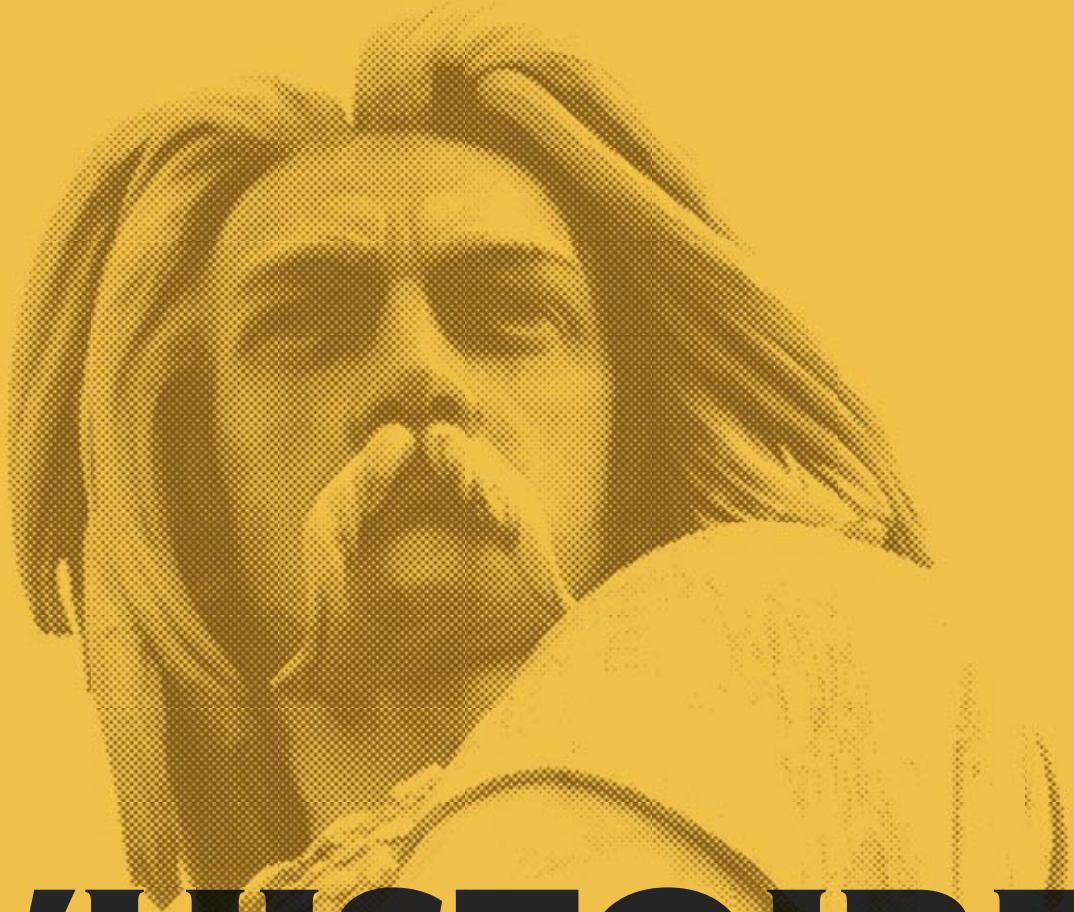


---

Programme groupes | Adultes & Familles

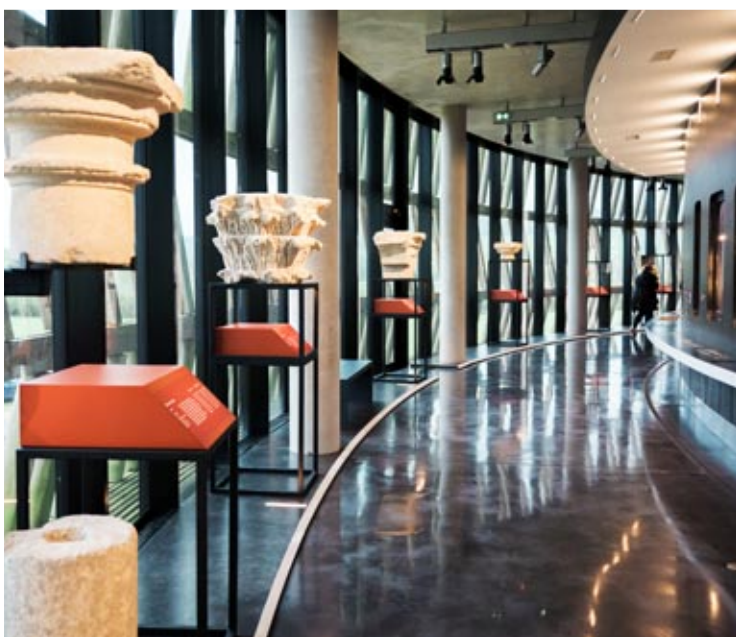
---

2026 / 2027



**L'HISTOIRE**  
**CHANGE DE**  
**DIMENSION**

ALÉSIA



© tempsRéel.fr x deValence

Crédits photos © Sébastien Pitoizet | Sonia Blanc | Maud Goldscheider | Overlap | Mathilde Le Pilot-Ville | Camille Bossavit  
Thierry Clarté | Florane Mauron | Sophie Staklin | Philippe Mathieu | Hélène Vanlathem

# Le musée

52 avant Jésus-Christ, fin de l'été. Menacé presque partout en Gaule, Jules César bat en retraite après avoir été repoussé devant Gergovie. Lorsque ses troupes sont réunies entre la Loire et l'Yonne, il est attaqué par Vercingétorix. Mais le général romain ne s'en laisse pas conter et le chef gaulois doit se replier sur l'oppidum d'Alésia.

César engage aussitôt de gigantesques travaux : en quelques semaines, deux lignes fortifiées, dotées de pièges très élaborés, et une trentaine de camps encerclent des Gaulois qui ne parviennent pas à prendre le dessus. L'arrivée d'une impressionnante armée de secours n'y changera rien. Au terme d'un ultime combat qui oppose plusieurs centaines de milliers d'hommes, les Gaulois sont contraints de s'incliner. Vercingétorix se rend à César et, même si d'autres batailles sont encore à venir, l'ensemble de la Gaule s'apprête à devenir romaine.

Du siège de 52 avant J.-C., des combats opposant les Gaulois aux Romains, des fortifications dont César était si fier, rien ne semble aujourd'hui subsister sur le site bourguignon. Pourtant, depuis la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, érudits et archéologues ont réuni des milliers d'objets et de multiples indices qui témoignent de l'ampleur de l'événement.

## Un parcours muséographique captivant Plongez au cœur de l'histoire d'Alésia

L'exposition permanente propose une véritable immersion dans plus de 2 000 ans d'histoire, au cœur d'un territoire marqué par des épisodes majeurs et des récits fondateurs.

Le parcours s'organise autour d'un couloir chronologique structurant, qui guide naturellement le visiteur à travers les grandes étapes de l'histoire locale : la société gauloise, le siège d'Alésia en 52 av. J.-C., la période gallo-romaine, puis l'époque chrétienne associée au culte de sainte Reine, jusqu'à la construction du mythe gaulois dans l'imaginaire collectif.

Cette progression historique s'appuie sur une collection riche de plus de 600 objets archéologiques, soigneusement mis en scène pour donner corps aux civilisations évoquées.

Le parcours se distingue également par une forte dimension immersive et interactive : mapping vidéo, dispositifs multimédias, bustes animés de figures emblématiques telles que César, Vercingétorix ou Napoléon III, qui interpellent directement le visiteur et donnent vie au récit historique.

Pensé comme un espace de découverte active, le musée invite à une expérience sensible et pédagogique : ici, on observe bien sûr, mais surtout on touche, on manipule et on expérimente. Un parcours à la fois exigeant et captivant, qui fait dialoguer rigueur historique, médiation innovante et plaisir de la découverte.

## Un geste architectural fort

Conçu par l'architecte franco-suisse Bernard Tschumi, le musée incarne un dialogue puissant entre histoire et modernité — une ambition saluée par l'obtention en décembre 2025 du label "Architecture contemporaine remarquable". Son plan circulaire n'est pas anodin : il symbolise l'encercllement des Gaulois par les troupes romaines, tout en faisant écho au paysage de collines vallonnées. La résille de mélèze évoque quant à elle les fortifications érigées par César. À l'intérieur, l'atrium — cœur du bâtiment — accueille neuf colonnes inclinées chacune selon un angle différent, illustrant la dualité entre le chaos de la bataille et la stabilité de la civilisation gallo-romaine. Le parcours épouse naturellement la géométrie des lieux : organisé en boucle à partir d'une rampe monumentale, il conduit les visiteurs jusqu'à une terrasse offrant une vision à 360° sur le site de la bataille.

Dehors, deux tronçons des lignes de fortifications romaines reconstituées à échelle réelle permettent d'imaginer l'ampleur des travaux menés en quelques mois par les armées césariennes tout autour d'Alésia.

# Animations & nouveautés pour découvrir le musée



🕒 1 h 30

## VISITE GUIDÉE DU MUSÉE

Le médiateur culturel vous guide à travers le temps, des sociétés gauloises aux bouleversements de la guerre des Gaules, jusqu'à l'émergence du monde gallo-romain. Faits militaires, vie quotidienne, pratiques religieuses... autant de thématiques qui éclairent votre découverte du site d'Alésia et de son histoire.

La visite se prolonge en extérieur, avec la découverte de la reconstitution grandeur nature d'un tronçon des fortifications romaines ou depuis le toit-terrasse, offrant un panorama exceptionnel sur le site de la bataille.

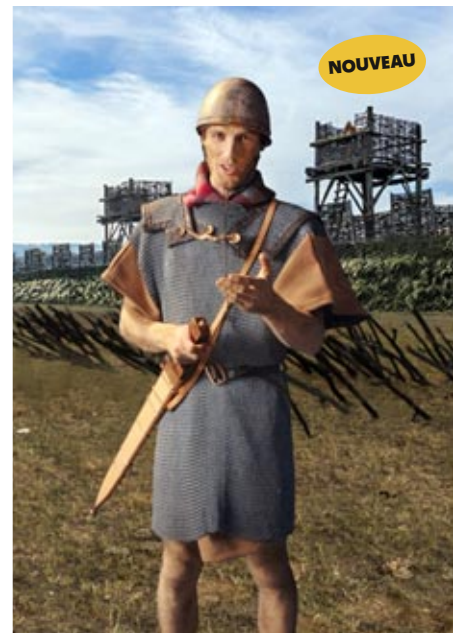


🕒 2 h

## VISITE GUIDÉE " ALÉSIA, DU CÔTÉ DE CÉSAR "

→ **Attention : cette animation nécessite l'utilisation d'un téléphone portable lisant les QR codes, non fourni par le MuséoParc Alésia.**

Le médiateur culturel vous emmène à la découverte des légions de César, d'abord au sein de l'exposition permanente, puis entre les lignes de fortification reconstituées. C'est là que l'expérience prend toute sa dimension : grâce à une application de réalité superposée à 360°, vous êtes transportés en 52 avant J.-C. au cœur d'un camp romain.



Les légionnaires Marcus Pontius Rufus et Titus Flavius Felix vous expliquent la construction des fortifications, l'organisation et la discipline de l'armée romaine, ainsi que la vie quotidienne des soldats en campagne.

À chaque étape, il vous suffit de scanner un QR code avec votre téléphone pour activer l'expérience et contempler le paysage d'Alésia tel qu'il se présentait il y a plus de deux mille ans.



🕒 2 h

## VISITE GUIDÉE "ALÉSIA, DU CÔTÉ DE VERGINGÉTORIX"

Guidés par un médiateur culturel, explorez le siège d'Alésia du côté gaulois, d'abord au sein du parcours permanent, puis sur le toit-terrasse panoramique où vous attend une expérience sonore inédite. La voix de Vercingétorix s'élève pour raconter le siège, les combats et la résistance acharnée face aux légions de César. Un paysage sonore minutieusement composé, élaboré en collaboration avec le monde du cinéma, rend l'atmosphère de ces journées décisives presque tangible. Ce dispositif unique vous plonge dans le quotidien des Gaulois assiégés et vous invite à imaginer comment ils ont pu vivre le siège et l'attente des secours.



🕒 2 h

## ACTIVITÉ "DANS LA LÉGION"

→ **Exclusivement pour les adultes et les adolescents à partir de 12 ans • 35 participants (dont 20 adultes) maximum • Animation en extérieur d'avril à octobre.**

Après une visite du musée, glissez-vous dans la peau d'un légionnaire romain de l'époque de César et expérimentez les différents aspects de la vie du soldat : vie de camp, marches, entraînement au combat et manœuvres. Dépaysement garanti !



🕒 Environ 5 h  
Hors pause déjeuner

## RANDONNÉE "D'UN CAMP À L'AUTRE"

→ **Circuit de 15,7 km avec 410 m de dénivelé**  
**Équipement recommandé : chaussures de marche, vêtements adaptés à la météo, eau et pique-nique.**

Plus de 100 ans de fouilles archéologiques ont livré quantité de vestiges et d'informations sur l'histoire d'Alésia ! Accompagnés par un médiateur culturel,



vous partez sur les pas des légions romaines et des guerriers gaulois, dans un paysage spectaculaire où se mêlent patrimoine et nature.

Vous découvrez l'emplacement des camps de César et du camp des cavaliers de Vercingétorix, puis le médiateur culturel vous présente l'oppidum et le centre monumental de la ville gallo-romaine, avant de rejoindre la statue monumentale de Vercingétorix et le village d'Alise-Sainte-Reine.



🕒 2 h

## ATELIER LAMPE À HUILE – ALLUMEZ LA NUIT ROMAINE

Guidés par un médiateur culturel, vous découvrez le rôle central de l'éclairage dans l'Antiquité : comment les Romains vivaient, travaillaient et se déplaçaient une fois la nuit tombée, bien avant l'électricité.

Vous explorez les formes, les usages et les symboliques de ces objets du quotidien, produits en série dans les ateliers de potiers de l'époque.

Place ensuite à la pratique : à l'aide de moules inspirés de ceux utilisés il y a plus de 2 000 ans, vous réalisez votre propre lampe à huile. Vous apprenez les gestes des artisans antiques et donnez forme à un objet à la fois fonctionnel et esthétique, reflet du savoir-faire romain. Un atelier concret et sensoriel, qui mêle découverte historique, approche artisanale et plaisir de faire, idéal pour les groupes en quête d'une expérience culturelle vivante et originale.



🕒 2 h

## ATELIER MOSAÏQUE – SUR LES TRACES DES ARTISANS DE L'ANTIQUITÉ ROMAINE

Au cœur du site d'Alésia, cet atelier vous plonge dans l'univers fascinant des mosaïstes de l'Antiquité romaine, véritables artisans du décor et du prestige des villas et édifices romains. Accompagnés par un médiateur culturel, vous découvrez les techniques authentiques de la mosaïque antique : choix des motifs, organisation des compositions, rôle des couleurs et précision du geste. Vous explorez les

savoir-faire qui faisaient de ces œuvres de véritables chefs-d'œuvre décoratifs, témoins du raffinement romain. Place ensuite à la pratique ! Vous manipulez les outils et matériaux utilisés par les artisans, puis vous découpez et assemblez vos propres tesselles pour créer un motif inspiré de l'Antiquité. Chaque participant repart avec sa réalisation, souvenir unique de cette immersion dans l'art romain. Un atelier à la fois créatif, accessible et immersif, idéal pour les groupes en quête d'une expérience culturelle originale, entre découverte patrimoniale et pratique artistique.

# Exposition "Trésor de Laignes"

Le Trésor de Laignes offre une occasion rare de plonger au cœur de la civilisation gauloise à travers l'un des ensembles numismatiques les plus importants jamais étudiés pour la région Centre-Est de la Gaule. Composé de 2 130 monnaies en argent, il éclaire les pratiques monétaires, les réseaux d'échange et l'art des peuples gaulois dans les dernières décennies précédant la conquête romaine.



## Une fenêtre sur la société gauloise

À partir du II<sup>e</sup> siècle avant J.-C., la société celtique entre dans une phase de mutation accélérée, marquée par l'essor des *oppida*, ces villes fortifiées qui structurent le territoire. C'est dans ce contexte que trois peuples du Centre-Est — les Éduens, les Séquanes et les Lingons — font un choix original : plutôt que de frapper chacun leur propre numéraire, ils s'accordent sur un système monétaire commun en argent pour faciliter leurs échanges et leurs relations avec Rome.



## Des chefs-d'œuvre miniatures

Minuscules mais d'une richesse iconographique remarquable, les monnaies constituent une source documentaire de premier ordre sur la civilisation gauloise. Guerriers en armes, trompettes de guerre, sangliers-enseignes, têtes coupées témoignent d'une société profondément guerrière, où le cheval et le sanglier occupent une place symbolique centrale. Les graveurs, d'abord inspirés par les modèles grecs et romains, développent progressivement un répertoire qui leur est propre : les formes se stylisent, les corps se fragmentent et se recomposent dans une esthétique d'une étonnante modernité. André Breton, fondateur du surréalisme, était fasciné par cette iconographie aux frontières de l'abstraction, en rupture totale avec l'héritage gréco-latin.



## Un trésor au cœur des enjeux du patrimoine

Mis au jour clandestinement en 2012 à Laignes (Côte-d'Or), le trésor a été dispersé avant d'être récupéré grâce à une enquête de la gendarmerie et l'Office central de lutte contre le trafic des biens culturels. Cette découverte illicite a détruit le contexte archéologique, privant les chercheurs de données essentielles — et illustre ainsi les enjeux de la protection du patrimoine et de la lutte contre le pillage.



## VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION

### + OPTION "FRAPPE DE MONNAIE"

Avec un médiateur culturel, vous parcourez l'exposition temporaire pour découvrir les peuples gaulois à travers le prisme de leurs monnaies. La visite se prolonge par un atelier de frappe monétaire : chacun s'essaie aux gestes de l'artisan gaulois et repart avec sa propre pièce en argile.

🕒 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)

# La ville gallo-romaine

Après la défaite de Vercingétorix, l'oppidum d'Alésia n'est pas détruit et continue d'être habité. Au cours du 1<sup>er</sup> siècle de notre ère, une ville gallo-romaine prospère se développe, selon le modèle diffusé par Rome dans tout l'Empire, grâce notamment à l'activité d'artisans spécialisés dans le travail du bronze. La population peut être estimée alors à quelques milliers de personnes.

De cette ville antique délaissée au V<sup>e</sup> siècle, il ne reste aujourd'hui que des vestiges arasés. Ils correspondent aux fondations et aux structures enterrées des monuments et habitations construits durant plusieurs siècles.

Abandonnée, la cité devient une carrière de pierres et subit le démantèlement de ses différents bâtiments au fil des siècles, au profit entre autres de l'actuel village d'Alise-Sainte-Reine installé sur le flanc sud de la colline.

## LE THÉÂTRE

Il date de la seconde moitié du 1<sup>er</sup> siècle de notre ère et pouvait accueillir 5 000 spectateurs environ, installés sur des gradins aujourd'hui disparus.

## LE TEMPLE

Certainement dédié à Jupiter, il est le sanctuaire principal de la cité. Entouré de son aire sacrée, il prend place dans un espace clos au sein duquel se déroulent les cérémonies religieuses.

## LA BASILIQUE CIVILE

Construite au II<sup>e</sup> siècle de notre ère, elle est composée d'une grande salle rectangulaire et d'absides semi-circulaires qui abritent des lieux de réunion pour les tribunaux et l'administration locale.

## LA PLACE PUBLIQUE

Cette place centrale sert de lieu de rencontre et de marché.

## LE MONUMENT D'UCUETIS

C'est l'édifice de la corporation des artisans métallurgistes et le sanctuaire de leurs divinités protectrices.

## LES QUARTIERS D'ARTISANAT ET D'HABITATION

Où l'on peut voir les caves des maisons, les rues pavées et les puits qui assuraient l'approvisionnement en eau.



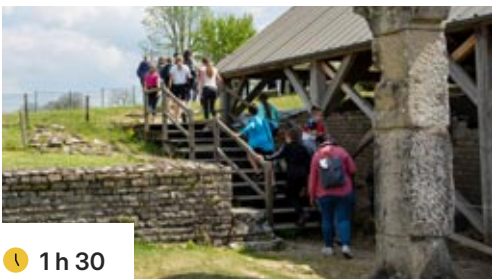


# La statue de Vercingétorix

Haute de 6,60 m et posée sur un socle de 7 m, en granite de Saulieu et en calcaire de Pouillenay, dessinée par l'architecte Eugène Viollet-le-Duc, la statue de Vercingétorix force l'admiration !

Napoléon III la commande au sculpteur Aimé Millet pour commémorer le succès des recherches archéologiques entreprises à Alésia. Depuis 1865, cette œuvre en tôle de cuivre martelée et rivetée se dresse à l'ouest du mont Auxois, sur la commune d'Alise-Sainte-Reine, à quelques centaines de mètres des vestiges gallo-romains. C'est un passage obligé lors de toute visite à Alésia.

Aimé Millet représente Vercingétorix vaincu, résigné mais fier, dans une posture introspective — qui contraste singulièrement avec la phrase gravée sur le socle : « La Gaule unie formant une seule nation, animée d'un même esprit, peut défier l'univers - Napoléon III à la mémoire de Vercingétorix » !



🕒 1 h 30

## VISITE GUIDÉE DE LA VILLE GALLO-ROMAINE

En compagnie d'un médiateur culturel, vous partez à la découverte de la ville antique : son organisation, ses monuments — théâtre, temple, basilique civile... —, la vie quotidienne de ses habitants et l'apport de l'archéologie à la compréhension du site.



🕒 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)

## VISITE GUIDÉE DE LA VILLE GALLO-ROMAINE

**+ OPTION "STATUE DE VERGINGÉTORIX"**

→ *Distance parcourue : 1,5 km.*

Partez à la découverte de la ville gallo-romaine d'Alésia, accompagné d'un médiateur culturel passionné. Poursuivez ensuite votre visite au pied de la monumentale statue commandée par Napoléon III et interrogez-vous sur la représentation de Vercingétorix : pourquoi ce portrait est-il si éloigné de la réalité ? Une réflexion fascinante sur la construction du mythe national et ses usages politiques au XIX<sup>e</sup> siècle.



🕒 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)

## VISITE GUIDÉE DE LA VILLE GALLO-ROMAINE

### + OPTION "FIBULE"

Cet atelier propose une immersion originale dans l'univers du vêtement et du raffinement à l'époque antique.

En complément d'une visite guidée, le médiateur culturel vous entraîne à la découverte des modes vestimentaires de l'Antiquité : comment s'habillaient les Gallo-Romains, quels matériaux étaient utilisés, et surtout comment les vêtements étaient maintenus et ornés au quotidien.

Vous explorez ensuite un objet à la fois discret et essentiel : la fibule, ancêtre de notre épingle à nourrice. À la fois utilitaire et décorative, elle révèle tout un savoir-faire artisanal ainsi que des codes sociaux et esthétiques propres au monde antique. Place à la pratique : vous découvrez les étapes de fabrication et réalisez votre propre fibule. Un objet que chacun pourra conserver, comme souvenir tangible de cette plongée dans les gestes et techniques des artisans d'autrefois. Un atelier à la fois instructif et créatif, qui mêle histoire du costume, archéologie du quotidien et expérience manuelle, idéal pour les groupes en quête d'une découverte culturelle concrète et vivante.



🕒 2 h

## BALAD'ARCHÉO

→ *Circuit de 4 km avec 100 m de dénivelé.*

*Équipement recommandé : chaussures de marche, vêtements adaptés à la météo et eau.*

Parcourez le sommet et les pentes du mont-Auxois pour comprendre le déroulement du siège d'Alésia,

découvrir où s'étaient réfugiées les troupes gauloises, saisir les forces et les faiblesses de cette position et songer au gigantisme des travaux d'encerclement réalisés en quelques semaines par les Romains.

# Réservation, mode d'emploi

La réservation est obligatoire pour toutes les activités, y compris les visites en autonomie.

## 1. COMPOSEZ VOTRE PROGRAMME

Choisissez d'abord votre visite, puis complétez-la avec une seconde visite, un atelier ou une activité si vous souhaitez passer la journée à Alésia. Quelques points à garder à l'esprit pour organiser votre journée :

- Le musée et le site de la ville gallo-romaine sont distants de 3 km avec un fort dénivelé : les déplacements entre les deux sites doivent être prévus en bus. La localisation et la durée des activités sélectionnées doivent être compatibles avec vos impératifs de transport.
- Prévoyez au minimum 1 h 30 de pause déjeuner, nécessaire au médiateur culturel pour l'installation ou le rangement d'une animation.
- Ne surchargez pas la journée : une animation par demi-journée est largement suffisante.

## 2. INDIQUEZ VOS DISPONIBILITÉS

Listez plusieurs dates souhaitées pour votre venue afin de faciliter la recherche d'un créneau.

## 3. EFFECTUEZ VOTRE PRÉ-RÉSERVATION EN LIGNE

Demandez un devis et effectuez votre pré-réservation sur [www.alesia.com/groupes](http://www.alesia.com/groupes).

Le service réservations prendra ensuite contact avec vous pour confirmer votre venue ou vous proposer d'autres dates en cas d'indisponibilité.

- Un espace de pique-nique est mis à disposition au musée pour les groupes. Sans réservation, se renseigner lors de votre arrivée sur site.

→ **Elle s'effectue uniquement via notre formulaire en ligne :**  
[www.alesia.com/groupes](http://www.alesia.com/groupes)

- Le MuséoParc Alésia est titulaire de la marque d'État Tourisme & Handicap pour les 4 familles de handicap. Les médiateurs culturels sont sensibilisés et formés pour accueillir tous les publics dans les meilleures conditions, et une partie des activités peuvent être adaptées selon les besoins spécifiques des membres du groupe. Si votre groupe nécessite un accueil spécifique, signalez-le lors de la réservation afin que les médiateurs culturels puissent répondre à tous vos besoins.
- Le parcours de visite du musée inclut de nombreux outils accessibles : images tactiles, objets à toucher, textes en braille et audiodescription.

### Le jour de votre visite

- Vérifiez et précisez impérativement au chauffeur de bus le lieu des animations (musée ou ville gallo-romaine) avant le départ.
- Les groupes doivent se présenter 15 minutes avant l'heure des animations et respecter les horaires prévus. En cas de retard, le contenu et la durée des animations sont susceptibles d'être adaptés par les médiateurs culturels.
- La consommation d'aliments ou de boissons et le port de sacs à dos ne sont pas autorisés dans le parcours permanent, ni dans l'exposition temporaire. Des casiers sont à disposition à l'entrée du musée.
- Les photos sont autorisées sans flash.

LA  
TABLE  
DE VICTOR



La Table de Victor vous accueille dans un cadre intimiste disposant d'une terrasse avec une vue sur les fortifications romaines, pour un voyage gustatif inédit dans sa version gastronomique.

→ Le chef, Victor Lamy, y propose une cuisine du terroir créative, mettant à l'honneur des produits locaux, frais et de saison, de la marque Savoir-Faire 100% Côte-d'Or.

→ Côté Comptoir, une offre rapide, gourmande et faite maison, à savourer sur place ou à emporter.

**Réservation obligatoire.**



# Informations pratiques

## ACCUEIL DES GROUPES

### OUVERTURE TOUS LES JOURS

- Septembre, octobre, avril, mai et juin de 10 h à 18 h
- Février, mars et novembre de 10 h à 17 h
- Juillet et août de 9 h 30 à 18 h

### FERMETURE

**DU 30 NOVEMBRE 2026**

**AU 5 FÉVRIER 2027**

### Musée

1, route des Trois Ormeaux  
21150 Alise-Sainte-Reine

### Vestiges de la ville gallo-romaine d'Alésia

Chemin des Fouilles  
21150 Alise-Sainte-Reine



## DROITS D'ENTRÉE

Prix par personnes TTC

Adultes & Familles à partir de 10 personnes		Musée	Vestiges	Billet couplé Musée + Vestiges
Adultes	À partir de 18 ans	7 €	3,50 €	8,50 €
Junior	De 7 à 17 ans inclus	4 €	3 €	6,50 €
Gratuité	• Enfants de moins de 7 ans • 1 gratuité pour 10 adultes payants			

## PRESTATION GUIDÉE

### Forfait :

**140 €** jusqu'à 40 personnes par prestation

**280 €** pour la randonnée "D'un camp à l'autre"

### Professionnel du tourisme revendeur

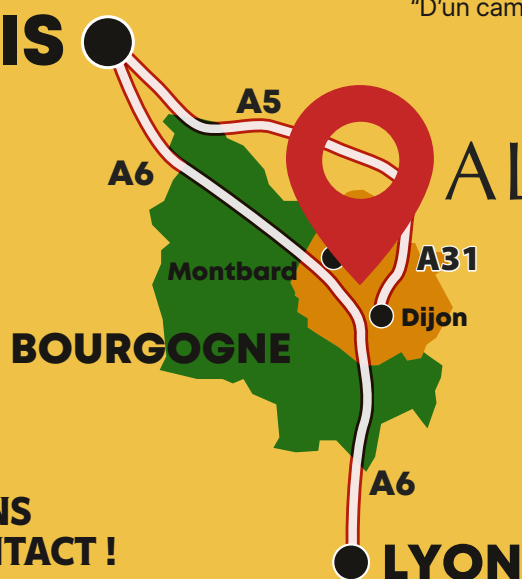
→ 10 % de remise sur les accès.

### Chauffeur

→ Gratuité d'accès aux sites et aux animations.

→ Repas offert si le groupe déjeune au restaurant.

# PARIS



# ALÉSIA

## RESTONS EN CONTACT !

Service réservations :  
reservation@alesia.com  
03 80 89 95 20

À très bientôt à Alésia !

## COMMENT NOUS REJOINDRE

### En train depuis Paris :

1 h en TGV (arrêt : gare de Montbard) ou  
2 h 30 en TER (arrêt : gare Les Laumes-Alésia)

### En train depuis Dijon :

30 min en TER (arrêt : gare Les Laumes-Alésia)

### Distance de la gare

Les Laumes Alésia au musée :

15 – 20 min à pied

En bus : 3 h de Paris, 1 h de Dijon

[alesia.com](http://alesia.com)



# ALÉSIA

Côte  
d'Or  
LE DÉPARTEMENT