



©Département de Saône-et-Loire

## NOTICE ATELIER – CYCLE 1



5 ADULTES MINIMUM



MAISON DU GRAND SITE



1H30



30 ENFANTS MAXIMUM



FORFAIT JOURNÉE : 5€ / ÉLÈVE  
(L'ATELIER DOIT ÊTRE COUPLÉ À UNE VISITE GUIDÉE OU À UNE ESCAPADE, LE FORFAIT JOURNÉE S'APPLIQUE)

## P'TITS CURIEUX DE NATURE

Nos objectifs en lien avec le socle commun

### Quelles sont les traces de vie des animaux au pied de la Roche de Solutré ?

| OBJECTIFS OPÉRATIONNELS  | DOMAINE D'ENSEIGNEMENT                                   | CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES   |
|--|--|--|
| Observer les différentes <b>manifestations de la vie animale</b>   | Explorer le monde  | <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Découvrir le monde vivant</li> <li>→ Découvrir les besoins essentiels des animaux</li> <li>→ Identifier, nommer, regrouper les animaux en fonction de leurs caractéristiques anatomiques, découvrir leurs milieux de vie, leur régime alimentaire.</li> <li>→ Utiliser ses aptitudes sensorielles (visuelles, auditives, olfactives)</li> </ul> |
| Mélanger, malaxer, transformer, pour obtenir un <b>moulage d'empreinte</b> .<br><b>Comparer</b> les empreintes des mains d'enfants à celles des pattes animaux | Explorer le monde  | <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Explorer la matière</li> <li>→ Faire des expériences avec son corps</li> </ul>  |
| Utiliser une loupe pour <b>découvrir des éléments</b>  | Construire les premiers outils pour structurer sa pensée | <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</li> </ul>  |

# G DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Un court temps d'accueil à l'arrivée est consacré aux enfants pour qu'ils se sentent en confiance dans ce nouvel espace.

L'activité démarre par un échange avec les élèves. Qu'est-ce qu'un animal, quelle est sa vie, est-elle différente de la nôtre ? Quels sont les animaux que l'on peut voir sur le site de Solutré ? S'ils se cachent, comment savoir s'ils sont présents, que peut-on retrouver : des traces, des empreintes ?

Puis, installés confortablement, les élèves découvrent une histoire en lien avec la nature en format kamishibai (petit théâtre d'images).

La classe est ensuite divisée en 3 groupes.



## → Des traces sur le sol

A l'aide de moulages, les élèves observent différentes empreintes de pas d'animaux (taille, formes, etc.) et comparent leurs propres empreintes de mains à celles de pattes d'animaux.

Ils réalisent le moulage d'une empreinte d'un animal.

## → À chacun son repas

Les élèves découvrent le régime alimentaire (herbivores, carnivores, insectivores) de quelques animaux présents sur le site (oiseaux, petits mammifères, lapins). À l'aide d'odeurs et de boîtes à toucher, ils étudient ensuite l'alimentation de différentes espèces.

Des loupes manuelles sont mises également à disposition pour des observations.



## → Petit pisteur

Le jardin situé au pied de la Roche de Solutré est très paisible. On ne se doute pas que de nombreux animaux logent à cet endroit. Alors avec un peu de curiosité, les élèves partent dans le jardin archéologique à la recherche de traces et d'empreintes laissées par des animaux sauvages.

*Si la météo ne le permet pas, la sortie sur le jardin est remplacée par un atelier en salle.*

## → Atelier petit pisteur (en cas de pluie)

Les élèves réalisent une fresque afin de représenter le jardin du Grand Site de Solutré. A l'aide de pochoirs, de modèles de dessin et de crayons, chaque groupe découpe, colle, dessine le lieu de vie des animaux de la Roche.

En fin d'atelier, un temps sera consacré à un échange pour avoir un ressenti des élèves et les laisser s'exprimer sur leurs découvertes.

### Ce que l'élève remporte :

→ Un moulage d'empreinte

### Matériel fourni :

- Plâtre
- Traces de vie d'animaux