

Mystère à Rome



Vivre à Rome au IV^e siècle après J.C.

(Un jeu de Corinne Vivien
et Rodolphe Bondiguel)

Objectifs :

Identifier et caractériser différents monuments de Rome.
Connaître quelques éléments de la vie quotidienne d'un Romain.

Merci à Hélène pour ses précieux et derniers conseils



Chapitre premier : Présentation de Rome et de l'empire au IV^e siècle.

Bonjour à toi mon ami, je m'appelle Marcus. Je suis un jeune Romain et je compte te présenter la ville dans laquelle je vis : Rome. C'est sûrement la plus grande et la plus belle ville du Monde. En tout cas, c'est ce que je crois. Avant que nous allions tous les deux la visiter, je vais t'en faire une courte présentation. C'est mon pédagogue Anacletos qui m'a appris tout cela.

Rome est la capitale de l'Empire romain. Si mes souvenirs sont bons, c'est Auguste qui a créé l'Empire en 27 av. J.C., suite à une longue lutte contre Marc Antoine, un général de César. A cette époque, le Sénat lui avait donné un pouvoir presque absolu. Il était chef de l'armée, du gouvernement et grand Pontife. Cela veut dire qu'il dirigeait la vie religieuse en étant un grand prêtre. A sa mort, le pouvoir des empereurs suivants s'est renforcé et le Sénat et les magistrats, qui étaient les symboles de la République, ont peu à peu perdu leurs pouvoirs. Mais cela s'est passé il y a bien longtemps maintenant.

Le fonctionnement et la gestion de l'Empire sont compliqués car celui-ci est immense. Au II^e siècle, il s'étendait partout autour de la Mer Méditerranée, que nous appelons *Mare Nostrum*, traduisons « Notre Mer ». A l'extérieur de l'Italie, il est divisé en provinces. Chacune d'elles est gouvernée par un gouverneur romain. Ils sont nommés soit par l'Empereur, soit par le Sénat. Actuellement, c'est plutôt l'Empereur qui décide. Tous ces territoires sont contrôlés par l'armée. Au II^e siècle, l'Empire était à son apogée, les provinces étaient riches et la ville de Rome ne cessait de s'embellir... Mais peu à peu, les difficultés sont apparues... Je te passe tout ce qui s'est passé mais à l'époque de l'Empereur Dioclétien, il y a à peu près quarante ans, Rome était délaissée au profit des résidences impériales comme Milan, Trèves ou Antioche. Cependant, c'est à Rome que Dioclétien a fêté ses 20 ans de règne et le retour de la tranquillité et du calme dans l'Empire. C'est aussi à partir de cette date que la persécution des Chrétiens est devenue systématique mais j'en reparlerai plus tard. De plus, lorsqu'il a pris le pouvoir en 312, c'est à Rome que Constantin est venu se faire acclamer par le Sénat. Depuis cette date, c'est lui notre Empereur.

Voilà ! Anacletos aurait pu t'en dire beaucoup plus, mais je préfère passer à autre chose : la vie quotidienne. A Rome, les habitants sont presque tous des citoyens, mais il y a aussi quelques esclaves. Les citoyens sont des hommes libres qui ont des droits. Depuis 212, tous les habitants libres de l'Empire sont devenus des citoyens grâce à l'édit de Caracalla. Je te vois écarquiller les yeux. Je comprends. Je vais t'expliquer. Un édit est une loi et Caracalla est un empereur. Voilà. C'est plus clair maintenant? Bien, reprenons. Pendant très longtemps, les Romains ont tous été polythéistes. Cela veut dire que nous croyions en plusieurs dieux, comme les Egyptiens ou les Grecs. D'ailleurs, nos dieux ressemblent beaucoup aux dieux grecs mais ont un nom différent. Pour les satisfaire, nous devons suivre des rites bien précis comme des sacrifices ou des offrandes. Je t'en reparlerai plus tard. Autrefois, l'Empereur était aussi vénéré comme un dieu et on lui rendait un culte, appelé le culte impérial. A sa mort, il devenait même un dieu. Mais beaucoup de choses ont changé avec Constantin et la diffusion du christianisme.

En effet, Constantin est arrivé au pouvoir grâce à l'aide des Chrétiens. Il les a donc autorisés à pratiquer leur religion. Mais tu dois savoir, qu'il y a des Chrétiens depuis bien longtemps ici. D'après Anacletos, il y en avait déjà au I^{er} siècle. Depuis ce temps, le christianisme s'est répandu dans tout l'Empire depuis la Palestine, l'endroit où vivait Jésus. Une des raisons de son succès est qu'il promet

la vie éternelle aux croyants. Pendant longtemps, les empereurs ont poursuivi et persécuté les Chrétiens car ils n'étaient pas polythéistes et car ils ne pratiquaient pas le culte impérial. Mais les Chrétiens qui ont été tués, appelés les « martyrs », étaient bien souvent admirés par la foule qui remarquait leur courage face à la mort. Les Chrétiens sont aujourd'hui très nombreux et ont le droit depuis l'édit de Milan, réalisé par Constantin, de pratiquer leur religion librement.

Revenons à notre ville. Pendant très longtemps, Rome a été la capitale de l'Empire, car c'est ici que se trouvaient l'Empereur et le Sénat. C'était aussi le plus grand centre économique de l'empire où arrivaient de nombreux produits de toutes les provinces. Au II^e siècle, il y avait un million d'habitants à Rome. C'était sans contestation possible, la plus belle et la plus grande ville du monde. Il y a en effet un million d'habitants. Progressivement, la ville a perdu de son prestige car les empereurs n'y résidaient plus. D'ailleurs, cela me fait de la peine mais la rumeur raconte que Constantin veut quitter la ville pour s'installer à Byzance...

Pour terminer cet exposé, je vais te décrire une de mes journées : dès l'aube, un esclave me réveille et allume ma lampe à huile. Je me lève alors, et j'enfile ma tunique posée sur un coffre. Je serre ma ceinture et chausse mes sandales. Pour terminer, j'ajuste ma bulla, une sorte de pendentif (...) Dans la pénombre, je descends l'escalier qui mène à l'atrium. Tout est encore calme dans la domus. Mon père, sénateur, est déjà dans son bureau, le tablinum. Il s'occupe de ses affaires ; nous possédons en province quelques domaines agricoles qui nous permettent de vivre très confortablement. Quant à ma mère, elle est encore dans sa chambre avec son esclave. Pas question de traîner, il est temps de prendre un léger repas avant d'aller à l'école. Justement voilà une esclave qui m'apporte mon jentaculum, mon petit déjeuner : du pain, des dattes, quelques olives et du fromage.

Mais déjà, arrive Anacletos, mon pédagogue ! Mon père l'a choisi car il est grec et très instruit, bien qu'il soit esclave. Pour nous, Romains, il est très important de maîtriser aussi bien le latin que le grec. On peut ainsi accéder à la culture grecque aussi bien scientifique que littéraire. Mon père prend grand soin de mon éducation, il veut que je reprenne ses affaires lorsqu'il sera plus vieux. Mais avant, il faut être un homme cultivé et un bon orateur ! Cessons nos bavardages. Anacletos me presse. J'enfile mon manteau et nous empruntons le vestibule avant de nous retrouver dans la rue. Nous quittons la colline de l'Esquilin et le quartier des villas aristocratiques en direction du forum d'Auguste. Déjà les rues pavées s'animent. Anacletos me demande de ralentir, ses jambes ne sont plus aussi alertes que son esprit. Des marchands de rue déballent leurs marchandises. Au rez-de-chaussée des insulae, les commerçants ouvrent leurs échoppes sous les arcades. Des esclaves viennent chercher de l'eau aux fontaines, des notables circulent allongés dans leur litière. Il est vraiment difficile de se frayer un chemin et gare aux détritrus jetés par les fenêtres !

Enfin nous voilà arrivés au forum d'Auguste. Tu en feras la visite un peu plus tard. Mon maître d'école, le grammaticus, a choisi d'enseigner ici sous les portiques à l'abri du soleil et de la pluie. Mais attention à ne pas se laisser distraire par les cérémonies et sacrifices donnés en l'honneur de Mars ! Le maître est très sévère, il n'hésite pas à nous frapper avec sa férule pour nous rappeler à l'ordre. Nous sommes six garçons, tous issus de grandes familles. Les filles ! Elles ne vont plus à l'école après 11 ans. Dommage, elles nous manquent...

Aujourd'hui, nous étudions un texte de Virgile. Sur une tablette de cire, je réponds aux questions du grammaticus, puis j'efface quand il faut passer à autre chose avec l'embout plat de mon stylus. Le plus difficile pour moi, c'est d'apprendre par cœur les textes des grands orateurs. Heureusement qu'Anacletos me les fait réciter à la maison. Moi ce que je préfère c'est l'histoire. Toi

aussi ? Dans ce forum d'Auguste, l'histoire de Rome s'inscrit sur ses murs et ses statues : Romulus, Enée et son fils Iule, les grands hommes de la République...j'ai l'impression de vivre auprès d'eux.

Que le temps passe vite ! C'est le moment de quitter l'école et de penser à me restaurer. Suivi par Anacletos, je rejoins mon ami Titus. Ses parents tiennent un thermopolium où l'on peut manger sur place. Au menu aujourd'hui, de la bouillie de fève et du lard. Un repas simple, certes, mais je me rattraperai ce soir à la cena.

Que faire de mon après-midi ? Comme la plupart des Romains, je consacre ce temps à mes loisirs. Qu'aimerais-tu faire ? Aller au théâtre, te promener dans le portique de Pompée, de détendre aux thermes ou assister à tes combats de gladiateurs ? »

Je ne vais pas te parler des différents monuments de la ville aujourd'hui. Je t'en parlerai lorsque tu viendras me voir au Plan de Rome. A bientôt mon ami !

As-tu bien compris ce que t'a raconté Marcus, notre guide au plan de Rome ?
Pour le savoir, réponds à ces questions.

Comment s'appelle le professeur de Marcus ?

Qui a créé l'empire ? Quand ?

Quelles sont les deux catégories d'habitants de Rome ?

Quelles sont les deux religions que l'on peut pratiquer à Rome ?

Combien y-a-t-il d'habitants à Rome ?

Les rues de Rome sont-elles le plus souvent tranquilles ou agitées ?

Où Marcus va-t-il manger après ses cours ?

Chapitre II :

Règles et système de jeu :

Bien entendu, Marcus n'existe pas vraiment et mais ce qu'il vient de te raconter s'est réellement passé. Tout ce qui va se passer par la suite ne pourra naître que grâce à l'imagination des élèves et au travail du meneur de jeu (appelé MJ) qui sera l'enseignant. En effet, un jeu de rôle n'est pas comme une pièce de théâtre ou un film, les participants restent simplement assis autour d'une table et **le MJ / enseignant va raconter une histoire. Mais ce qui est intéressant, c'est que les élèves vont pouvoir modifier cette histoire en faisant intervenir leur personnage.** Ils pourront parler à sa place et le faire agir dans l'histoire qui est racontée. L'histoire racontée plus loin, appelée scénario, se passe durant l'Antiquité à Rome. Par conséquent, les personnages seront des jeunes romains qui auront leur caractère et leurs compétences bien à eux. Tout cela sera écrit sur une feuille de personnage. Donc pour faire une action particulière, il faudra regarder sur la feuille de personnage (voir plus bas).

Les règles de ce jeu de rôle sont très simples :

La feuille de personnage est l'élément central. Elle résume les caractéristiques et les domaines de compétences du personnage. Il est préférable de suivre les explications à venir à l'aide d'une fiche de personnage disponible dans le chapitre suivant afin de mieux comprendre certains termes un peu techniques.

Les **caractéristiques** sont ce que les personnages sont capables de faire. Ce sont des actions très simples qui peuvent être faites par quasiment tout le monde. Les **domaines de compétences** sont beaucoup plus précis que les caractéristiques. Ils permettent les de compléter. Prenons l'exemple de Flavius (la première fiche de personnage). Il est capable de se déplacer comme tout le monde, mais grâce à ses domaines de compétences, il sera plus performant lors de certaines occasions. Ainsi, il sera capable de se déplacer de façon calme dans des thermes de la colline de l'Esquilin. D'autres personnages seront capables de le faire dans d'autres lieux ou seront capables de faire d'autres actions.

Vous l'avez compris, plus la phrase est longue (je suis capable de ... dans ... de façon ...), plus le personnage sera performant pour cette action. La longueur de la phrase permettra de réussir ou non une action. En effet, dans le scénario se trouvant à la fin de ce dossier, certaines actions ne pourront être réussies que si un seuil / un nombre d'élément de la phrase est atteint. Le **seuil de réussite** demandé sera une phrase à faire avec un certain nombre d'éléments.

Prenons un exemple. Apparemment, quelqu'un est venu fouiner dans une insula située dans l'Esquilin durant la nuit. Pour trouver un indice, le meneur de jeu demandera une phrase de trois éléments. Marie, un autre personnage, pourra donc trouver (premier élément) une piste (deuxième élément) dans une insula (troisième élément). Ainsi, l'action sera réussie. Ces règles très simples obligeront les élèves à construire des phrases cohérentes en fonction d'une situation. Des phrases allant jusqu'à six ou sept éléments pourront être demandées.

Voilà donc la seule règle de ce jeu : plus la phrase sera longue, tout en restant correcte et en respectant ce qui est inscrit sur la feuille de personnage, plus le personnage sera capable de faire quelque chose de compliqué

Cependant, il est possible de complexifier un peu les choses en interprétant, c'est-à-dire en demandant à l'élève de jouer son personnage, grâce à la case se trouvant à droite de la fiche de personnage. En effet, les **atouts et handicaps**, ainsi que l'**historique** peuvent rendre la partie plus intéressante, car ils peuvent permettre à l'élève de réfléchir et de se comporter comme son personnage.

Quand les règles seront acquises par les élèves, le maître de jeu / enseignant va raconter une histoire / le scénario dans laquelle les personnages / élèves pourront intervenir. Certaines actions seront plus ou moins difficiles à faire et le meneur de jeu doit fixer les **seuils de réussite** dont nous avons parlé tout à l'heure. Il faudra que les personnages les atteignent en faisant une longue phrase. Dans le cas du scénario se trouvant à la

fin du dossier, les **seuils de réussite** sont déjà fixés. Si un personnage s'oppose à un autre personnage, celui qui fera la phrase la plus longue remportera la confrontation.

Dernière chose avant de commencer. Dans un scénario, certains personnages sont joués par le meneur de jeu. On les appelle les **personnages non joueurs (PNJ)**. Tous ces PNJ seront interprétés par le meneur de jeu. A l'inverse, les personnages sont des **personnages joueurs (PJ)**.

A la fin de chaque scénario, le MJ donnera des **points d'expérience** qui permettront aux joueurs de développer leur personnage afin de jouer éventuellement une nouvelle fois avant la fin de l'année. Encore une fois, c'est très simple. En cas de réussite du scénario, les joueurs pourront répartir deux points d'expérience pour leur personnage. **Chaque point permet d'avoir une nouvelle compétence dans la case domaines de compétences.** Si le scénario est à moitié réussi, les joueurs ne gagneront qu'un point. En cas d'échec, les joueurs ne gagneront pas de points.

Chapitre III :

Feuille de personnage et personnages prêts à jouer

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Flavius

Age du personnage : 13 ans

Description physique : Flavius est un jeune garçon blond aux yeux marron. Il a l'air très timide.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une insula, un temple, les thermes, la colline de l'Esquilin, Ostie, la Mer Méditerranée, le forum républicain.

Les objets / les choses : un indice, une piste, un stylus, un sacrifice, des offrandes, une porte, une toge, une amphore.

Les personnes : un légionnaire, un passant, un marchand,

Les attitudes : de façon calme, de façon discrète, de façon attentive.

Les animaux : un cheval

Les religions : la religion polythéiste romaine, la religion chrétienne.

Les langues : le latin

Atout et handicap

Flavius est toujours très attentif à ce qui se passe autour de lui (+1 en perception) mais il est plutôt timide et n'aime pas trop prendre la parole devant des gens qu'il ne connaît pas (-1 en charisme).

Historique

Flavius est le fils aîné de sa famille. Il vit au troisième étage d'une insula sur l'Esquilin. Son père est un légionnaire et sa mère s'occupe des enfants. Il connaît Marcus depuis quelques mois car ils ont fait arrêter un trafiquant d'huile d'olive lors d'une enquête à Ostie. Le père de Flavius était intervenu chez le responsable du trafic : le bandit Titus Cerullo.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Publius

Age du personnage : 13 ans

Description physique : Publius est un jeune garçon très souriant et très joli. Il est plutôt petit pour son âge.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Ostie, une domus, un atrium, un triclinium, un tablinum, le forum républicain, le forum d'Auguste, un théâtre, un temple.

Les objets / les choses : un stylus, des médicaments, une toge, la bible.

Les personnes : les chrétiens, les passants, les esclaves.

Les attitudes : de façon calme, de façon persuasive, de façon attentive, en public.

Les animaux : /

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin et le grec

Atout et handicap

Publius est très charmant et sait convaincre les gens (+1 en Persuader). Par contre, il est plutôt petit et frêle (-1 en Force)

Historique

La famille de Publius vient d'arriver à Rome. Elle vivait avant à Ostie. C'est là-bas qu'il a rencontré Marcus lors d'une enquête sur un trafic d'huile d'olive.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Claudius

Age du personnage : 15 ans

Description physique : Claudius est déjà très grand et très musclé pour son âge.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une insula, l'Esquilin, le Colisée, les thermes, un temple, la rue.

Les objets / les choses : un glaive, un trident.

Les personnes : les légionnaires, les passants, les gladiateurs.

Les attitudes : de façon autoritaire, de façon courageuse

Les animaux : un cheval

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin

Atout et handicap

Claudius est très courageux et le danger ne l'effraie pas (+1 en volonté). En revanche, il est très maladroit (-1 en être discret)

Historique

Les parents de Claudius ne sont pas très riches mais Claudius a décidé qu'un jour, il serait très célèbre. Il espère donc devenir gladiateur. Il va donc souvent au Colisée et s'y repère très bien. Il accompagne Marcus dès qu'il y a un risque. Un jour, il a eu un problème avec un brigand de la bande d'un certain Cerullo.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Titus

Age du personnage : 13 ans

Description physique : Titus est jeune garçon très athlétique
aux yeux verts et aux cheveux bruns.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une insula, un thermopolium, les thermes, le Colisée, la rue, le Tibre, l'Esquilin.

Les objets / les choses : de la nourriture, une amphore, une bourse.

Les personnes : les légionnaires, les marchands, les passants.

Les attitudes : de façon persuasive, en public, de façon agile.

Les animaux : un cheval

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin

Atout et handicap

Titus est très agile (+1 en agilité). En revanche, il est très gourmand et a du mal à refuser un petit encas (-1 en volonté)

Historique

La famille de Titus est propriétaire d'un thermopolium où Marcus vient souvent manger. Titus vient parfois aider Marcus dans des enquêtes, depuis que ce dernier l'a aidé à retrouver le voleur de la réserve de nourriture de ses parents : un homme de la bande de Titus Cerullo.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Marcellus

Age du personnage : 9 ans

Description physique : Marcellus est un tout jeune Romain pas plus épais qu'une tablette de cire.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une domus, un triclinium, un atrium, une chambre, la rue, les thermes.

Les objets / les choses : des ustensiles de cuisine et de ménage, de la nourriture, une bourse d'argent.

Les personnes : les esclaves, les citoyens riches, les passants.

Les attitudes : de façon attentive, de façon rusée.

Les animaux : /

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin

Atout et handicap

Marcellus est encore très jeune. Par conséquent, il est très naïf (-1 en astuce quand on lui ment). Cependant, il est très rusé et parfois un peu voleur. Il est donc très discret dans la foule (+1 en discrétion).

Historique

Marcellus est un enfant abandonné. Il a été recueilli comme esclave par les voisins de Marcus. Parfois, il l'accompagne dans des enquêtes. La dernière concernait un trafic de monnaie mis en place par un certain Titus Cerullo.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Lucia

Age du personnage : 15 ans

Description physique : Lucia est une grande et belle jeune fille aux yeux marron et aux cheveux bruns.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une domus, un temple, un théâtre, le forum républicain, le forum d'Auguste, les thermes, le Palatin.

Les objets / les choses : un indice, une piste, un manuscrit, une bible.

Les personnes : un prêtre romain, un prêtre chrétien, un rhéteur, un pédagogue, un sénateur.

Les attitudes : de façon calme, de façon discrète, de curieuse.

Les animaux : /

Les religions : la religion polythéiste romaine, la religion chrétienne.

Les langues : le latin

Atout et handicap

Lucia adore la lecture et elle est très curieuse. Une fois durant le scénario, elle aura le droit d'avoir une information sans faire de jet. Malheureusement sa curiosité lui joue souvent des tours. Un brigand du forum du nom de Titus Cerullo lui en veut beaucoup de l'avoir empêchée de voler un entrepôt.

Historique

Le papa de Lucia est rhéteur (une sorte de professeur) et elle a hérité de son goût pour la lecture et de sa curiosité. Elle connaît Marcus depuis une enquête sur un vol dans le temple de Portunus.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Marie

Age du personnage : 13 ans

Description physique : Marie est une jeune fille brune à la peau très bronzée et aux yeux verts.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

- Les lieux :** Rome, la Palestine, Jérusalem, une insula, la rue.
- Les objets / les choses :** un indice, une piste, une bible, les rites chrétiens.
- Les personnes :** les passants, les chrétiens, les marchands.
- Les attitudes :** de façon discrète
- Les animaux :**
- Les religions :** la religion chrétienne.
- Les langues :** le latin

Atout et handicap

Marie n'est pas née à Rome mais en Palestine. Elle ne parle et n'écrit pas très bien le latin (-1 en Parler et écrire le latin) mais elle connaît très bien la Bible (+1 en religion chrétienne) grâce aux Evangiles (ce sont des textes qui racontent la vie de Jésus) que lui a prêté son frère Pierre.

Historique

Marie est la soeur d'un prêtre chrétien appelé Pierre. Elle a rencontré Marcus un jour où Jean a rendu visite à Anacletos, son pédagogue. Depuis, ils enquêtent à chaque fois ensemble.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Claudia

Age du personnage : 13 ans

Description physique : Claudia est une jeune Romaine brune à la peau très bronzée et aux yeux bleus.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une insula, le forum d'Auguste, l'Esquilin, la rue, un thermopolium, le Tibre

Les objets / les choses : un indice, une piste,

Les personnes : un artisan, un passant, un légionnaire.

Les attitudes : de façon autoritaire.

Les animaux : cheval.

Les religions : la religion polythéiste romaine.

Les langues : le latin

Atout et handicap

Claudia adore l'eau (+1 en Nager) mais a peur du noir (-1 à tous ses jets quand elle est dans l'obscurité)

Historique

Claudia est la fille d'un artisan qui entretient le forum d'Auguste. Elle connaît bien cet endroit. C'est d'ailleurs ici qu'elle a rencontré Marcus alors qu'il enquêtait sur une affaire de vol de marchandises.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Servia

Age du personnage : 15 ans

Description physique : Servia est une jeune romaine blonde aux yeux marrons.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une domus, l'aventin, un temple, le Temple de Portunus, les thermes.

Les objets / les choses : un indice, une piste, une cérémonie polythéiste, un manuscrit.

Les personnes : un prêtre, un passant.

Les attitudes : de façon persuasive, de façon attentive.

Les animaux :

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin

Atout et handicap

Servia est très maladroite (-1 en dextérité) mais elle a un allié très important. En effet, elle peut demander un service à son père une fois durant le scénario.

Historique

Servia est la fille d'un prêtre du temple de Portunus. Elle connaît Marcus car c'est lui qui avait retrouvé le voleur d'objets dans le temple. C'était un voyou de la bande de Titus Cerullo. Depuis, elle l'aide de temps en temps.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Callia

Age du personnage : 12 ans

Description physique : Callia est une jeune Grecque
brune aux yeux bleus.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Athènes, la Grèce.

Les objets / les choses : un manuscrit, un indice, un stylos.

Les personnes : un précepteur, un philosophe, un savant.

Les attitudes : de façon calme, de façon discrète, de façon claire, en public.

Les animaux : /

Les religions : le religion chrétienne, la religion

Les langues : le latin

Atout et handicap

Callia parle latin et grec (elle a donc un bonus pour le jeu de traduction). C'est un grand atout. En revanche, elle ne connaît pas encore très bien Rome.

Historique

Callia est la fille d'un philosophe athénien. Elle est arrivée à Rome il y a quelques mois. Elle a rencontré Marcus car Anacletos les a présentés. Elle enquête parfois avec lui.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Quintus

Age du personnage : 15 ans

Description physique : Quintus est un grand gaillard aux cheveux blonds. On dirait un Gaulois.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : la campagne autour de la ville.

Les objets / les choses : une piste, un bâton.

Les personnes : un légionnaire, un gladiateur.

Les attitudes : avec force, de façon discrète.

Les animaux : un chien, un cheval.

Les religions : /

Les langues : le latin

Atout et handicap

Quintus est très à l'aise dans la nature (+1 à tous ses jets en dehors de la ville) mais n'aime pas trop la foule (-1 à tous ses jets quand il y a beaucoup de monde).

Historique

Quintus a des ancêtres Gaulois. Il est sûr qu'ils étaient de grands guerriers courageux et rusés. Il connaît Marcus car il l'a sauvé lors d'une bagarre avec un voyou de la bande de Titus Cerullo.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Julia

Age du personnage : 12 ans

Description physique : Julia est une jeune fille rousse au regard très malicieux.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une domus, le Palatin, le forum républicain, le forum d'Auguste, les thermes de Caracalla.

Les objets / les choses : un objet caché, un indice.

Les personnes : les sénateurs, les légionnaires, les esclaves.

Les attitudes : de façon attentive, de façon convaincante, de façon discrète.

Les animaux : /

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin

Atout et handicap

Julia est très chanceuse. Durant la partie, elle pourra donc refaire un jet qu'elle a raté. Par contre elle est souvent malade (-1 en vigueur)

Historique

Julia est la cousine de Marcus. Bien qu'elle soit encore jeune, elle participe à ses enquêtes. Il y a quelques jours, elle l'a aidé à retrouver le sceau d'un marchand égyptien sur le forum. C'était un brigand de la bande de Titus Cerullo qui l'avait. Elle connaît bien la domus de Marcus.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Caecilia

Age du personnage : 14 ans

Description physique : Caecilia est une jeune fille plutôt menue aux cheveux blonds frisés.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une domus, le Palatin, la Curie, les forum républicain, le forum d'Auguste, les thermes.

Les objets / les choses : un texte, un manuscrit, un indice.

Les personnes : les sénateurs.

Les attitudes : en public, de façon convaincante.

Les animaux : /

Les religions : la religion polythéiste romaine

Les langues : le latin

Atout et handicap

Caecilia est vraiment très à l'aise pour parler en public (+1 pour parler en public) mais elle est naïve (-1 en détecter une émotion)

Historique

Caecilia vit dans une famille très riche de Rome. C'est une patricienne. Elle connaît Marcus car leurs pères sont tous les deux sénateurs et se réunissent parfois chez l'un ou chez l'autre. Elle sait que le papa de Marcus a eu un jour un problème avec un brigand appelé Titus quelque chose. Elle connaît bien la maison de Marcus et les fori.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Jean

Age du personnage : 12 ans

Description physique : Jean est un jeune romain aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Il est frêle.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

Les lieux : Rome, une insula, l'Esquilin, les thermes, le Colisée, Jérusalem.

Les objets / les choses : une Bible.

Les personnes : un chrétien, un prêtre

Les attitudes : de façon convaincante.

Les animaux : /

Les religions : la religion chrétienne.

Les langues : le latin

Atout et handicap

Jean n'est vraiment pas très fort car il a eu une maladie quand il était plus jeune (-1 en force). Cependant durant tout le temps où il a dû rester chez lui, son oncle lui a raconté la Bible (+1 en religion chrétienne) en lui lisant les Evangiles (ce sont des textes racontant la vie de Jésus)

Historique

Jean est un Chrétien. Depuis peu, il a le droit de le révéler à ses camarades. Son oncle est très connu parmi les Chrétiens de Rome : Petrus le prêtre. Il connaît Marcus car ils ont résolu ensemble l'enquête sur la disparition du livre de comptes d'un commerçant romain.

Mystère à Rome !

Nom de l'élève :

Illustration :

Nom du personnage : Lucius

Age du personnage : 13 ans

Description physique : Lucius est un jeune garçon brun aux yeux marron. Il est déjà très grand et très fort.

Caractéristiques

- Je suis capable de voir
- Je suis capable de me déplacer
- Je suis capable de parler
- Je suis capable de trouver
- Je suis capable de lire
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de dresser
- Je suis capable de convaincre
- Je suis capable d'ouvrir
- Je suis capable de dérober
- Je suis capable de lever
- Je suis capable de soigner
- Je suis capable de cacher
- Je suis capable de fermer
- Je suis capable de porter

Domaines de compétences

- Les lieux :** Rome, une insula, l'Esquilin, le Colisée, la rue.
- Les objets / les choses :** une piste, un objet lourd.
- Les personnes :** un gladiateur, un esclave.
- Les attitudes :** de façon rapide.
- Les animaux :** les animaux des jeux du cirque.
- Les religions :** /
- Les langues :** le latin

Atout et handicap

Lucius est une force de la nature. Il est fort comme un ours (+1 en force). Malheureusement il est très maladroit et a tendance à trébucher sur tout ce qui se trouve sur son chemin (-1 en discrétion)

Historique

Lucius est le fils d'un ancien gladiateur qui a obtenu sa liberté après de nombreux combats. Il a hérité de son père d'une très grande force et d'un très grand courage. Il vit avec sa famille sur l'Esquilin. Il connaît bien le Colisée. Il y a rencontré Titus lors de jeux. Il l'accompagne en cas de danger.

Chapitre IV : La mise en place

Modus operandi :

Voici la procédure à suivre pour mettre en place le jeu :

- Distribuer aux élèves une semaine à l'avance un dossier contenant la présentation de Rome et de la vie quotidienne ainsi que le petit questionnaire destiné à leur faire découvrir seuls les éléments importants. Distribuer aussi des feuilles de personnage à chacun afin qu'ils puissent découvrir leur personnage.
- Répartir les élèves en groupe de deux. Ainsi, il n'y aura qu'une quinzaine de personnages maximum. Cela fait beaucoup mais si les élèves se tiennent bien, tout ira bien. Afin d'intervenir, ils devront se concerter et décider lequel des deux prendra la parole pour interpréter le personnage. Ils doivent aussi présenter devant eux un chevalet avec le nom de leur personnage.
- Expliquer les règles.
- Présenter la situation de départ en cours dialogué. Leur demander comment vit un jeune Romain, quelle est la situation à Rome ou quels sont les monuments importants
- Faire appeler les personnages chez Marcus et commencer le scénario.
- En jouant les personnages, il faudra mettre les élèves en situation de jeu. Certains désireront interpréter leur personnage, d'autres non. Cela n'a pas vraiment d'importance. Les joueurs devront expliquer à la classe et au meneur de jeu ce qu'ils font ou veulent faire. A la différence d'un cours plus classique, la réussite de leur proposition passera par la longueur de la phrase qu'ils proposeront. Si l'élève échoue, il ne pourra pas faire ce qu'il a dit et le scénario ne pourra pas avancer. Cependant, un autre joueur pourra faire une nouvelle phrase pour débloquer la situation. Ainsi, le meneur de jeu pourra passer à la phase suivante. Et ainsi de suite.
- Quand les personnages se déplacent, il faut se déplacer sur le plan de Rome et vidéoprojeter les photos des différents monuments.

« *Alea Jacta Est* »

Si cela vous paraît difficile, il suffit de suivre le conducteur professeur qui suit

Scénario: Le pédagogue Anacletos a disparu

Voici une présentation rapide du scénario qui vous donnera une vue d'ensemble de ce qui va se passer. Pour plus de détails et de facilité à gérer la partie, reportez-vous au conducteur.

Ce matin, Marcus s'est réveillé dans sa domus comme si tout était normal. Or, quelque chose d'étrange s'est produit. Anacletos, le pédagogue de la maison n'est pas là ce matin. Marcus aime beaucoup Anacletos car il le trouve gentil et très intéressant. Il a donc décidé de partir à sa recherche dans tout Rome. Mais avant, il a fait venir ses amis afin d'affronter cette nouvelle et rude enquête.

Une fois passées les premières explications sur l'absence très anormale du pédagogue, les amis décident de se mettre en marche. Cette enquête traversera de nombreux lieux de Rome afin de faire découvrir aux élèves la ville et ses monuments. Il serait très utile de disposer d'un vidéoprojecteur afin de visionner les animations ou les photos aux adresses proposées. Toutes proviennent du site de la MRSH de Caen où se trouve le plan de Rome, du numéro « Hors Série Mon Quotidien » sur les Grandes civilisations et de l'ouvrage « Rome et l'empire romain » collection les Encyclopes Milan Jeunesse.

Afin de lancer le scénario, le personnage de Marcus qui sera interprété par l'enseignant propose de fouiller la domus afin de trouver des indices.

Dans la chambre d'Anacletos, se trouve une lettre dans laquelle il est question d'un rendez-vous. Anacletos a rendez-vous avec un certain Petrus le jour même sur le forum d'Auguste. Pour info, Petrus est un pseudonyme utilisé par un Chrétien nommé Pierre. Cela fait quelques années qu'Anacletos le rencontre et par habitude, il l'appelle comme cela bien que désormais Pierre peut pratiquer sa religion sans crainte. Pierre va se faire enlever par un brigand du nom de Titus Cerullo et Anacletos va partir à leur poursuite et se faire enlever lui aussi... Titus Cerullo désire se lancer dans un trafic d'objets/textes religieux. Beaucoup de personnages du jeu ont rencontré Titus Cerullo ou certains de ses hommes. Cela facilitera la mise en place et l'intérêt des élèves.

Le scénario est linéaire. Cela signifie que les élèves vont devoir traverser divers lieux et que l'ordre est prévu à l'avance. Il faut donc voir chaque lieu comme une étape du scénario. Un plan est disponible en annexe 1. Il serait intéressant de l'utiliser avec les élèves et de tracer le parcours de leur personnage.

Mise en place : Explication des règles et du déroulement du jeu.

Il faut prévoir ici une quinzaine de minutes.

A la fin de chaque étape, il faut remplir le tableau d'activité qui se trouve à la fin du scénario.

Les différentes étapes du scénario sont reprises dans le tableau de synthèse disponible après le scénario

Etape n°1 : la domus de Marcus

A projeter : plan d'une domus (annexe n°2)

Le scénario débute lorsque tous les joueurs arrivent chez Marcus après qu'il ait envoyé un message chez chacun d'eux. Il faut travailler ici avec le plan d'une domus disponible en annexe 2 et laisser les élèves découvrir les différentes pièces. L'indice qui permet de passer à l'étape suivante est dans la chambre d'Anacleto. Il y a en effet un mot dans sa chambre lui donnant rendez-vous près du temple de Mars Ultor sur le forum d'Auguste avec un certain P. (Petrus). Le mot de Petrus est disponible en annexe 3.

Cette étape doit prendre une quinzaine de minutes.

Etape n°2 : le forum républicain

A projeter : forum :

http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/pdr_virtuel.php?numero_image=0&virtuel=forum

Pour aller sur le forum d'Auguste, les joueurs doivent passer par le forum républicain. Ce matin, il y a foule. Ici, il faut expliquer le rôle du forum (voir annexe n°4). Les élèves vont se faire arrêter par des légionnaires (voir annexe n°5). Ils ne veulent pas laisser passer les enfants car une violente bagarre a eu lieu et des enfants ne doivent pas voir cela. Les joueurs devront donc trouver des arguments pour convaincre les soldats (et des bons arguments...). Lorsqu'ils en auront trouvé trois que vous jugerez de qualité, demandez aux élèves de faire une phrase de quatre éléments. Ainsi, ils pourront accéder au forum.

Sur une colonne de temple, les joueurs peuvent apercevoir une annonce bien étrange (voir annexe 4). Elle aura son importance plus tard. Les chrétiens ont en effet laissé une annonce informant que des objets leur ont été volés et demandent si quelqu'un est au courant de quelque chose. Une activité permettant de traduire le message est également disponible en annexe.

Cette étape doit prendre une quinzaine de minutes.

Etape n°3 : Le forum d'Auguste

A projeter : forum d'Auguste :

http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/pdr_virtuel.php?virtuel=fAuguste&numero_image=0

Il y a également beaucoup de monde. Au centre du forum, il y a la statue équestre d'Auguste et au fond, il y a le temple de Mars Ultor. Sur le côté, il y a des statues représentant les peuples vaincus au temps d'Auguste. Sur un côté de la galerie, sous un portique, il y a des soldats et un attroupement. Les gens chuchotent qu'apparemment il y a eu une bagarre entre deux hommes et des brigands. Malheureusement, les légionnaires sont arrivés trop tard. Sur une colonne, il y a des traces de sang et des lettres de sang : « COLIS » (voir annexe n°6). Bien entendu, Anacleto ou Petrus ont écrit ce mot sur une colonne avec leur sang pour indiquer qu'ils s'enfuient vers le Colisée. Pour trouver ce mot, une phrase de quatre éléments est nécessaire. Demander une phrase de trois éléments est possible si les élèves ne comprennent pas que COLIS signifie Colisée.

Après quelques questions à la foule ou aux légionnaires, les joueurs peuvent apprendre que les brigands appartenaient à la bande de Titus Cerullo et que parmi les deux hommes, il y avait un prêtre chrétien appelé Pierre.

Cette étape doit prendre une dizaine de minutes

Etape n°4 : Le Colisée

A projeter: Colisée.

http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/pdr_maquette.php?fichier=colisee_anim&video=4

Aujourd'hui, il y a des combats de gladiateurs (voir annexe n°7). Les joueurs arrivent lors de la mise en place du velum. Dans les gradins, les personnages aperçoivent Anacletos et un autre homme poursuivis par de nombreuses personnes. Parmi elles, les élèves reconnaissent les hommes de la bande de Titus Cerullo qu'ils ont croisé par le passé. Certains peuvent même voir, grâce à une phrase de quatre éléments, un homme borgne au visage barré par une cicatrice.

La foule empêche les élèves de rattraper les bandits et Anacletos.

Cette étape doit prendre une dizaine de minutes.

Etape n°5 : Le temple

Plan de Rome : Temple de Portunus :

http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/pdr_maquette.php?fichier=portunus_anim

Les joueurs n'ont désormais plus de trace. En passant devant le temple de Portunus, il y a des prêtres qui font un sacrifice. Il faut présenter aux élèves les rituels polythéistes des Romains (voir annexe n°8). Pour obtenir des informations sur leur enquête, ils pourront faire une offrande. Un haruspice tentera alors de lire dans le foie d'un animal. Si aucun élève n'a l'idée de demander aux dieux, une phrase de cinq éléments est nécessaire pour obtenir de l'aide des prêtres.

Le prêtre donnera des réponses aux élèves en fonction de leurs questions. Dans tous les cas, voilà les informations qu'ils doivent récupérer : « Selon les dieux, Anacletos est avec un homme à la double identité. Ils se trouvent actuellement au 1er étage d'une insula. Le propriétaire de cet appartement se trouve aux Pour le trouver, vous devez suivre ».

L'homme à la double identité est bien entendu Pierre / Petrus.

Après avoir fait les mots croisés (voir annexe n°9), les élèves pourront compléter l'augure dont la fin est incompréhensible.

Cette étape doit prendre une quinzaine de minutes.

Etape n°6 : Les thermes et l'aqueduc

A projeter : les thermes (annexe 10) et le lien suivant :

http://www.unicaen.fr/cireve/rome/pdr_virtuel.php?numero_image=0&virtuel=thcaracalla

Les Romains vont très souvent aux thermes (voir en annexe n°10). Avant de passer dans les différents bassins, les visiteurs doivent laisser leurs affaires aux vestiaires. Ici, il faudra aiguiller les élèves en leur interdisant l'entrée en leur précisant bien ... que personne ne semble surveiller les vestiaires. Pour y accéder et trouver les affaires de Cerullo, une phrase de quatre éléments est nécessaire. Ensuite, il n'y a plus qu'à sortir aussi discrètement qu'à l'aller.

Les élèves ont maintenant récupérer les clés et n'ont plus qu'à se rendre chez Cerullo pour délivrer Pierre et Anaclétos. L'adresse, dans l'Aventin, est dans les affaires de Cerullo. Il n'y a plus qu'à y aller et récupérer les prisonniers.

Etape n°7 : L'insula

Plan de Rome / insula :

http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/pdr_virtuel.php?numero_image=0&virtuel=insulae

Cette étape marque la fin du scénario. Anacletos et Petrus sont retenus prisonniers au premier étage de l'insula où habite Titus Cerullo. Personne ne les surveille. Il est donc simple de les récupérer. De plus, il y a tous les objets volés par Titus et ses hommes. Selon le temps qu'il vous reste, vous pouvez discuter avec les élèves et répondre à leurs questions sur le scénario.

Cette étape permet de terminer le scénario en fonction du temps restant.

Tableau de synthèse du scénario:

Lieu	Indices à récupérer	Actions à faire	Jets de dés
Domus	Mot de Petrus donnant rendez-vous à Anacleto sur le forum d'Auguste. Ce mot se trouve dans la chambre d'Anacleto	Fouiller la maison et surtout la chambre d'Anacleto	Dénicher un objet. L'élève qui fait la phrase la plus longue trouve le mot en premier. En cas de tentative dans une autre pièce, les élèves ne trouvent rien.
Forum républicain et forum d'Auguste	Mot « COLIS » écrit en lettre de sang sur une colonne du forum d'Auguste	Convaincre les légionnaires de les laisser entrer sur le forum d'Auguste. Repérer les lettres de sang sur une colonne Trouver l'endroit correspondant (Colisée)	Phrase de quatre éléments après avoir proposé de véritables arguments Phrase de quatre éléments Phrase de trois éléments
Colisée	Aucun car les élèves ont semé Titus Cerullo et sa bande. Apparemment, Petrus et Anacleto ont été enlevés.	Essayer, en vain , de rattraper Titus et ses hommes.	
Temple	L'augure / le présage	Demander de l'aide aux prêtres d'un temple puis comprendre le présage (par le biais d'une grille de mots croisés)	Phrase de cinq éléments
Thermes en suivant l'aqueduc	Les clés et l'adresse de Titus Cerullo	Récupérer les clés et l'adresse dans le vestiaire	Phrase de quatre éléments
Insula	Petrus et Anacleto expliquent ce qui s'est passé	Fouiller l'insula puis le bon appartement	Aucun

Activité : Quelques bâtiments romains et leur fonctions

Remplis le tableau lors de chaque étape du scénario

Bâtiments et monuments	Nom et fonction
	
	
	
	
	



Rédaction : l'enquête de Marcus et de ses amis

« Tu viens de délivrer Anacléto et tu lui racontes la journée durant laquelle tu as mené ton enquête avec tes amis. »

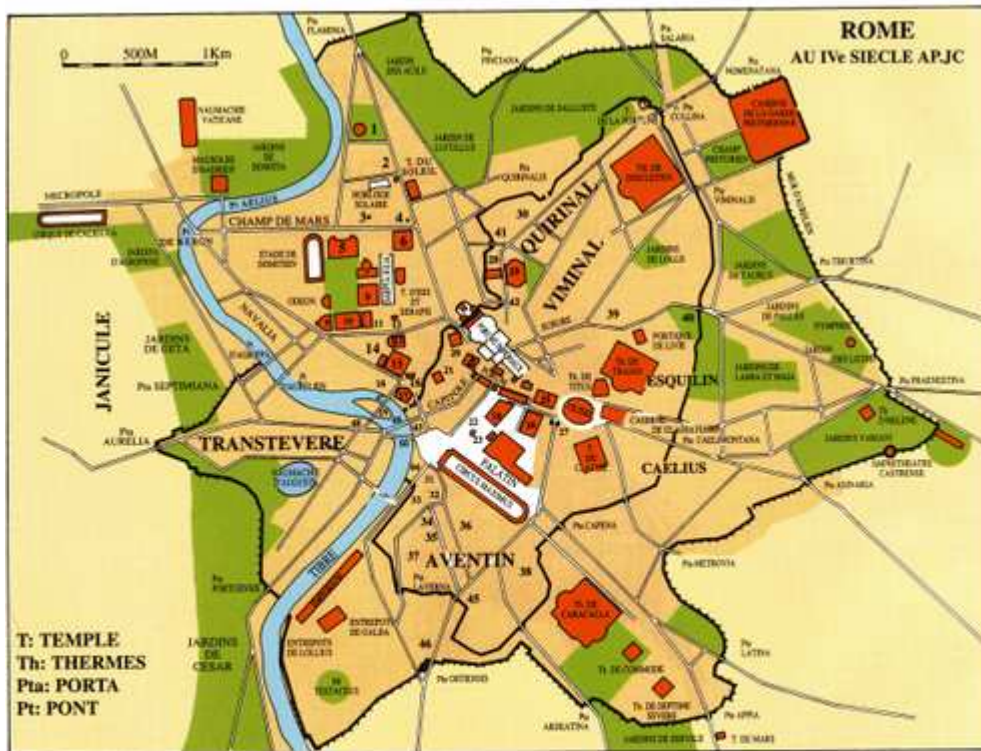
Tu dois évoquer les différents moments de cette journée au passé et au présent, à la 1^{ère} personne du singulier/pluriel), les différents lieux où vous avez enquêté, les indices découverts et évoquer tes émotions. Utilise ce que tu as vu en français à propos du récit :

- une situation initiale : Rome, Palatin, domus de Marcus, ce matin
- une intrigue : inquiétude de Marcus, la raison de cette inquiétude
- des éléments perturbateurs : le légionnaire, la poursuite au Colisée, l'augure du prêtre
- un dénouement : les thermes....la raison de cet enlèvement (vol de textes chrétiens très anciens et précieux)

Essaie de glisser quelques informations historiques sur les monuments traversés.

Les annexes

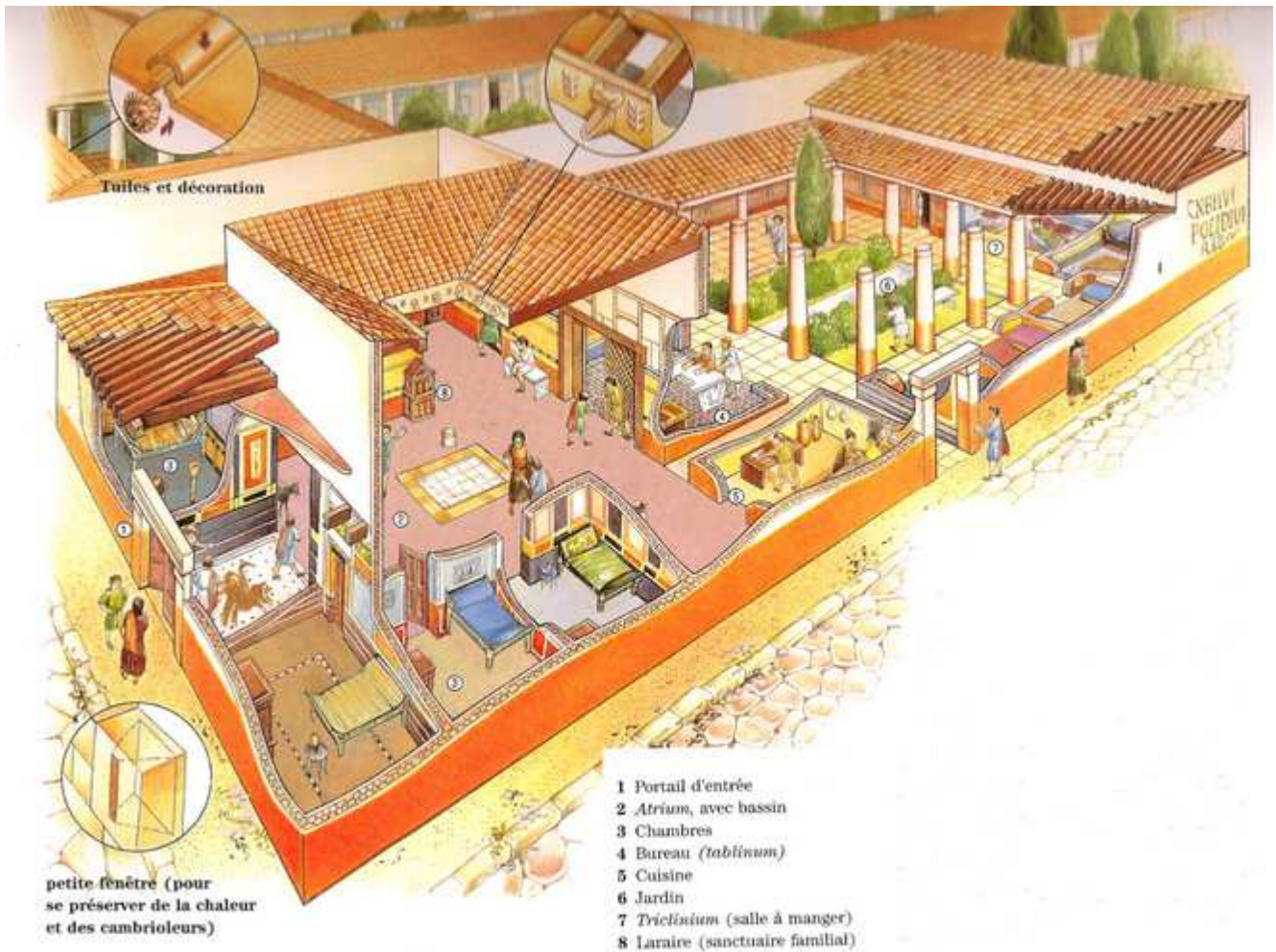
Annexe n°1 : Le plan de Rome



- | | | | |
|---|-------------------------------------|--|-------------------------------|
| 1. MAUSOLEE D'AUGUSTE | 11. THEATRE DE BALBUS | 26. TEMPLE D'HELOGABALE | 39. TEMPLE DE JUNON LUCINE |
| 2. AUTEL DE LA PAIX D'AUGUSTE | 14. PORTIQUE DE PHILIPPE | 27. ARC DE CONSTANTIN | 40. ARC DE GALLIEN |
| 3. COLONNE ANTONINE | 15. PORTIQUE DE LIVIE | 28. TEMPLE DE SERAFIN | 41. PORTA SALUTARIA |
| 4. COLONNE DE MARC AURELE | 16. TEMPLES D'APOLLON ET DE BELLONE | 29. THERMES DE CONSTANTIN | 42. PORTA SANQUALIS |
| 5. THERMES DE NERON | 17. THEATRE DE MARCELLUS | 30. TEMPLE DE QUIRINUS | 43. PORTA CARMENTALIS |
| 6. TEMPLE D'HADRIEN | 18. CIRQUE DE FLAMINIUS | 31. TEMPLE DE CERES | 44. PORTA TRIGEMINA |
| 7. PANTHEON | 19. TEMPLE D'ESCLAPIE | 32. TEMPLE DE LA LUNE | 45. PORTA RAUDISCULANA |
| 8. THERMES D'AGRIPPA | 20. TEMPLE DE JUNON MONETA | 33. TEMPLE DE JUNON REINE | 46. PYRAMIDE DE CAIUS CESTIUS |
| 9. THEATRE DE POMPEE | 21. TEMPLE DE JUPITER CAPITOLIN | 34. TEMPLE DE DIANE AVENTINE | 47. PONT FABRICIUS |
| 10. PORTIQUE ET CURIE DE POMPEE | 22. TEMPLE DE CYBELE | 35. TEMPLE DE MINERVE | 48. PONT CESTIUS |
| 11. AIRE SACREE DE 4 TEMPLES | 23. TEMPLE D'APOLLON | 36. MAISON ET THERMES DE LICINIUS SURA | 49. PONT AEMILIUS |
| 12. PORTIQUE DE MINUCIA ET TEMPLE DES NYMPHES | 24. PALAIS DE TIBERE | 37. THERMES DE DECIVS | 50. PONT SUBLICIVS |
| | 25. TEMPLE DE VENUS ET ROME | 38. TEMPLE DE LA BONNE DEESSE | |

Source : [Alix, voyage à Rome.](#)

Annexe n°2 : Le plan d'une domus



Description des pièces :

Atrium : Cour centrale éclairée par un trou fait dans le toit. Il y a un bassin qui récupère l'eau de pluie.

Triclinium : Salle à manger dans laquelle les Romains prenaient leur repas du soir qui pouvait parfois durer des heures.

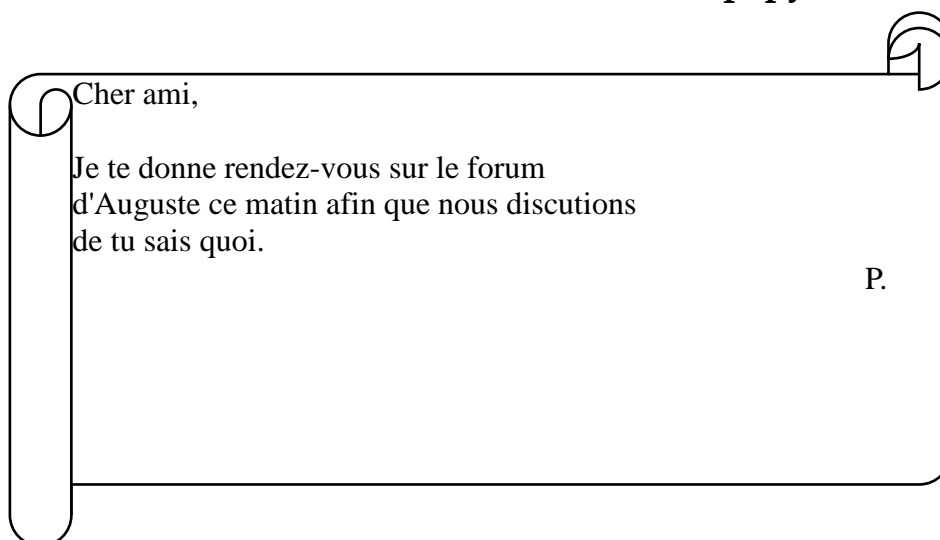
Tablinum : Pièce principale de la maison. Elle pouvait servir de bureau et de pièce de réception.

Péristyle : Cour ouverte décorée de fontaines, de fleurs et de statues où les Romains se promènent ou dînent les soirs d'été.

Chambres : Petites et meublées.

Source : Rome et l'empire romain, les Encyclopes

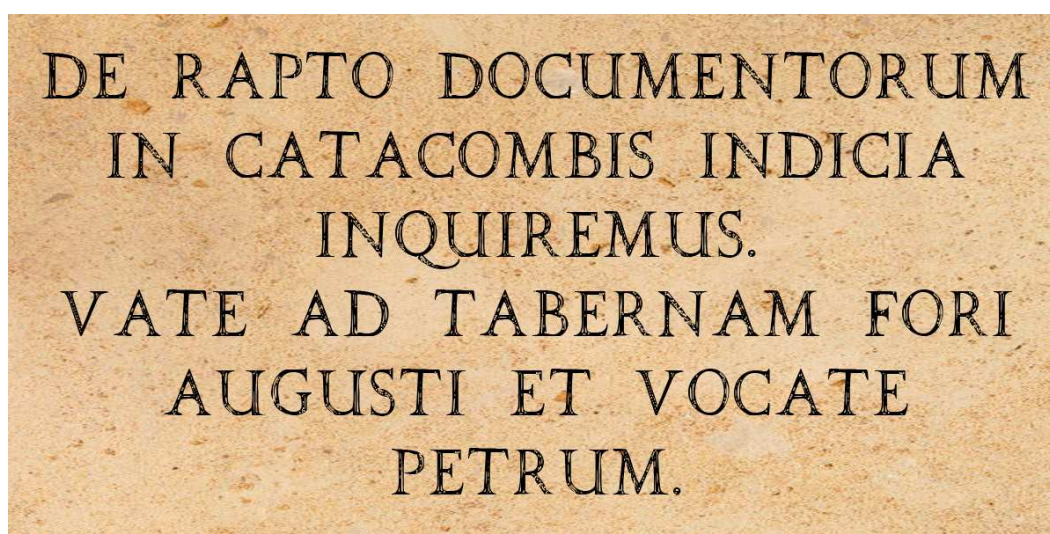
Annexe n°3 : le mot de P. sur un papyrus



Annexe n°4 : Le forum républicain

A l'origine, le forum est une place où les citoyens se rassemblaient pour voter. Peu à peu, des temples et des bâtiments publics ont été construits autour. Il y a par exemple la Curie, où se trouve le Sénat, et le Temple de Saturne, où le Trésor est stocké. Le forum est le coeur de la Cité car c'est aussi un grand marché avec de nombreuses boutiques.

L'annonce des chrétiens sur une colonne de temple



Traduction : Nous recherchons des indices sur des documents volés dans les catacombes. Allez à la taverne du forum d'Auguste et demandez Pierre.

Voici un jeu qui permettra aux élèves de comprendre l'annonce. Il suffit de distribuer les vignettes aux élèves et leur demander de les remettre dans l'ordre.

Dans les catacombes	Et appelez Pierre	Nous recherchons des indices	Du forum d'Auguste
Allez à la taverne	Sur des documents volés		

Annexe n°5 : Un légionnaire

Défendre Rome

La légion romaine

Rome a conquis son immense Empire grâce à la **puissance** de son armée. A l'origine, cette armée est composée de citoyens romains qui s'engagent pour une durée de 20 ou 25 ans. Avec le temps, elle est devenue une armée de professionnels recrutés dans les provinces. L'armée est formée de légions qui regroupent **6 000 hommes**. La légion est divisée en 10 cohortes, elles-mêmes divisées en 6 centuries, unités de 100 hommes qui sont commandées par des centurions.

Le légionnaire

Le légionnaire est lourdement équipé d'armes de qualité. Il est très discipliné.

Casque : il protège la tête du légionnaire.

Bouclier : il est en bois, de forme ovale ou rectangulaire.

Javelot

Il mesure 2 m de long. Il peut être lancé à plus de 30 m. Chaque légionnaire en possède 2.

Cuirasse

C'est une armure légère qui protège le légionnaire.

Glaive

Le glaive est une épée courte, qui mesure 50 cm.

Une armée bien équipée

Les Romains font la guerre avec de **puissantes machines**. Les catapultes lancent de gros blocs de pierre contre les armées ennemies et leurs remparts. Les Romains construisent aussi de hautes tours en bois qui permettent d'attaquer les murailles des villes **assiégées**. La légion romaine est **redoutable** et bat presque toujours ses ennemis.

La tortue

Les Romains ne sont pas plus nombreux que leurs ennemis, mais, en revanche, ils ont une **tactique infallible**. Sur ordre du centurion, les légionnaires peuvent, par exemple, former la tortue : ils se rapprochent les uns des autres, à l'abri de leurs boucliers. Ils sont alors protégés des flèches ou des lances ennemies et continuent à avancer comme une tortue sous sa carapace.

ART PRESSE

Source : Mon petit quotidien.

Annexe n°6 : Les lettres de sang du forum d'Auguste



Annexe n°7 : Les jeux et le Colisée


Le Colisée

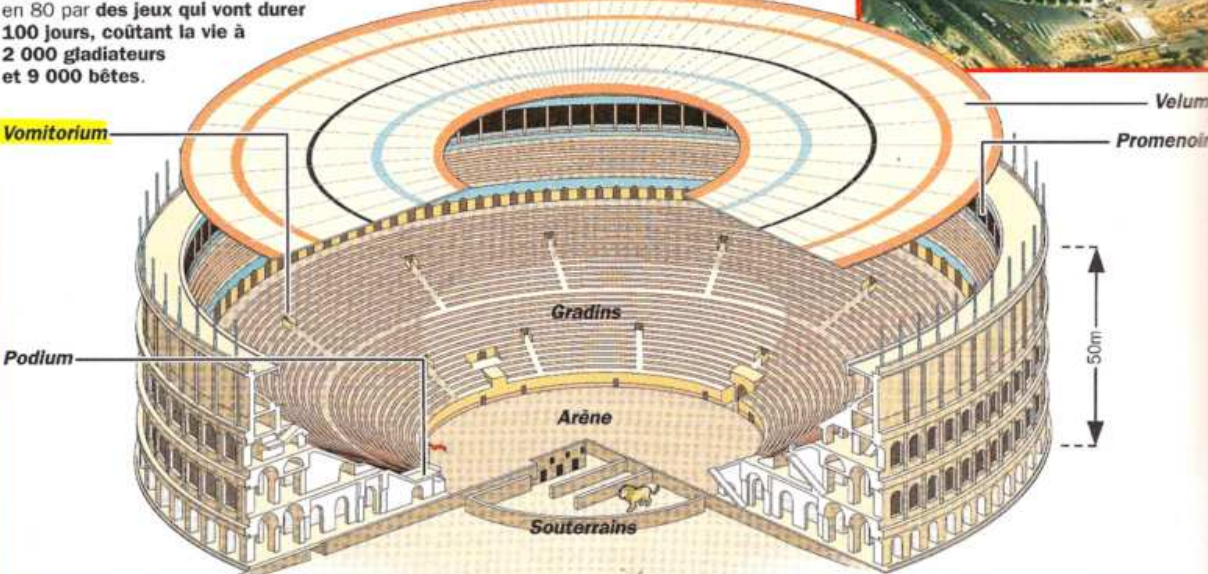
« Le Colosse »

Son nom vient de la **statue géante de l'empereur Néron** (32 m de haut) située à proximité et **baptisée « le Colosse »** par les Romains. C'est l'**empereur Vespasien** qui a débuté sa construction en l'an **72**. Son fils **Titus** l'inaugure en 80 par **des jeux qui vont durer 100 jours, coûtant la vie à 2 000 gladiateurs et 9 000 bêtes.**

Le plus grand amphithéâtre de Rome


Le Colisée pouvait accueillir **50 000 spectateurs** protégés par un **velum**. Selon leur rang, ils prenaient place sur le **podium**, sur l'un des **trois niveaux de gradins** ou restaient debout sur le **promenoir** situé tout en haut.





Les jeux du cirque

Les **spectacles donnés par les empereurs** commençaient par des **numéros d'animaux dressés**, suivis des **hoplomachies**, ces combats jusqu'à la mort des **gladiateurs**. Gravement blessé, un gladiateur pouvait remettre son sort entre les mains du public et de l'empereur, et espérer la **grâce d'un pouce levé.**



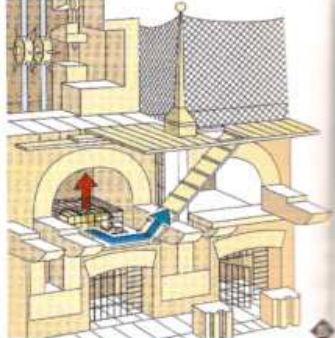
Deux gladiateurs

Un ascenseur à fauves

Un **treuil** permet de faire passer les cages des animaux du second au premier sous-sol, où ils peuvent en sortir. Une **rampe** et une **trappe** permettent aux animaux d'accéder à l'arène.

Les souterrains

Recouverts de **planchers en bois**, ils abritent **machines, cages, armes, décors...** Les **animaux** pouvaient **surgir de trappes** percées dans le plancher recouvert de sable.



Velum : sorte de coupole en toile, soutenue par des mâts en bois, qui protégeait les spectateurs du soleil.

Podium : vaste balcon réservé à l'empereur et à l'aristocratie.

Vomitorium : nom des issues par lesquelles la foule pouvait sortir précipitamment.

Source : Mon petit quotidien.

Annexe n°8 : La religion

La religion romaine : Les Romains sont polythéistes comme les Egyptiens et les Grecs. Mais ils ont deux sortes de dieux. Les premiers sont les dieux de la cité, dominés par Jupiter. Ils protègent Rome. Les autres sont les dieux de la famille et de la maison (les lares, les pénates, les mânes...). Ils protègent seulement la famille qui les honore. Avant de prendre une décision importante, les Romains interrogent les dieux par l'intermédiaire de leurs prêtres. Les augures observent le vol des oiseaux. Selon que ces derniers passent à droite ou à gauche du temple, l'avenir sera bon ou mauvais. Les haruspices observent le foie d'un animal. Selon sa forme ou sa couleur, ils disent si les dieux sont contents ou non et peuvent répondre à des questions. Pour obtenir l'appui de dieux, les Romains leur offrent des sacrifices et des offrandes. Les offrandes sont des fruits, des gâteaux, du miel ou du vin... Les sacrifices sont des sacrifices d'animaux.

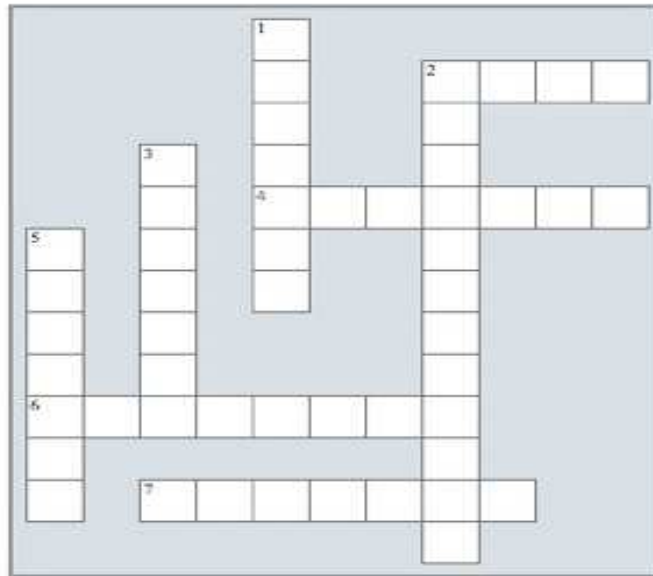


Source : [Mon petit quotidien](#).

Annexe n°9 : grille de mots croisés

La fin de l'augure du grand prêtre est incompréhensible.
Il vous faut la décrypter à travers cette grille de mots croisés.

La fin de l'augure du grand prêtre est incompréhensible. Il vous faut la décrypter à travers cette grille de mots croisés.



2. Au XXI siècle, on préfère la douche, les Romains de l'Antiquité préféraient le
4. Homme ou femme non libre, il n'a aucun droit et appartient à un maître.
6. Ensemble de petits carrés de pierres colorées, elle décore le sol des riches maisons de Rome.
7. Construction romaine permettant de conduire l'eau d'une rivière de sa source à la ville.

2. Au XXIe siècle, on préfère la douche, les Romains de l'Antiquité préféraient le
4. Homme ou femme non libre, il n'a aucun droit et appartient à un maître.
6. Ensemble de petits carrés de pierres colorées, elle décore le sol des riches maisons romaines.
7. Construction romaine permettant de conduire l'eau d'une rivière de sa source à la ville.

1. L'eau se transforme en vapeur sous l'action de ... Cela rime !
2. Déjà les Romains de l'Antiquité y conservaient des textes et des ouvrages. Ce lieu était ouvert au public. Ton CDI en est une.
3. Après leur journée de travail, les Romains consacraient du temps à des activités de détente. Toi aussi, tu en as : cela peut être la lecture, le sport, les jeux, la télé... Ce sont les
5. Lieu où les Romains prenaient leur bain, se cultivaient et faisaient du sport. Titus s'y rend en ce moment même. Dépêche-toi !

Où se rend Titus ?

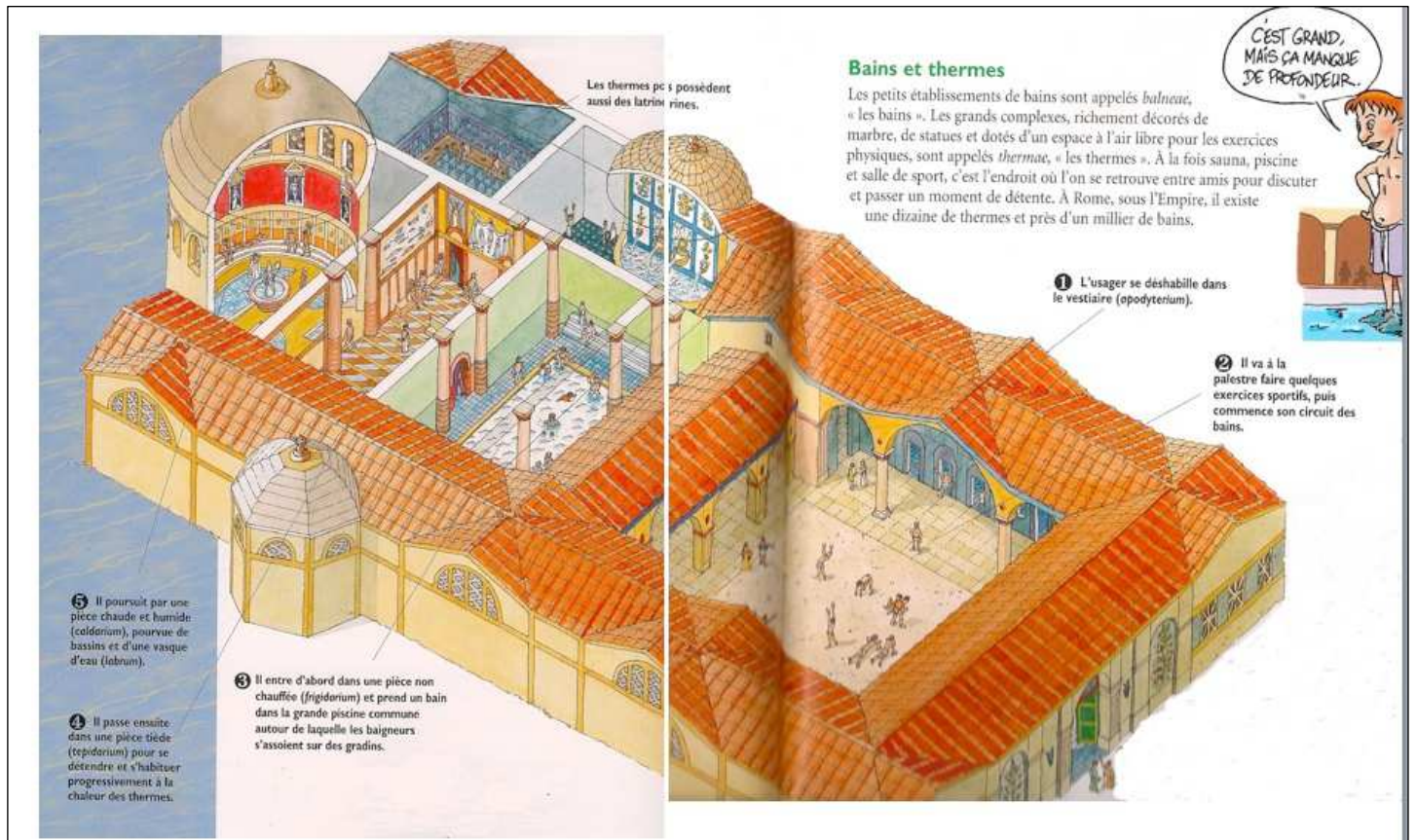
A Rome, il y en a plus de dix ! Pour savoir lequel est le bon, reconstitue le nom de l'Empereur qui les a fait construire avec les lettres entourées.

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voilà. Pas question de perdre de temps. Rendez-vous là-bas et trouvez au plus vite la clé qui permettra de libérer Anacletos et Petrus.

Annexe n°10 : Les thermes

Les thermes : C'est un des passe temps favori des Romains. Ce sont des bains publics très appréciés. Les Romains s'y rendent tous les jours. Les hommes y vont dans l'après-midi et les femmes le matin. C'est un endroit où l'on se lave bien-sûr, mais c'est aussi un lieu de détente et de sport. Le savon utilisé est de l'huile d'olive. En général, les thermes sont de très grands bâtiments entourés de jardins. Ils peuvent accueillir plusieurs milliers de personnes en même temps. L'entrée n'est pas très chère. Les visiteurs prennent successivement des bains chauds, tièdes puis froids dans différentes salles. Il y a aussi des bains de vapeur. On peut lire aux thermes car il y a des bibliothèques. On peut enfin y discuter tout simplement.



Source : Rome et l'Empire romain, les Encyclopes.

Bibliographie :

Différents manuels de 6e.

Mon Quotidien n° 20, Les grandes civilisations, Play Bac Presse.

Martin, Chauvot, Cébeillac, Gervasoni, Histoire romaine, Collection U, Armand Colin, 2003.

Illustrations :

Photo personnelle du forum romain

Site <http://www.picto.qc.ca/> : Site d'illustrations gratuites

Site du plan de Rome, MRSH, Caen : <http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/index.php>

Mon Quotidien n° 20, Les grandes civilisations, Play Bac Presse.

Dieulafait, Francis et, Vogel, Nathaele, Rome et l'empire romain Les Encyclopes Milan Jeunesse.

Chaillet, Gilles et, Martin, Jacques, Les voyages d'Alix, Rome, Casterman.

Lawrence, Caroline, Du sang sur la via Appia, Milan Poche Histoire.