



3 ADULTES MINIMUM



30 ÉLÈVES MAXIMUM



MAISON DU GRAND SITE



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



1H30



NOTICE ATELIER - CYCLE 3

BIENVENUE CHEZ LES PRÉHISTOS

LA VIE QUOTIDIENNE DES CHASSEURS DE SOLUTRÉ

Nos objectifs en lien avec le socle commun

Quelles étaient les activités des hommes, femmes et enfants préhistoriques sur le site de Solutré ?



OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	DOMAINE D'ENSEIGNEMENT	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES
Resituer le site de Solutré dans la période de la Préhistoire	Français : comprendre et s'exprimer à l'oral Questionner le monde	<ul style="list-style-type: none"> → Apprendre et mobiliser du vocabulaire technique → Répondre aux questions → Se situer dans l'espace et dans le temps
S'initier à une technique de chasse préhistorique	Questionner le monde Éducation physique et sportive	<ul style="list-style-type: none"> → Découvrir des armes utilisées à l'époque préhistorique → Vocabulaire technique → Découvrir des matériaux → Reproduire des gestes techniques → Bien se placer et viser → Respecter les consignes de sécurité → Capacité de travail en équipe
Construire un habitat nomade du Paléolithique	Questionner le monde	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des différents habitats nomades → Construire une tente en peau de bête → Expérimenter, produire et créer → Reproduire des gestes techniques (faire des nœuds, positionner des peaux) → Capacité à communiquer et à travailler en équipe
Utiliser les ressources animales pour fabriquer les objets du quotidien	Questionner le monde	<ul style="list-style-type: none"> → Connaître les différentes parties de l'animal et leurs usages → Préparer du tendon pour fabriquer de la ficelle → Retoucher un éclat de silex → Peindre avec de la graisse et des ocres → Être imaginatif
Découvrir la méthode d' allumage du feu par percussion	Questionner le monde de la matière et des objets	<ul style="list-style-type: none"> → Apprendre un vocabulaire technique → Découvrir les matières premières nécessaires à la production du feu → Observer, imaginer → Respecter les consignes de sécurité

G DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Tout au long de cet atelier, l'élève se met dans la peau d'un de nos ancêtres de la Préhistoire afin de s'imprégner de son mode de vie. En une demi-journée, la classe va vivre le quotidien d'un groupe de chasseurs venu au pied de la Roche de Solutré au Paléolithique et comprendre pourquoi il s'est installé là.

Cet atelier se divise en **cinq temps** :

↳ Introduction de l'atelier

Pourquoi les hommes préhistoriques venaient-ils à Solutré ? Où habitaient ces hommes, femmes et enfants ?

Ce temps d'échange entre le(la) médiateur(trice) et les élèves permet de s'exprimer et de se questionner sur le mode de vie de nos ancêtres préhistoriques.

↳ Activité n°1 : un chasseur sachant chasser

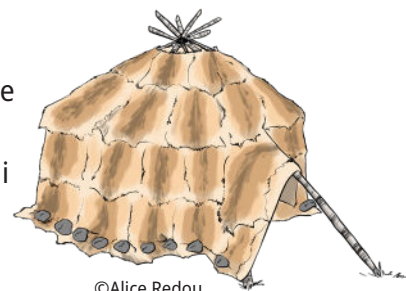
Pourquoi les groupes préhistoriques chassent-ils les animaux ? Comment les chassaient-ils ?

Cette activité permet d'initier l'élève à la chasse préhistorique avec un propulseur et une sagaie.

↳ Activité n°2 : construction d'un habitat nomade

Où vivent nos ancêtres pendant la Préhistoire ? Comment construit-on une tente en peaux ?

Les élèves vont expérimenter la construction d'un habitat avec le matériel fourni (peaux, perches, tendons...).



©Alice Redou

↳ Activité n°3 : tout est bon dans le renne

Comment les hommes préhistoriques se nourrissent-ils ? Que fait-on avec l'animal chassé ?

Comment fabriquaient-ils leurs outils ? Comment fait-on du fil ?

Autour d'une maquette de renne en bois, les élèves sont répartis par groupe sur des objets ou des matériaux (bois de renne, tendon, os, graisse, peau) qu'ils pourront ensuite utiliser ou transformer. Les enfants vont préparer du tendon, retoucher un éclat de silex, peindre avec de l'ocre et de la graisse animale.

↳ Conclusion

En conclusion, le(la) médiateur(trice) propose aux élèves de faire la synthèse des connaissances acquises au cours des activités. Puis, il(elle) fera une démonstration d'allumage de feu sans allumette, ni briquet.

Ce que la classe remporte :

↳ Peinture préhistorique

Matériel fourni :

- Cible pour tir au propulseur
- Sagaie et propulseur
- Maquette de renne en bois
- Matériel pour construction d'un abri
- Matières premières animales



©Département de Saône-et-Loire