

A halftone portrait of a man with long, wavy hair and a full beard, looking slightly to the right. The image is rendered in a yellow halftone pattern, matching the background.

L'HISTOIRE CHANGE DE DIMENSION

Programme pédagogique 2026 - 2027

SOMMAIRE

- 5 L'équipe de médiation culturelle
- 6 Le musée

- 8 Animations & nouveautés pour découvrir le musée**

- 10 Exposition "*César, tous les chemins mènent à Rome*"

- 11 Animations autour de l'exposition "César, tous les chemins mènent à Rome"**

- 13 Exposition "Trésor de Laignes"

- 15 Animations autour de l'exposition "Trésor de Laignes"**

- 19 La ville gallo-romaine"

- 13 La statue de Vercingétorix

- 21 Animations pour découvrir la ville gallo-romaine et la statue de Vercingétorix**

- 24 Expositions itinérantes

- 25 L'Alésiathèque

- 26 Réservation, mode d'emploi
- 27 Préparez votre visite
- 28 Informations pratiques

Transmettre l'Histoire *pour éclairer l'Avenir*



François Sauvadet
Ancien Ministre,
Président du Département
de la Côte-d'Or

L'écoute des jeunes générations est essentielle pour construire l'avenir. Et si nos jeunes expriment un attachement profond à leur territoire et une conscience aiguë des enjeux de demain, ils nous rappellent aussi que notre patrimoine historique reste encore trop souvent méconnu. Or l'Histoire, pour la comprendre et la partager, il faut avant tout l'expérimenter.

C'est là tout le sens de la mission portée par le site d'Alésia. Enraciné en milieu rural, il est un trait d'union entre le passé et le présent, offrant aux élèves un accès vivant et stimulant à la culture et à la connaissance. Depuis son ouverture, plus de 150 000 élèves ont déjà franchi ses portes pour vivre une aventure ludique et éducative.

Pour 2026, le MuséoParc Alésia franchit une nouvelle étape pour faire d'Alésia, creuset de la civilisation gallo-romaine, une destination pédagogique d'excellence, d'innovation et d'émerveillement.

Cela passe notamment par l'exposition phare sur Jules César et une immersion technologique au service du savoir. Grâce à la réalité augmentée et à des dispositifs sonores innovants, les élèves peuvent "vivre" la bataille d'Alésia et l'époque de Vercingétorix comme s'ils y étaient.

Plus ancré dans notre réalité, la présentation du Trésor de Laignes et ses 2 130 pièces gauloises en 2027 constituera un support pédagogique exceptionnel pour aborder l'histoire archéologique.

Et pour toujours aller à la rencontre des élèves, le MuséoParc Alésia renforce également ses dispositifs « hors-les-murs » avec des expositions itinérantes mises gratuitement à disposition des établissements, répondant ainsi au désir des jeunes de voir la culture s'inviter dans leur quotidien.

Vous le constatez, en Côte-d'Or, l'accès à la culture sera toujours une priorité pour le Département. Aux côtés des enseignants, nous nous engageons à faire de chaque visite au MuséoParc Alésia un moment d'éveil, de curiosité et de fierté pour notre Histoire commune.



Marc Frot
Président du MuséoParc Alésia



Laurent Bourdereau
Directeur général
du MuséoParc Alésia

Plonger dans l'Histoire :

Alésia comme vous ne l'avez jamais vue

Bienvenue au MuséoParc Alésia, lieu de mémoire, de savoir et de transmission.

Ici, l'Histoire prend vie. Celle d'un affrontement célèbre entre César et Vercingétorix, mais aussi celle, plus vaste, de la rencontre entre deux mondes : la civilisation gauloise et la culture romaine.

À travers ses expositions, son parcours permanent, ses collections, ses vestiges archéologiques et ses dispositifs de médiation, le MuséoParc Alésia invite les élèves de tous âges à interroger le passé pour mieux comprendre le présent.

Ce programme pédagogique a été conçu pour accompagner les enseignants dans la préparation de leur visite, mais aussi pour prolonger l'expérience en classe, avant ou après la découverte du site. Il propose des repères historiques, des clés de lecture et des pistes d'activités adaptées aux différents niveaux scolaires, en lien avec les programmes de l'Éducation nationale.

Notre ambition est de faire du MuséoParc Alésia un véritable terrain d'expérimentation, un espace d'exploration sensible et

intellectuelle où chaque élève peut devenir acteur de sa découverte. Car apprendre, c'est observer, manipuler, ressentir, interagir — et surtout, s'émerveiller.

Profondément ancré dans l'Histoire, le MuséoParc Alésia se tourne résolument vers l'avenir en proposant des expériences immersives et sensibles.

Ici, l'Histoire ne se contemple pas seulement : elle se raconte, se partage et se vit. Les musées ne sont plus uniquement des lieux de conservation, mais deviennent des espaces de rencontre et de convivialité, attentifs à la diversité des publics et à l'évolution des usages.

En favorisant des approches plurielles mêlant savoirs scientifiques, pédagogie active et ouverture culturelle, nous souhaitons contribuer à former des esprits curieux et critiques, capables de relier les traces du passé aux enjeux du monde contemporain.

Que cette visite soit un moment de partage, d'émotion et de réflexion, et qu'elle puisse, peut-être, susciter de futures vocations.

L'équipe de médiation culturelle



Tout au long de l'année, les médiateurs culturels accompagnent les élèves dans la découverte du site et leur donnent les clés nécessaires pour en comprendre l'histoire et la richesse patrimoniale.

Titulaires de formations en archéologie, en histoire et/ou en histoire de l'art, ils allient expertise scientifique et savoir-faire pédagogique. Leur approche est systématiquement adaptée à l'âge, au niveau scolaire et aux besoins spécifiques des groupes accueillis. L'accessibilité et l'inclusion sont au cœur de leurs pratiques : chaque contenu, chaque outil est pensé pour permettre à tous les élèves de participer pleinement.

L'équipe est également en mesure d'intervenir en anglais, en allemand ou en italien, et certains membres maîtrisent le latin et/ou le grec ancien.

L'équipe

Sébastien BACOT
 Delphine CHALAYE
 Margaux DUCARRE
 Célimène DUCONGET-KEMPF
 Vincent GENTIL
 Coline GAVILLET
 Maud GOLDSCHIEDER
 Jade LANNURIEN
 Mathilde LE PIOLOT-VILLE
 Océane LEVISSE
 Sophie STAKLIN

Pour vous aider à identifier les animations adaptées au niveau de vos élèves, repérez les symboles suivants :

- 1** Cycle 1 (PS, MS, GS)
- 2** Cycle 2 (CP, CE1, CE2)
- 3** Cycle 3 (CM1, CM2, 6^e)
- 4** Cycle 4 (5^e, 4^e, 3^e)
- L** Lycée



Marie BUSSIÈRE

Professeure d'Histoire-Géographie-EMC au Collège François Pompon à Saulieu, elle est enseignante référente au MuséoParc Alésia. Elle œuvre à tisser des liens durables avec la communauté éducative et à construire une offre pédagogique au plus près des attentes des enseignants et des besoins des élèves.



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^e 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

L'exposition permanente se compose d'un couloir chronologique qui dessert des espaces retraçant les grandes étapes historiques qui ont façonné le territoire : les Gaulois, le siège d'Alésia, la ville gallo-romaine, la période chrétienne avec le culte de sainte Reine et enfin le mythe gaulois. Le parcours associe plus de 600 objets de collection à des dispositifs interactifs et pédagogiques : mapping vidéo, bustes animés, espaces ludiques où l'on peut manipuler des objets et expérimenter.

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.



Hache-herminette

L'armée romaine a laissé de multiples vestiges de son activité pendant le siège de 52 avant J.-C., dont une série d'outils qui témoignent des nombreuses tâches à la charge des légionnaires. La hache-herminette présentée dans le parcours permanent, découverte à l'arrière d'un rempart de camp romain, permettait les travaux de terrassement et la construction des fortifications. Le dispositif scénographique évoque ainsi de manière très concrète la vie quotidienne dans les camps de César.



Statuette d'Epona

Les habitats de la ville gallo-romaine ont livré une série importante de statuettes représentant des divinités gauloises ou romaines, qui faisaient l'objet d'un culte familial. Parmi celles-ci, Epona semble avoir bénéficié d'une faveur particulière, puisqu'elle est connue à Alésia par plusieurs représentations et une inscription. Déesse gauloise liée à l'abondance et à la fertilité, elle était en particulier sollicitée par les voyageurs et les cavaliers.

Animations & nouveautés pour découvrir le musée



⏱ 1 h 30
 💰 4 € / élève
 👤 1 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DU MUSÉE

Au fil de l'exposition permanente, le médiateur culturel emmène les élèves à la découverte des différentes époques (gauloise, guerre des Gaules, gallo-romaine) et aborde des thématiques variées (faits militaires, vie quotidienne, pratiques religieuses, mythe gaulois...). L'approche est modulable : en fonction de vos objectifs pédagogiques, il peut approfondir tel ou tel sujet et adapter le parcours aux besoins de votre classe. La visite se prolonge en extérieur, où les élèves peuvent observer la reconstitution grandeur nature d'un tronçon des fortifications romaines, ou lire le paysage depuis le toit-terrasse, panorama exceptionnel sur le site de la bataille.



⏱ 2 h
 💰 4 € / élève
 👤 4 L



VISITE GUIDÉE " ALÉSIA, DU CÔTÉ DE CÉSAR "

→ **Attention : cette animation nécessite l'utilisation d'un téléphone portable personnel lisant les QR codes, non fourni par le MuséoParc Alésia (prévoir un appareil par élève ou pour un groupe de deux ou trois élèves).**

Le médiateur culturel emmène les élèves à la découverte des légions de César, en commençant par le parcours permanent avant de rejoindre les lignes de fortification reconstituées.

C'est là que l'expérience prend toute sa dimension : grâce à une application de réalité superposée à 360°, les élèves sont transportés en 52 avant J.-C. au cœur d'un camp romain. Les légionnaires Marcus Pontius Rufus et Titus Flavius Felix leur expliquent la construction des fortifications, l'organisation et la discipline de l'armée romaine, et enfin la vie quotidienne des soldats en campagne. À chaque étape, les élèves scannent un QR code avec leur téléphone pour activer l'expérience et contempler le paysage d'Alésia tel qu'il se présentait il y a plus de deux mille ans.

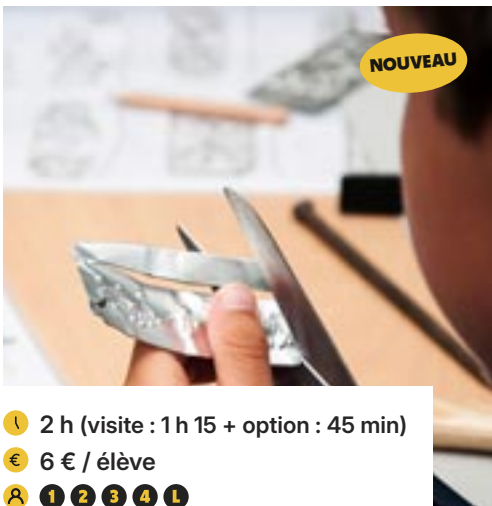
L'avis de l'enseignante référente : La vie d'un camp, de ses légionnaires et la nécessité de consolider ses frontières avec les Barbares permet d'aborder différents thèmes du programme d'Histoire comme les conquêtes romaines en 6^e ou le limes en 1^{er} HGGSP.



⌚ 2 h
 € 4 € / élève
 👤 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE "ALÉSIA, DU CÔTÉ DE VERGINGÉTORIX"

Le médiateur culturel emmène les élèves à la découverte du siège d'Alésia vu du côté gaulois, d'abord au sein du parcours permanent, puis sur le toit-terrasse panoramique où les 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 permet aux élèves de se glisser dans la peau des Gaulois assiégés et d'imaginer comment ils ont pu vivre le siège et l'attente des secours. Le médiateur culturel les invite ensuite à mettre en mots ce qu'ils ont entendu et ressenti, pour mieux ancrer cette expérience sensible dans leur compréhension des événements.



⌚ 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)
 € 6 € / élève
 👤 1 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DU MUSÉE

+ OPTION "OFFRANDES AUX DIEUX"

Comment les Gallo-Romains s'adressaient-ils à leurs dieux ? En complément de la visite guidée, les élèves explorent cette question en fabriquant un ex-voto — offrande à une divinité en remerciement d'une guérison. L'activité s'appuie sur une découverte archéologique remarquable : lors des fouilles de l'un des sanctuaires du site, les archéologues ont mis au jour de nombreuses plaquettes de bronze ornées d'yeux, réalisées selon la technique du repoussé. Après avoir observé ces objets en vitrine, les élèves reproduisent les gestes des artisans antiques et confectionnent leur propre ex-voto.



⌚ 2 h
 € 6 € / élève
 👤 4 L

Toujours associée à une visite guidée du musée

ACTIVITÉ "PAROLE DE VAINQUEUR !"

Et si César n'avait pas tout dit — ou pas dit toute la vérité ? Du siège d'Alésia, il ne reste que sa version des faits, celle du grand vainqueur. L'archéologie vient heureusement nuancer et compléter son témoignage. À travers la visite de l'exposition permanente et des activités menées en salle d'animation avec le médiateur culturel, les élèves sont amenés à développer leur regard critique sur les sources d'information, la propagande à l'époque d'Alésia et ses résonances dans le monde contemporain, notamment en temps de guerre.

L'avis de l'enseignante référente : L'acquisition d'un esprit critique est au cœur de l'enseignement de nombreuses disciplines. À travers une source historique et littéraire, les élèves s'initient à un thème largement transdisciplinaire auquel on ajoute l'EMC et l'EMI, et que l'on peut facilement relier à la géopolitique actuelle. Idéal pour un public lycéen !

Exposition "*César, tous les chemins mènent à Rome*"



L'exposition temporaire et ses animations sont accessibles jusqu'au 30 novembre 2026. **Profitez-en avant qu'il ne soit trop tard !**

Alésia, un tremplin pour César

Si chacun connaît le célèbre général romain, on ignore souvent que sa victoire à Alésia fut le tremplin vers son destin exceptionnel, le propulsant vers le pouvoir et contribuant à faire de Rome une superpuissance méditerranéenne.

Après sa victoire à Alésia et la fin de la guerre des Gaules, César déclenche une guerre entre Romains : pour devenir maître de Rome, il combat Pompée et ses partisans jusqu'en Afrique. Début 44 avant J.-C., après avoir accumulé tous les pouvoirs, il est nommé *dictator perpetuus* ("dictateur perpétuel").

Généreux, César est aimé du peuple, mais sa toute-puissance suscite de vives inquiétudes parmi ses contemporains. C'est pourquoi il est assassiné, le 15 mars 44, jour des ides de Mars, par un groupe de sénateurs, parmi lesquels figurent certains de ses proches.

Une découverte artistique et immersive

L'exposition *César, tous les chemins mènent à Rome* bénéficie de prêts exceptionnels de musées français et étrangers. Les œuvres réunies sont pour la plupart peu connues et habituellement conservées en réserve — certaines sont présentées ici pour la première fois au grand public.

La scénographie conjugue récit, œuvres historiques et technologies immersives pour une exploration dynamique des grandes étapes de la vie de César. Des projections animées habillent les murs sur de grandes surfaces, tandis que des capteurs réagissent aux mouvements des visiteurs pour créer une expérience interactive et personnalisée. Ces dispositifs enrichissent le parcours sans supplanter les œuvres, offrant à chacun les clés pour mieux saisir le contexte historique.

Pour les plus jeunes, les célèbres figurines PLAYMOBIL® racontent la vie de César de manière ludique et accessible.



🕒 1 h 30
 💶 4 € / élève
 👤 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION

Accompagnés d'un médiateur culturel, les élèves suivent les pas de Jules César : de sa victoire décisive à Alésia jusqu'à son assassinat à Rome. À travers ce parcours, ils découvrent le destin exceptionnel d'un général hors du commun, figure centrale de la fin de la République romaine.

L'avis de l'enseignante référente : Idéal pour des 6^e puisque l'exposition aborde de nombreux aspects du thème 3 "L'empire romain dans le monde antique". La vie de César est aussi abordée par l'analyse de tableaux permettant d'interroger les élèves sur la manière dont on représente cette figure historique et ses actions à travers les siècles !



🕒 1 h 30
 💶 6 € / élève
 👤 1 2

VISITE-ATELIER "TOUT P'TIT JULES"

Accompagnés d'un médiateur culturel, les élèves découvrent la vie du grand Jules César, à travers un discours et des supports pensés pour leur âge.

Ils prolongent cette exploration par un atelier créatif : la fabrication de leur propre couronne de laurier, symbole par excellence de la gloire et du triomphe dans l'Antiquité. Chacun repart avec l'objet qu'il a fabriqué.



🕒 1 h 30
 💶 6 € / élève
 👤 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION

+ OPTION "BANQUET ROMAIN"

La visite de l'exposition se prolonge de façon inattendue : les élèves franchissent le seuil d'un *triclinium* — la salle à manger des riches demeures romaines — reconstitué exceptionnellement pour l'occasion. Ils y découvrent la pratique du banquet, moment incontournable de la vie sociale et culturelle des familles romaines aisées.



🕒 2 h
 💶 6 € / élève
 👤 2 3 4 L

Toujours associée à une visite guidée de l'exposition

ATELIER "LES MONNAIES DU POUVOIR"

Premier Romain à apposer son portrait sur les pièces, César en fait un redoutable instrument de propagande politique, célébrant sa puissance et ses conquêtes dans tout l'empire. Les élèves découvrent la technique de la fabrication des monnaies, décryptent celles à l'effigie de César, examinent leurs inscriptions et leurs motifs.

Enfin, ils composent leur propre modèle de pièce en argile — avec lequel ils repartent à la fin de l'atelier.



-  2 h
-  6 € / élève
-  **2 3 4 L**

Toujours associée à une visite guidée de l'exposition

ACTIVITÉ "LA ROME DE CÉSAR"

Être maître de la Ville, c'est dominer l'empire !
Comme César, les élèves remodelent Rome en concevant une maquette pour en faire une grande capitale et donner un cadre majestueux aux activités de ses citoyens, de ses sénateurs, de ses prêtres et de ses marchands.

*L'avis de l'enseignante référente :
Apprendre l'organisation d'une ville antique, qui plus est, capitale d'un empire !
Les élèves font ainsi de la géo-histoire et apprennent à situer et localiser des espaces urbains : un mix parfait.*



-  2 h
-  6 € / élève
-  **2 3 4 L**




Toujours associée à une visite guidée de l'exposition

ACTIVITÉ "DEVENIR MAÎTRE DE ROME"

L'ambition de César : devenir maître de Rome !
Aux élèves de créer un jeu de société à la hauteur du personnage.

En se basant sur les règles du jeu de l'oie, ils composent un plateau de jeu qui reprend les grands événements de la vie de César.



-  1 h 30
-  6 € / élève
-  **3 4 L**

Toujours associée à une visite guidée de l'exposition

ACTIVITÉ "ESCAPE GAME ANTIQUE"

Plongés dans l'atmosphère inédite d'un *triclinium* — la salle à manger des demeures romaines aisées —, les élèves sont confrontés à un mystère lié au banquet qu'ils devront élucider.

En résolvant des énigmes, ils explorent autrement la civilisation romaine et s'initient aux us et coutumes alimentaires de l'Antiquité.

Exposition "Trésor de Laignes"

Le Trésor de Laignes offre une occasion rare de plonger avec vos élèves 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^e 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 entre eux et leurs relations avec Rome. Le numismate Jean-Baptiste Colbert de Beaulieu a désigné cet espace sous le nom de « zone du denier ».



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, fut parmi les premiers à en mesurer la puissance, fasciné par une 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 en 2012 à Laignes (Côte-d'Or) de façon clandestine, le trésor a été dispersé avant d'être récupéré grâce à une enquête menée par la gendarmerie et l'Office central de lutte contre le trafic des biens culturels. Cette découverte illicite a irrémédiablement détruit le contexte archéologique, privant les chercheurs de données essentielles sur les conditions d'enfouissement.

L'histoire du Trésor de Laignes offre ainsi un point d'entrée privilégié pour aborder avec les élèves les enjeux de la protection du patrimoine, la lutte contre le pillage et la valeur scientifique du contexte archéologique.



Pistes pédagogiques

L'exposition offre de nombreux points d'ancrage avec les programmes scolaires.

- La Gaule avant et pendant la conquête romaine (CM1, 6^e, 2^{de}).
- La romanisation et les relations entre Rome et les peuples gaulois.
- L'artisanat et les échanges commerciaux dans l'Antiquité.
- La protection du patrimoine archéologique et la lutte contre le trafic illicite.
- L'iconographie et l'histoire des arts : de l'imitation à la création.
- L'EMC : la loi, la protection des biens communs, la citoyenneté.



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

€ 6 € / élève

👤 1 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION

+ OPTION "FRAPPE DE MONNAIE"

Guidée par un médiateur culturel, la classe parcourt l'exposition temporaire pour découvrir les peuples gaulois à travers le prisme de leurs monnaies.

Selon le niveau de la classe, différentes thématiques sont abordées : économie, artisanat, art, réseaux d'échanges...

La visite se prolonge par un atelier de frappe monétaire : chaque élève s'essaie aux gestes de l'artisan gaulois et repart avec sa propre monnaie en argile.



🕒 2 h

€ 6 € / élève

👤 2 3 4 L

*Toujours associée à une
visite guidée de l'exposition*

ATELIER "SECRETS DE MONNAIES GAULOISES"

Les monnaies gauloises n'auront plus aucun secret pour les classes ! Elles constituent une porte d'entrée idéale pour aborder, selon le niveau de la classe, des notions d'histoire, de géographie, d'économie, d'artisanat et d'art.

Après avoir appris à décrypter ces petits objets, chaque élève compose son propre modèle en façonnant la cire et en l'imprimant dans l'argile — un souvenir à emporter en fin d'atelier.



🕒 2 h

€ 6 € / élève

👤 2 3 4 L

*Toujours associée à une
visite guidée de l'exposition*

ACTIVITÉ "EN QUÊTE DE TRÉSORS ?"

Archéologue ou chasseur de trésor : même combat ? Pas si vite ! En partant de la découverte du Trésor de Laignes, le médiateur culturel emmène les élèves dans les coulisses de l'archéologie : qu'est-ce qu'un trésor ? Comment mène-t-on des fouilles ? Pourquoi le pillage est-il si néfaste ?

Pour poser les bases, les élèves font d'abord une halte à l'Alésiathèque, où de courts films sur l'archéologie leur donnent un premier aperçu des méthodes et des enjeux du métier. L'animation se poursuit sur une note ludique avec un jeu de l'oie géant pour revivre, pas à pas, les étapes d'un vrai chantier de fouilles.



- 🕒 2 h
- 💶 6 € / élève
- 👤 1 2 3 4 L

Toujours associée à une visite guidée de l'exposition



ACTIVITÉ "ARCHÉO CHANTIER"

La classe se transforme en une équipe de fouille ! Dirigés par le médiateur culturel et équipés des outils appropriés — truelles, pinceaux, pelles et seaux —, les élèves expérimentent chaque étape d'un chantier, développant ainsi leur sens de l'observation, leur rigueur méthodologique et leur capacité à travailler en équipe.

L'avis de l'enseignante référente : En dehors des sources écrites étudiées en classe, les élèves peuvent ici découvrir le métier d'archéologue et appréhender d'une autre manière le travail de recherche, les étapes de fouilles et s'approprier une réflexion sur la découverte des objets archéologiques. Et pourquoi pas créer une vocation et le goût du métier ?

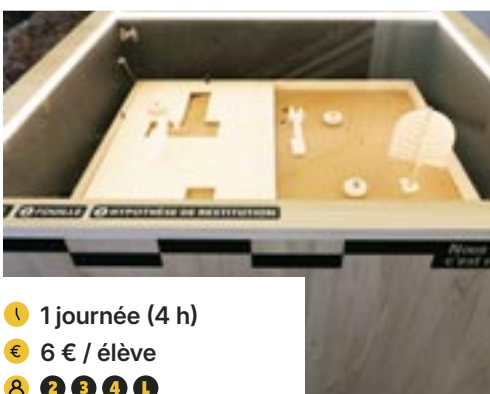


- 🕒 2 h
- 💶 6 € / élève
- 👤 2 3 4 L

Toujours associée à une visite guidée de l'exposition

ACTIVITÉ "ARCHÉO LABO"

La fouille terminée, place au laboratoire ! Les élèves endossent tour à tour la casquette du céramologue, du carpologue, du numismate ou encore de l'archéozoologue. Guidés par le médiateur culturel, ils s'initient aux techniques d'analyse de chaque spécialité : observer une céramique, identifier des graines, examiner une monnaie ou percer les secrets d'un ossement animal. Une approche concrète qui développe l'esprit d'analyse et la curiosité scientifique.



- 🕒 1 journée (4 h)
- 💶 6 € / élève
- 👤 2 3 4 L

SEMAINE PÉDAGOGIQUE ARCHÉOLOGIE EN PARTENARIAT AVEC L'INRAP

JOURNÉE "ARCHÉO MUSÉE"

Du 5 au 9 avril 2027, le MuséoParc Alésia et l'Inrap (Institut national de recherches archéologiques préventives) s'associent pour proposer aux groupes scolaires un programme d'animations entièrement inédit. Au programme : découverte de l'archéologie, de ses enjeux et des conséquences du pillage archéologique, en lien avec l'exposition temporaire "Trésor de Laignes". Au cours de cette journée, les élèves auront la chance de rencontrer un archéologue de l'Inrap et d'échanger avec lui sur son métier. À travers des activités animées conjointement par l'archéologue et un médiateur culturel du MuséoParc Alésia, ils exploreront l'archéologie de façon concrète et expérimenteront eux-mêmes diverses techniques de fouille. **Les places étant limitées, réservez dès maintenant la participation de votre classe !**



⏳ Voir séances
 € 30 € / élève
 Du CE2 à la 6^e

PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE & CULTURELLE

PAYE TON GAULOIS !

Ce projet clé en main en quatre séances — au musée et dans les classes — invite les élèves à découvrir la vie des Gaulois, mais aussi la gestion de l'argent et les échanges commerciaux dans l'Antiquité.

SÉANCE 1 À la découverte des Gaulois *Septembre – novembre 2026*

⏳ Journée (3 h) | 📍 Musée

La classe parcourt le musée et découvre la vie quotidienne des Gaulois avant la guerre des Gaules, puis le siège d'Alésia. En complément de la visite, le médiateur culturel évoque les modes vestimentaires de l'Antiquité et présente la technique de réalisation des fibules — ancêtres de la broche. Chaque élève fabrique sa propre fibule et confectionne une petite bourse pour la ranger.

SÉANCE 2 Shopping gaulois *Décembre 2026 – janvier 2027*

⏳ 2 h | 📍 École

Le médiateur culturel se déplace en classe et présente des objets de la vie quotidienne des

peuples de l'Antiquité. À travers de petits ateliers, les élèves explorent le commerce gaulois, les routes empruntées par les objets achetés, fabriqués et échangés, et s'interrogent sur leur recyclabilité — une question étonnamment moderne.

SÉANCE 3 **Secrets de monnaies gauloises** *Février – mars 2027*

⏳ 1 journée (3 h) | 📍 Musée

Les élèves reviennent au musée pour une plongée dans l'univers des monnaies gauloises, plus particulièrement celles du Trésor de Laignes. Après avoir découvert les techniques de fabrication, ils décryptent les pièces du trésor — inscriptions, motifs, symboles — avant de composer leur propre modèle en argile.

SÉANCE 4 À vos marques, prêts, jouez ! *Avril – juin 2027*

⏳ 2 h | 📍 École

Pour clore le projet, les élèves réinvestissent les connaissances acquises en créant leur propre jeu de société inspiré de "La Bonne Paye" : "Paye ton Gaulois !". Ils conçoivent les cartes, puis s'affrontent en tentant d'accumuler le plus d'argent pour remporter la partie.



🕒 Voir séances
 € 30 € / élève
 À partir de la 6^e

PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE & CULTURELLE MONNAIES DE GAULOIS

Ce projet clé en main en trois séances — au musée et dans les classes — invite les élèves à explorer l'art gaulois et l'influence qu'il a exercée sur un courant majeur du XX^e siècle : le surréalisme. Une invitation à dépasser la représentation du réel en compagnie d'une artiste plasticienne, Adeline Piovoso.

SÉANCE 1 Les Gaulois de A à Z

Février – mars 2027

🕒 1 journée (4 h) | 📍 Musée

À travers le parcours permanent et l'exposition temporaire consacrée au Trésor de Laignes, les élèves découvrent les monnaies de l'Antiquité gauloise. Ils identifient les techniques de fabrication et s'initient à la frappe monétaire.

SÉANCE 2 Figures gauloises

Mars – avril 2027

🕒 ½ journée (2 h) | 📍 Collège

Le médiateur culturel intervient en classe avec de grands formats reproduisant les pièces du Trésor de Laignes. À travers différents ateliers, les élèves

apprennent à décrypter les monnaies : inscriptions, motifs, symboles — autant de clés pour comprendre le monde gaulois.

SÉANCE 3 L'art des Gaulois !

Avril – mai 2027

🕒 1 journée (5 h) | 📍 Musée

Avec Adeline Piovoso, les élèves créent un motif de monnaie en s'initiant à la technique de la gravure. Puis, ils tracent leur modèle dans la cire et l'impriment en argile.

L'ensemble des motifs gravés par les élèves sont imprimés et présentés dans l'établissement dans le cadre d'une exposition.

L'avis de l'enseignante référente : Les projets pédagogiques proposés par le Muséoparc Alésia sont clés en main et permettent sur toute une année scolaire de construire avec les élèves des projets enrichissants, mobilisant de nombreuses connaissances et compétences vues en classe et/ou d'en acquérir de nouvelles. En tant qu'enseignante, je ne m'imaginais pas en faire maintenant tellement les retours des élèves sont positifs !

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^{er} siècle après J.-C., 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^e 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^{er} siècle 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^e siècle, 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.



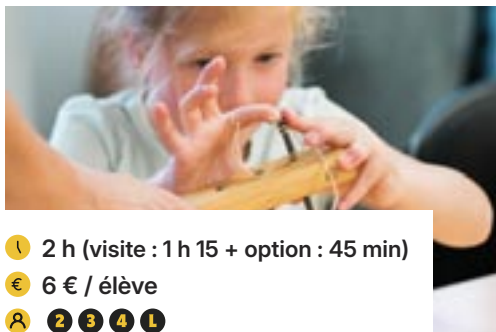
La statue de Vercingétorix

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 » !



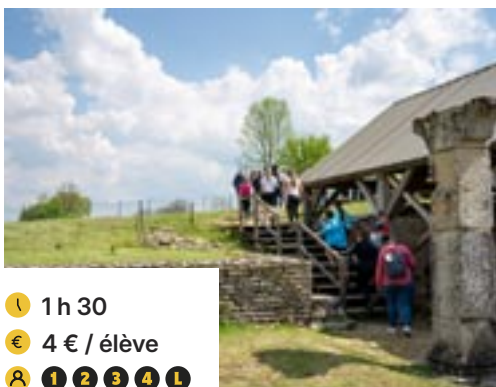


⌚ 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)
 € 6 € / élève
 👤 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DE LA VILLE GALLO-ROMAINE

+ OPTION "FIBULE"

En complément de la visite guidée, le médiateur culturel invite les élèves à explorer les modes vestimentaires de l'Antiquité et leur dévoile les secrets de fabrication des fibules — qui sont les ancêtres de notre épingle à nourrice. Chaque élève repart avec la fibule qu'il a réalisée.



⌚ 1 h 30
 € 4 € / élève
 👤 1 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DE LA VILLE GALLO-ROMAINE

Accompagnés d'un médiateur culturel, les élèves partent 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. La visite aborde aussi, pour les plus grands, les thèmes de la romanisation, de la citoyenneté romaine et de l'urbanisme, mais aussi la question de la conservation des vestiges.

L'avis de l'enseignante référente : Mes 6^e ont adoré cette visite qui les plonge directement à l'époque gallo-romaine. Ils ont pu mobiliser leurs connaissances et mettre en pratique ce qu'ils ont appris en Histoire-Géographie lors des échanges avec le médiateur culturel !



⌚ 2 h (visite : 1 h 15 + option : 45 min)
 € 6 € / élève
 👤 2 3 4 L

VISITE GUIDÉE DE LA VILLE GALLO-ROMAINE

+ OPTION "STATUE DE VERGINGÉTORIX"

Après la visite guidée du site gallo-romain, les élèves cheminent jusqu'à la monumentale statue commandée par Napoléon III. Le médiateur culturel en décrit les caractéristiques, replace le monument dans son contexte historique et invite les élèves à s'interroger sur la représentation de Vercingétorix : pourquoi ce portrait est-il si éloigné de la réalité ? Pour les classes de niveau plus avancé, cette question ouvre sur une réflexion plus large autour de la notion de mythe national.



⌚ 2 h
 € 6 € / élève
 👤 2 3 4 L

Toujours associé à une visite guidée du musée

ACTIVITÉ DE PLEIN AIR "FRIC FRAC À ALÉSIA"

Un objet a disparu au cœur de la ville gallo-romaine ! Les élèves endossent le rôle d'enquêteurs et partent à la recherche d'indices pour retrouver l'objet volé. Épaulés par le médiateur culturel, ils doivent allier esprit de compétition et coopération pour percer, par eux-mêmes, les secrets de la cité antique.



-  2 h
-  6 € / élève
-  2 3 4 L

Toujours associé à une visite guidée de la ville gallo-romaine

ACTIVITÉ DE PLEIN AIR "DANS LES PAS DES COMBATTANTS"

Les élèves sont les héros de l'histoire ! Plongés dans un jeu de rôle grandeur nature, ils explorent le mont Auxois, place forte des troupes gauloises, et mesurent les forces et les faiblesses de cette position stratégique. Ils prennent la mesure du gigantisme des travaux d'encerclement réalisés en quelques semaines par les légions romaines. À eux d'élaborer les meilleures stratégies et de faire les bons choix pour faire triompher leur camp.

→ *Distance parcourue : environ 4 km avec 100 m de dénivelé.*

Il est nécessaire de prévoir une tenue et des chaussures adaptées à la saison et à la marche, ainsi qu'une bouteille d'eau pour chaque élève en cas de chaleur.

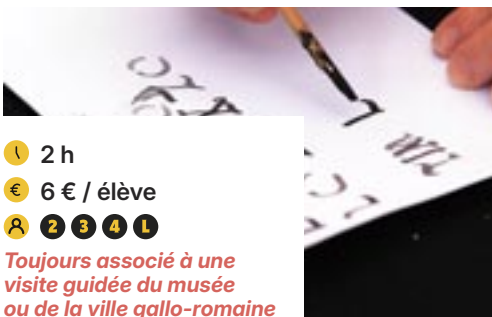


-  2 h
-  6 € / élève
-  1 2 3 4 L

Toujours associé à une visite guidée du musée ou de la ville gallo-romaine

ATELIER "PIXELS ANTIQUES"

L'intérieur des demeures gallo-romaines pouvait être richement orné. Le médiateur culturel présente les différents types de décors et s'attarde plus particulièrement sur la mosaïque, ses techniques de réalisation et les sujets représentés. Les élèves s'initient ensuite à cet artisanat et fabriquent un motif à emporter chez eux.



-  2 h
-  6 € / élève
-  2 3 4 L

Toujours associé à une visite guidée du musée ou de la ville gallo-romaine

ATELIER "ÉCRIRE EN GAULE ROMAINE"

Les élèves expérimentent différents styles et formes d'écriture, de la naissance de l'alphabet en Europe à la Rome antique. Après avoir écrit sur papyrus et sur tablette de cire, ils découvrent les modalités de transmission des textes et s'exercent à la calligraphie comme les scribes antiques.

L'avis de l'enseignante référente : Initier les élèves à l'écriture dans l'Antiquité est un parfait mélange entre art, histoire et français.



-  2 h
-  6 € / élève
-  3 4 L

Toujours associé à une visite guidée du musée

ACTIVITÉ "CITOYENS D'ALÉSIA"

Après avoir parcouru la ville gallo-romaine avec un médiateur culturel pour en comprendre l'organisation et le fonctionnement, les élèves abordent la notion de citoyenneté romaine. En salle d'animation, ils confrontent les droits et devoirs des citoyens antiques à ceux d'aujourd'hui, et mettent leurs connaissances à l'épreuve à travers un jeu de rôle.

L'avis de l'enseignante référente : La notion de citoyenneté et des droits qui en découle, sont largement abordés dans les programmes d'Histoire et d'EMC et ce, à tous les niveaux (école, collège, lycée). Quant au jeu de rôle, il mobilise des compétences transversales nécessaires à tous nos élèves dans leur parcours scolaire.



🕒 Voir séances
 € 30 € / élève
 À partir de la 6^e

PROJET D'ÉDUCATION ARTISTIQUE & CULTURELLE

LES COLLÉGIENS À LA TABLE DES GALLO-ROMAINS !

Sur le site archéologique d'Alésia, les fouilles ont livré de précieux indices sur l'alimentation quotidienne des Gallo-Romains. À travers ce projet clé en main en quatre séances, les élèves explorent les coutumes alimentaires de l'Antiquité et les mettent en perspective avec nos habitudes d'aujourd'hui. Engagés de bout en bout, ils réalisent des recettes antiques et partagent leur expérience avec les autres élèves de leur établissement.

SÉANCE 1

Plongée chez les Gallo-Romains

Septembre – novembre 2026

🕒 1 journée (3 h) | 📍 Ville gallo-romaine et musée

La classe visite la ville antique d'Alésia et découvre la vie quotidienne de ses habitants. La médiatrice culturelle aborde les thèmes de la romanisation, de la citoyenneté et de l'urbanisme.

La journée se prolonge par un *escape game* se déroulant dans un *triclinium* — la salle à manger des demeures aisées.

SÉANCE 2 Aux fourneaux, les collégiens !

Décembre 2026 – février 2027

🕒 ½ journée (2-3 h) | 📍 Collège

La médiatrice culturelle se déplace en classe pour présenter les modes de consommation de la Rome antique. Les élèves passent ensuite derrière les fourneaux et réalisent un plat inspiré des recettes antiques d'Apicius (avec ou sans cuisson).

SÉANCE 3

Top chef archéo : qui sera le meilleur cuisinier ?

Mars – avril 2027

🕒 1 journée (4 h) | 📍 Musée

Les élèves visitent le musée pour retrouver les ustensiles de cuisine des Gallo-Romains, puis mettent la main à la pâte pour être le meilleur *coqqs* ("cuisinier" en latin) !

SÉANCE 4 À table !

Avril – juin 2027

📍 Collège

Pour clore le projet, les élèves invitent leurs camarades à participer au « Combat des cuisiniers », un jeu de questions sur la cuisine antique et contemporaine. Une collaboration avec le restaurant scolaire peut être envisagée pour préparer un déjeuner "à l'antique" et partager avec toute la communauté scolaire le fruit de leurs découvertes.

Expositions itinérantes

Empruntez gratuitement des expositions légères et clés en main, conçues par l'équipe de médiation.

Elles offrent un accès simple et captivant aux grandes thématiques du MuséoParc Alésia.

Expositions d'intérieur

Prêt gratuit pour les établissements scolaires et les médiathèques - bibliothèques pour une durée maximum de 1 mois

Transport à la charge de l'emprunteur

Pour plus d'informations : pedagogie@alesia.com



Siège et combats d'Alésia : une exposition itinérante sur les pas de César et Vercingétorix

→ 8 kakémonos 85 × 200 cm, dans un sac de transport de 95 × 35 × 35 cm

Des Romains et des jeux : une exposition itinérante à jouer !

→ 3 totems démontables, soit 12 panneaux (100 × 230 cm)

→ 4 plateaux de jeux géants (100 × 100 cm) avec pions et règles du jeu



Alix, de ville en ville : un jeu géant sur les pas du célèbre héros de bande dessinée

Avec l'aimable autorisation des éditions Casterman, le MuséoParc Alésia vous propose de parcourir les grandes cités du monde antique que le héros Alix a visité au fil des albums dessinés par Jacques Martin et ses successeurs : Marseille, Rome, Pompéi, Athènes, Olympie, Babylone, Jérusalem, Pétra et Alexandrie. Partez dans une course à travers l'Empire romain afin de visiter les villes dans lesquelles Rome vous envoie en mission !

→ Un plateau de jeu géant (220 × 180 cm) avec règle du jeu, cartes et 6 pions – joueurs

→ 9 panneaux de présentation des villes antiques

→ Plusieurs bandes dessinées Alix

L'avis de l'enseignante référente : La BD Alix est intemporelle et quoi de mieux que de faire découvrir aux élèves sous forme de jeu la Méditerranée antique et ses villes. Un mélange entre Histoire et Géographie tout en étant ludique !



**Envie de prolonger la visite,
de préparer une séquence en classe
ou simplement de plonger dans l'histoire d'Alésia ?**



Envie de prolonger la visite, de préparer une séquence en classe ou simplement de plonger dans l'histoire d'Alésia ? Nichée au deuxième étage du musée, l'Alésiathèque est l'endroit idéal. Romans historiques et ouvrages de référence, littérature jeunesse, podcasts, documentaires et supports numériques : tout est réuni pour explorer sous tous les angles l'histoire d'Alésia, la période antique, l'archéologie et le mythe des origines. Les enseignants y trouvent de nombreuses ressources pédagogiques accessibles gratuitement, et peuvent emprunter des ouvrages pour enrichir leurs projets de classe.

L'espace peut également accueillir un groupe d'élèves pour un temps de lecture ou de recherche documentaire, dans un cadre propice à la curiosité et au plaisir de découvrir. Un lieu à ne pas manquer, avant, pendant ou après la visite !

Jours et horaires d'ouverture sur alesia.com/alesiatheque

Réservation, mode d'emploi

La réservation est obligatoire pour toutes les activités, y compris les visites en autonomie (tarif : 3 €/élève)

Elle s'effectue uniquement via notre formulaire en ligne :

www.alesia.com/groupes

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.

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

- Toutes nos animations sont éligibles au Pass Culture.
- Votre classe nécessite un accueil spécifique (présence d'élèves en situation de handicap ou de correspondants non francophones, thématiques pédagogiques à privilégier...), signalez-le lors de la réservation afin que les médiateurs culturels puissent répondre à vos besoins.
- Un espace de pique-nique est mis à disposition au musée pour les groupes scolaires. Sans réservation, se renseigner lors de votre arrivée sur site.

Vos projets à la carte

Le MuséoParc Alésia vous accompagne dans la réalisation de vos propres projets pédagogiques que ce soit pour approfondir certaines thématiques (vie quotidienne, alimentation, personnage historique, archéologie...), compléter un projet de classe avec une approche historique et archéologique ou développer un projet pluridisciplinaire.

Vous pourrez ainsi bénéficier des ressources du MuséoParc Alésia et de l'intervention de médiateurs culturels sur site et/ou en classe.

L'équipe de médiation et Marie Bussière, enseignante référente, se tiennent à votre disposition pour vous aider à construire votre projet.

→ pedagogie@alesia.com



Pendant les animations, du matériel de médiation à manipuler est utilisé pour rendre la visite plus ludique et interactive.

Les ateliers « *Pixels antiques* » et « *ArchéÔ chantier* » et l'activité « *Dans les pas des combattants d'Alésia* » sont particulièrement recommandés pour les élèves en situation de handicap mental.



Le musée est accessible. Fauteuils roulants et cannes-sièges peuvent être prêtés.

À noter : l'accès à la ville gallo-romaine est aujourd'hui difficile pour certains types de fauteuils.



Les visites guidées du musée sont accessibles.

L'atelier « *ArchéÔ chantier* » peut être adapté aux élèves avec une déficience visuelle sur demande.

EN AMONT DE VOTRE VISITE

- Les enseignants bénéficient d'un tarif réduit sur présentation du Pass Éducation. La gratuité est accordée dès lors qu'un créneau de visite a été réservé — n'hésitez pas à venir préparer votre venue sur place.
- 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 pédagogiques peuvent être adaptées selon les besoins spécifiques de vos élèves.
- 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.
- Les visites de groupes scolaires se font sous la conduite d'un responsable (professeur ou accompagnateur) qui s'engage à faire respecter l'ensemble du règlement de visite et la discipline de groupe, y compris pendant le temps d'intervention des médiateurs culturels.
- Une attention particulière est demandée au respect des lieux, des collections et des autres visiteurs : il est interdit de courir, de crier et de toucher les œuvres et objets.
- 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 bacs, non fermés à clé, permettant aux élèves de déposer leurs sac et manteau sont à disposition au musée.
- Les photos sont autorisées sans flash.

Informations pratiques

ACCUEIL DES GROUPES SCOLAIRES

**TOUS LES JOURS JUSQU'AU
29 NOVEMBRE 2026 ET À PARTIR
DU 6 FÉVRIER 2027**

- 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

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

RESTONS EN CONTACT !

Equipe de médiation et enseignante référente :
pedagogie@alesia.com

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

À très bientôt à Alésia !



PARIS



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



ALÉSIA

**Côte
d'Or**
LE DÉPARTEMENT