



©Département de Saône-et-Loire / Myriam Margerin

NOTICE VISITE - CYCLE 2 & 3



3 ADULTES MINIMUM



MUSÉE DE PRÉHISTOIRE



1H30



30 ÉLÈVES MAXIMUM



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

VISITE ANIMÉE MUSÉE DE PRÉHISTOIRE

Nos objectifs en lien avec le socle commun

Aller à la rencontre des Hommes préhistoriques grâce aux vestiges archéologiques

| OBJECTIFS OPÉRATIONNELS | DOMAINE D'ENSEIGNEMENT | CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES |
|---|---|---|
| <p>Définir la période de la Préhistoire sous forme d'échange entre les élèves et le médiateur</p> <p>Resituer le site de Solutré</p> | <p>Français : comprendre et s'exprimer à l'oral</p> <p>Questionner le monde</p> | <ul style="list-style-type: none"> → Apprendre et mobiliser du vocabulaire technique → Répondre aux questions → Mobiliser des connaissances → Être à l'écoute des autres |
| <p>Acquérir les principales notions de l'évolution humaine</p> | <p>Histoire et géographie</p> | <ul style="list-style-type: none"> → Apprendre et mobiliser du vocabulaire technique → Reconnaître et différencier les espèces humaines → Être curieux → Être attentif |
| <p>Découvrir les collections du musée</p> | <p>Histoire et géographie</p> <p>Questionner le monde</p> | <ul style="list-style-type: none"> → Apprendre et mobiliser du vocabulaire technique → Observer et identifier les vestiges → Être respectueux du matériel → Être à l'écoute |
| <p>Démentir une idée reçue, celle des chevaux tombant de la Roche de Solutré</p> <p>Sensibiliser les élèves aux fausses informations</p> | <p>Questionner le monde</p> <p>Arts plastiques</p> | <ul style="list-style-type: none"> → Connaître la nouvelle version sur la technique de chasse utilisée à Solutré → Observer → Faire preuve d'analyse |
| <p>Comprendre une des techniques de chasse utilisée au temps de la Préhistoire</p> | <p>Français : comprendre et s'exprimer à l'oral</p> <p>Questionner le monde</p> | <ul style="list-style-type: none"> → Apprendre et mobiliser du vocabulaire technique → Observer → Faire preuve d'analyse |

G DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Dans le Musée de préhistoire, les élèves partent à la découverte des cultures et des modes de vie du passé à travers des vestiges archéologiques mis aux jours au pied même de la Roche de Solutré.

La visite se divise en **cinq parties principales**.

→ Introduction

En démarrant la visite, le(la) médiateur(trice) et les élèves échangent sur la notion de Préhistoire.

Cette première présentation permet de démontrer que cette longue période n'est pas homogène et suscite encore de grands questionnements. Ce temps permet également de présenter l'importance du site de Solutré dans les domaines de l'archéologie, du patrimoine et de la nature.

→ Activité n°1 : focus sur l'évolution : du galet aménagé au propulseur, des outils et des hommes.

Quels sont les outils de la Préhistoire ? Comment évoluent-ils ?

Quelles espèces humaines ont produit ces outils ?

Grâce à plusieurs moulages de crânes humains et de fac-similés d'outils, les élèves peuvent mieux imaginer ces lointains ancêtres. Ce temps d'échange entre les élèves et le(la) médiateur(trice) permet d'aborder plus en détails la notion d'évolution : celle des Hommes, de leurs outils et de leurs techniques.



→ Activité n°2 : découverte des collections du musée dans l'espace muséographique

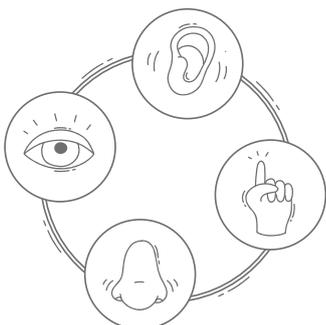
Les élèves, encadrés par le(la) médiateur(trice) et les accompagnateurs, explorent les vestiges archéologiques présentés dans les vitrines du musée. Des fac-similés d'outils ou d'objets sont mis en avant par le(la) médiateur(trice) pour permettre au groupe de les observer de plus près, voir même de les toucher.

→ Activité n°3 : zoom sur la légende de Solutré

Les élèves découvrent une vidéo d'une durée de cinq minutes sur la célèbre légende de la chasse aux chevaux de Solutré au Paléolithique.

→ Conclusion

En conclusion, le(la) médiateur(trice) propose aux élèves de faire la synthèse des connaissances acquises au cours de la visite, puis réalise une démonstration de tir au propulseur dans le Parc archéologique.



Matériel fourni :

- Fac-similés d'outils
- Odeurs
- Sons
- Vidéo

