions

Etudie les additions des céramiques ci-dessous et retrouve la valeur de chacune d'elles. N'oublie pas de noter leur valeur en bas de la page.



Sans l’ombre d’un doute

Laquelle de ces 8 ombres correspond à la statuette de Mercure ?



Solutions des jeux

- Page 3 -
Les métiers de l'archéologie

Paléobotaniste	→	Identifie les plantes à partir de différents vestiges et donne des informations sur le climat
Anthracologue	→	S'intéresse aux charbons de bois.
Carpologue	→	Etudie les graines, les fruits et les restes de préparations alimentaires
Topographe	→	Relève et établit les plans en 2 et 3 dimensions
Photographe	→	Photographie les découvertes et la vie du chantier
Paléontologue	→	Etudie l'histoire et l'évolution des espèces animales
Lithicien	→	Etudie et caractérise les objets en pierre
Historien	→	Spécialiste d'une époque historique
Dessinateur	→	Relève les structures, les coupes et les restitue au propre
Bénévole	→	Personne qui rend service
Malacologue	→	Etudie les mollusques
Céramologue	→	Etudie et caractérise les objets en céramique
Fouilleur	→	Dégage, enregistre et prélève les vestiges
Archéozoologue	→	Etudie l'histoire des relations naturelles et culturelles entre l'homme et l'animal
Palynologue	→	Etudie les pollens
Numismate	→	Etudie les monnaies et les médailles
Restaurateur	→	Restaure les vestiges pour leur conservation, leur étude et leur présentation
Ichtyologue	→	Etudie les poissons
Anthropologue	→	Etudie les évolutions humaines, les pathologies, les rites funéraires...
Toichographologue	→	Etudie les peintures murales
Géomorphologue	→	Décrit et explique les formes du relief terrestre

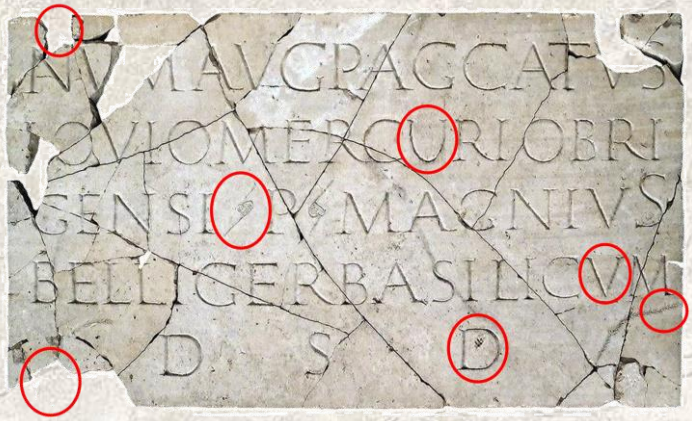
- Page 4 -
Le méli-mélo

13 poteries néolithiques
13 poteries de l'âge de fer
14 poteries gallo-romaines
11 poteries du Moyen-Âge

- Page 5 -
L'anagramma

MUSEE – POTERIES – ANTIQUITE – PATIENCE – HUITRE – FIBULE – PORTIQUES – RELIGION – ROMAINS – TRUELLE – PEGASE – SERPENTS – CESAR – SILEX – TRIBUS – RUINES – AUTEL – SANGLIER – LATIN – ENFERS

- Page 6 -
Le jeu des 7 erreurs



- Page 7 -
Mots mêlés

Le mot est : ARCHEOLOGIE

- Page 8 -
Le jeu des additions

2 **1** **4** **3**

- Page 9 -
Sans l'ombre d'un doute

L'ombre n°6 est bien celle de Mercure.