

NOTICE **ACTIVITÉS** – CYCLE 2 ET 3  
**DÉFICIENTS VISUELS**



**3 ADULTES MINIMUM**



**MUSÉE DE PRÉHISTOIRE ET/OU  
MAISON DU GRAND SITE**



**2H (TEMPS D'ACCUEIL COMPRIS)**

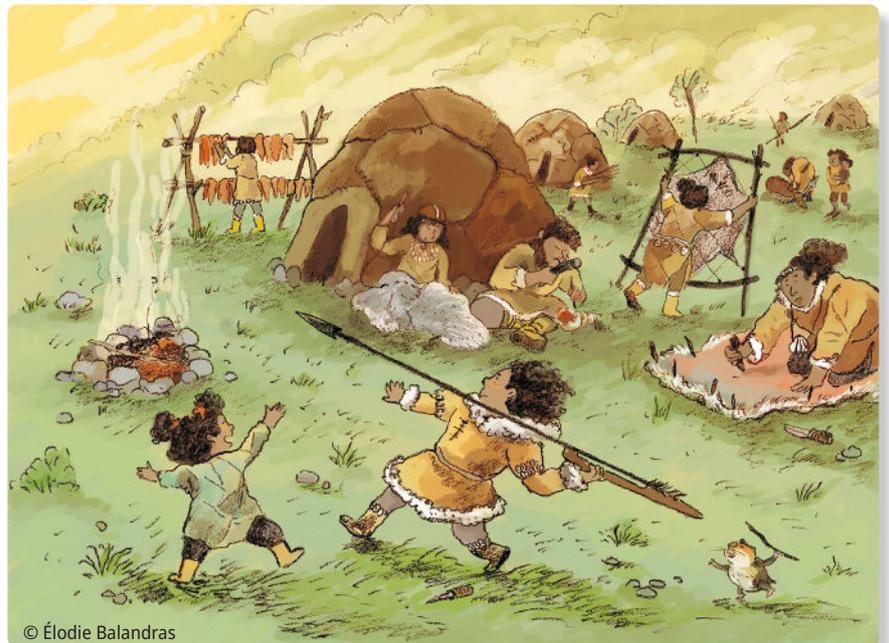


**7 ENFANTS MAXIMUM**



**FORFAIT GROUPE DEMI-JOURNÉE : 50€**

**FORFAIT GROUPE JOURNÉE : 90€**  
(ACCOMPAGNANTS GRATUITS)



## BIENVENUE CHEZ LES PRÉHISTOS

### LA VIE QUOTIDIENNE DES CHASSEURS DE SOLUTRÉ

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   |
|---|------------------------|--|
| <b>Connaître le quotidien</b> des Hommes préhistoriques en <b>le comparant</b> au nôtre   | Questionner le monde   | → Pratiquer des langages   |
| <b>Ecouter une histoire</b> pour bien la <b>comprendre</b> et la <b>raconter</b>  | Mémoire                | → Aborder la thématique de la Préhistoire<br>→ Développer le champ lexical sur la Préhistoire<br>→ Découvrir le personnage principal<br>→ Découvrir un environnement et des modes de vie différents des nôtres |
| <b>Prendre conscience</b> que les objets archéologiques découverts sur le site de Solutré et ses alentours sont les <b>témoins de modes de vie différents</b> | Histoire et géographie | → Poser des questions, se poser des questions<br>→ Découvrir un environnement et des modes de vie différents des nôtres  |
| <b>Fabriquer un objet</b> d'inspiration préhistorique   | Arts plastiques        | → Imaginer, réaliser<br>→ S'approprier des outils et des méthodes<br>→ Expérimenter, produire, créer   |
| <b>Manipuler</b> des moulages et facs-similés d'outils et d'objets archéologiques   | Arts plastiques        | → Apprendre et mobiliser du vocabulaire technique<br>→ Émettre des hypothèses<br>→ Se situer dans l'espace et dans le temps<br>→ Exprimer sa curiosité   |

# G DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE OU DE LA DEMI-JOURNÉE

## **MATINÉE** : visite sensorielle du Musée de préhistoire

Pour débiter la journée, les enfants découvrent le Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson et son paysage si particulier par la manipulation d'une maquette de la Roche de Solutré.

Puis, confortablement installés dans le Musée, ils remontent le temps jusqu'à la Préhistoire en écoutant le conte de « Paléa », petite fille du Paléolithique (période la plus ancienne des temps préhistoriques).



Des moulages à toucher, des enregistrements de bruits d'animaux à écouter et des odeurs à sentir permettent de vivre une expérience sensorielle pour une immersion dans le monde de Paléa.

À la fin de la visite, les enfants s'initient au tir au propulseur, l'arme utilisée par Homo sapiens à la fin de la dernière période glaciaire.

## **APRÈS-MIDI** : atelier au choix

### ↳ Option n°1 : atelier art du Paléolithique

Au cours d'un temps d'échange consacré aux différentes formes d'art préhistoriques, les enfants sont invités à toucher des moulages et reproductions d'art mobiliers : sculpture, instruments de musique, parures, ...

Puis, pour se parer tels des hommes et des femmes du Paléolithique ils fabriquent leur parure avec des perles en bois, de la stéatite (pierre tendre) ou des coquillages qu'ils percent à l'aide d'une pierre en grès.



### ↳ Option n°2 : atelier chasseur-cueilleur

Au cours d'un temps d'échange, les enfants sont invités à toucher des reconstitutions d'armes préhistoriques (épieu, pointe de sagaie, hameçons, harpons, ...), et à sentir les odeurs des mets préférés de nos ancêtres chasseurs-cueilleurs. Les enfants réalisent ensuite une copie de pointe de sagaie taillée en pâte fimo, avec un emmanchement en osier et une ligature en raphia. Puis, ils confectionnent une bourse en cuir en utilisant un perçoir en silex pour percer une peau en cuir préalablement découpée. Pour finaliser leur réalisation, un cordon sera fourni pour « coudre » la bourse.



### ↳ Option n°3 : atelier campement préhistorique

Après un rappel du passage du conte de « Paléa » sur la vie quotidienne et le campement, les enfants sont invités à toucher des maquettes d'habitat, ainsi que les matières utilisées pour les confectionner (bois, os, cuir, tendons). Chacun peut ensuite manipuler des habits d'inspirations préhistoriques : veste en peau de renne, coiffes et bonnets.

Comme des chasseurs nomades, les enfants rentrent dans une tente grandeur nature en bois et en peaux de bêtes. Puis, réalisent cet abri en version maquette pour la poupée de Paléa. Ensuite, à l'aide de morceaux de cuir et d'une aiguille à chas, chacun confectionne la tunique de Paléa.

À la fin de chaque atelier, un temps d'échange avec le(la) médiateur(trice) permet aux enfants de s'exprimer sur leurs ressentis.