

# DANS LA PEAU D'UN ARCHÉOLOGUE

UN LIVRE SOUS TERRE

## ATELIER PÉDAGOGIQUE

Public : Cycle 3

Durée : 1h30

Tarif : 5€ / élève

Nombre d'élèves maximum : 30

## NOS OBJECTIFS EN LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN

### Comprendre ce qui s'est réellement passé sur le site de Solutré au temps de la Préhistoire

#### Histoire et géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

Poser des questions, se poser des questions.

### Etudier différentes spécialités de l'archéologie, travail en équipe

#### Histoire et géographie

Comprendre un document

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

Coopérer et mutualiser

### Utiliser des supports pour émettre des hypothèses

#### Histoire et géographie

Comprendre un document

#### Sciences et technologie

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques

S'approprier des outils et des méthodes

### Comprendre la stratigraphie

#### Histoire et géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

#### Sciences et technologie

Se situer dans l'espace et dans le temps

# DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Que s'est-il passé à Solutré au temps de la Préhistoire ? Qui sont ces premiers occupants du site ? Pourquoi a-t-on retrouvé autant d'ossements au pied de cette Roche ? Sous forme d'enquête, les élèves vont devoir comprendre la véritable histoire de Solutré.

## Introduction et présentation des règles

Après une introduction et la présentation de chaque atelier, la classe se divise en deux groupes.

### 1. Fouille archéologique (30min) – en demi-classe

Après avoir délimité leur zone de fouille, les élèves partent à la recherche d'indices à l'aide d'outils spécifiques. Une fois ce travail terminé et le tamisage effectué, le groupe relève les objets découverts afin de garder une trace de leur situation. Le but de la fouille est de retrouver les vestiges et d'interpréter le passé.

### 2. Post-Fouille (30min) – une demi classe divisée en 2 groupes

Une fois le matériel sorti de terre, l'archéologue va le nettoyer, l'étudier et le conserver.

#### L'étude du matériel : les spécialistes mènent l'enquête

L'archéozoologue étudie les relations entre l'homme et l'animal dans le passé par l'analyse des restes fauniques retrouvés en contexte archéologique.

Les élèves remontent une patte de cheval, la dessinent et nomment les différentes parties du squelette. Un travail d'identification des ossements à l'aide de spécimens de référence peut être réalisé.

Le lithicien étudie le mobilier lithique, du mot grecque lithos= la pierre. Il participe à la compréhension de la chronologie stratigraphique lors des fouilles.

Le silex est une matière qui a pendant des milliers d'années, été utilisé pour la fabrication d'outils.

Homo erectus utilisait déjà cette ressource pour réaliser des bifaces. Homo sapiens, lui nous a laissé de belles feuilles de laurier sur le site de Solutré.

Afin de comprendre comment ces outils ont pu être confectionnés, vous allez faire un remontage de nucleus. Ce travail de puzzle vous donnera des informations sur le mode de taille.

#### De l'étude à la conservation

Les élèves vont devoir trier ce matériel par matière (os, bois de cervidés, silex...), puis par type (outils, ossements,...). Enfin, après avoir sélectionné les vestiges les plus remarquables, chaque élève réalise la fiche d'inventaire d'un objet.

En conclusion, les élèves feront la synthèse de l'ensemble des faits constatés.

Après une mise en commun des relevés de fouille, les élèves vont interpréter leurs données : en plaçant des facsimilés sur un espace représentant les différentes zones d'activités de groupes humains sur le site de Solutré (zone de taille, boucherie, travail du bois de renne,...).

# INFORMATIONS PRATIQUES

**Matériel à disposition :** module et outils pour la fouille, fac-similés d'objets, carnet d'observation, loupe binoculaire, ossements fossilisés d'animaux.

- 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.