

## NOTICE VISITE – CYCLE 1



5 ADULTES MINIMUM



MUSÉE DE PRÉHISTOIRE



1H30



30 ENFANTS MAXIMUM



5€ / ÉLÈVE (POSSIBILITÉ DE COUPLER LA VISITE À UN ATELIER OU À UNE ESCAPADE AVEC LE FORFAIT JOURNÉE)



©Département de Saône-et-Loire

# LA PRÉHISTOIRE PAR LES SENS

## VISITE ANIMÉE DU MUSÉE DE PRÉHISTOIRE

Nos objectifs en lien avec le socle commun

### À la découverte de la Préhistoire

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	DOMAINE D'ENSEIGNEMENT	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES
<b>Qui</b> étaient les <b>hommes préhistoriques</b> ?	Explorer le monde	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Se repérer dans le temps et l'espace</li> <li>→ Le temps (appréhension du temps très long)</li> </ul>
Dans <b>quel environnement</b> vivaient les hommes préhistoriques à Solutré ?	Explorer le monde	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Découvrir le monde du vivant</li> </ul>
<b>Quel était leur quotidien</b> , comment fabriquaient-ils leurs outils ?	Explorer le monde	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Utiliser, manipuler des objets, et des matériaux</li> <li>→ Explorer la matière</li> </ul>
<b>Qu'a-t-on retrouvé à Solutré</b> , que voit-on dans le musée ?	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Communiquer avec les adultes et autres enfants et se faire comprendre</li> <li>→ Savoir désigner des objets</li> </ul>

# G DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Un temps d'accueil à l'entrée est consacré aux enfants pour qu'ils se sentent en confiance dans l'espace du Musée.

La visite se déroule en **quatre temps** :

➤ Toute la classe fait une **découverte ludique de la Préhistoire** : l'homme préhistorique, son quotidien, son environnement. Grâce aux visuels et aux objets mis à leur disposition, les élèves utilisent leurs sens pour percevoir la vie à la Préhistoire et pour se familiariser avec les différentes matières utilisées et la forme des outils taillés.

➤ Puis, les élèves sont invités à écouter un **conte « Le long voyage de Tarandro »**, les plongeant dans le quotidien d'un jeune garçon préhistorique venu à Solutré avec son clan pour la grande chasse des chevaux.



➤ Ensuite, la classe est répartie en deux groupes. Les élèves du **premier groupe** peuvent alors partir **dans le musée** à la recherche des animaux et des outils préhistoriques vus lors du conte.

Pendant ce temps, **des activités** sont proposées au **deuxième groupe** (jeux sensoriels, puzzle, essai d'un manteau en peau de renne).

Les deux groupes permutent ensuite pour que tous les élèves vivent la même expérience.

➤ Enfin, après un **temps d'échange** sur le ressenti des enfants, une **démonstration de tir au propulseur**, dans le jardin archéologique, vient clôturer la visite.



## Matériel fourni :

- Puzzle
- Figurines
- Jeux des senteurs
- Visuels
- Os, pierre, bois, peaux
- Moulages
- Fac-similé d'outils