



Accueil.....	2
Fiches d'activités pédagogiques.....	2
Niveau primaire.....	2
Documents supports.....	3
Mise en œuvre de la séquence (3 séances).....	4
Prolongements possibles.....	14
Niveau lycée.....	15
Documents supports.....	16
Mise en œuvre de la séquence (4 séances).....	16
Prolongements possibles.....	25
À propos.....	25

Accueil

Rome, siège des institutions républicaines, devient à partir de la fin du I^{er} siècle av. J.-C., la capitale d'un Empire dont les limites territoriales ne cessent de s'étendre. La mise en place progressive d'une administration urbaine efficace assure aux empereurs la maîtrise du pouvoir politique.

Parallèlement à la diffusion de la citoyenneté romaine qui s'élargit à tous les sujets libres de l'Empire en 212 apr. J.-C., le modèle urbanistique et architectural de l'Urbs est copié dans toutes les provinces et participe du processus de romanisation.

Fiches d'activités pédagogiques

Le supplément [l@ngues_en_ligne](#) consacré à l'enseignement de l'italien est orienté sur les points suivants :

- Pour le [primaire](#), les élèves découvrent le mode de calcul des Romains, s'initient à l'utilisation de l'ancêtre de la calculatrice, l'abaque, et finissent par jouer à la « Morra ».
- Les élèves de collège (à venir), après avoir étudié le rituel des repas chez les Romains et en le comparant aux repas d'aujourd'hui, comprendront comment l'alimentation est un élément de civilisation.
- Au [lycée](#), on réfléchit à l'organisation de l'habitat et au partage des espaces comme reflet des relations de pouvoir. Les élèves mettront cette réflexion en application en défendant à l'oral leurs points de vue sur la vie à l'intérieur du lycée.

Niveau primaire

Titre : La vie quotidienne à Rome sous l'Empire

Niveau : primaire, 6^{ème}, A1

Langue : Italien

Objectifs

Culturels

La découverte de la méthode de calcul romain et du système numérique de la Rome antique permet d'aborder la question du calcul en langue italienne par le biais d'une perspective culturelle qui aborde à la fois le système numérique et le monde du jeu lié aux chiffres et à la somme en particulier.

Les jeux qui font l'objet de la tâche finale sont ceux pratiqués par les Romains sous l'Empire et qui persistent aujourd'hui encore dans la culture populaire du pourtour méditerranéen, et de certaines régions italiennes en particulier.

Linguistiques

- Compter en italien et réaliser des opérations simples (addition- soustraction) en langue italienne.
- Reconnaître les chiffres romains.

Lexicaux

- Les chiffres
- Le jeu (ordre pour les tours des joueurs, comptines servant à tirer au sort)
- Les parties du corps (pour compter en les associant à des gestes).

Les descripteurs du cadre sur lesquels nous nous appuyons sont :

- Compréhension orale : L'élève peut comprendre des consignes courtes et faciles, la règle d'un jeu. L'élève peut comprendre la valeur chiffrée d'un objet.
- Expression orale : L'élève peut utiliser des phrases simples pour ses jeux. L'élève peut demander une information portant sur une valeur, une date, une quantité et répondre à ces questions.
- Compréhension écrite : L'élève peut comprendre des informations simples portant sur le fonctionnement d'une machine ou d'un système. Il peut utiliser un site interactif en comprenant les règles servant à jouer en interactivité et vérifier son score.
- Expression écrite : L'élève peut rédiger une opération en lettres et écrire des chiffres en toutes lettres.

Transdisciplinaires :

Lien avec l'enseignement de mathématiques dans la mesure où le système numérique romain permet de renforcer la notion de valeur du nombre (comparaison, ordres de grandeurs) et les opérations de calcul mental.

Documents supports

1. <http://www2.polito.it/didattica/polymath/ICT/Htmls/Argomenti/Infoe/InfoeDita/Dita.htm>
2. <http://www2.comune.roma.it/museomatematica/>
3. <http://it.wikipedia.org/wiki/Morra>
4. <http://www.amici dellamorra.com/ILGIOCO.htm>

Mise en œuvre de la séquence (3 séances)

Séance 1 : Comment comptaient les Romains? D'abord avec les doigts !

Il conteggio con le dita nella Roma Imperiale.

La prononciation des chiffres en italien est introduite par la découverte du système de comptage par les mains et par certaines parties du corps utilisé par les Romains et rapporté par le Vénérable Bède, moine bénédictin du Moyen Age, dont on trouve la table des gestes associés aux nombres sur la page du [document support n°1](#).

Voir aussi la table fournie par Alberto Angela, in Una giornata nell' Antica Roma, 2007, Mondadori, RAI ERI ed.; p.129.

Cette compétence est renforcée par le jeu romain des noix (ancêtre du jeu de billes) constituant la tâche en fin de séance.

L'activité langagière dominante sur cette séance est la réception et la production orales en continu associées à l'action corporelle durant l'apprentissage qui, surtout chez l'enfant, permet de comprendre et de mémoriser les structures langagières.

Les capacités mises en œuvre : prononcer les nombres et compter en italien jusqu'à dix-mille.

Tâche en fin de séance : Evaluer un sac de billes (noix) et jouer aux billes (noix) en sachant énoncer la valeur de chaque partie et additionner les gains ou les pertes.

Outils linguistiques par ordre d'importance :

1. Adjectifs numéraux cardinaux (*da uno a diecimila*), *unità, decina, centinaio, migliaio, centomila, duecentomila, ...un milione*, (Pluriel en a de mila)
2. Impératifs du jeu : *Tocca a te! Tocca a me ! Prova un po' ...Il vincitore, vincere, perdere, la partita. Tocchiamoci!* (pour désigner les parties du corps servant à donner un nombre)
3. Certaines parties du corps et leur pluriel irrégulier : *il dito, le dita, la mano , le mani, il piede, i piedi; la testa, il braccio, le braccia ; il cuore, la pancia, l'anca, la coscia. La latéralisation : destra, sinistra.*
4. Les phrases servant à effectuer une addition ou une soustraction : *dieci più due fa dodici ; dodici meno tre fa nove...*

Avant l'utilisation du support, faire remarquer simplement aux élèves que les doigts sont utilisés quotidiennement pour compter :
Per contare , come faccio? Uso le dita.

*Della mano? Di una mano ? delle due mani ?
Contiamo le dita insieme ...*

Les doigts furent utilisés dans les civilisations antiques pour compter (additionner, soustraire et multiplier), le mot latin digit, est aujourd'hui à l'origine de mots désignant le système numérique de traitement de l'image (digital).

Les Romains utilisaient les mains pour compter, mais ils avaient un code précis de comptage par les mains qui était différent du nôtre et bien plus complexe, car il permettait de compter jusqu'à dix-mille par un système de combinaison des gestes des deux mains. [Document support n°1](#)

La table de compte romain par les mains et par certaines parties du corps, dont parle Pline L' Ancien, nous a été transmise au début du Moyen Age par le Vénérable Bède, moine bénédictin vivant en Angleterre.

Activité 1

Repérage sur le document support, guidé à l'oral par le professeur, afin de répéter et mémoriser les adjectifs numériques. [Fiche élève 1](#) et [son corrigé](#).

Activité 2

Jeu pour la mémorisation et la prononciation des nombres.

Laisser le tableau affiché à disposition de toute la classe en ayant soin d'y ajouter la version écrite en toutes lettres des nombres que l'élève découvre donc pour la première fois ; lire ensemble les adjectifs numériques ordinaux de *uno* à *diecimila*.

L'apprentissage portant sur l'énonciation du nombre italien et non pas sur le geste correspondant pour les Romains, on veille à rendre lisible l'orthographe des nombres en italien.

Puis, partager la classe en deux groupes face à face, un élève de chaque groupe, tour à tour, mime un nombre par le geste romain, un élève du groupe d'en face doit deviner en moins de 10 secondes le nombre mimé, s'il ne le devine pas , il laisse son tour au groupe adverse, qui, s'il devine le bon nombre, gagne le point.

Consignes en italien pour le lexique du jeu à introduire maintenant en prévision de la tâche :
Prima tocca al gruppo uno, poi tocca al gruppo due. Se non rispondi tocca all'altro gruppo Mima ! Rispondi! Che numero è?Giusto- Falso.
Facciamo il punteggio , gruppo vincente.
Se il numero è complesso (per esempio seicentotrentatré) vale tre punti.

Activité 3

Un jeu courant des enfants de la Rome Impériale était le jeu de billes, non pas avec des sphères de verre ou de porcelaine, matériaux trop précieux, mais avec des noix que les enfants empilaient en petites pyramides et que tour à tour ils devaient tenter de toucher, de loin, à l'aide d'une autre noix.

Tâche : Production orale en continu par groupe de deux par le jeu de billes.

On a demandé aux élèves d'apporter dix noix chacun, ou bien le professeur se charge d'acheter la quantité de noix suffisante pour la réalisation du jeu, se munir de feutres indélébiles ou d'étiquettes servant à indiquer sur chaque noix sa valeur en lettres.

Regola del gioco :

Prepara due sacchi contenenti un ugual numero di noci, scrivendo su ognuna il suo valore e quindi il valore totale di ognuno dei due sacchi che dovrà essere equivalente. Quindi costruisci una piramide di cui annunci il valore (ricavato dalla somma del valore di ogni noce impiegata) al tuo compagno-avversario che tenterà, con quattro tiri consecutivi, di buttare giù la piramide; le noci lanciate fuori bersaglio andranno al giocatore che ha costruito la piramide; in caso di centro tutte le noci della piramide andranno all'altro giocatore ed il gioco riprenderà a ruoli invertiti; alla fine di una serie prestabilita di turni verranno effettuate le somme dei capitali accumulati stabilendo in tal modo il vincitore.

Séance 2 : Quel outil utilisaient les Romains pour compter ? L'abaque, ancêtre de la calculatrice.

Quale strumento usavano per contare i Romani? L'Abaco, antenato della calcolatrice.

La séance a lieu en salle informatique, dans la mesure où toutes les activités, tâche comprise, sont liées à l'utilisation du [document support n°2](#).

Fenêtre intitulée : « *percorsi* » puis « *Come contavano e misuravano gli antichi romani ?* ».

- L'activité langagière principale dans cette séance est la compréhension de l'écrit et l'interaction écrite (site internet présentant un jeu de calcul interactif et interaction manuelle sur l'abaque fabriqué en classe).
- Les capacités mises en œuvres sont liées à la fois au repérage de données essentielles pour comprendre une méthode (celle du calcul avec l'aide de l'abaque et celle de fabrication d'un objet à partir de consignes), et à l'habileté d'interaction sur un site en langue étrangère.
- La tâche demandée consiste à effectuer les calculs en interactivité avec l'abaque présenté dans le site-support puis avec celui que l'élève aura fabriqué.
- Les outils linguistiques sont donc ceux de l'informatique utilisés dans les consignes orales et présentes sur le site (*clicca, apri la finestra, vai sul sito, evidenzia la risposta...*) et de la méthode de calcul (*il calcolo, addiziona, sottrai, quanto fa ?, le unità, decine, centinaia, migliaia*) puis évidemment les **adjectifs numériques cardinaux** dont l'apprentissage sera ici renforcé par les activités de lecture et de calcul écrit auxquels s'ajoute la découverte des **adjectifs numériques ordinaux** nécessaires pour désigner l'ordre des rangées de calculs sur l'abaque et l'ordre des perles (calcoli) utilisées pour la fabrication de l'abaque (*prima, seconda, terza, quarta, quinta, sesta...*). Quelques noms de métier (*banchiere, ragioniere*). Enfin, le réemploi du lexique des outils scolaires ainsi que des ordres liés aux consignes de bricolage :

Prendi le forbici, taglia il cartoncino, incolla il filo col nastro adesivo, misura con il righello 10 centimetri...

Activité 1

Repérage à partir des images et des légendes.

Trova e riconosci lo strumento usato dai Romani per effettuare calcoli.

Puoi dire cosa significa in origine il "calcolo"?

A quale strumento somiglia l'abaco? Quali dimensioni poteva avere?

Nel basso-rilievo (scultura rappresentata) vediamo una scena di vita quotidiana: la riconosci? Dove ritroviamo l'abaco in questa rappresentazione? Chi lo usava? Trova dei nomi di mestieri citati.

Activité 2

Compréhension du fonctionnement de l'abaque. [Fiche élève 2](#) et [son corrigé](#).

Etant donné la difficulté du contenu (méthode de calcul plutôt complexe), le professeur met en œuvre dès à présent l'évaluation orale de la compréhension de la méthode de calcul de l'abaque, et la correction de l'explication en faisant une démonstration au tableau par un dessin reproduisant l'abaque.

Activité 3

En interactivité avec la fenêtre du site « *Ora, prova tu* » : calculer le nombre présenté sur l'abaque et vérifier si son calcul est juste.

Activité 4

Tâche : fabriquer son propre abaque.

A partir de mesures et de consignes données en italien par le professeur, l'élève découpe un support cartonné, coupe des fils de dimensions données, compte le nombre de perles nécessaires par fil et fixe à l'aide de scotch chaque colonne de calcul, portant le bon nombre de perles (*calcoli*).

Une fois l'outil fabriqué, on s'amuse en classe à dicter des opérations en italien et à montrer le résultat sur son abaque personnel.

Séance 3 : Réalisation de la tâche finale : organiser un tournoi de jeu de « Morra » dans la classe.

Il torneo di Morra.

Les Romains étaient des joueurs invétérés. Quelle que soit leur classe sociale, il était commun de voir des adultes pratiquer des jeux de pari et de hasard à toute heure du jour, dans la rue ou dans les « osterie » bien que ceux-ci soient interdits en dehors du Colisée ou du Circus Maximus, et l'on sait d'Auguste qu'il fut capable de perdre 200 000 sesterces (400 000 euros) en une seule journée.

Les jeux les plus courants sont par exemple « pile ou face » : *Testa o croce, con una moneta*

lanciata per aria ; ou le jeu de dés (tesseræ) : *i dadi che vengono lanciati a gruppi di due , tre o quattro , a seconda delle partite usando un bicchierino di terracotta (fritillus)*. Ces jeux se sont perpétués à travers les siècles, tels de véritables trésors archéologiques et sont aujourd'hui encore pratiqués en Italie. C'est au jeu de la « *morra* », en latin « *micatio* », que nous dédions cette séance.

[Document support 3](#) et [document support 4](#)

- Activité langagière dominante : Compréhension de l'écrit, production orale en continu, interaction orale dans une situation de jeu de son organisation à la compétition.
- Capacités mises en œuvre : Repérer et reformuler une règle de jeu, afin d'organiser un tournoi (former une équipe, compter les joueurs, compter les points, attribuer un ordre de passage).
- Outils linguistiques : Réemploi du lexique du jeu, réinvestissement des connaissances grammaticales portant sur les adjectifs numériques ordinaux et cardinaux et sur la somme, expressions d'enthousiasme ou de rage en cas de victoire ou de défaite (*e vai ! Alè ! Urrà ! Vinto ! Campioni ! / Porca Miseria ! Che sfortuna ! Oh No ! Mannaggia ! Non ci voleva !*) . Lexique des parties du corps (*dita , avambraccio , braccio*) et des mouvements liés au jeu : *mostrare , presentare , parare , nascondere , barare , fingere , trattenere...*

Activité 1

Comprendre et repérer l'origine de la Morra, sa règle.

Diviser la classe en deux groupes de recherche : un groupe travaille sur la page du [document support 3](#), l'autre sur le [document support 4](#).

Activité 2

Reformulation de la règle du jeu (le professeur évalue la compréhension de chaque groupe et la capacité de chaque porte-parole à reformuler la règle)

Activité 3

Constitution des équipes par deux arbitres désignés pour leurs qualités d'objectivité et d'attention, le rôle de chaque arbitre sera de compter le score (*contare i punti segnati con bastoncini dal primo al decimo*) et d'appeler les équipes pour les faire passer. (*chiamare le squadre , organizzare il primo turno , la semi-finale poi la finale*)

Activité 4

La classe ayant été divisée en autant de groupes de 4 qu'elle peut contenir, puis en deux poules (*gironi*) de X équipes (*squadre*) de 2, on fera s'affronter les équipes de deux contre deux (mais seul l'un des deux joueurs tour à tour devra intervenir) sous la surveillance d'un arbitre pour chaque poule (*girone*), qui marquera les points jusqu'à la Morra = dix , score maximum (*punteggio massimo*) désignant l'équipe gagnante (*squadra vincente al primo*)

turno). Puis, les arbitres devront ensemble organiser le second tour du tournoi avec les équipes gagnantes, pour, dans un troisième temps, mettre en place la finale entre les deux meilleures équipes. Le professeur veillera à ce que toutes les phases du jeu soient l'objet d'une production orale en continu, en fournissant éventuellement au tableau les expressions et les structures à employer. On évaluera la qualité de la prononciation des nombres et de leur emploi dans un calcul mental rapide et chargé d'émotion (la Morra a pour principe l'annonce à voix haute d'un chiffre de 2 à 10 formé par la somme des chiffres indiqués par les doigts des 2 joueurs adversaires, sachant que jusqu'à la dernière seconde il faut surprendre l'adversaire et anticiper son intention), ainsi que l'emploi des formes idiomatiques liées au contexte du jeu.

FICHE ÉLÈVE 1 - VIE QUOTIDIENNE A ROME- NIVEAU PRIMAIRE

Repérage sur le document support 1, guidé à l'oral par le professeur, afin de répéter et mémoriser les adjectifs numéraux

1. *Conta fino a dieci a modo tuo (con i gesti che fai sempre), poi prova a contare fino a dieci come lo facevano gli antichi romani(con i gesti indicati nella tabella).*
2. *Proviamo insieme a contare fino a novanta come i romani facendo i gesti corrispondenti ad ogni numero.*
3. *Rileva quali mani usavano i romani, per contare da uno a novanta- Da cento a novemila.*
4. *Rileva i gesti simili per alcuni numeri. Che cosa cambia però?*
5. *Combinando la destra e la sinistra, secondo te fino a quanto possiamo contare?*
6. *Ci sono altre parti del corpo usate per indicare numeri ?*

CORRIGE FICHE ÉLÈVE 1 - VIE QUOTIDIENNE A ROME- NIVEAU PRIMAIRE

Repérage sur le document support 1, guidé à l'oral par le professeur, afin de répéter et mémoriser les adjectifs numéraux

1. *Conta fino a dieci a modo tuo (con i gesti che fai sempre), poi prova a contare fino a dieci come lo facevano gli antichi romani(con i gesti indicati nella tabella).*
UNO, DUE, TRE, QUATTRO, CINQUE, SEI, SETTE, OTTO, NOVE, DIECI.
(associer les gestes usuels pour le comptage, puis ceux de la nomenclature romaine présents sur le document support)
2. *Proviamo insieme a contare fino a novanta come i romani(facendo i gesti corrispondenti ad ogni numero).*
Nombres de 1 à 100 à écrire au tableau avec les élèves en associant le geste romain.
3. *Rileva quali mani usavano i romani, per contare da uno a novanta- Da cento a novemila.*
La destra fino a novanta- la sinistra da cento a novemila.
4. *Rileva i gesti simili per alcuni numeri. Che cosa cambia però?*
Cambia il lato, unità e centinaia sono simili ma le unità usano la mano destra mentre le centinaia usano la sinistra. Decine e migliaia sono simili, ma le decine usano la destra mentre le migliaia la sinistra.
5. *Combinando la destra e la sinistra, secondo te fino a quanto possiamo contare?*

I romani riuscivano a contare così fino a diecimila.

6. Ci sono altre parti del corpo usate per indicare numeri ?

dopo il numero diecimila (indicato con la mano come a dire “basta”), la numerazione utilizzava altre parti del corpo :

tocchiamoci il cuore: trecentomila;

tocchiamoci la pancia: cinquecentomila;

tocchiamoci l'anca : seicentomila;

tocchiamoci la coscia : ottocentomila;

tocchiamoci la vita : novecentomila;

facciamo la ballerina, mani unite sopra la testa: un milione.

Repérage sur le document support 1, guidé à l'oral par le professeur, afin de répéter et mémoriser les adjectifs numéraux

1. Conta fino a dieci a modo tuo (con i gesti che fai sempre), poi prova a contare fino a dieci come lo facevano gli antichi romani(con i gesti indicati nella tabella).

2. Proviamo insieme a contare fino a novanta come i romani facendo i gesti corrispondenti ad ogni numero.

3. Rileva quali mani usavano i romani, per contare da uno a novanta- Da cento a novemila.

4. Rileva i gesti simili per alcuni numeri. Che cosa cambia però?

5. Combinando la destra e la sinistra, secondo te fino a quanto possiamo contare?

6. Ci sono altre parti del corpo usate per indicare numeri ?

FICHE ÉLÈVE 2 - VIE QUOTIDIENNE A ROME- NIVEAU PRIMAIRE
--

Document support 2 : <http://www2.comune.roma.it/museomatematica/>

Consignes pour aller sur la page du site :

1. vai sulla pagina d'apertura del sito

2. clicca su percorsi

3. clicca su l' abaco

4. clicca su come funziona

Dopo aver letto il primo paragrafo e osservato le colonne dell'abaco, prova a rispondere alle domande seguenti :

1. Come e dove sono indicate le unità? le decine? le centinaia? le migliaia?diecimila?centomila? I milioni? Rispondi usando gli aggettivi ordinali : la prima, seconda, terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava colonna.

2. A copie, spiegatevi oralmente il funzionamento dell'abaco.Come si indica un numero sull'abaco?

3. Prova a spiegare come indicare 5115, 3585,125 con l'abaco.

CORRIGE FICHE ÉLÈVE 2 - VIE QUOTIDIENNE A ROME- NIVEAU PRIMAIRE

Document support 2 : <http://www2.comune.roma.it/museomatematica/>

Consignes pour aller sur la page du site :

5. *vai sulla pagina d'apertura del sito*
6. *clicca su percorsi*
7. *clicca su l' abaco*
8. *clicca su come funziona*

Dopo aver letto il primo paragrafo e osservato le colonne dell'abaco, prova a rispondere alle domande seguenti :

4. *Come e dove sono indicate le unità? le decine? le centinaia? le migliaia? diecimila? centomila? I milioni? Rispondi usando gli aggettivi ordinali : la prima, seconda, terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava colonna.*

Sulla prima colonna (scannellatura) sono indicati i milioni.

Sulla seconda colonna sono indicati i numeri da centomila a novecentomila.

Sulla terza colonna sono indicati i numeri da diecimila a novantamila.

Sulla quarta colonna sono indicati i numeri da mille: le migliaia.

Sulla quinta colonna sono indicati i numeri da cento: le centinaia

Sulla sesta colonna sono indicati i numeri da dieci : le decine.

Sulla settima colonna sono indicate i numeri da uno a nove : le unità.

5. *A copie, spiegatevi oralmente il funzionamento dell'abaco. Come si indica un numero sull'abaco?*

Prova a spiegare come indicare 5115, 3585, 125 con l'abaco.

Per ogni colonna o valore, si fa scivolare la perla dall'alto per indicare un cinque , le perle del basso servono a indicare gli altri numeri per categoria , si possono aggiungere un cinque (alto) con un altro numero indicato dal basso. Si possono così indicare numeri da 1 a dieci milioni.

FICHE ÉLÈVE 3 - VIE QUOTIDIENNE A ROME- NIVEAU PRIMAIRE

Documents supports 3 et 4

3 : <http://it.wikipedia.org/wiki/Morra>

4 : <http://www.amicidellamorra.com/ILGIOCO.htm>

1) *Cosa significa la parola « morra » ?*

2) *Da cosa deriva ?*

3) *Trova nomi di paesi e di civiltà che giocavano o giocano ancora alla Morra.*

4) *Cerca di capire il principio del gioco :*

- *Regola*
- *numero di giocatori*
- *calcolo del punteggio*
- *metodi utilizzati per poter vincere*

- *parti del corpo utilizzate.*

CORRIGE FICHE ÉLÈVE 3 - VIE QUOTIDIENNE A ROME- NIVEAU PRIMAIRE

Documents supports 3 et 4

3 : <http://it.wikipedia.org/wiki/Morra>

4 : <http://www.amicidellamorra.com/ILGIOCO.htm>

3) *Cosa significa la parola « morra » ?*

Significa dieci

4) *Da cosa deriva ?*

Deriva dall'espressione "micare digites" : protendere le dita nel gioco.

3) *Trova nomi di paesi e di civiltà che giocavano o giocano ancora alla Morra.*

L'antico Egitto, la Grecia, i paesi del Mediterraneo, la Spagna, la Sardegna e la Corsica in particolare.

4) *Cerca di capire il principio del gioco :*

- *Regola*

Bisogna lanciare un numero da 1 a 5 con le dita della mano e nello stesso tempo dire, gridare, il risultato della somma da due a dieci che farà con il numero lanciato dall'avversario, cercando di indovinarlo. Chi indovina guadagna un punto, si contano i punti fino a dieci.

- *numero di giocatori*

da due a otto, per squadre di due o di quattro.

- *calcolo del punteggio : Vince il giocatore che raggiunge per primo il punteggio di dieci (la morra) avendo indovinato più somme.*

- *metodi utilizzati per poter vincere :*

barare con velocità modificando all'ultimo il numero a proprio vantaggio, variare tono e lingua : uso del dialetto, di soprannomi per i numeri che inducono in errore l'avversario.

- *parti del corpo utilizzate: braccia, dita, voce.*

Prolongements possibles

On peut prévoir une séance supplémentaire pour aborder le système numérique romain, avec pour objectifs l'apprentissage des ordres de grandeur (maggiore, minore) et le renforcement de la latéralisation (destra, sinistra), ainsi que l'opération de soustraction et d'addition en calcul mental et le renforcement des adjectifs numériques ordinaux. La tâche proposée serait celle de la rédaction d'une inscription (panneau) donnant en chiffres romains les informations sur le nombre d'élèves et les dates importantes de la vie de classe.

D'autre part, le système numérique romain permet d'aborder le thème du calendrier et des dates (giorni festivi, giorni feriali, date storica, data di nascita, di morte, il 2008, nel 2000...) qui peut faire l'objet d'une séance de plus. A partir de la découverte du calendrier romain et de la comparaison avec notre calendrier, deux tâches seraient envisageables : la constitution d'un calendrier perpétuel en italien pour la classe et la rédaction d'une petite autobiographie centrée sur les dates marquantes de la vie de l'élève.

Sites supports :

http://www.math.it/formulario/numeri_romani.htm

<http://www.maat.it/livello2/calendario-romano.htm>

<http://www.capitolium.org/ita/ludi/feste.htm>

Niveau lycée

Titre : L'habitat sous la Rome impériale

Niveau : lycée, B1 à C1

Langue : italien

Objectifs

Linguistiques

Les descripteurs du cadre sur lesquels nous nous appuyons correspondent au niveau B1 à C1 :

- **Compréhension écrite** : Je peux comprendre la description d'un lieu (B1 à B2) et un texte non littéraire portant des instructions techniques (C1).
- **Interaction orale** : Je peux décrire une image. Je peux participer à une conversation sur un sujet qui m'intéresse. Je peux donner des informations sur l'orientation dans un lieu. Je peux proposer et défendre mes positions en argumentant.
- **Production écrite** : Je peux restituer des informations dans une étude ou un rapport. Je peux faire un récit en respectant une chronologie et en donnant des impressions. Je peux établir un ordre du jour puis un rapport de réunion.

Lexicaux

- L'habitat.
- Les lieux urbains.
- La politique : les rôles de pouvoir et l'organisation des tâches dans un lieu public.
- L'expression des sentiments (dans le cadre d'un débat ou d'une visite immobilière).

Grammaticaux

- Comparer.
- Employer et reconnaître les temps du récit (passé-simple et imparfait).
- Exprimer une hypothèse ou un souhait avec le subjonctif imparfait et le conditionnel présent et leur concordance.

Transdisciplinaires

L'enseignement d'histoire de Seconde (Antiquité romaine) ou de géographie (urbanisation et démographie).

Culturels

Ils correspondent au programme de Seconde lié à la **ville** et au programme de Première lié aux **relations de pouvoir**.

Étudier l'habitat romain permet d'aborder la question des choix d'urbanisme liés à la croissance démographique, d'analyser la répartition de la population dans la topographie urbaine et dans les différents types d'habitat en fonction de l'appartenance sociale, de traiter aussi des relations entre habitants d'un même lieu.

Tâche finale : l'organisation et l'animation d'une réunion que l'on peut adapter au monde des élèves en une réunion du Comité de Vie Lycéenne avec, à l'ordre du jour, les questions de cohabitation (internat, lieux de vie lycéenne, horaires, activités extrascolaires, règlement intérieur, décoration, gestion des tâches ménagères...).

Documents supports

1. [http://it.wikipedia.org/wiki/Immagine:Campitelli - Insula romana 1907.JPG](http://it.wikipedia.org/wiki/Immagine:Campitelli_-_Insula_romana_1907.JPG)
2. http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_600/lingua_0/whoisit_1
3. <http://it.wikipedia.org/wiki/Domus>
4. http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_597/lingua_0/whoisit_1
5. <http://www.capitolium.org/ita/virtuale/vv7.htm>
6. http://it.wikipedia.org/wiki/Palatino#Periodo_imperiale
7. http://www.romasotterranea.com/index.php?option=com_content&task=view&id=99&Itemid=113
8. <http://www.scudit.net/mddomus2.htm>

Mise en œuvre de la séquence (4 séances)

Séance 1 : Quels logements trouvait-on dans la Rome impériale ? *I Romani abitavano in due tipi di case : la domus o l'insula.*

Le travail se fait en salle multimédia.

Les activités langagières dominantes lors de cette séance sont l'interactivité orale et la compréhension de l'écrit.

Les capacités mises en œuvre : synthétiser des données utiles à la description d'un lieu ou d'un paysage, formuler des hypothèses à partir d'un document iconographique, comparer deux lieux et deux époques.

Les outils linguistiques : lexique de la ville, de l'habitat, les comparatifs, les hypothèses à partir des images archéologiques en employant le subjonctif imparfait (*supponiamo che vivessero in 20 famiglie per insula, pensiamo che il padrone dell'insula ricavasse una rendita considerevole dagli affitti dell'insula...*), puis vérifiées et confirmées par l'emploi de l'imparfait.

En classe entière

Le thème de l'habitat peut être introduit par un bref questionnement oral sur les différents types de logement des élèves, on utilise alors le tableau comme outil de reconnaissance du lexique servant à la compréhension du document support de la séance : *casa indipendente, villa, casa in campagna, appartamento, palazzo, bilocale, trilocale, quadrilocale, piano basso, piano alto, con vista sul cortile, sulla strada, finestre, balconi, giardino pensile, giardino a piano terra.*

L'interaction orale se poursuit par l'analyse des documents iconographiques illustrant l'*insula* :

- **document support 1 :**

http://it.wikipedia.org/wiki/Immagine:Campitelli_-_Insula_romana_1907.JPG

- **document support 2 :**

http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_600/lingua_0/whoisit_1

et la *domus* :

- **document support 3 :**

<http://it.wikipedia.org/wiki/Domus>

- **document support 4 :**

http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_597/lingua_0/whoisit_1

Le questionnement s'attache à faire repérer aux élèves la hauteur, le nombre d'étages, la quantité de fenêtres, pour les amener à formuler une hypothèse de ressemblance avec un type d'architecture contemporaine, l'immeuble, le gratte-ciel (*Paragona l'altezza del caseggiato con il tronco dei pini, quale altezza poteva raggiungere ? Quanti piani sono riconoscibili ?, cosa vediamo nello sfondo ? Un monumento ? Si tratta del Monumento a Vittorio Emanuele II, è uno dei monumenti più imponenti d'Italia*).

Confirmer les hypothèses par la comparaison entre le paysage urbain actuel et celui de l'époque, reconstitué virtuellement sur le **document support 5 :**

<http://www.capitolium.org/ita/virtuale/vv7.htm>

La reconstitution met en évidence, sur la partie gauche du paysage urbain (à l'est de la Via dei Fori Imperiali), la présence d'immeubles, de taille tout à fait semblable à celle des immeubles de nos villes contemporaines. On peut faire compter le nombre d'étages, de fenêtres, remarquer qu'il y a des balcons et que le matériau employé est rouge, qu'il s'agit en effet de briques recouvertes d'un enduit rouge sur la base de l'édifice, que l'on remarque la présence de verdure sur les toits et les murs, tout cela afin de réemployer le lexique spécifique au thème (*Quanti piani ci sono ? contiamo : primo piano, secondo piano, terzo piano ; Quante finestre verso la strada ? vedete balconi ? di che colore sono i caseggiati ? vediamo vegetazione ? ci sono rampicanti e giardini pensili...*). Puis le professeur ajoutera éventuellement des notions sur la hauteur réelle des *insulae* sous l'Empire et sur la présence de végétation sur l'architecture :

Augusto aveva stabilito che le abitazioni non dovessero superare i 21 metri, sotto Traiano si limitarono a 18 m, cioè a 6 piani più un sottotetto, vista la quantità di crolli e di incendi dei piani alti e l'impossibilità per i vigili del fuoco di raggiungerli né per i loro inquilini di salvarsi. I Romani amavano le piante in casa e fiorivano i loro balconi del primo piano, con piante in vasi di terracotta, facevano giardini pensili sulle terrazze dei tetti delle case. La Roma imperiale era una città alta e verde, simile in ciò alla Roma attuale.

En 2 groupes, le groupe *Insula* et le groupe *Domus*

Chaque groupe d'élèves doit rechercher des informations supplémentaires à propos des *insula* ou des *domus* puis, dans un second temps, un élève rend compte du résultat de sa recherche à un élève appartenant à l'autre groupe et réciproquement ; de sorte que, dès la fin de cette séance, tous les élèves auront reçu l'information sur les deux types d'habitat urbain romain, soit par une compréhension de l'écrit guidée par la fiche élève 1, soit par une interaction orale avec leurs camarades et qu'ils seront capables de décrire les deux habitats en les comparant (les structures grammaticales de comparaison auront été abordées et transcrites au tableau comme support de l'interaction orale).

Pour la description de l'*insula*, les élèves doivent, après exploration individuelle de la page du **document support 2**

http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_600/lingua_0/whoisit_1, et réponse écrite à la [fiche élève 1a](#), savoir décrire, en production orale continue, les insulae dans le détail de leur organisation verticale, des différentes classes sociales qui l'habitaient, des différents loyers appliqués aux différents étages, du type de commerce qui était intégré dans sa structure, de l'orientation des fenêtres...

Pour la description de la *domus*, à partir du **document support 3**

<http://it.wikipedia.org/wiki/Domus> et d'un questionnement guidé par la [fiche élève 1b](#), en complétant avec la compréhension du **document support 4**, l'élève devra savoir décrire une domus, en expliquer la disposition et l'organisation. Il complètera ces informations et vérifiera ses réponses à partir du **document support 3**

http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_597/lingua_0/whoisit_1, sur la [fiche élève 1b](#).

Les réponses aux questions sur l'*insula* et sur la *domus* pour la vérification des hypothèses de départ constituent la trace écrite pour la mémorisation des structures linguistiques qui ont fait l'objet de la séance.

Voir le [corrigé de la fiche élève 1a](#) et le [corrigé de la fiche élève 1b](#).

Séance 2 : visiter, vendre, louer... *Annunci e visite immobiliari.*

Le lexique de l'immobilier ayant été amorcé dans la [fiche élève 1a](#) et la [fiche élève 1b](#) à la séance précédente, le professeur propose maintenant un exercice (voir la [fiche élève 2](#) et le [corrigé de la fiche élève 2](#)) ayant pour but de réemployer le lexique de l'achat et de la vente immobilière dans un contexte actuel par un entraînement écrit, avant de passer à l'activité suivante qui prévoit un réemploi oral de ces structures en jeu de rôles.

Consignes du jeu de rôles :

In classe, a gruppi di due, mettete in scena un dialogo tra l'agente immobiliare e il futuro acquirente che deve decidersi e ascolta i paragoni e gli argomenti del venditore su un primo piano di un'insula nel centro di Roma e su una domus di un quartiere di Roma. Poi immaginate di dover vendere la vostra casa : fatela visitare a turni ad un cliente eventuale.

Séance 3 : Quel logement pour l'empereur ? Les modifications de l'aspect de la Ville ayant pour cause les constructions ou destructions de palais impériaux. *Quale alloggio per l'imperatore ? Modifiche dell'Urbe in seguito a costruzioni o distruzioni dei palazzi imperiali.*

Dove viveva l'imperatore ?

- a. Descrizione e funzione del Palatino.**
- b. Visita alla Domus Aurea di Nerone.**

Le travail se fait en salle multimédia.

Les activités langagières dominantes sur cette séance sont l'interactivité orale, la compréhension de l'écrit et la production écrite.

Les capacités mises en œuvre : synthétiser des données utiles à la description d'un lieu ou d'un paysage, formuler des hypothèses à partir d'un document iconographique, comprendre les étapes de modification d'un site urbain et ses motifs, savoir se repérer dans une chronologie et un récit historique.

Les outils linguistiques : lexique de la ville, des techniques artistiques et des matériaux de construction, lexique politique (*senato, repubblica, imperatore, popolo, foro...*), les temps du récit (passé simple et imparfait), lexique des sentiments.

À partir du **document support 6** :

http://it.wikipedia.org/wiki/Palatino#Periodo_imperiale, paragraphe « Periodo imperiale ».

- **En interaction orale** :

décrire le site archéologique du Palatin : ordre de grandeur des constructions visibles encore aujourd'hui sur les photos du site, repérer les noms de empereurs qui vécurent sur cette colline, à partir de quelle date, de quel gouverneur et pour quelle raison ce site fut-il choisi, repérer la position du Palatin par rapport au reste de la ville, expliquer l'étymologie du mot « *palazzo* ».

- **En compréhension de l'écrit** : à partir du **document support 7**

http://www.romasotterranea.com/index.php?option=com_content&task=view&id=99&Itemid=113

Proposer la [fiche élève 3](#) (voir le [corrigé de la fiche élève 3](#)) de compréhension écrite du texte présentant l'histoire de la *Domus Aurea*, en menant les élèves au repérage temporel des trois phases historiques du site de la *Domus Aurea* et de la résidence de l'Empereur.

Le document support 8 :

<http://www.scudit.net/mddomus2.htm>

propose un questionnaire sur la domus aurea aux élèves d'italien, on peut éventuellement se servir de cette page et de son corrigé annexe que les élèves peuvent consulter pour une auto-correction.

Production écrite individuelle :

Scrivi la lettera di un pittore del Rinascimento che racconta a un suo collega la prima volta che si è calato nella Domus Aurea e che cerca di descrivergli gli ambienti e le pitture, nonché le sue impressioni.

Interaction orale en groupes :

Elaborate a gruppi di 4, una proposta di rinnovo per i locali della vostra scuola, immaginando decorazioni e migliorie nei luoghi in cui sarebbero possibili poi presentatela alla classe che infine voterà per la proposta più allettante giustificando la sua scelta.

Séance 4 : Réalisation de la tâche, interaction orale en groupes

À partir des connaissances acquises sur la description de l'habitat, sur le partage des espaces dans l'*insula* et sur les décorations dans la *domus*, les élèves doivent :

- Se mettre d'accord sur un ordre du jour de réunion du Comité de Vie Lycéenne qui traitera de l'amélioration du cadre de vie lycéenne liée au décor et à l'organisation des espaces de vie.
- Par groupe de quatre, élaborer une proposition de projet de décoration du lycée.
- Face à la classe, présenter et défendre le projet de son groupe.
- Voter pour le meilleur projet en justifiant son choix et en comparant les différentes propositions.
- Les scribes de chaque groupe devront rédiger un rapport de séance.

Les activités langagières dominantes sur cette séance sont l'interactivité orale et la production écrite.

Les capacités mises en œuvre : organiser une réflexion de groupe, choisir des points importants pour le débat, décrire son cadre de vie et imaginer des transformations possibles. Proposer un projet et le défendre. Faire un choix et l'argumenter. Écouter et prendre des notes en vue d'un compte-rendu.

Les outils linguistiques : lexique des lieux lycéens, de l'assemblée, connecteurs du débat oral et de l'argumentation. Conditionnel et impératif. Comparatifs.

Consigne : *Decidiamo insieme di un ordine del giorno per la prossima riunione del comitato di rappresentanti di classe, centrato sui luoghi del liceo. Elaborate a gruppi di 4, una proposta di rinnovo per i locali della vostra scuola, immaginando decorazioni e migliorie nei luoghi in cui sarebbero possibili poi presentatela alla classe che infine voterà per la proposta più allettante giustificando la sua scelta e paragonando le varie proposte.*

Fiche élève 1a : Insula

Compréhension écrite à partir du document support 1

http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_600/lingua_0/whoisit_1

- 1) Oggi, come si chiamerebbe l'insula in italiano?
- 2) A quale esigenza demografica risponde la costruzione di insulae a partire dal IV° sec.a.c?
- 3) Quale altezza raggiungevano le insulae?
- 4) Chi si arricchiva per via della costruzione e dell'affitto delle insulae?
- 5) Quale aspetto assumeva Roma con la moltiplicazione delle insulae? Cita dal testo.
- 6) Trova nel testo i motivi che facevano di queste insulae delle abitazioni insicure.
- 7) Nei palazzi prestigiosi, quali differenze esistono tra l'abitazione del primo piano e quelle dei piani superiori?
- 8) Cosa troviamo al pian terreno nei palazzi popolari?
- 9) Con quale frequenza gli inquilini dovevano pagare l'affitto?
- 10) Quale situazione dovuta alla povertà della popolazione si verificava spesso?

Corrigé fiche élève 1a : Insula

Compréhension écrite à partir du document support 1

http://www.parlandosparlando.com/view.php/id_600/lingua_0/whoisit_1

- 1) Oggi, come si chiamerebbe l'insula in italiano?

L'isolato

- 2) A quale esigenza demografica risponde la costruzione di insulae a partire dal IV° sec. a.c.?
Risponde all'esigenza di offrire alloggio ad una popolazione in continuo aumento nella città di Roma.

- 3) Quale altezza raggiungevano le insulae?

Da sei a dieci piani, raggiungevano un'altezza di più di 20 m, malgrado il limite imposto

da Augusto.

4) Chi si arricchiva per via della costruzione e dell'affitto delle insulae?

Si arricchivano, dapprima, gli imprenditori edili che costruivano edifici più alti possibili con materiali scadenti; poi i proprietari che affittavano gli alloggi suddividendoli in celle sempre più piccole per poter aumentare il numero di inquilini ancor più poveri, infine gli speculatori come Crasso che approfittavano dei crolli per comprare le insulae a basso costo e rivenderle dopo averle restaurate con materiali scadenti, ad un prezzo più alto.

5) Quale aspetto assumeva Roma con la moltiplicazione delle insulae? Cita dal testo.

“una città sospesa per aria”

6) Trova nel testo i motivi che facevano di queste insulae delle abitazioni insicure.

- **muri sottili con materiali scadenti**
- **superficie della base insufficiente**
- **altezza che supera di gran lunga il limite di 60 piedi imposto da Augusto.**
- **Incendi e crolli.**
- **Utilizzo indiscriminato di fiamme libere negli appartamenti.**

7) Nei palazzi prestigiosi, quali differenze esistevano tra l'abitazione del primo piano e quelle dei piani superiori?

Al primo piano o al pian terreno abitava un singolo locatario con i vantaggi di una casa signorile, ci abitavano persone ricche che si potevano permettere l'accesso diretto all'acqua e un'uscita facile in caso di incendio. C'erano balconi. Ai piani superiori abitavano un gran numero di inquilini (fino a duecento) in stanze uniche che servivano sia di camera da letto che di sala da pranzo, più si abitava in alto, più si era poveri e si rischiava di morire in caso di crolli o di incendi, si faticava per portare l'acqua, si aveva poca luce, visto che le finestre aperte verso l'esterno erano piccole e che le insulae erano costruite le une accanto alle altre.

8) Cosa troviamo al pian terreno nei palazzi popolari?

Troviamo magazzini e botteghe (tabernae e termopolia), specie di bar, i cui gestori abitavano al piano di sopra.

9) Con quale frequenza gli inquilini dovevano pagare l'affitto?

Ogni sei mesi, gli inquilini dovevano pagare l'affitto.

10) Quale situazione dovuta alla povertà della popolazione si verificava spesso?

Gli inquilini più poveri erano spesso morosi (non pagavano l'affitto), quindi erano sfrattati, andavano allora a dormire sotto i ponti.

Fiche élève 1b : Domus

Compréhension écrite à partir du document support 3 : <http://it.wikipedia.org/wiki/Domus>

- 1) Qual è la differenza tra domus e villa suburbana?
- 2) Chi abitava nella domus?
- 2) Quante stanze ci sono in una domus?
- 3) Com'è organizzata la disposizione delle stanze e delle loro finestre o porte?
- 4) Cosa troviamo in mezzo alla domus?
- 5) Come era disposta la sala da pranzo?
- 6) Come erano utilizzate le stanze che si affacciavano sulla strada?
- 7) Cosa c'è dietro la casa e talvolta al suo interno?
- 8) Trova quali comodità supplementari esistono nelle domus più ricche.

Corrigé fiche élève 1b : Domus

Compréhension écrite à partir du
Document support 3 <http://it.wikipedia.org/wiki/Domus>

- 1) Qual era la differenza tra *domus e villa suburbana*?
La domus era un domicilio privato urbano mentre la villa suburbana era un domicilio privato situato al di fuori delle mura della città.
- 2) Chi abitava nella domus?
Ci abitavano ricche famiglie patrizie.
- 3) Quante stanze c'erano in una domus?
C'erano molte stanze, fino a dieci.
- 4) Com'era organizzata la disposizione delle stanze e delle loro finestre o porte?
Le stanze erano aperte verso l'interno, illuminate dall'alto e dal centro dal compluvium, le finestre esterne erano strette e poche per evitare l'ingresso dei ladri.
- 5) Cosa troviamo in mezzo alla domus?
Troviamo l'atrium. Un cortile interno (in italiano, si parla ancora di atrio, per un cortile interno collegato all'ingresso di una casa.
- 6) Come era disposta la sala da pranzo?
C'erano dei letti per mangiare sdraiati.
- 7) Come erano utilizzate le stanze che si affacciavano sulla strada?
Erano affittate a negozianti e utilizzate come botteghe.
- 8) Cosa c'era nel retro della casa?
C'era un giardino : hortus, sul quale si affacciavano le camere da letto della famiglia.
- 9) Trova quali comodità supplementari esistono nelle domus più ricche.
- Bagni.

- Terrazza esposta al sole : solarium.
- Giardino porticato con fontane.
- Biblioteca.
- Padiglione per ricevere gli ospiti.

Fiche élève 2 : Capire e scrivere un annuncio immobiliare

Dal sito <http://www.casa.it>.

Cerca un annuncio immobiliare di vendita di immobile di lusso, poi, sul modello trovato, scrivi un annuncio immobiliare per la vendita della domus.

- 1) Vai sul sito.
- 2) Scegli una località.
- 3) Inserisci una dimensione : da 100m² in su.
- 4) Inserisci un prezzo, da 200 000 euro in su.
- 5) Trova le espressioni che dovrai riutilizzare per scrivere il tuo annuncio per la domus.

Corrigé fiche élève 2 : Capire e scrivere un annuncio immobiliare

Dal sito <http://www.casa.it>.

I. Cerca un annuncio immobiliare di vendita di immobile di lusso, poi, sul modello trovato, scrivi un annuncio immobiliare per la vendita della *domus*.

- 1) Vai sul sito.
- 2) Scegli una località.
- 3) Inserisci una dimensione : da 100m² in su.
- 4) Inserisci un prezzo, da 200 000 euro in su.
- 5) Trova le espressioni che dovrai riutilizzare per scrivere il tuo annuncio per la domus.

Pas de corrigé type possible, car le résultat dépendra des annonces trouvées, on veillera à faire réemployer le lexique utile.

Fiche élève 3 : Daumus Aurea

- 1) Dove viveva Nerone prima della costruzione della Domus Aurea?
- 2) Quale leggenda circola sul legame tra Nerone e l'incendio di Roma del 64 d.C?
- 3) Quale dimensione assunse la Domus Aurea una volta costruita?
- 4) Come erano decorati i vari edifici della Domus Aurea?
- 5) A quale influenza era dovuta la sua struttura e l'uso di certi materiali specifici?
- 6) Per quali motivi questa dimora fu molto impopolare presso gli abitanti di Roma e in particolar modo presso i senatori?
- 7) Come fu fatta scomparire e quando?
- 8) Quale famosissimo monumento fu costruito sul suo sito?

- 9) Chi permise la riscoperta della Domus Aurea? In quale periodo storico?
10) Quale genere pittorico deriva dalla riscoperta della Domus Aurea? Spiegane l'etimologia.

Corrigé fiche élève 3 : Domus Aurea

En compréhension de l'écrit, à partir du document support 7

http://www.romasotterranea.com/index.php?option=com_content&task=view&id=99&Itemid=113, on veillera à faire employer le conditionnel passé pour exprimer les hypothèses au sujet de la *Domus Aurea* et de l'histoire de Néron.

1) Dove viveva Nerone prima della costruzione della Domus Aurea?

Viveva nella Domus Transitoria, che collegava il Palatino ai giardini dell'Esquilino.

2) Quale leggenda circola sul legame tra Nerone e l'incendio di Roma del 64 d.C?

Circola una leggenda secondo la quale Nerone avrebbe cantato la distruzione di Troia durante l'incendio, vestito da teatrante e sarebbe stato lui ad avere dato fuoco alla città.

3) Quale dimensione assunse la Domus Aurea una volta costruita?

Sarebbe stata una proprietà di 80 ettari dal Palatino all'Esquilino.

4) Come erano decorati i vari edifici della Domus Aurea?

Si dice che sarebbe stata decorata con pitture e opere d'arte, che tutto sarebbe stato coperto d'oro, ornato di gemme e conchiglie. Che lastre di avorio avrebbero coperto i soffitti, e che forate, avrebbero permesso la caduta di fiori e profumi sulle stanze.

A quale influenza era dovuta la sua struttura e l'uso di certi materiali specifici?

Sia la struttura grandiosa e sfarzosa che i materiali preziosi erano dovuti all'influenza ellenistica dei greci e orientali. L'elemento primordiale era la luce e la luminosità ricercata da ori e aperture per rendere omaggio al sole e in riferimento al re sole d'influenza persica (Persia).

5) Per quali motivi questa dimora fu molto impopolare presso gli abitanti di Roma e in particolar modo presso i senatori?

Perché era un chiaro gesto politico alla gloria di un imperatore monarca, mentre i senatori volevano tornare alla Repubblica. Inoltre occupava uno spazio talmente importante che si diceva che Roma era diventato un unico enorme palazzo.

6) Come fu fatta scomparire e quando ?

Riempiendo di terra i primi piani per costruirci altri monumenti sopra, dopo la morte di Nerone, dagli imperatori successivi.

7) Quale famosissimo monumento fu costruito sul suo sito?

L'anfiteatro del Colosseo che deve il suo nome alla statua colossale, il colosso, di Nerone vestito da re sole che fu ritrovata nelle sue vicinanze.

8) Chi permise la riscoperta della Domus Aurea? In quale periodo storico?

I pittori della fine del XV° sec., Ghirlandaio, Pinturicchio e Filippino Lippi che da un buco nel suolo si calavano dentro ad ammirare e copiare le decorazioni delle pareti e vi incidevano i loro nomi.

9) Quale genere pittorico deriva dalla riscoperta della Domus Aurea? Spiegane l'etimologia. **Gli affreschi a grottesca, dalle grotte che costituivano ormai gli ambienti della Domus Aurea sotterranei nei quali si calavano i pittori per ricopiare gli affreschi di epoca romana.**

Prolongements possibles

1. Le plan et l'orientation dans la ville à partir du plan de Rome et du repérage des monuments de la Rome impériale

<http://www.rome-roma.net/planIT.html>

On peut prévoir l'élaboration, en groupes, d'un itinéraire et d'une visite virtuelle, en désignant des guides, *Ciceroni*, responsables de la présentation de certains monuments aux camarades de leur groupe.

2. Les peintres de la Renaissance et l'influence des grotesques : animaux hybrides et fantastiques

http://www.italica.rai.it/rinascimento/parole_chiave/schede/grotte1.htm

Cet aspect du sujet permet d'aborder le lexique animalier et l'histoire de l'art italien ayant influencé l'art européen et flamand en particulier, en établissant des convergences avec le programme d'histoire de Seconde et de l'option d'arts plastiques autour de la Renaissance. On peut programmer en tâche transversale la création d'une décoration en grotesque à exposer au CDI et la description d'animaux fantastiques en production écrite. Une convergence est évidemment possible avec le programme de lettres, en montrant l'héritage du fantastique depuis la Rome impériale dans la littérature et l'illustration jusqu'à nos jours.

Voir l'histoire du monstrueux dans la BD et le dessin animé japonais, souvent appréciés des élèves : <http://www.nipponico.com/dizionario/k/kemono.php>.

À propos

Conception : Marie-Line Périllat-Mercerot, Claude Renucci

Réalisation : Claude Renucci, Sylvie Santin

Intégration technique : François Thibaud

Intégration éditoriale : Tania Lécuyer, Virginie Porcheron

Auteur (primaire, collègue, lycée) : Francine Cappelletti, académie de Nice.