Chaque enseignant est libre d'utiliser les règles du jeu en tout ou en partie.
Il s'agit de proposer une approche différente du patrimoine pour les élèves et leur permettre de :

- **Circuler et se repérer dans le monument.**
- **Comprendre l'architecture et la fonction du monument à la période antique.**
- **Comprendre les mutations du monument (architecture/usage) de l'Antiquité à nos jours.**

Cette activité peut être envisagée en deux temps :

- un temps permettant la découverte du monument
- un temps de restitution des connaissances

À l'intérieur de l'amphithéâtre, **deux parcours sont possibles, et les élèves devront résoudre des énigmes, trouver des réponses, émettre des hypothèses**.

La restitution peut ensuite se faire directement dans le monument après les parcours, ou une fois de retour en classe.

DRÔLE DE LABYRINTHE À L'AMPHITHÉÂTRE

Découverte du monument

Préparation

- Prévoir d'imprimer ou de photocopier les parcours 1 et 2 en fonction du nombre d'équipes (la classe sera divisée en groupe de 3 à 5 élèves).
- Chaque parcours doit être encadré par un ou deux professeurs qui veillent à ce que les équipes ne se distancent pas trop les unes des autres.
- Apporter des appareils photos et/ou dire aux élèves qu'ils pourront utiliser leurs téléphones portables pour faire des photographies.
- Apporter des stylos.
- Afin de gagner du temps les équipes (de 3 à 5 élèves) peuvent être constituées par le professeur avant l'entrée dans le monument.

Sur place

Le jeu commence sur le parvis des arènes.

- Le professeur a désigné les différentes équipes et choisit si elles effectueront le parcours 1 ou le parcours 2.
- Distribution des parcours à chaque équipe. Le jeu peut commencer à votre entrée dans le monument.
- Rappel bref des règles du jeu aux élèves :
Ce jeu est un travail d'équipe et de recherche collective. Il faut lire attentivement les instructions pour ne pas se perdre dans le monument, si jamais cela doit arriver, il faut que les élèves cherchent à rejoindre la sortie. Le temps du jeu est d'environ 1h, passé ce délai, les équipes devront retourner au point de sortie non loin du guichet de l'entrée. Il n'est pas obligatoire de répondre à toutes les questions si celles-ci semblent trop compliquées pour les élèves, ils ne doivent pas hésiter à passer à la suivante.

Consignes de sécurité

- Ne pas courir dans le monument.
- Faire attention dans les escaliers.
- Ne pas se bousculer dans les espaces en hauteur et rester derrière les rambardes de sécurité.

Restitution

Un jeu de carte permettra aux élèves de restituer leurs connaissances acquises dans l'amphithéâtre. Il peut être exécuté directement après les parcours ou une fois de retour en classe.

Avant

- Imprimer et découper deux jeux de cartes.
- Diviser la classe en 4 équipes et désigner un chef de groupe qui consulte son équipe pour répondre.
- Distribuer les cartes du groupe 1 aux équipes 1 et les cartes du groupe 2 aux équipes 2.
- Les équipes 1 s'opposent obligatoirement aux équipes 2.

Règle du jeu

- Les équipes doivent s'affronter en même temps, il faut donc désigner deux personnes (une pour chaque jeux) pour contrôler le temps et vérifier si les réponses sont correctes.
- Tirer à pile ou face pour savoir quelle équipe commence.
- Le jeu est composé de différentes cartes associées les unes aux autres. Le premier groupe choisit une carte et la pose, le deuxième groupe doit alors poser la carte qui lui est associée (le temps de réflexion ne doit pas dépasser 30 s).
- Si la réponse est juste, c'est l'équipe qui a répondu qui récupère les 2 cartes, si la réponse est fausse c'est l'équipe qui a posé la carte qui récupère le tout.
- Les rôles sont alors inversés et ainsi de suite jusqu'à que toutes les cartes soit posées.
- Lorsque une équipe pense ne pas posséder la carte associée, elle peut choisir de poser une carte JOKER. ATTENTION ! L'arbitre vérifie, si la carte associée est en fin de compte encore dans leur jeu, c'est l'équipe adverse qui récupère les deux cartes, et remporte les points.
- Pour l'une ou l'autre des équipes, une fois que toutes les cartes associées ont été posées, le jeu prend fin. Chaque équipe compte alors les points situés sur chaque cartes. Les cartes qui n'ont pas été posées ne doivent pas être comptées dans le score final.

L'équipe qui a le plus de points a gagné.

ATTENTION ! C'est aussi un jeu de chance et de hasard, il peut arriver que l'équipe possédant moins de cartes ait plus de points, si elle a réussi à remporter les cartes les plus difficiles.

Réponses pour l'arbitre

- **Singulier « *Munus* » - Pluriel « *Munera* »** ..... Autre nom qui désigne des spectacles de gladiateurs
- **Vomitoires** ..... Passages voûtés conçus pour faciliter la sortie des spectateurs
- **Ovale** ..... Forme de l'amphithéâtre
- **Sable** ..... Cela signifie « *arena* » en latin
- **L'évergète** ..... Il finance les jeux de gladiateurs dans l'Antiquité
- **Les tours** ..... Éléments rajoutés à l'amphithéâtre au moyen-âge
- **Une voûte** ..... C'est un ouvrage de maçonnerie ayant généralement un tracé courbe, elle recouvre un espace de circulation
- **L'arcade** ..... Ouverture faite d'un arc porté sur des piliers ou des colonnes, elle encadre et décore
- **Le mirmillon** .... Gladiateur dit « lourd », armé d'un grand bouclier, d'une petite épée et d'un casque portant la figure d'un poisson
- **Le rétiaire** ..... Gladiateur sans casque, armé d'un trident, d'un poignard et d'un grand filet de pêche
- **Le thrace** ..... Gladiateur qui porte deux jambières très hautes et un casque à rebord, il est armé d'une dague courbée et se protège avec un petit bouclier
- **L'hoplomaque** ... Gladiateur armé d'une lance courte et protégé par un petit bouclier rond. Il porte deux jambières montant jusqu'aux cuisses.

Vous avez passé le guichet d'entrée, vous êtes désormais dans la première galerie de circulation.
Dirigez-vous vers le deuxième passage à votre droite vous devez vous retrouver face à des panneaux explicatifs.

Sur les panneaux explicatifs, **retrouvez et photographiez :**

1. Le siècle de construction de l'amphithéâtre.
2. Une vue aérienne de l'amphithéâtre.
3. L'autre nom du spectacle des gladiateurs.
4. Le *secutor*.

Continuez ensuite droit devant vous afin d'accéder aux gradins.
Composé d'un ensemble de galeries, de couloirs et d'escaliers, l'amphithéâtre possédait un ingénieux système de circulation. Ce système permettait aux nombreux spectateurs d'accéder rapidement aux différents niveaux de la *cavea* (qui constitue l'ensemble des gradins).

N'hésitez pas à vous asseoir.
Vous contemplez alors l'arène (piste de sable) où avaient lieu les combats de gladiateurs.

DRÔLE DE LABYRINTHE À L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 1

- Le terme « arène » que l'on utilise aujourd'hui pour désigner le monument vient du latin « *arena* ». **Que signifie t-il ?**

1. gladiateur 2. sable 3. taureau

- **Quelle est la forme de l'arène de l'amphithéâtre ?**

1. ovale 2. ronde 3. rectangulaire

- Imaginez maintenant les gradins de la *cavea* remplis de spectateurs. **Durant l'Antiquité, combien de spectateurs pouvait accueillir l'amphithéâtre ?**

1. 11 210 2. 21 000 3. 980 000

La *cavea* était divisée en *maeniana* (niveaux) afin que les différentes classes de la société ne se mélangent pas.
Les places de choix se trouvaient au plus près de l'arène afin de mieux voir les spectacles qui s'y déroulaient.

En sachant cela, reliez par un trait, les différents membres de la société romaine au niveau qui leur correspond :

Les citoyens romains ●	● près de l'arène
Les magistrats ●	● tout en haut
Les femmes, les enfants, les esclaves ●	● au milieu

Durant l'Antiquité la piste était placée sur un plancher recouvert de sable. Elle n'était pas au niveau du sol comme aujourd'hui mais deux mètres plus haut, **pourquoi ?**

1. Dessous le plancher, il y avait les coulisses, les machinistes, des monte-charges, des trappes pour changer les décors et faire sortir les gladiateurs.
2. Le gladiateurs habitaient sous la piste, c'était plus pratique pour les combats, ils étaient déjà sur place.

Le mur du *podium* délimitait la piste. Il était constitué de grandes dalles (grandes pierres plates) sur lesquelles se trouvaient des inscriptions monumentales en latin. Malheureusement, elles sont très abîmées aujourd'hui. Certaines inscriptions rappellent qu'un riche romain, C. Junius Priscus, a donné de l'argent pour construire une partie de l'amphithéâtre et financer des jeux. C'est ce que l'on appelle l'évergétisme.

Avancez un peu plus loin vers la gauche et placez-vous où vous voulez au milieu des gradins

ARLES — COLLÈGE

Crédits photos : sauf mention spéciale, ville d'Arles – service patrimoine

DRÔLE DE LABYRINTHE À

L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 1

Posez maintenant vos mains sur les gradins. Vous devez savoir que l'espace disponible pour un spectateur ordinaire à l'époque romaine était de 4 paumes de mains alignées.
Mesurez, grâce à cette technique, la dimension de votre place dans les gradins. Photographiez-vous ensuite tous ensemble.

Vrai ou faux ?

1. Les spectacles pouvaient durer la journée entière.
2. Les combats étaient retransmis à la télévision en direct.
3. Les combattants portaient des surnoms comme Ferox, Fulgur (rapide comme l'éclair).
4. Chaque année, un gladiateur livrait en moyenne une dizaine de combats.
5. Ils pouvaient espérer une libération et la remise de leur peine s'ils gagnaient après quelques années.

Aujourd'hui l'amphithéâtre est toujours un lieu de spectacles.
Trouvez trois événements qui n'ont pas lieu dans les arènes.

1. Des courses de voitures.
2. Le concours mondial de billes.
3. Des corridas.
4. Des ballets aquatiques.
5. Des concerts.

Continuez tout droit en longeant les gradins trouvez la sortie entre les numéros 214 et 240.

Cet accès est appelé vomitoire. Les vomitoires (du latin « *vomitere* » qui signifie « sortir vite ») étaient des passages conçus pour faciliter l'entrée et la sortie des spectateurs dans tout l'espace de la *cavea*.

Après être sortis de la *cavea*, vous arrivez dans une galerie, **dirigez-vous alors vers la droite. Continuez tout droit jusqu'à trouver des marches devant vous. Descendez-les.**
Vous arrivez ici :

Placez-vous au milieu, face à la tour.
Vous êtes dans une des quatre grandes entrées principales de l'Antiquité. Celle-ci se situe au sud.

©Art graphique & Patrimoine

Attention ça se complique, **lisez attentivement.**
Montez le petit escalier de 7 marches, il est juste en face des marches que vous venez de descendre.
Arrivés en haut comptez 5 passages (vomitoires) en marchant doucement.
Au 5ème passage, tournez à gauche.
Dirigez-vous maintenant vers la grande grille et placez-vous au milieu de la galerie.

Arrêtez-vous, levez les yeux et regardez le plafond (que l'on appelle plus précisément en architecture une voûte) :
Est-il plat, arrondi, ou triangulaire ?

Reliez les mots à la bonne définition (aidez-vous de l'illustration).

ARCADE •

• C'est un ouvrage de maçonnerie ayant généralement un tracé courbe, elle recouvre un espace de circulation.

VOÛTE •

• Ouverture faite d'un arc porté par des piliers ou des colonnes, elle encadre et décore.

Longez maintenant les grilles vers la droite et empruntez alors le deuxième grand escalier. En haut de cet escalier, faites quelques pas à gauche et montez le premier escalier que vous trouverez encore à gauche.

Vous devez apercevoir en face de vous ceci (c'est un pigeonnier de grand luxe) :

Repérez et notez l'inscription sur le bâtiment

.....

C'est une devise latine signifiant « Dieu m'aidant, mon épée me seconde ».

Une fois en haut de l'escalier partez à droite, et observez attentivement le sol, vous pouvez vous rendre compte que toutes les dalles ne sont pas identiques.

Certaines dalles sont d'origine, d'autres ont été restaurées au XXIème siècle. **Faites une photo** d'une dalle d'origine romaine et d'une dalle restaurée l'une à côté de l'autre.

À présent, **observez bien les murs autour, trouvez et photographiez le mur aux 2 niches.**

Indice : une niche n'est pas qu'une maison pour les chiens mais un renfoncement creusé dans un mur.

FOCUS

Au moyen-âge, l'amphithéâtre est transformé en une véritable forteresse. La défense est renforcée grâce à la construction des tours de guet. Une petite place publique est aménagée au centre et des maisons sont construites à l'intérieur de l'enceinte. Ces maisons sont ensuite détruites au XIXème siècle pour dégager le monument. Mais nous pouvons encore en apercevoir certaines traces. C'est ce que nous allons essayer de découvrir maintenant...

Continuez dans la même direction en levant la tête, retrouvez deux anciens conduits de cheminées dans la voûte, ils doivent être identiques à la photo.

Continuez à avancer tout droit et retrouvez ce pilier où l'on peut voir les trous laissés par les constructions médiévales.

ATTENTION à bien retrouver exactement le même.

Que pouvait-t-on placer dans ces trous :

1. des fils pour étendre le linge.
2. des poutres en bois pour soutenir des planchers.

DRÔLE DE LABYRINTHE À

L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 1

Continuez toujours tout droit pour arriver à cet endroit.

Si c'est le cas, bravo : vous vous repérez bien. Sinon, vous êtes perdus, pas de panique, trouvez l'accès à la tour, celle près de l'entrée du monument.

Passez le petit mur et observez en face de vous.

Qu'est-ce que c'est ?

1. Un passage pour accéder aux gradins.
2. Une dalle (pierre) de sol d'un étage qui a été détruit.
3. Une pierre de plus.

Prenez maintenant, le petit passage à droite et montez tous les escaliers jusqu'en haut.
Rentrez à l'intérieur de la tour.

Le monument a été dégradé autrement que par le temps qui passe. **Parmi les coupables retrouvez D.LEON.**

Passez maintenant sur la terrasse et regardez vers l'arène.
Observez alors les éléments d'architecture et **dessinez la forme qui se répète le plus souvent.**

Tournez-vous et repérez :

- le fleuve (le Rhône).
- tous les clochers (il y en a au minimum 3).
- une rue étroite vue d'en haut.
- des éoliennes.
- les Alpilles (petites montagnes).

Observez cette vue aérienne, repérez où vous êtes (placez une croix).

Photographiez

- Les arènes vu d'en haut (en plongée).
- Les structures métalliques modernes qui accueillent les spectateurs.
- Votre équipe.

Avant de redescendre de la tour par l'escalier, observez et trouvez le coquillage.

Descendez encore (jusqu'aux gradins métalliques) et tournez à gauche.

Photographiez la tour vu d'en bas (en contre-plongée).

Descendez ensuite par le premier escalier sur la gauche et suivez le chat, s'il n'est pas là, c'est pas de chance mais descendez quand même.

BRAVO VOUS AVEZ FINI ! Pour regagner la sortie, repassez devant les panneaux explicatifs à votre droite, dans la galerie en face de l'inscription sur l'arcade « passage 11, toril bas » allez à droite en suivant le panneau « sortie » et cherchez à atteindre des marches d'escaliers qui descendent. Attendez alors ici que tous les groupes aient terminé leurs parcours pour rejoindre vos professeurs et sortir du monument.

DRÔLE DE LABYRINTHE À

L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 1

DRÔLE DE LABYRINTHE À L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 2

Vous avez passé le guichet d'entrée, vous êtes désormais dans la première galerie de circulation. **Dirigez vous vers le premier passage à votre droite,** un escalier se trouve devant vous. **Montez tout droit.**

Vous trouverez ces escaliers métalliques. Montez-les et installez-vous dans les gradins.

Parmi ces mots, lesquels pourraient qualifier l'architecture du monument : rythmée, répétitive, désordonnée, symétrique, irrégulière.

Vous contemplez l'arène (piste de sable) de l'amphithéâtre.

Le terme « arène » que l'on utilise aujourd'hui pour désigner le monument vient du latin « *arena* ».

Que signifie t-il ?

1. gladiateur 2. sable 3. taureau

Quelle est la forme de l'arène de l'amphithéâtre ?

1. ovale 2. ronde 3. rectangulaire

Imaginez maintenant les gradins de la *cavea* (la *cavea* constitue l'ensemble des gradins) remplis de spectateurs.

Durant l'Antiquité, combien de spectateurs pouvait accueillir l'amphithéâtre ?

1. 210 2. 21 000 3. 980 000

L'amphithéâtre fut construit durant l'Antiquité, à la fin du Ier siècle ap. J.-C,. La structure générale de ce bâtiment est antique mais certains éléments se sont rajoutés au fil du temps. Comme, par exemple, les 3 tours de guet que vous pouvez repérer. Elles ont été construites au moyen-âge, car durant cette période, l'amphithéâtre est transformé en forteresse.

La tour derrière vous se situe au nord. En sachant cela, où se situe les deux autres tours.

1. À l'est et à l'ouest.
2. Au sud et à l'ouest.
3. Au sud et à l'est.

Redescendez maintenant l'escalier métallique et montez ensuite tout en haut de la tour. Une fois en haut, rentrez à l'intérieur.

Le monument a été dégradé autrement que par le temps qui passe.

Parmi les coupables retrouvez D.LEON.

Passez maintenant sur la terrasse et repérez : le fleuve (le Rhône), **tous les clochers** (il y en a au minimum 3), **une rue étroite vue d'en haut, des éoliennes, les Alpilles** (petites montagnes)...

Observez cette vue aérienne, repérez où vous êtes (placez une croix).

ARLES

COLLÈGE

Crédits photos : sauf mention spéciale, ville d'Arles – service patrimoine

DRÔLE DE LABYRINTHE À

L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 2

Photographiez

- L'ovale parfait des arènes vu d'en haut (en plongée).
- Les structures métalliques modernes qui accueillent les spectateurs.
- Votre équipe.

Avant de redescendre de la tour par les escaliers, observez et trouvez le coquillage.
En bas des premiers escaliers à droite, sur les panneaux explicatifs, retrouvez la gravure de J. Peytret, réalisée en 1686.

Cette gravure montre bien que l'amphithéâtre est transformé et occupé par la population au moyen-âge après la chute de l'Empire romain. Le monument devient alors une véritable petite ville. Les maisons sont détruites au XIXème siècle, pour dégager et rendre son aspect d'origine au monument. Mais nous pouvons aujourd'hui en apercevoir certaines traces. C'est ce que nous allons essayer de découvrir maintenant...

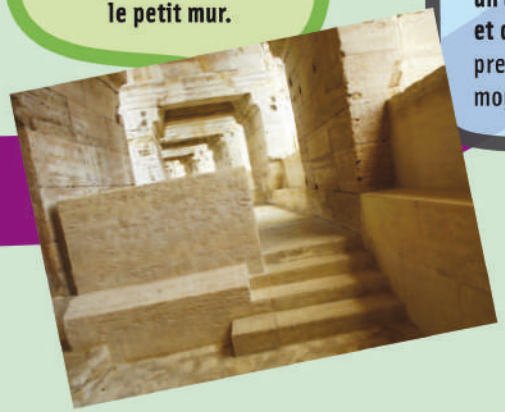
Passez maintenant sous la tour par le petit passage à votre droite.
Vous êtes au-dessus de l'entrée actuelle. Vous devez voir ceci :

Qu'est-ce que c'est ?

1. Un passage pour les chats.
2. Une dalle, (pierre) de sol d'un étage qui a été détruit.
3. Une pierre de plus.

Autour de vous sans dépasser le petit mur, **trouvez et photographiez un ancien conduit de cheminée et des portes murées ,** qui sont des preuves de l'habitation du moyen-âge.

Empruntez maintenant la galerie derrière le petit mur.



Avancez tout droit, en observant attentivement le sol, vous pouvez vous rendre compte que toutes les dalles ne sont pas identiques. Certaines dalles sont d'origine, et d'autres ont été restaurées au XXIème siècle.
Faites une photo d'une dalle d'origine romaine et d'une dalle restaurée l'une à côté de l'autre.

Restaurer veut dire stabiliser le bâtiment dans son état d'origine pour pouvoir continuer à l'utiliser. La restauration demande un savoir-faire de spécialiste.

Continuez toujours à avancer et retrouvez ce pilier où l'on peut voir les trous laissés par les constructions médiévales.
ATTENTION à bien retrouver exactement ce même pilier.

Que pouvait-t-on placer dans ces trous :

1. Des fils pour étendre le linge.
2. Des poutres en bois pour soutenir des planchers.

Partez à droite pendant quelques pas et engagez-vous vers ces galeries. Vous êtes en face d'une des principales entrées du bâtiment pendant l'Antiquité.

Allez maintenant tout droit en descendant jusqu'à la piste de sable. Passez l'ouverture et retournez-vous.

Vous vous trouvez en face du mur du *podium*, qui, au temps des Romains délimitait la piste de sable.

Le mur du *podium* était constitué de grandes dalles (grandes pierres plates) sur lesquelles se trouvaient des inscriptions monumentales en latin. Malheureusement, elles sont très abîmées aujourd'hui. Certaines inscriptions rappellent qu'un riche romain C. Junius Priscus a donné de l'argent pour construire une partie de l'amphithéâtre et financer des jeux. C'est ce que l'on appelle l'évergétisme.

Retrouvez sur tout le mur du *podium* les lettres :
A, N, L, M, R

Reliez les mots à la bonne définition
(aidez-vous de l'illustration).

ARCADE •
VOÛTE •

- C'est un ouvrage de maçonnerie ayant généralement un tracé courbe, elle recouvre un espace de circulation.
- Ouverture faite d'un arc porté par des piliers ou des colonnes, elle encadre et décore.

Levez les yeux et regardez le plafond
(que l'on appelle plus précisément en architecture une voûte) :
Est-il plat, arrondi, ou triangulaire ?

L'amphithéâtre est composé d'un ensemble de galeries, de couloirs et d'escaliers qui crée un ingénieux système de circulation. Ce système permettait aux nombreux spectateurs d'accéder rapidement aux différents niveaux de la *cavea*.

Descendre alors tous les escaliers en face de vous, faites ensuite quelques pas vers la droite puis descendez le premier escalier que vous trouverez toujours sur votre droite. Une fois en bas, dirigez-vous vers la grille, placez-vous au milieu de la galerie et arrêtez-vous.

Levez encore la tête vous devez apercevoir exactement ceci au dessus.

Continuez dans la galerie jusqu'à voir côté ville un pigeonnier de luxe, arrêtez-vous bien en face de celui-ci.

Repérez et notez l'inscription sur le bâtiment

.....

C'est une devise latine signifiant « Dieu m'aidant, mon épée me seconde ».

Continuez dans la même direction en levant la tête, retrouvez deux anciens conduits de cheminées dans la voûte, ils doivent être identiques à la photo.

DRÔLE DE LABYRINTHE À

L'AMPHITHÉÂTRE

groupe 2

Vous avez la piste en face de vous, longez maintenant les bancs blancs vers la droite pour atteindre la croix sur l'image :

Une fois que vous y êtes arrivés, vous devez voir ceci.

Retrouvez dans le mur de ce passage, ce bas-relief.

Il s'agirait de « Diane », la déesse de la chasse qui protège aussi les gladiateurs et les bestiaires (hommes qui combattaient des animaux dans l'arène lors de spectacles de chasse).

Tournez maintenant le dos à la tour et cherchez à prendre les escaliers de 7 marches sur votre gauche. Arrivez en haut, comptez 2 passages. Au 2ème passage, tournez à gauche.

Cet accès est appelé vomitoire. Les vomitoires (du latin « *vomitere* » qui signifie « sortir vite ») étaient des passages conçus pour faciliter l'entrée et la sortie des spectateurs dans tout l'espace de la *cavea*.

Avancez un peu plus loin vers la droite et placez-vous où vous voulez au milieu des gradins

Posez maintenant vos mains sur les gradins. Vous devez savoir que l'espace disponible pour un spectateur à l'époque romaine était de 4 paumes de mains alignées.

Mesurez, grâce à cette technique, la dimension de votre place dans les gradins.
Photographiez-vous ensuite tous ensemble.

Au temps des Romains, la *cavea* était divisée en *maeniana* (niveaux) afin que les différentes classes de la société ne se mélangent pas.
Les places de choix se trouvaient au plus près de l'arène afin de mieux voir les spectacles qui s'y déroulaient.

En sachant cela, reliez par un trait, les différents membres de la société romaine au niveau qui leur correspond :

Les citoyens romains	près de l'arène
Les magistrats	tout en haut
Les femmes, les enfants, les esclaves	au milieu

Aujourd'hui l'amphithéâtre est toujours un lieu de spectacles.
Trouvez trois événements qui n'ont pas lieu dans les arènes.

1. Des courses de voitures.
2. Le concours mondial de billes.
3. Des corridas.
4. Des ballets aquatiques.
5. Des concerts.

Continuez vers la droite et recherchez la sortie au niveau des numéros 433 et 406.

Après être sortis de la *cavea*, vous arrivez dans une galerie, **dirigez-vous alors tout droit.**
Vous devez vous retrouver devant des panneaux explicatifs.
Sur ces panneaux retrouvez et photographiez :

1. Le nom du grand amphithéâtre de Rome.
2. Une vue aérienne de l'amphithéâtre.
3. L'autre nom du spectacle des gladiateurs.
4. Le *secutor*.

BRAVO VOUS AVEZ FINI ! Faites demi-tour pour retourner vers la galerie d'où vous veniez. En face de l'inscription sur l'arcade « passage 11, toril bas » allez à droite en suivant le panneau sortie et cherchez à atteindre des marches d'escaliers qui descendent. Attendez alors ici, que tout les groupes aient terminé leurs parcours pour rejoindre vos professeurs et sortir du monument.

DRÔLE DE LABYRINTHE À
L'AMPHITHÉÂTRE
groupe 2

groupe 1

Autre nom qui désigne des spectacles de gladiateurs

2 points

groupe 1

Passages voûtés conçus pour faciliter la sortie des spectateurs

2 points

groupe 1

Ovale

1 point

groupe 1

Cela signifie « *arena* » en latin

1 point

groupe 2

Singulier « *Munus* »
Pluriel « *Munera* »

2 points

groupe 2

Vomitoires

2 points

groupe 2

Forme de l'amphithéâtre

1 point

groupe 2

Sable

1 point

groupe 1

L'évergète

3 points

groupe 1

Éléments qui ont été rajoutés à l'amphithéâtre au moyen-âge

1 point

groupe 1

Une voûte

3 points

groupe 1

L'arcade

3 points

groupe 2

Il finance les jeux de gladiateurs dans l'Antiquité

3 points

groupe 2

Les tours

1 point

groupe 2

C'est un ouvrage de maçonnerie ayant généralement un tracé courbe qui recouvre un espace de circulation

3 points

groupe 2

Ouverture faite d'un arc porté par des piliers ou des colonnes, elle encadre et décore

3 points

groupe 1

Le mirmillon

2 points

groupe 1

Gladiateur sans casque, armé d'un trident, d'un poignard et d'un grand filet de pêche

2 points

groupe 1

Le thrace

2 points

groupe 1

Gladiateur armé d'une lance courte et protégé par un petit bouclier rond. Il porte deux jambières montant jusqu'aux cuisses.

2 points

groupe 2

Gladiateur dit « lourd », armé d'un grand bouclier, d'une petite épée et d'un casque portant la figure d'un poisson

2 points

groupe 2

Le rétiaire

2 points

groupe 2

Gladiateur qui porte deux jambières très hautes et un casque à rebord, il est armé d'une dague courbée et se protège avec un petit bouclier

2 points

groupe 2

L'hopplomaque

2 points

groupe 1

JOKER

2 points

groupe 1

JOKER

2 points

groupe 1

JOKER

1 point

groupe 1

JOKER

1 point

groupe 2

JOKER

2 points

groupe 2

JOKER

2 points

groupe 2

JOKER

1 point

groupe 2

JOKER

1 point

DRÔLE DE LABYRINTHE À L'AMPHITHÉÂTRE Restitution cartes des groupes 1 et 2