

## DÉPARTEMENT DES ARDENNES SCÉNARIO SPÉCIAL FLASH DIFFICILE

### Aides de jeu pour les joueurs

Ce scénario spécial pour le jeu de société **Opération Archéo** vous fera découvrir le patrimoine archéologique du département des Ardennes. Il a été créé par **Ludiconcept**, en partenariat avec la **Cellule Archéologique des Ardennes**.

### La CELLule Archéologique des Ardennes

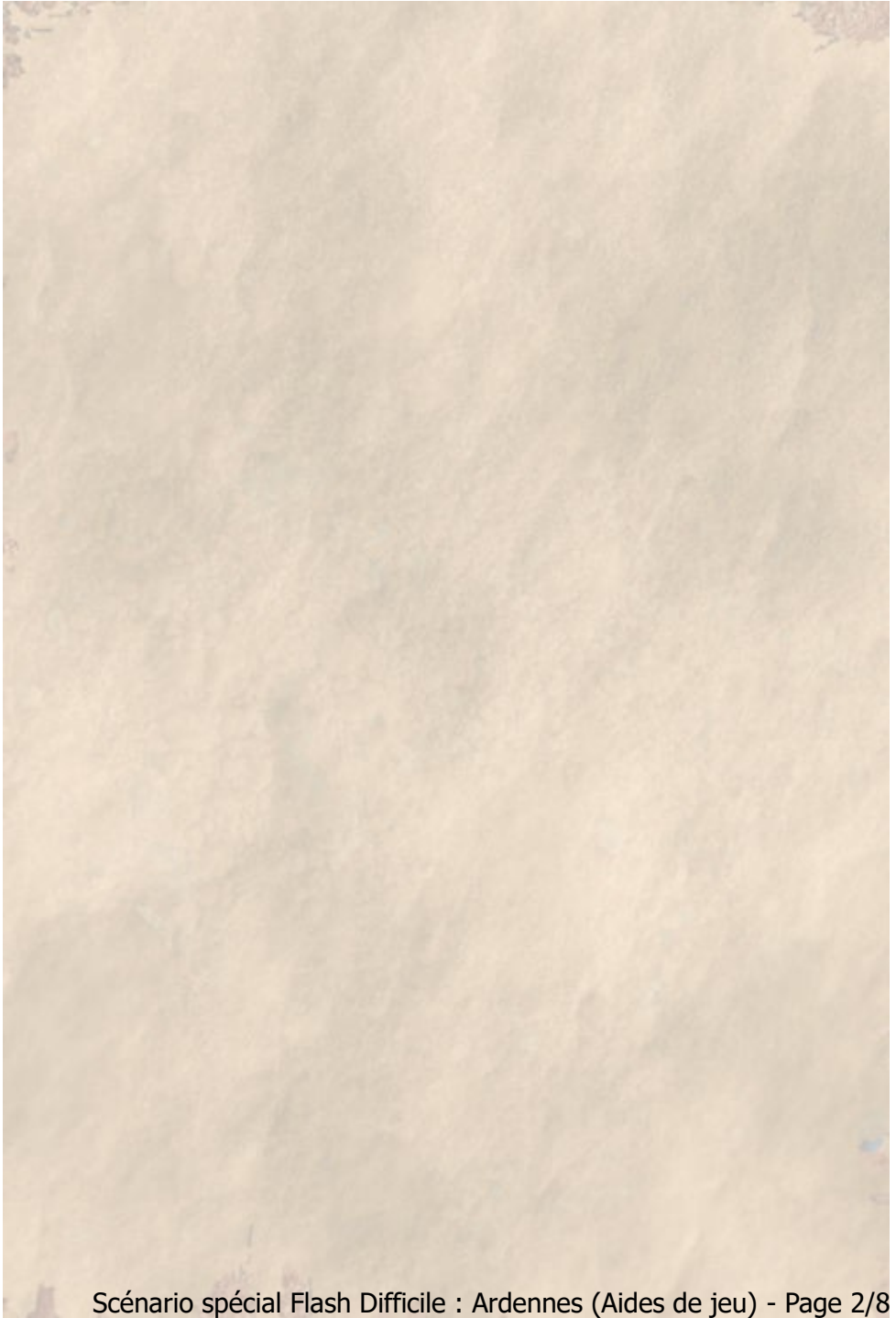
Depuis 2009, le Conseil départemental des Ardennes s'est doté d'une cellule d'opérations archéologiques, afin de concilier la sauvegarde du patrimoine archéologique ardennais et l'aménagement du territoire.

La CELLule Archéologique des Ardennes (CELLAA) intervient en amont des projets économiques et industriels pour réaliser les diagnostics et les fouilles préventives.

Agréée pour la Période gallo-romaine et le Moyen âge, la cellule permet aux opérateurs publics et privés de ne pas perdre de temps dans la réalisation de leurs chantiers. Elle participe également à la valorisation du patrimoine ardennais et au rayonnement du département au moyen d'actions ponctuelles telles que des journées portes ouvertes, la participation aux Journées européennes du patrimoine, aux Journées nationales de l'archéologie et l'organisation d'expositions temporaires.



[www.cd08.fr/cellule-departementale-darcheologie](http://www.cd08.fr/cellule-departementale-darcheologie)



## La CELLAA en chiffres

La CELLAA, ce sont :

- ◆ 7 agents à temps plein
- ◆ 111 opérations de diagnostic soit 545 hectares sondés depuis 2009
- ◆ 6 mois de délai pour un diagnostic en 2017 (contre 2 ans en 2009)
- ◆ 11 fouilles réalisées : Bergnicourt, Saint-Laurent, Villes-sur-Lumes, Clos Paul, Warcq « Bois de Charnois », Warcq « DR16 », Warcq « La Sauce », Warcq « Tombe à char », Warcq « Gosseval », Warcq « Simonelle », Autrecourt-et-Pourron.

## Explications sur les aides de jeu

Ce **scénario spécial** fonctionne différemment d'une partie classique. Les sites et les objectifs sont différents et le scénario nécessite des Aides de jeu.

Les aides de jeu sont utilisées par les joueurs pendant la partie pour les aider à enquêter et à accomplir les objectifs. Imprimez et fournissez ces aides de jeu au groupe au moment de commencer la partie.

Le scénario peut être joué de deux manières : avec le **Meneur de jeu virtuel** : [www.application.operationarcho.fr](http://www.application.operationarcho.fr), ou avec un **Meneur de jeu** et un Manuel de scénario : [www.operationarcho.fr/scenarios](http://www.operationarcho.fr/scenarios).

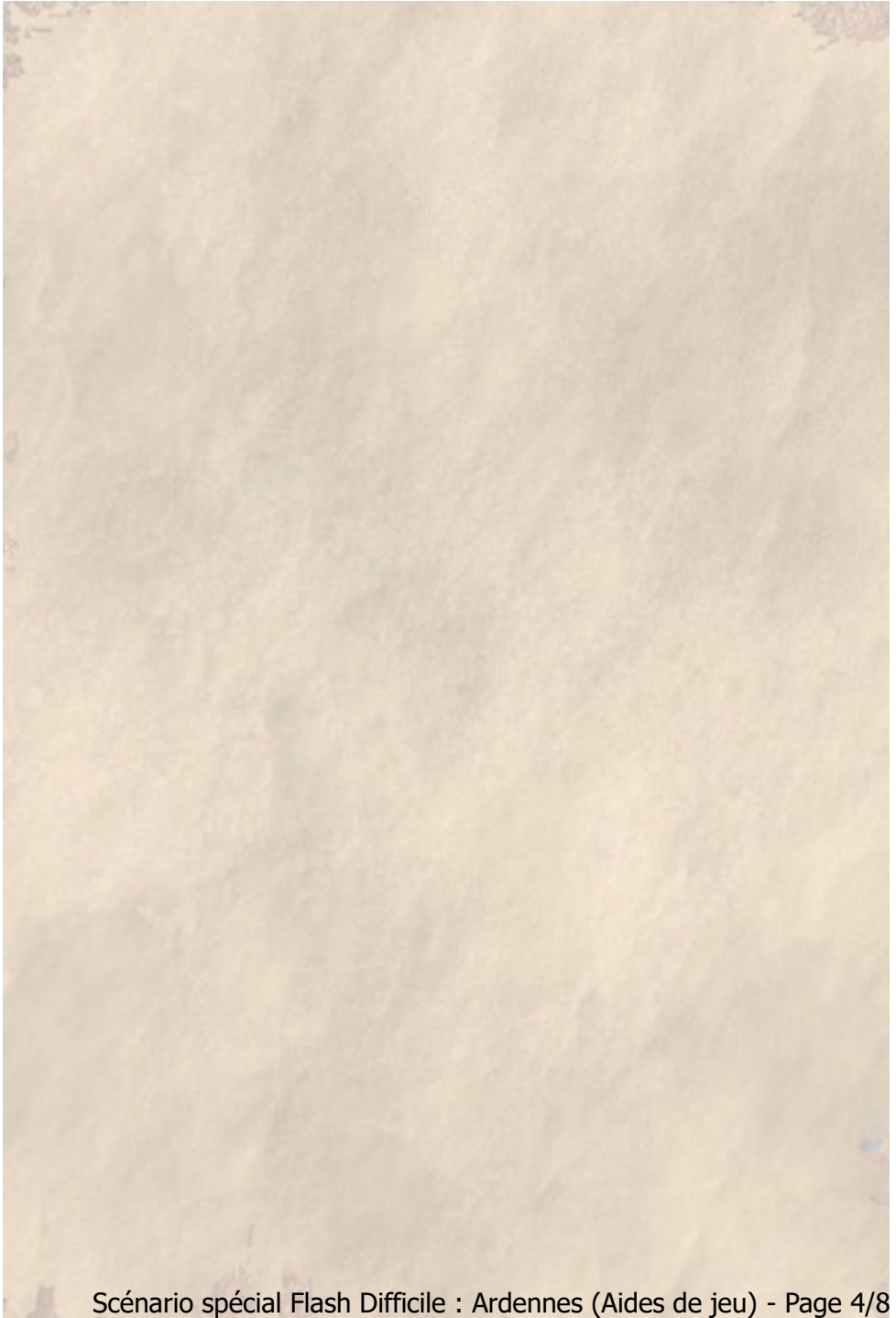
**Durée : 45 minutes.** Jouez en durée Flash sur tout le plateau.

**Scénario Difficile.** Vous pouvez simplifier en rajoutant des tours.

## Gagner la partie (objectifs)

1. Définir la typologie de la tombe à char gauloise de Bourcq (doc. 2)
2. Définir la typologie de la maison néolithique de Mairy (doc. 3)
3. Fouiller et dater en trouvant un objet, 2 angles de mur du château médiéval des Fées
4. Fouiller et dater en trouvant un objet, 2 angles de mur des thermes gallo-romains de Warcq
5. Délimiter la tombe gauloise et la maison néolithique

Victoire : Accomplir <b>3</b> Objectifs
Victoire totale : Accomplir <b>4</b> Objectifs
Victoire ultime : Accomplir <b>5</b> Objectifs





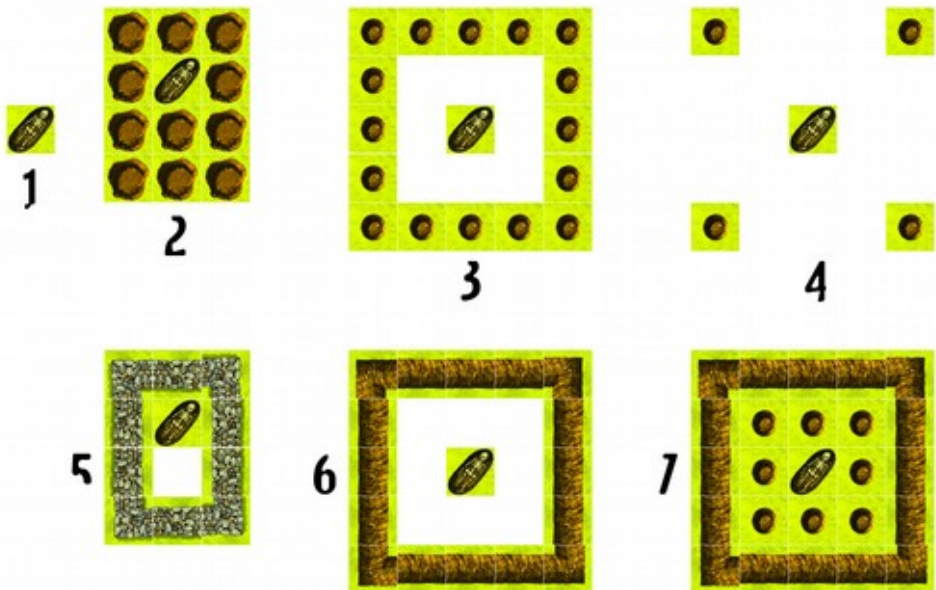
# PHOTOGRAPHIE DE PROSPECTION AÉRIENNE



**Document 1** : Photographie de prospection aérienne de la zone de fouilles.

Les vestiges archéologiques modifient la manière dont les plantes poussent : au-dessus d'un ancien mur, le sol est plus pauvre en nutriments et en eau, les plantes poussent moins vite et sont plus jaunes. Au-dessus d'un ancien fossé, le sol est plus riche en nutriments et en eau, les plantes poussent plus vite et sont plus vertes. La différence de taille et de couleur des plantes n'est pas visible depuis le sol. Grâce à la prospection aérienne, les plans des bâtiments se dessinent comme par magie !

# TYPLOGIE DES TOMBES GAULOISES



**Document 2 :** *Typologie* des tombes gauloises. La taille des tombes et leur orientation peuvent changer.

1 : Sépulture isolée

2 : Sépulture en grande fosse rectangulaire

3 : Sépulture entourée d'une *palissade* de poteaux

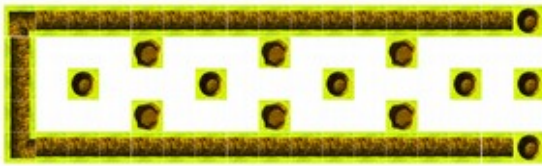
4 : Sépulture sous un *auvent* (toiture soutenue par des poteaux)

5 : Sépulture en *ciste* (coffre en pierres)

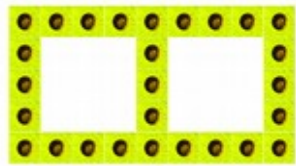
6 : Sépulture entourée d'un fossé

7 : Sépulture entourée d'une palissade de poteaux et d'un fossé

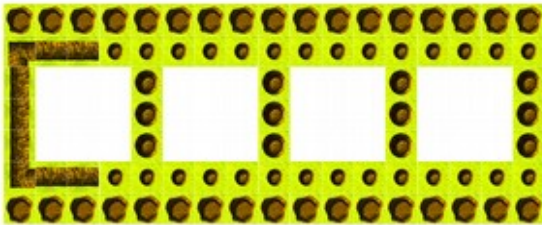
# TYPOLOGIE DES MAISONS NÉOLITHIQUES



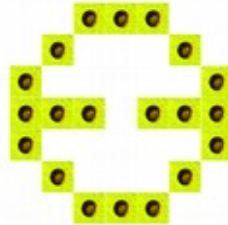
1



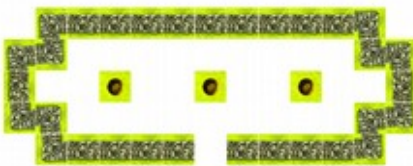
2



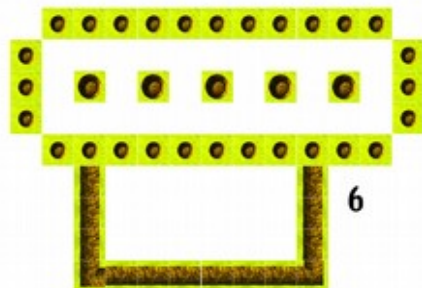
3



4



5



6

**Document 3 :** *Typologie* des maisons néolithiques. La taille des maisons et leur orientation peuvent changer.

1 : Maison avec *tranchée* pour installation de poteaux en bois, gros poteaux centraux et fosses d'installation de cloisons internes

2 : Maison en poteaux de bois avec *cloison* latérale

3 : Maison en poteaux de bois et tranchée pour installation de poteaux en bois, tierces de gros poteaux centraux et grandes fosses latérales

4 : Maison circulaire en poteaux de bois avec cloison interne

5 : Maison à *soubassement* en pierres et poteaux centraux

6 : Maison à angles arrondis en poteaux de bois et enclos pour le bétail



## LEXIQUE

**Auvent** : Toit sans murs ouvert sur l'extérieur servant à protéger de la pluie.

**Ciste** : Tombe constituée d'un coffre en pierres dans lequel on place le mort.

**Cloison** : Mur de faible épaisseur servant à créer plusieurs pièces à l'intérieur d'un bâtiment.

**Palissade** : Mur fait de pieux en bois plantés les uns à côté des autres.

**Soubassement** : Partie inférieure d'une construction sur laquelle le bâtiment est construit. Un soubassement en pierres peut servir à isoler un bâtiment en bois de l'humidité.

**Tranchée** : Long creusement aux parois verticales et parallèles servant à installer un mur, une cloison, une canalisation...

**Typologie** : Méthode consistant à classer toutes sortes de choses pour mieux les analyser et les comprendre. La typologie peut classer les objets par couleur, par forme, par matériau, par taille...