

ÉVOLUTIONS

ATELIER PÉDAGOGIQUE

Public : Cycle 3

Durée : 1h30

Tarif : 5€ / élève

Nombre d'élèves maximum : 30

NOS OBJECTIFS EN LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN

Comprendre la chronologie et la notion d'évolution buissonnante

Histoire et géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Sciences et technologie

Se situer dans l'espace et dans le temps

Echanger, débattre sur le propre de l'Homme

Histoire et géographie

Poser des questions, se poser des questions.

Sensibiliser l'élève à l'environnement et aux changements climatiques naturels

Histoire et géographie

Poser des questions, se poser des questions.

Comparer les deux grandes périodes de la Préhistoire (Paléolithique et Néolithique)

Histoire et géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Apprendre avec son corps, la pédagogie du geste développe l'intelligence corporelle

Éducation physique et sportive

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

A travers quatre modules, vous allez constater que notre évolution n'est pas une simple branche linéaire. Elle prend plutôt la forme d'un buisson complexe.

Par petits groupes, vous apprenez à reconnaître nos ancêtres ; sous forme d'un jeu vous défiez les lois de Dame nature. Ensuite, vous analyserez et comparerez les deux Hommes de Solutré. Puis, vous découvrirez deux modes de vie bien différents.

Introduction et présentation des quatre modules

Un carnet est distribué à chaque élève pour qu'il puisse garder une trace de ce qu'il aura vu en atelier.

1- Atelier sur l'évolution humaine et technique

Apprenez à reconnaître et classer les différents types humains et leurs outils.

Réalisez une fiche d'identité pour chaque espèce présentée.

Atelier sur l'anatomie et la morphologie – Comparaison entre Néandertal et Sapiens

Qui sommes-nous ? D'où venons-nous ? Quel est notre ancêtre direct ?

Les scientifiques ont longtemps perçu l'Homme de Néandertal comme une brute moins évoluée que l'homme moderne. Depuis, les recherches ont avancé. Quand est-il vraiment ?

A l'aide de moulages crâniens, étudiez et comparez en détail ces deux Hommes si différents et proches à la fois.

2- Jeu de l'oie sur les changements climatiques et l'adaptation de l'Homme

En parcourant ce jeu, vous avancez dans le temps. Vous débutez par une période glaciaire (-50 000 ans, arrivée de l'Homme à Solutré) ; réussirez-vous à revenir au temps présent, dans un climat plus clément ? Pour cela, tester votre capacité d'adaptation...

3- Atelier sur le mode de vie du Paléolithique

Au paléolithique, les Hommes étaient nomades. Ils vivaient de chasse et de cueillette. En utilisant l'odorat et le toucher, les élèves vont identifier les aliments consommés durant cette période. Puis, sous forme de jeu, ils identifient les animaux présents au Paléolithique.

Ils essaieront ensuite de retravailler un éclat de silex avec la technique par pression.

4- Atelier sur le mode de vie du Néolithique

A travers plusieurs activités les élèves vont plonger à la fin de la Préhistoire. Le changement climatique a provoqué des modifications de paysage et l'Homme a dû s'adapter.

Nous sommes ici à l'âge de la pierre polie, vous allez réaliser ainsi une perle en stéatite (pierre tendre). Vous allez expérimenter la mouture de grains de blé sur des meules en pierre. Enfin, vous déterminerez les animaux qui ont été domestiqués à partir de cette période.

Conclusion

INFORMATIONS PRATIQUES

Matériel à disposition : Moulages de crânes, carnet d'observation, fac-similés d'outils, maquettes d'habitat

- 1) Effectif maximum par activité : 1 classe (30 élèves maximum)
- 2) Nombre d'accompagnateurs obligatoires : 3 adultes pour 1 classe
Pour les groupes scolaires, il est fortement recommandé au minimum un accompagnateur pour 10 élèves (pour les classes des écoles maternelles jusqu'à la 3ème) et un pour 15 élèves au-delà de la 3ème.
- 3) Horaires habituels des activités : de 10h à 12h et de 13h30 à 15h30
- 4) Durée des activités : visites du Musée - 1h30 / ateliers - 1h30 / escapades nature - 2h
- 5) Les membres du groupe peuvent prendre leur repas à la Maison du Grand Site : dans le jardin ou dans la salle hors-sac en cas de mauvais temps.
Cette pause méridienne dure une heure au minimum afin de permettre aux médiatrices de ranger les salles d'activités et de prendre leur repas.
- 6) Le responsable du groupe est tenu de passer à l'accueil de la Maison du Grand Site à l'heure du déjeuner afin de régler la journée (par chèque ou bon d'échange).
- 7) En cas de retard non-prévu, prévenir les animatrices dès que possible au **03 85 35 83 23**. L'animation initialement prévue sera réadaptée en fonction du temps restant.
- 8) Prévoir pour les enfants une tenue adaptée aux ateliers (parfois salissants) et aux escapades (casquette, baskets, vêtements de pluie, bouteille d'eau).

RÈGLEMENT

- 1) Le responsable du groupe est tenu de rester à proximité de son groupe.
- 2) Les déchets devront être triés et déposés dans les poubelles mises à disposition.
- 3) Il est interdit de monter sur les bancs en métal ou sur les murs en pierre sèche qui sont fragiles.
- 4) Le groupe doit veiller à ne pas gêner les visiteurs présents sur le site.