



## CHANCE OU MALCHANCE



Coup de vent : vos notes s'envolent !  
Retournez à la case départ.



## CHANCE OU MALCHANCE



Sauvegarde effacée ! Tout votre travail est  
perdu.  
Retour à la case départ.



## CHANCE OU MALCHANCE



Plus de batterie. Impossible de continuer  
vos recherches.  
Attendez un tour pour recharger votre  
appareil.



## CHANCE OU MALCHANCE



Plus de Wi-fi. La connexion internet n'est  
pas toujours optimale sur un chantier de  
fouille.  
Attendez un tour.











-----

# Le livret des Mystères de l'archéologie

-----

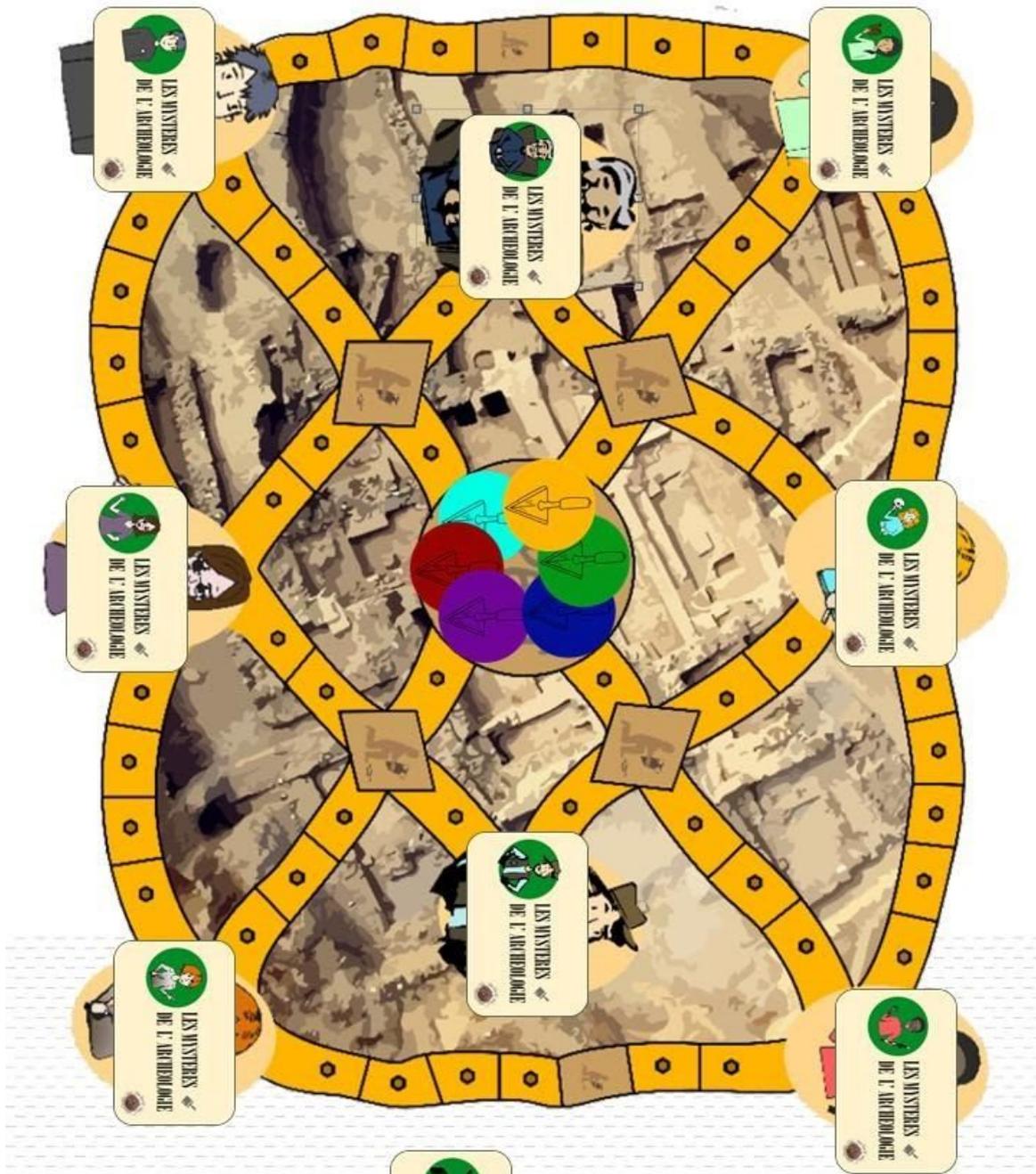
Master 2 Patrimoine et musées « Valorisation et  
Médiation du Patrimoine Archéologique » 2019-20

Bienvenue dans le livret du jeu des Mystères de l'archéologie. Ce petit moment de lecture vous permettra de comprendre tous les ressorts de ce jeu. Pour vous donner une piste sur le déroulement d'une partie, sachez que le concept s'inspire du jeu *Les Mystères de Pékin*.

Avant de débiter, de quoi avez-vous besoin ?

- De ce manuel de jeu
- Du plateau de jeu imprimé
- Des cartes "Chance" disposées en pioche
- Des cartes personnages correspondant au scénario que vous avez choisi, et à disposer sur les personnages correspondants
- D'un dé réel ou virtuel
- De feuilles ou de votre plus beau carnet d'enquêteur et d'un crayon
- Des pions, imprimés, à placer sur la case centrale du plateau

Ci-joint un exemple de placement illustré avec le matériel nécessaire :



Carte réponse :  
à ne pas regarder  
avant d'avoir joué

CARTE REPONSE

# Règles du jeu

## *Comment se déroule une partie ?*

Nous vous proposons une sélection de scénarios qui vous feront découvrir différents sites archéologiques d'époques et de cultures différentes. Chaque scénario correspond à une partie différente. Ils se démarquent par les couleurs et formes indiquées sur les "Cartes personnages".

Pour chaque scénario ou partie, vous devez rendre visite aux différents personnages du plateau. Ils vous donneront, s'ils le peuvent, des indications sur le site archéologique. En effet, il se peut que le spécialiste n'ait aucun vestige de sa spécialité à étudier et qu'il ne puisse donc pas vous aider. Au contraire, un spécialiste peut avoir plusieurs informations à fournir ; vous devez donc aller voir ce dernier autant de fois qu'il y a de cartes. Notez ces informations sur une feuille, à l'abris des regards indiscrets.

Des cases "Chance" symbolisées par un petit fouilleur tenant une amphore vous feront avancer plus vite ou vous mettront des bâtons dans les roues. Espérez tomber sur la bonne carte !

Une fois les informations recueillies auprès de tous les spécialistes, vous devez élaborer une hypothèse concernant l'utilisation du site par les civilisations passées. Attention, vous n'avez le droit qu'à une seule chance. En effet, une fois que vous aurez lu la carte réponse vous ne pourrez plus jouer au jeu !

### **Votre objectif est donc le suivant :**

Trouver la nature du site archéologique de votre scénario. Est-ce un habitat ? Un espace de stockage ? Une zone funéraire ?

A vous de jouer ! Bon courage !

# Présentation des sites archéologiques

## Quel scénario est fait pour vous ?

### **Scénario 1 : Mont Li**

(cartes vertes)

Venez découvrir le site le plus exceptionnel du XXI<sup>e</sup> siècle ! Découvert dans les années 1970, celui-ci vous plongera dans la Chine antique, au cœur de la recherche archéologique. Menez l'enquête afin de découvrir la caractéristique particulière du site et peut-être même son nom. Sans plus attendre, munissez vous de votre calepin d'enquêteur et rejoignez l'aventure !

### **Scénario 2 : Loupian**

(cartes jaunes)

Etudiant en archéologie et passionné par l'Antiquité, cet été vous ne prenez pas de vacances mais rejoignez le sud de la France afin de participer à la fouille d'un site d'exception. Curieux comme vous êtes, vous souhaitez tout savoir dès votre arrivée sur le site ! Pour cela, vous allez devoir échanger avec les différents spécialistes et fouilleurs déjà familiers avec le site. Arriverez-vous à remonter dans le temps et à comprendre, avant vos camarades, ce qu'il y avait ici à l'époque gallo-romaine ?

### **Scénario 3 : Mari**

(cartes bleues)

En tant que journaliste, vous voyagez au Proche-Orient dans l'objectif de découvrir l'un des plus grands sites syriens. La guerre ayant impacté ce lieu exceptionnel, à vous de faire des recherches et de promouvoir le travail des experts que vous allez rencontrer. Comment s'organisait la vie dans une ville-état aux III<sup>e</sup> et II<sup>e</sup> millénaires av. J.-C., à proximité de la Mésopotamie ? Menez l'enquête et levez le mystère !

## **Scénario 4 : Etiolles**

(cartes rouges)

Nous sommes en 1971. Des amateurs en archéologie se baladent le long de la Seine, non loin de Paris, et remarquent la présence d'objets qui ne sont pas d'origine naturelle. Ils ne le savent pas encore mais ils viennent de faire la découverte d'un site préhistorique qui va passionner les archéologues plusieurs décennies durant. Près de 40 ans de fouilles ininterrompues plus tard, les petits-enfants des découvreurs reviennent sur le site. Ils veulent en savoir plus sur la découverte effectuée par leurs grand-parents. Ces petit-enfants, c'est vous. Menez l'enquête auprès des spécialistes et mettez en lumière la nature de ce site dont vous êtes si fier !

## **Scénario 5 : Le Rozel**

(cartes orange)

Comme chaque été, vous partez en vacances en Normandie. Cette année, vous avez choisi de séjourner sur la côte ouest du Cotentin, réputée pour ses longues plages de sable blond et ses vues à couper le souffle. Lors de votre premier jour sur place, vous vous dorez la pilule au nord de la plage de Surtainville, lorsque que vous apercevez une équipe d'archéologues en mouvement sur la dune ! Vous aviez bien entendu parler de la présence d'un site archéologique dans le coin, mais impossible de vous souvenir de la nature de celui-ci. Vous avez de la chance, aujourd'hui une visite est organisée pour le public sur le site préhistorique du Rozel. Découvrez tous ses secrets en discutant avec les spécialistes présents sur place !

# Présentation des personnages du jeu

Au cours de ce jeu, vous rencontrerez huit personnages, spécialistes dans différents domaines. Par vos interactions, ils vous feront comprendre l'importance du travail en équipe et de la pluridisciplinarité (travailler sur un même sujet en collaborant avec des experts de différentes disciplines).

A chaque partie vous rencontrerez :



**Caro Yage**, *archéo-anthropologue* : spécialiste de l'étude des sépultures.



**Donata Truel**, *archéo-zoologue* : spécialiste de l'étude des restes animaliers.



**Hart Curator**, *conservateur de musée*.



**Hugh Sønlaypel**, *tracéologue* : expert dans l'étude des traces sur les outils, notamment lithiques.



**Line Néairebé**, *historienne*.



**Marc Age** : *technicien de fouille*.



**Tess Hons**, *céramologue* : spécialiste de l'étude des céramiques.



**Will Barrow**, *topographe* : expert dans la réalisation de plan de site archéologique.

# Les sites archéologiques

## Complément d'information

Attention, cette partie contient les réponses des scénarios !

### Scénario 1 : Mont Li

Ce site possède les attraits d'une ville hiérarchisée dont l'administration est gérée sans aucun individu en son intérieur. La tombe possède un *tumulus* central contenant le corps de l'empereur Qin Shi Huangdi, connu notamment pour avoir unifié les différents royaumes à la fin du III<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ.

Le site témoigne de l'importance de sa personne par sa superficie importante. Les objets retrouvés correspondent à la première attestation d'une production en série (création à grande échelle) de statues de ce type. Les objets de parure et de luxe, comme les bijoux ou la céramique de prestige, indiquent l'importance du lieu ainsi que le statut de la personne à laquelle le site est dédié.

La tombe principale où est enterré le corps de l'Empereur n'a toujours pas été fouillée à cause de la présence d'une grande teneur en mercure.

Autour du site, nous avons mis au jour des charniers ayant accueilli les dépouilles de plusieurs centaines de milliers d'individus ayant participé à sa construction. Ces corps ont été entassés les uns sur les autres.

La tombe correspond aujourd'hui à un parc national. Le mausolée est inscrit sur le site de l'UNESCO.

### Scénario 2 : Loupian

Loupian se situe entre Montpellier et Béziers, soit, à l'époque romaine, en Gaule Narbonnaise. Le site archéologique, occupé pendant plus de 600 ans, a révélé les vestiges d'une ancienne villa gallo-romaine, riche de plusieurs mosaïques le rendant unique. De plus, il se trouve à proximité de

la *via Domitia*, une ancienne voie romaine commerçante reliant l'Italie à l'Espagne.

Les fouilles ont permis aux chercheurs d'étudier les différentes évolutions de ce domaine agricole et vinicole. La première occupation remonte au Ier siècle av. J.-C. ; il n'y avait alors qu'une petite ferme. Les conquêtes romaines ont participé au développement d'un nouveau type de ferme en Gaule, regroupant alors les hommes au sein d'un même domaine. Toutefois, ce n'est que des générations plus tard (environ au Ier et IIème siècle de notre ère) que la ferme va prendre l'aspect d'une villa.

Désormais, le domaine possède un lieu de résidence offrant tout le confort nécessaire au maître des lieux. La main-d'oeuvre vit aussi sur le domaine mais dans des logements bien plus modestes. C'est aussi à ce moment-là que de grands investissements sont réalisés pour accroître le domaine vinicole dans un but commercial. Les propriétaires investissent dans des équipements de vinification, fabriquent leurs propres amphores dans leur atelier de potier et étendent leur surface de plantation.

Il faudra ensuite attendre le IVème/Vème siècle pour que de nouveaux changements soient entrepris. Le plan de la villa change considérablement et s'organise désormais autour d'une unique cour à péristyle. Les nouveaux appartements du maître sont alors décorés de riches mosaïques polychromes. Un hameau se crée à proximité de la villa et une basilique paléochrétienne est bâtie.

Ce site, qui a connu une longue évolution à l'époque gallo-romaine, a également fait l'objet d'une vingtaine d'années de fouilles et d'aménagements. Il fut en effet fouillé de 1963 à 1987. Alors qu'il était voué à être remblayé, les découvertes sublimes effectuées sur le site archéologique, ainsi que la volonté conserver ce dernier, émise par les collectivités locales, lui ont permis d'être transformé en un superbe musée de site. Il est ouvert au public depuis l'année 2000.

Pour en savoir plus sur la villa Loupian :

<https://archeologie.culture.fr/villa/fr>

### Scénario 3 : Mari

Situé au Sud-Est de la Syrie actuelle, le site archéologique de Mari, ou Tell Hariri, est un site important dans l'étude du Proche-Orient ancien et de la civilisation mésopotamienne.



Vue aérienne du site de Mari vers le nord-ouest  
Au premier plan, à droite, la fouille du Petit Palais oriental. A droite, la vallée de l'Euphrate ; à gauche, les falaises du plateau à l'horizon.  
MISSION ARCHÉOLOGIQUE DE MARI,  
CL. LACHENET 19

L'histoire de la fouille à Mari est fortement liée à la recherche française sur le Proche-Orient ancien. En effet, le site fut fouillé par les équipes d'A. Parrot à partir de 1933, de J.-C. Margueron à partir 1979, puis de P. Butterlin depuis 2005 (et jusqu'en 2010, début de la guerre en Syrie).

La ville de Mari est attestée dès le III<sup>e</sup> millénaire par des sources archéologiques et historiques. Le site a connu trois états successifs (Ville I, Ville II, Ville III), qui se superposent : en effet, la ville, essentiellement construite en briques, a été grandement reconstruite par deux fois.

Il semblerait que le site ait atteint son apogée sous la dynastie Šakkanakku (2200 av. J.-C. - courant du XXI<sup>e</sup> s.), rois indépendants de l'époque Ur III, et anciens gouverneurs du grand Empire d'Akkad.

Ce sont 25 000 tablettes d'argile inscrites en cunéiforme (écriture en forme de clous) qui y ont été retrouvées, dont 3000 lettres de correspondance (diplomatie, administration, lettre du Roi à la Reine...). Ces tablettes datent de la dernière période d'indépendance de Mari (vers 1800-1750) avant sa destruction et sa conquête sous Zimri-Lîm (r. 1775-1761 av. J.-C.) par Hammurabi (r. 1792-1750 av. J.-C.), roi de Babylone.

La ville comporte un complexe palatial qui régit une organisation administrative importante et est semblable au système des villes et Etats de Mésopotamie. Le palais est hiérarchisé, et est formé de cours successives : on y retrouve des magasins, des écuries, la maison du roi, une chapelle d'Ishtar, etc.



Statue de lion  
Début du II<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.  
Mari, "Temple aux Lions"  
Cuivre, H. : 40 cm. ; L. : 70 cm.  
Musée du Louvre  
© 1988 RMN / Pierre et Maurice Chuzeville

Le site de Tell Hariri témoigne d'une grande diversité de productions artisanales : statuaire, céramique, incrustation de coquilles dans des reliefs, fresques... Nous y retrouvons une influence provenant du nord de la Mésopotamie.

A Mari, une production d'industrie lithique est aussi attestée, dans un contexte domestique.

Le site présente également une grande diversité dans les inhumations (cela va de la sépulture individuelle au caveau familial), accompagnées, parfois, d'un mobilier abondant (bijoux, céramiques, sceaux-cylindres chez les plus riches) mettant en lumière des statuts variés.

Malheureusement, le site de Mari n'est plus accessible aux archéologues et a été en partie détruit par la guerre faisant rage en Syrie.

Pour aller plus loin : <https://archeologie.culture.fr/mari/fr>

## **Scénario 4 : Etiolles**

Au bord de la Seine, au sud de Paris, le site d'Etiolles offre à ses visiteurs des informations précieuses sur le mode de vie des chasseurs-cueilleurs nomades Magdaléniens. Son incroyable qualité de conservation a permis au site de nous livrer une quantité importante de silex attestant du savoir-faire de ce peuple dans le domaine. Ces silex constituent toute l'importance de ce site. Des lames de plus de 30 cm et des débitages plus grossiers témoignent d'un apprentissage constant des savoir-faire traditionnels. Une étude approfondie des remontages de silex nous a amené à identifier les différentes phases d'apprentissage de divers apprentis.

La présence de pointes de sagaies ainsi que d'ossements de rennes attestent d'une activité de chasse dans la zone.

Le site reste cependant pauvre en création artistique. Quelques éléments provenant probablement de parures ont été mis au jour, comme

des bijoux ou d'autres types d'ornements. Provenant de l'étranger, ces objets témoignent d'échanges avec l'Atlantique et peut-être également avec la Méditerranée.

Le seul véritable produit artistique qui se détache de l'ensemble des découvertes réalisées sur le site est le Galet Gravé d'Etiolles. Cette pierre gravée, dite "galet", a été découverte durant l'été 2000 sur le foyer D71-1. Parmi les différents foyers mis au jour sur le site, celui-ci est estimé comme étant le plus récent. Le galet est considéré comme une oeuvre majeure grâce à ses multiples représentations de chevaux et de rennes gravées en très faible relief et qui se superposent sur ses deux faces : le recto est gravé d'un cheval accompagné d'une figure mi-femme mi-animale, tandis que le verso comporte trois figures (un cheval et deux rennes) se superposant. Ce lourd galet, riche témoignage artistique de l'époque, est actuellement conservé au Musée de la Préhistoire de Nemours. Il a longtemps fait l'objet d'études.



Un nombre important de familles nomades se sont succédées sur le site, adoptant une organisation différente de l'espace à chaque passage. Cette zone, souvent inondée par la crue de la Seine, s'est parfaitement conservée. Les archéologues ont, ainsi, pu identifier le site comme étant un campement Magdalénien.

Pour en savoir plus sur Etiolles : <https://archeologie.culture.fr/etiolles/fr>

## Scénario 5 : Le Rozel

Le site du Rozel, situé sur la côte ouest du Cotentin (Manche), au nord de la plage de Surtainville, s'inscrit dans une formation dunaire piégée dans une crique incisée par la mer. Elle s'est ouverte dans une falaise rocheuse de schiste parcourue de filons de quartz. Ce massif dunaire, composé d'un sable éolien meuble, s'est mis en place durant le début de la dernière glaciation : entre 115 000 et 70 000 ans.

En 1967, l'archéologue amateur Yves Roupin découvre en pied de dune plusieurs éclats de silex taillés ainsi que des ossements de grands herbivores. Deux ans plus tard, après un sondage, les premières fouilles débutent sous la direction de Frédéric Scuvée. Elles se poursuivent jusqu'en 1971 et confirment l'importance du site : découverte de restes de faune, de foyers et d'une industrie lithique attestant de l'occupation de l'abri par l'Homme de Neandertal durant le Paléolithique moyen.

L'érosion littorale très active contraint les archéologues à réaliser des fouilles de sauvetage en 2012. Malgré ces efforts, la marée emporte avec elle une partie de la dune deux années plus tard. Une opération d'enrochement du pied de la dune est alors mise en œuvre. Son but est de limiter, pour la durée des fouilles, la sape de la dune par les vagues. Dans un impératif d'analyse du site avant sa destruction inéluctable par la mer, Dominique Cliquet et son équipe aidée de bénévoles y travaillent de juin à août chaque année depuis 2012. C'est une véritable « fouille contre la montre ».



Vue générale du site protégé de bâches, de géotextiles et de boudins remplis de sable.

© G. Laisné.

Les fouilles ont livré des vestiges mobiliers (os, charbons, silex et quartz taillés) et des structures (concentration de restes osseux témoignant de traitement de carcasses animales, foyers, amas de débitage d'éclats) dans un état exceptionnel de conservation, autorisant des analyses de type palethnographique sur le site.

Cependant l'originalité du site consiste en la présence et la conservation de dizaines de traces de pattes animales, et surtout de plusieurs centaines d'empreintes de pas et de mains d'individus de tous âges constituant les groupes néandertaliens qui ont fréquenté de manière récurrente le site, il y a environ 80 000 ans.



Le site du Rozel compte parmi les sites majeurs du Paléolithique moyen d'Europe de l'Ouest.

Pour en savoir plus sur Le Rozel : <https://neandertalrozel.org/>

Ensemble d'empreintes dont certaines correspondent à une piste. © D. Cliquet.

# Conseils d'impression

Vous devez, dans un premier temps, télécharger :

- Le livret de jeu
- Le jeu de plateau
- Les pions
- Les cartes chances
- Le(s) scénario(s) de votre choix

*De préférence* : imprimez sur du PAPIER CARTON, votre jeu sera plus durable et de meilleure qualité !

Pour le jeu de plateau, à vous de choisir si vous préférez le format A4 ou A3. Si vous l'imprimez en deux fois, il vous suffira de scotcher les feuilles ensemble par leur centre.

*Conseils pour les cartes* :

Pour éviter tout problème lié à une impression recto-verso, nous avons choisi de placer les cartes côte à côte. Après les avoir imprimées, il vous suffira de les découper et de coller le recto et le verso de la carte ensemble.



Menez l'enquête et approfondissez vos connaissances en archéologie. Rencontrez les différents spécialistes et faites la lumière sur de grands sites archéologiques.

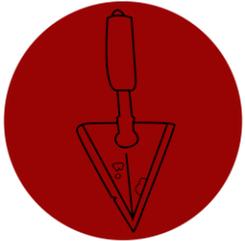
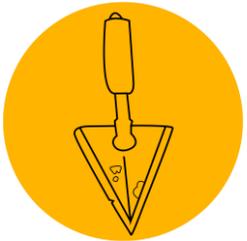
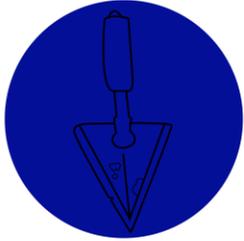
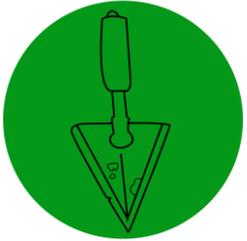
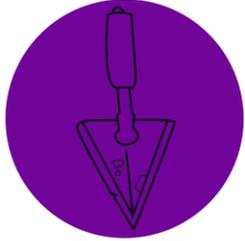
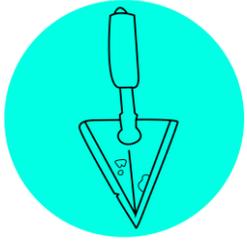
Ce ne sont pas moins de 5 scénarios inédits qui vous sont proposés !

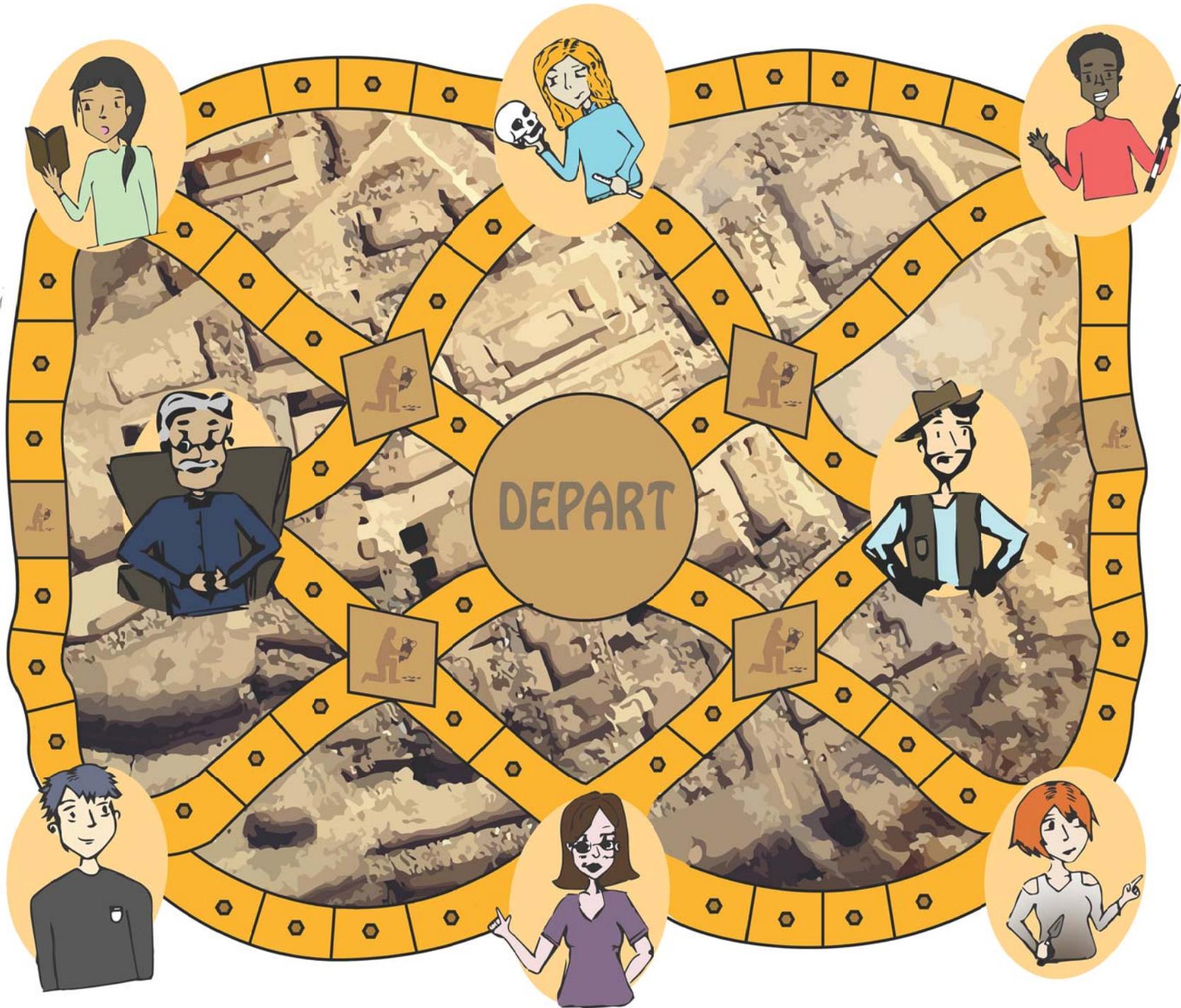
Ce jeu de plateau divertira vos soirées et élargira votre culture.

Envie de lancer la partie ?

Pour ce faire, imprimez le plateau, les cartes et le livret de jeu. Lisez bien les règles, installez le jeu en fonction du scénario et munissez-vous d'un dé et de quoi écrire.

**A vous de jouer !**







## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous n'avons retrouvé aucun vestige animalier sur ce site.



## LES MYSTERES DE L' ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous avons retrouvé des bijoux en forme de dragon (symbole de puissance du pouvoir) et des soldats de terre cuite conçus à l'aide de techniques diversifiées.



## LES MYSTERES DE L' ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



J'ai eu le plaisir de fouiller le squelette d'un artisan cet été !



## LES MYSTERES DE L' ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous sommes face à la hiérarchisation d'une ville présentant des palais, des temples, ainsi que des bâtiments administratifs permettant au défunt de gouverner dans l'au delà.



## LES MYSTERES DE L' ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le site présente divers types de tombes (caveaux, sépultures individuelles, charniers) dont une principale dans le Mont Li. Cette tombe n'a pas encore été fouillée.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



De nombreuses formes d'artisanats sont attestées sur le site; la céramique retrouvée témoigne d'une nouvelle technique de conception spécifique à l'Empire Qin.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le site est connu pour son armée de terre cuite. Cette armée servait à protéger l'empereur dans le monde de l'au-delà.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Des traces d'empreintes digitales ont été retrouvées sur les statues en terre cuite. Elles vont permettre d'essayer d'en savoir plus sur les artisans qui ont travaillé dessus et d'analyser leurs techniques et réalisations.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Il s'agit du mausolée impérial du Premier  
Empereur de Chine : Qin Shi Huangdi (259-  
210 av. J.-C.).



## CARTE REPONSE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Des restes d'animaux ont été retrouvés sur le site.  
Il s'agit principalement de bovins.



A l'époque, ils étaient souvent utilisés pour les travaux agricoles, l'artisanat et en tant qu'aliment de consommation.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Plus d'une dizaine de mosaïques ont été découvertes. Elles sont d'une grande rareté. A



l'époque gallo-romaine, des décors aussi luxueux permettaient aux propriétaires d'affirmer leur rang social élevé.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Aucun reste humain n'a été trouvé sur ce site. Mais mon collègue archéo-zoologue vous renseignera peut-être sur les restes de faune.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Les vestiges bâtis découverts montrent l'existence d'un édifice qui a été agrandi à plusieurs reprises passant d'une petite bâtisse à un grand bâtiment organisé autour d'une unique cour à *péristyle* (cour entourée d'une colonnade à l'intérieur d'un bâtiment).



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Loupian a laissé peu de traces dans les sources textuelles pour cette époque. Toutefois, une inscription, dédicace à la déesse Aphrodite a été retrouvée sur un cadre de miroir en plomb.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Je ne suis pas intervenu sur ce chantier, je vous conseille d'aller voir mes collègues.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous avons retrouvé des restes végétaux (des carpocestes) mais aussi des outils et des équipements de production agricole.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Lors des fouilles, nous avons retrouvé de très nombreuses *dolia*: des jarres pouvant contenir jusqu'à 150 litres de liquide comme du vin.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Il s'agit d'une luxueuse villa gallo-romaine avec domaine agricole, vinicole et artisanal de la Gaule Narbonnaise. Le site a été occupé pendant plus de 600 ans et a subi de grands agrandissements. Non loin se trouvait aussi un atelier de potier et une basilique paléochrétienne.



## CARTE REPONSE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Les vestiges les plus récents datent du 4<sup>ème</sup> siècle.

L'ancien domaine était réparti en 3 parties : un bâtiment luxueux, d'autres plus modestes ainsi que des espaces dédiés au travail de la terre.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



À proximité de l'étang, nous avons retrouvé un four de potier ainsi que des céramiques en grande quantité. Celles-ci ont été utilisées sur le domaine.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Mari présente une importante production de lames en silex. De grandes lames influencées par la Haute-Mésopotamie, elles deviennent légères comme en Basse-Mésopotamie. Quelques ateliers sont attestés mais la production est essentiellement domestique.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le site a mis en évidence des restes d'âne, de boeuf, de chèvre et de mouton. La faune sauvage est aussi diversifiée : aurochs, lion... Cependant, aucun reste de gazelle ou de cochon n'a été retrouvé, ce qui se distingue de la Mésopotamie voisine.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le site étant en zone de guerre, je ne peux pas aller travailler là-bas. Je peux toutefois vous dire qu'il a été fouillé dès 1933.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



On remarque l'influence de la Mésopotamie dans les styles et la forme des céramiques. Nous avons également trouvé de nombreuses figurines en terre cuite.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Les tombes retrouvées sous le sol des maisons sont nombreuses et diversifiées (fosse, défunt unique, caveau familial), la disposition des corps est très variée et divers objets y ont été retrouvés. Cela indique une hiérarchie sociale établie.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Les temples et les différents états du palais étaient finement décorés : fresques, reliefs incrustés de coquille, statuaire... Les objets de luxe comme les bijoux ou la céramique indiquent des relations commerciales avec les Etats voisins.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



La ville a connu trois états successifs qui se superposent. Le site comporte un palais qui gère l'administration, ce qui s'apparente à l'organisation mésopotamienne. Il est hiérarchisé et formé de cours successives avec magasins, écuries, maison du roi, chapelle...



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le site est connu pour ses 25 000 tablettes d'argile en écriture cunéiforme. Elles permettaient de gérer l'administration de la ville et de ses institutions. Parmi elles, 3000 lettres nous renseignent sur ses relations diplomatiques.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Mari était une ville royale très hiérarchisée dont l'administration était gérée par une élite depuis le palais.

Ses relations commerciales avec ses voisins lui ont permis de développer son artisanat et son économie.



## CARTE REPONSE

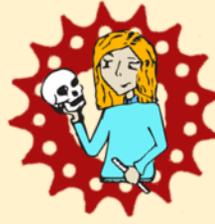




## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous n'avons trouvé aucun ossement humain.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous avons trouvé un galet gravé sur un foyer. Il comporte des gravures de chevaux et de rennes. C'est le seul vestige décoré du site.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Sur le plan du site on observe plusieurs catégories de zones distinctes. Les premières sont liées à la production et les deuxièmes, au nombre de 2 pour le moment, semblent rattachées à l'espace domestique.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le site date de 13000 ans av. J.-C. Or, les premières traces d'écriture apparaissent au IV<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. au Moyen-Orient. Le travail de l'historien s'appuie essentiellement sur les textes, je ne peux malheureusement pas vous aider ici !



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



On a découvert plusieurs foyers dans la zone de fouille qui attestent d'une occupation du site.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Je suis gâté ! Nous avons découvert un grand nombre de silex taillés.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



A cette époque, les céramiques n'existaient pas. Je ne peux pas vous aider !



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Dans la zone, on atteste de la présence de rennes et de chevaux. Sur ces derniers, nous n'avons retrouvé aucune trace de rite ou de soin apporté aux animaux.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE

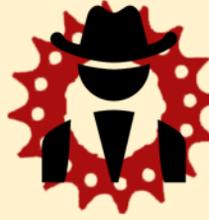




## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Il s'agit d'un campement de chasseur- cueilleurs nomades du Magdalénien. Il se composait de deux habitations et de zones d'activités variées. Toutefois, la totalité du site n'a pas été fouillée. Nous pouvons donc supposer que le campement était bien plus vaste.



## CARTE REPONSE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Le plan comporte des réorganisations successives de l'espace par les populations qui ne semblent pas y avoir séjourné longtemps.



## LES MYSTERES DE L' ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Il semblerait qu'ils faisaient preuve d'une grande habilité dans le débitage. Nous avons retrouvé des outils ayant servi à découper le gibier.



## LES MYSTERES DE L' ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous n'avons trouvé aucun ossement humain à ce jour sur le site.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



J'ai eu l'occasion de fouiller des foyers alimentés en bois végétal et en os spongieux sur le site.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



La céramique n'a pas encore fait son apparition au Paléolithique moyen. Désolée, je ne peux pas vous aider !



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Mon collègue lithicien a étudié l'assemblage lithique du site. Il est caractérisé par la production de micro-éclats, de lames et de lamelles.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Aucun objet d'art mobilier n'a été retrouvé sur le site. Pour de nombreux préhistoriens, l'art pariétal comme mobilier est l'apanage des Hommes modernes. Cependant, un petit bloc de matière colorante a été mis au jour sur le sol d'occupation.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Les fouilles ont permis de faire ressortir des zones d'occupation bien spécifiques que l'on peut associer à des espaces de travail entourés d'une aire de piétinement.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Les datations effectuées montrent que le site date du début de la dernière glaciation (115 000 -70 000). Le travail d'historien s'appuyant sur les textes, je ne peux pas vous aider ici !



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



La faune consommée est dominée par l'aurochs, le cerf élaphe et le cheval. À ceci s'ajoute un fragment de mâchoire de morse, pièce osseuse dont aucune autre mention n'a été faite à ce jour pour le Paléolithique moyen.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE





## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



L'ensemble des vestiges laisse à penser qu'il s'agit d'un camp de chasse et de boucherie néandertalien



!



## CARTE REPONSE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Nous avons trouvé une dizaine de traces de pattes animales et plusieurs centaines d'empreintes de mains et de pas humains sur le complexe de sols interstratifiés ! Ces dernières correspondent à l'anatomie néandertalienne.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



La majorité des pièces lithiques est en silex ; le quartz a souvent été utilisé également. Certaines pièces sont clairement marquées par l'usage (découpe de matière tendre ou de boucherie, raclage d'une matière organique souple).



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE



## LES MYSTERES DE L'ARCHEO



Certains restes de faune présentent des traces de découpe et de fracturation, révélatrices de la récupération de peau, de viande et de moelle sur les carcasses animales.



## LES MYSTERES DE L'ARCHEOLOGIE

