

Sommaire

L'exposition	page 1
↳ Le synopsis	page 1
↳ Les objectifs pédagogiques généraux	page 2
↳ Les zones d'expositions	page 3
↳ Atelier complémentaire	page 7
Liens avec le programme	page 9
Activités de classe	page 10
↳ La préhistoire	page 10
↳ La succession des moments de la journée	page 11
↳ Le passé proche et le passé lointain	page 12
↳ L'orientation dans l'espace	page 17
Pour aller plus loin	page 18
↳ L'histoire contée	page 18
↳ Les vestiges utilisés	page 25
↳ Les métiers et les outils	page 30
Bibliographie	page 35

L'exposition

L'archéologie est aujourd'hui une discipline qui conjugue sciences et passions, à la croisée des sciences humaines et des sciences « dures ». Aussi, l'archéologue, à partir de traces matérielles laissées dans le sol par les hommes, met en œuvre des techniques et des approches diverses pour faire parler notre passé.

Les questionnements amenés par les nouvelles recherches apportent donc à chacun, petits ou grands, une ouverture et une réflexion sur d'autres modes de vie et sur les cultures qui nous ont précédées.

L'exposition « **Fouille, farfouille. Aventure-toi dans le temps !** » offre au plus jeune public la possibilité de vivre l'expérience de la fouille archéologique et de découvrir, à son niveau, la démarche scientifique qui transforme les vestiges archéologiques en récit des temps passés.

Le synopsis

L'exposition propose une aventure sur le thème de « Comment découvrir le passé des hommes ? ». Les enfants deviennent archéologues le temps d'une enquête et vivent les trois grandes phases d'un chantier archéologique :

- **le temps de l'action** (la fouille) : chercher, trouver, mettre au jour des vestiges,
- **le temps de l'échange** (l'enregistrement) : repérer et repositionner sur un plan les objets découverts, s'interroger sur leurs natures et leurs fonctions,
- **le temps de la compréhension** (l'interprétation) : retracer une journée d'un enfant des temps passés au travers d'une histoire contée, appréhender l'usage des objets qui parlent de la vie quotidienne.

L'animateur est un archéologue chevronné qui a besoin d'une équipe de collaborateurs pour comprendre un site archéologique en cours de fouille.

L'exposition prend appui sur les rythmes de la vie quotidienne d'un jeune enfant : se lever, se laver, manger, jouer, apprendre, se coucher. Ces moments bien connus des enfants sont des repères autour desquels ils construisent leur perception du temps.

Les objectifs pédagogiques généraux

Découvrir les objets du passé et comprendre leur usage et leur fonctionnement

Découvrir des objets techniques usuels
Comprendre leurs usages et leurs fonctionnements

Reconnaître des moments de vie dans le passé pour les comparer avec ceux du présent, se repérer dans le temps

Se repérer dans la chronologie des évènements d'une journée
Distinguer des évènements appartenant au passé très lointain, des évènements du passé proche ou contemporain
Utiliser un vocabulaire temporel précis

Se repérer dans l'espace et sur un plan simple

Se repérer dans la zone de fouille
Se repérer sur un plan simple
Utiliser un vocabulaire spatial précis

Se familiariser avec des outils et des métiers de l'archéologie

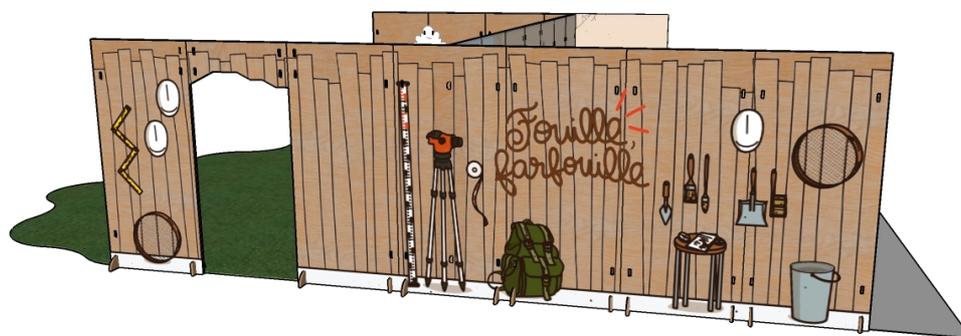
Connaître le nom des outils
Comprendre la fonction des différents acteurs d'un chantier de fouilles
Associer la fonction à l'outil utilisé

Les zones d'expositions

L'exposition est organisée en trois espaces distincts qui posent le décor : la cabane de chantier, le chantier de fouille, l'espace d'interprétation.

Guidés par le chef de chantier, l'animateur, les enfants avancent dans l'exposition pour mener l'enquête archéologique. Un passage magique, « la porte du temps », permet la circulation entre le chantier et l'espace d'interprétation.

Un dernier espace, indépendant, accueille l'atelier complémentaire.



La cabane : point de départ de l'exploration

La cabane est l'espace d'accueil et d'analyse.

Ici on écoute les consignes, on s'équipe... C'est également le lieu de rangement des outils des apprentis archéologues.

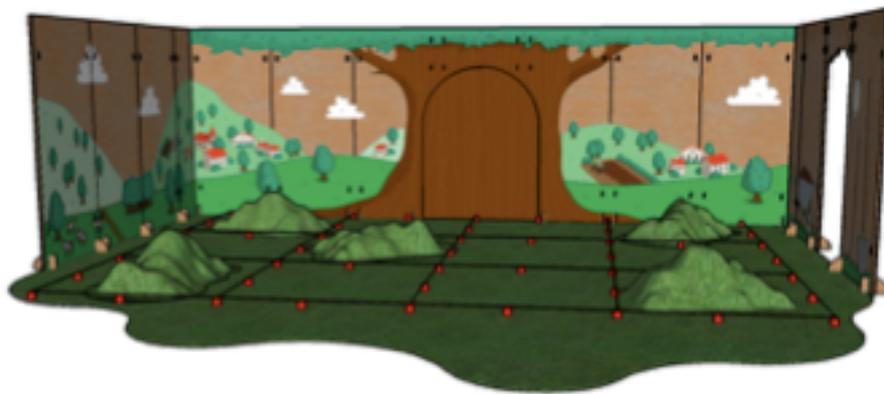
L'animateur accueille les enfants, les invite à observer le décor et procède à la mise en contexte de l'atelier qui favorise une projection par anticipation dans les activités. Puis, il parle de son travail d'archéologue, il expose les missions qu'il souhaite donner à l'équipe et il détaille le déroulé du travail sur le chantier. « Il paraît qu'ici, il y a très longtemps, bien avant vos grands-parents, des personnes, une famille peut-être, ont vécu. Le temps a passé et, petit à petit, la terre a recouvert les traces de leur vie. Mais comment retrouver ces traces ? Que feriez-vous ? Creuser, fouiller, très bonne idée ! Etes-vous prêts à m'aider ? »

Au moyen d'un plan du site à l'échelle, l'archéologue en chef décrit les différents secteurs de fouille et la façon de les repérer pour aider les enfants à établir la relation entre le plan du chantier et ce qu'ils voient sur le terrain.

Cette phase de reconnaissance terminée, les apprentis archéologues sont invités à s'équiper. Chacun d'eux prend un gilet et un seau avec les outils de fouille : un pinceau et une petite pelle. Tout le monde part ensemble vers le chantier.

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



Le chantier de fouilles : la découverte des vestiges

Le chantier est l'espace réservé à la fouille. Le sol présente une décoration végétale, avec des herbes, des fleurs de couleurs et un carroyage qui permet d'organiser la zone de travail en plusieurs secteurs. Cinq de ces secteurs, matérialisés au sol par des mottes, abritent les vestiges archéologiques.

Les fleurs qui habillent les mottes servent de repère au moment de l'exploration : elles présentent les mêmes couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, violet) que l'on retrouve sur les seaux de chantier. C'est en effet la couleur du seau qui guide l'enfant vers la zone de fouille qui lui a été attribuée et qui l'oblige à un premier repérage dans l'espace : « Dans quel carré dois-je fouiller ? ».

A l'intérieur des mottes, **les 17 vestiges** (des moitiés d'objets) sont enfouis dans du granulé de liège qui rappelle la couche de terre qui les abrite. Leur découverte permet d'évoquer des activités et des espaces liés à des moments-clés de la vie d'un enfant : se lever, se laver, manger, jouer, apprendre, se coucher.

Les enfants passent enfin à l'action. Ils fouillent, ils farfouillent... L'animateur les accompagne tout au long de la découverte.

Chacun prélève un demi-objet et essaie de l'analyser. Une discussion commence alors sur l'emplacement et la nature de ce vestige. L'animateur aide au repérage sur le plan, l'enfant indique la fleur aimantée, en correspondance de l'endroit de la découverte.

C'est bientôt le moment de s'aventurer dans le temps.

Mais avant il faut ranger : seaux et outils sont alignés sur le côté du chantier. Les enfants se présentent devant la porte du temps leur vestige à la main.

La porte du temps : l'aventure dans le passé

Le passage du chantier de fouille à l'espace d'interprétation se fait au travers d'un arbre magique, la porte temporelle qui amène dans le passé.

Les enfants sont invités à se mettre en file indienne, dos à l'arbre, et à marcher en reculant. Revenir sur ses pas mime l'idée d'un retour en arrière sur quelque chose qui s'est déjà passée.

Le groupe quitte alors la fouille, inscrite dans le temps présent, et se retrouve dans un espace avec un décor qui évoque la vie quotidienne des gens à la Préhistoire.

L'espace d'interprétation : les hypothèses se confirment, « le passé reprend vie »

L'espace d'interprétation est le lieu de la compréhension. C'est ici que les enfants réalisent ce qu'était le site fouillé avant le temps présent : un abri sous roche préhistorique. Le mobilier, le décor en trompe-l'œil et les objets sont là pour donner sens et vie à l'histoire racontée par l'archéologue en chef.

Chaque chapitre de cette histoire est illustré par une planche graphique - 7 en tout - qui met en contexte les vestiges évoqués dans le récit, ainsi que les activités et les espaces associés.

L'animateur pointe les objets sur le dessin et invite les enfants en possession des vestiges correspondants à lever la main. Avec leur partie d'objet, ces enfants partent chercher l'autre moitié dans le décor.

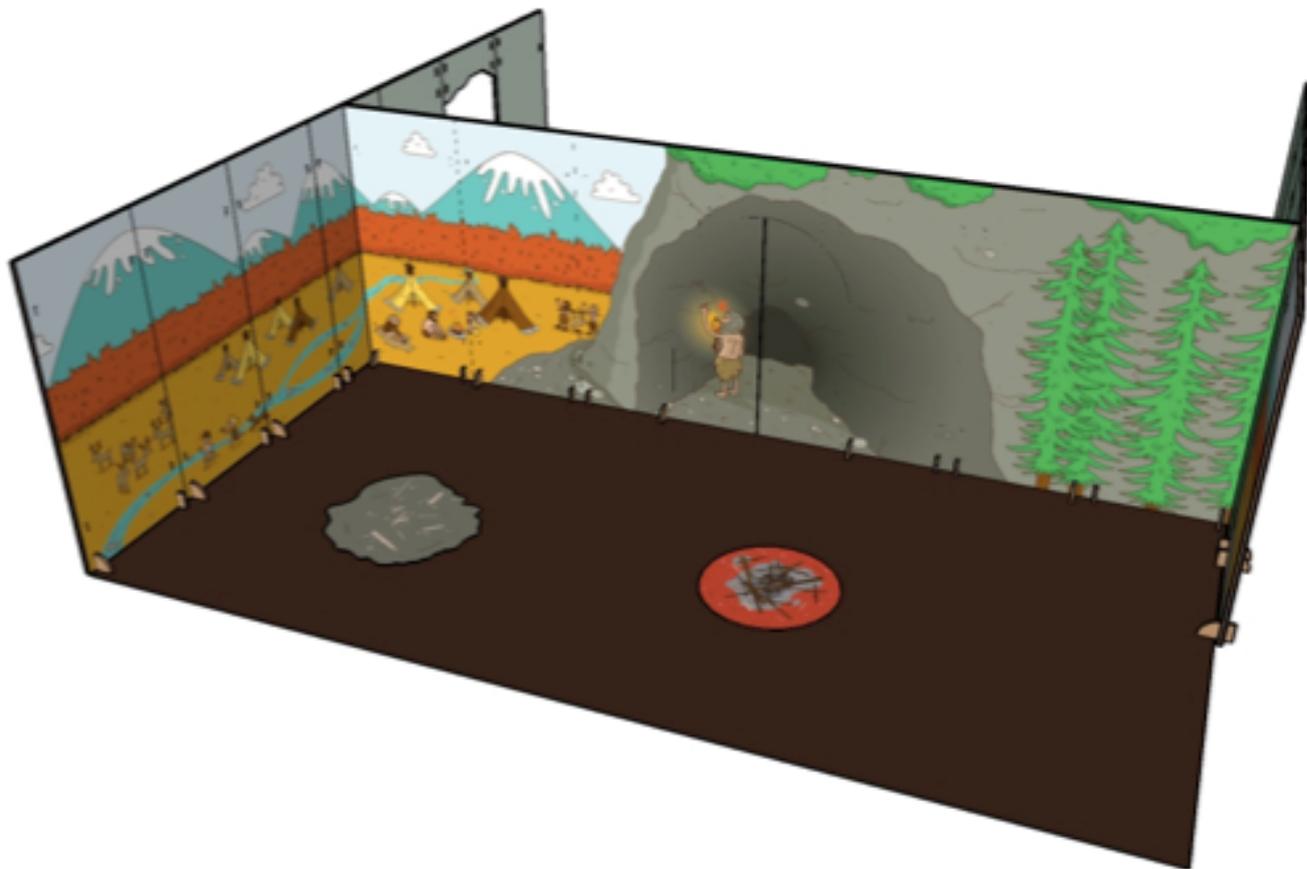
Reconnaître, trouver, assembler, nommer chaque vestige reconstitué et en mimer l'usage : voici donc le défi que les enfants relèvent dans cette phase de l'enquête. Et s'ils n'y parviennent pas, les autres enfants spectateurs sont mis à contribution pour aider.

Puis, l'histoire reprend son cours avec une nouvelle planche.

De chapitre en chapitre, d'espace en espace, de vestige en vestige, les apprentis archéologues suivent les traces de cet enfant du passé qui, comme eux, se lève, se lave, s'habille, mange, joue, apprend... Ils découvrent sa famille, sa maison, son environnement. Une journée bien remplie qui finalement n'était pas très différente de la leur.

Fouille, farfouille!

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



La sortie magique : le retour au présent

L'enquête terminée, les enfants regagnent la sortie, mais ce, d'une façon inhabituelle. En écho à la notion de stratigraphie, où les couches de terre les plus anciennes sont recouvertes par les plus récentes, le retour au présent, sortie de l'exposition, se fait en remontant quelques petites marches pour terminer avec un bond vers l'aujourd'hui.

Et comme un bon archéologue se doit d'être organisé, avant de quitter les lieux, les enfants aident l'animateur à ranger le chantier.

Une nouvelle enquête peut démarrer.

L'atelier complémentaire

Après avoir expérimenté la démarche scientifique de l'archéologie sur l'exposition, l'atelier complémentaire permet aux enfants de découvrir la variété des métiers de cette discipline et leur spécificité.

Le chantier de fouilles reconstitué



Une scène en playmobils reproduit un chantier de fouilles où plusieurs métiers de l'archéologie de terrain sont illustrés.

Dans un premier temps, les enfants sont invités à observer et commenter librement ce qu'ils voient. L'animateur va ensuite orienter leur observation en leur posant des questions précises de manière à les amener à :

- Situer la scène et les personnages
- Différencier les personnages pour les identifier
- Mettre des mots sur les actions réalisées par les personnages, les expliciter et les mimer
- Décrire et nommer les outils utilisés

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!

Puis, chaque enfant se voit attribuer une carte personnage qui reproduit, à plus grande échelle, l'un des 16 spécialistes de l'archéologie présents sur le chantier playmobils. Certains enfants peuvent avoir la même carte (par exemple plusieurs fouilleurs ou dessinateurs...).

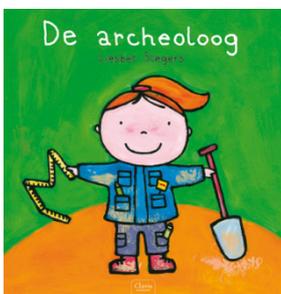
Leur mission est de retrouver dans la scène leur personnage en mode « Où est Charlie ? ». Pour valider qu'ils l'ont bien identifié, ils vont devoir colorier le pantalon (t-shirt, chaussures) du personnage de leur carte de la même couleur que celui du chantier.

Ce spécialiste de l'archéologie tient dans ses mains un outil caractéristique. Les enfants ont donc pour nouvelle mission de le retrouver dans une série de « vrais » outils mis à leur disposition dans la pièce ou dans des coffres.

Lorsque l'association métier-outil est validée, à tour de rôle, les enfants miment l'usage qu'ils imaginent de l'outil dans le métier (action + bruitage de bouche).

Lecture d'albums

Pour rythmer l'activité, des lectures contées seront proposées aux enfants. De préférence des livres qui parlent de l'archéologie en tant que métier ou enquête.



L'archéologue

Auteur : Liesbet Slegers

Editeur : Clavis

« L'archéologue effectue des fouilles et découvre les vestiges du passé. En les étudiant, l'archéologue nous explique comment les gens vivaient autrefois. » Un documentaire instructif et ludique pour présenter aux enfants la profession d'archéologue.

Liens avec le programme

Programme de l'école maternelle.
BO 26 mars 2015.

Les activités proposées permettent aux élèves de :

- apprendre en jouant ;
- apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes ;
- apprendre en s'exerçant ;
- se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.

DOMAINES D'APPRENTISSAGES

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace

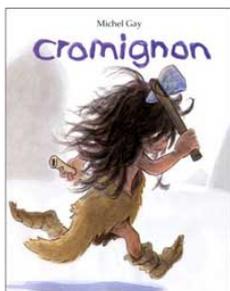
- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée,
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Explorer le monde de la matière et des objets

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques

Activités pour la classe

La préhistoire

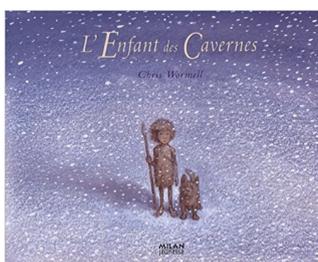


Cromignon

Auteurs : Michel GAY
Editeur : Ecole des Loisirs

C'est la préhistoire. Il fait très froid depuis longtemps. Rien ne pousse plus sous la neige. Les hommes de Cro-magnon n'ont que le gibier pour survivre. Cromignon est le plus petit de la tribu. Mais c'est lui qui va permettre aux chasseurs de capturer un gigantesque mammouth... en inventant l'écriture !

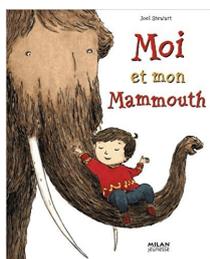
Proposition d'activités pédagogiques : <http://materalbum.free.fr/cromignon/fichier.htm>



L'enfant des cavernes

Auteur : Chris WORMELL
Editeur : Milan Jeunesse

Il était une fois une fillette et un petit chien brun qui vivaient seuls dans la grande immensité. Ils vivaient dans une caverne perchée à flanc de montagne. De là, ils voyaient loin, très loin, presque jusqu'au bout du monde. C'est ainsi qu'ils aperçurent un beau jour, à leur grande surprise, un étrange visiteur...



L'enfant des cavernes

Auteur : Joel STEWART, Didier DEBORD
Editeur : Milan Jeunesse

Rien de tel pour voyager qu'un bon vieux mammouth ! Un petit garçon bricoleur reçoit en cadeau un avion à fabriquer soi-même. Quelle n'est pas sa surprise, sa construction achevée, de se trouver en présence d'un mammouth énorme et poilu, mais surtout... vivant. Et en plus, il sait voler !

Propositions d'activités pédagogiques :
<http://materalbum.free.fr/prehistoire/fichiers.htm>

Fouille, farfouille

AVENTURE TOI DANS LE TEMPS!

La succession des moments de la journée

Comptines

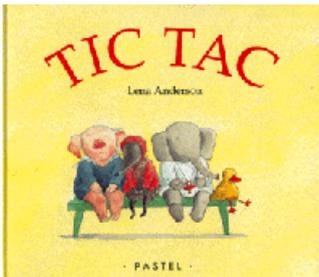
Un petit peu de noir

Un petit peu de noir Disons bonsoir
Un petit peu de rouge Plus rien ne bouge
Un petit peu de bleu Fermons les yeux
Un petit peu de brun Jusqu'à demain matin

La journée

Le matin je me sens bien.
Ca va dans ma tête et ça va dans mes mains.
Je dis bonjour à tous mes copains : Bonjour, bonjour,
Et je fais des petits bisous à tous mes voisins.

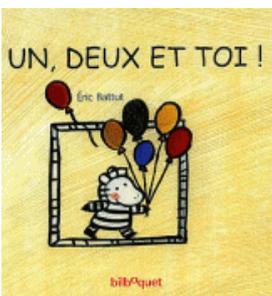
L'après- midi, que des soucis.
Bobo à la tête et l'estomac tout gris.
Je pleure, je ris, J'ai le tournis.
Je crois bien que j'ai mangé trop de macaronis !



Tic Tac

Auteur : Lena Anderson
Editeur : L'école des loisirs

TIC TAC fait l'horloge. C'est l'heure de la promenade. TIC TAC, c'est l'heure du goûter. TIC TAC, c'est l'heure du pyjama... Un album pour aider les petits à comprendre les mystères du temps qui passe.



Un, deux et toi !

Auteur : Eric Battut
Edition : Bilboquet.

L'auteur met en scène une famille de zèbres pour apprendre à compter jusqu'à sept. Chaque double page présente un moment de la vie quotidienne partagé joyeusement à plusieurs : à deux, à trois, à quatre et ainsi de suite, sans oublier le moment de se coucher où l'on se retrouve tout seul ou presque...

Fouille, farfouille

AVENTURE TOI DANS LE TEMPS!

Le passé proche et le passé lointain

Comptine

Elle gigote

Elle gigote Elle zozote Babilé, babillant,
Elle a trois ans.

Elle papote, Elle parlote, Jacasse, jacassant,
Elle a treize ans.

Elle jabote, Elle marmotte, Bavarde, bavardant,
Elle a trente ans.

Elle radote, Elle tricote, Bredouille, bredouillant,
Elle a cent ans.



Quand mon papa était un vrai bébé

Auteurs : Jean-Claude Baudroux, Eleonora Bartoloni

Editeur : Bastberg (Editions du)

Un petit garçon s'interroge : son père a-t-il été, lui aussi, bébé ? Sa réponse déconcertera sans doute les adultes. Et les situations cocasses qu'il imagine amuseront les enfants, tout en leur proposant de poursuivre, avec leurs parents, une véritable réflexion sur la vie.



Quand papa était petit y'avait des dinosaures

Auteurs : Vincent Malone, André Bouchard

Editeur : Seuil Jeunesse

Si vos bambins ont peine à imaginer en quoi pouvaient bien consister l'existence et l'humaine condition « quand papa était petit », n'hésitez pas à leur offrir le jubilatoire album de Vincent Malone et André Bouchard. Les deux compères se chargent joyeusement d'inventer mille facéties préhistoriques. Car c'est tout de même bien de préhistoire qu'il s'agit lorsque l'on parle d'un temps où il n'y avait pas de télévision.

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!

A partir de cet album, il est possible de faire réfléchir les enfants sur le passé proche (temps des parents et des grands-parents) et sur le passé lointain.

Objectif : Appréhender les différences qui peuvent exister entre le passé proche et le passé lointain.

Niveau : GS

Matériel :

- Deux boîtes illustrées une qui représente le passé proche.

Dans le fond on peut mettre une image qui évoque aux enfants l'époque de leurs parents comme un vieux téléviseur, une 4L ... et un montage d'images qui évoquent plusieurs époques.



- Des étiquettes à placer dans les boîtes qui illustrent les objets ou concept du livre qui parlent le plus aux enfants

<p>Les toilettes</p>	<p>La montre</p>	<p>La télévision</p>	<p>Le football</p>
<p>Le slip</p>	<p>Le congélateur</p>	<p>La pomme de terre</p>	<p>La paire de ciseaux</p>
<p>Les chiens domestiques</p>	<p>Les cheminées</p>	<p>L'école</p>	<p>Les supermarchés</p>

Fouille, farfouille

AVENTURE TOI DANS LE TEMPS!

Déroulement possible :

- Lecture de l'album à toute la classe.
- Présentation de deux boîtes : Passé proche et passé lointain

Pour chaque objet ou concept, on demande aux enfants « Est-ce que cela existait au temps de votre papa (ou papi) ? »

Une discussion s'engage. A la fin c'est l'adulte qui amène les éléments de réponse. Les enfants placent ensuite l'étiquette dans la boîte qui leur semble la plus appropriée.

Eléments de réponse :

Invention/ Concept	Epoque	Informations
La télévision	Le temps des parents de nos grands-parents	1926, le 26 janvier : L'Écossais John Logie Baird effectue, à Londres, la première retransmission publique de télévision en direct 1935, le 26 avril : première émission officielle de télévision française http://fr.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9l%C3%A9vision
Le slip	Le temps des parents de nos grands-parents	Jusqu'à la deuxième moitié du XIX ^e siècle, la plupart des hommes ne portaient rien : c'était la chemise, très longue et qui rentrait dans les jambes du pantalon. Il est fort probable que le slip ait d'abord fait son apparition comme vêtement pour sportif, comme le suggère le catalogue Manufrance de 1906. Quant au mot « slip », il apparaît pour la première fois sous son acception de sous-vêtement le 20 septembre 1913 dans la revue <i>L'Illustration</i> pour désigner « une culotte ou un caleçon très court ». http://fr.wikipedia.org/wiki/Slip
Le congélateur	Le temps des parents de nos grands-parents	C'est vers le milieu du XIX ^e siècle que les premières machines industrielles à réfrigérer sont mises au point. Inventeur d'origine américaine, Jacob Perkins travailla sur le sujet dans les années 1830, à Londres, et est crédité du premier brevet en la matière en 1834. En France, Ferdinand Carré met au point le réfrigérateur à absorption en 1858. Son compatriote Charles Tellier crée la première machine frigorifique en 1858. En 1913, Le premier réfrigérateur domestique à électricité est fabriqué à Chicago. Les ménages américains vont rapidement l'adopter, suivis par les européens. Apparut dans les années 1930 ce n'est que 30 ans plus tard que le congélateur vient compléter la gamme du froid domestique dans les ménages. http://fr.wikipedia.org/wiki/Cong%C3%A9lateur
La paire de ciseaux	Les chevaliers	Les ciseaux ont été vraisemblablement inventés en Égypte vers – 1500 Les ciseaux à lames croisées pivotant sur un axe central, comme ceux connus de nos jours, existaient il y a deux mille ans dans l'Empire romain (inventés vers 100 après J-C) et en Extrême-Orient. Les ciseaux deviennent des objets usuels en Europe et en Asie dès le IX ^e siècle. Ils étaient alors généralement en bronze et les deux lames étaient montées sur un ressort en arc de cercle. On utilisait ce type de ciseaux appelé « des forces » pour tondre les moutons. Leur usage se généralisera en Europe au XVI ^e siècle. http://fr.wikipedia.org/wiki/Paire_de_ciseaux

Les chiens domestiques	Les hommes préhistoriques	La domestication du chien est intervenue au Paléolithique, longtemps avant celle de toutes les autres espèces domestiques actuelles. Elle précède de plusieurs dizaines de milliers d'années la sédentarisation de l'Homme et l'apparition des premières civilisations agricoles. C'est l'unique espèce domestique ancienne dont la domestication n'est pas liée à l'apparition de l'agriculture et à la sédentarisation. Cette place que le chien occupe auprès de l'espèce humaine en fait un cas particulier parmi les espèces domestiques. http://fr.wikipedia.org/wiki/Domestication_du_chien
Les cheminées	Les hommes préhistoriques	Depuis que les hommes ont maîtrisé le feu, ils se sont naturellement réunis autour de petits foyers, en plein air ou dans des grottes. Pendant l'Antiquité, les Grecs et les Romains utilisaient un brasero mobile rempli de braises ardentes. En France, les premières cheminées attestées archéologiquement apparaissent à la période gallo-romaine et non à la période médiévale comme on l'a longtemps cru. http://fr.wikipedia.org/wiki/Chemin%C3%A9e
Le commerce Les supermarchés	Le temps des parents de nos grands-parents	Le commerce est l'une des anciennes et importantes inventions de l'humanité. Il a probablement accompagné l'apparition et les premiers développements de l'agriculture au Néolithique. http://fr.wikipedia.org/wiki/Commerce En France, en 1931, s'ouvre rue Caumartin à Paris, le premier Prisunic, ancêtre du supermarché : Le concept est celui d'un commerce populaire vendant des produits de grande série à des prix bas. http://fr.wikipedia.org/wiki/Supermarch%C3%A9
Le football	Les chevaliers	Les jeux de balle au pied existent dès l'Antiquité. Le football trouve ses racines réelles dans la soule (ou choule) médiévale. http://fr.wikipedia.org/wiki/Football
La pomme de terre	Les chevaliers	L'histoire de la pomme de terre commence avec celle des premiers hommes qui vivaient il y a plus de 10000 ans dans la zone côtière de l'actuel Pérou et au sud-ouest de l'Amérique du Sud. Au XVI ^e siècle, à l'arrivée des conquistadors lors de la colonisation espagnole des Amériques, la pomme de terre, avec le maïs, est à la base de l'alimentation de l'ensemble de l'empire Inca et des populations vivant dans les régions voisines. Dès leur découverte par les conquistadores, les tubercules vont naviguer avec eux vers les côtes de l'Europe à bord des galions, et les explorateurs du Nouveau Monde les débarqueront dans les ports d'Espagne puis ceux de l'Angleterre. De là, la pomme de terre partira à la conquête de l'Europe. http://fr.wikipedia.org/wiki/Pomme_de_terre
L'école	Les chevaliers	Contrairement à la croyance populaire qui voudrait que Charlemagne ait inventé l'école, dès la plus haute antiquité, il y a eu des écoles publiques annexées aux sanctuaires religieux. Mais c'est lui qui a donné à l'école toute son importance en mettant ensemble les enfants des nobles et les enfants des pauvres destinés à l'étude et à l'église. http://iletaitunefoislecole.fr/L-histoire-de-l-ecole.html

Fouille, farfouille

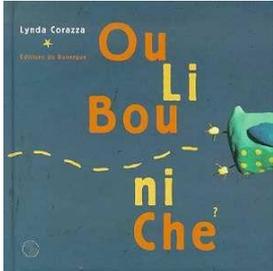
AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!

Les toilettes	Les hommes préhistoriques	L'histoire des toilettes remonte à l'origine de la civilisation : dès que de nombreuses personnes se trouvent réunies au même endroit, il y a besoin d'un système pour évacuer les ordures et les excréments. Les archéologues ont mis au jour des vestiges de réseaux d'eau voire de toilettes à chasse d'eau. http://fr.wikipedia.org/wiki/Toilettes
Les montres	Les chevaliers	Les premières montres minuscules apparaissent au XVIe siècle. Jusqu'au début du XXe siècle, le modèle de montre le plus répandu est la montre de poche (ou de gousset), le gousset étant le nom de la petite poche du gilet prévue à cet usage. Les montres sont généralement attachées au gilet par une chaîne. Elles sont souvent pourvues d'un couvercle. Le remontoir et la molette de réglage de l'heure se trouvent à 12 heures, dans l'anneau. Les montres-bracelets sont alors essentiellement destinées à la clientèle féminine. http://fr.wikipedia.org/wiki/Montre_(horlogerie)

Fouille, farfouille!

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!

L'orientation dans l'espace

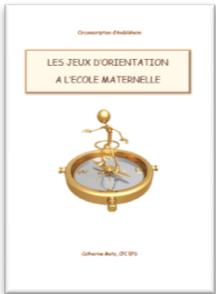


Oulibouniche

Auteur : Lynda Corazza

Editeur : Editions Du Rouergue

Mais où l'hibou niche ? Jeux phonétiques qui mettent en scène un hibou occupé à se cacher devant, derrière, dessus, dessous, dans tous ces endroits qui permettent aux tout-petits de situer relativement les choses.



CATHERINE METZ – **Les jeux d'orientation à l'école maternelle** – Académie de Strasbourg, Circonscription d'Andolsheim.

Un dossier très complet qui donne de nombreux exemples de jeux d'orientation pour tous les niveaux de la maternelle : une mine d'informations.

http://circo89-avallon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/jeux_d_orientation_a_l_ecole_maternelle.pdf

Pour aller plus loin

L'histoire contée



Il y a bien longtemps vivait un petit garçon prénommé Yaka qui rêvait d'être un chasseur...

« Kylie, Kylie, viens, cachons-nous dans les herbes !

- Ils sont déjà là ?

- Oui, ils approchent de la rivière. Pas de bruit, les grands disent que pour chasser les rennes il faut les attaquer par surprise.

- Oh non, voilà Aikoum qui arrive.

- Wouaf, wouaf, wouaf.

- Chut, le chien, tu vas les faire fuir !

- Clop, clop, plouf... »

A peine le temps de voir le troupeau s'échapper que Yaka s'éveilla. Ce n'était qu'un rêve.

Cette nuit-là, il n'avait pas dormi longtemps, car en ouvrant les yeux le soleil n'était pas encore apparu à l'horizon.

« Tout ce bruit autour de la tente ! - Protesta Yaka - Le camp se réveille tôt ce matin ! »

Comme tous les ans, à la grande migration d'automne, les rennes revenaient dans la vallée et les hommes se préparaient à partir pour la chasse.

« J'aurais bien aimé les accompagner - marmonna le petit garçon - mais tout le monde me répète que je suis encore trop jeune... Ce n'est pas juste ! »

« Ne t'inquiète pas, petit frère - lui dit sa grande soeur depuis l'entrée de la tente - suis-moi à côté du feu, je vais t'apprendre à casser les noix et on profitera de notre cueillette d'hier ! »

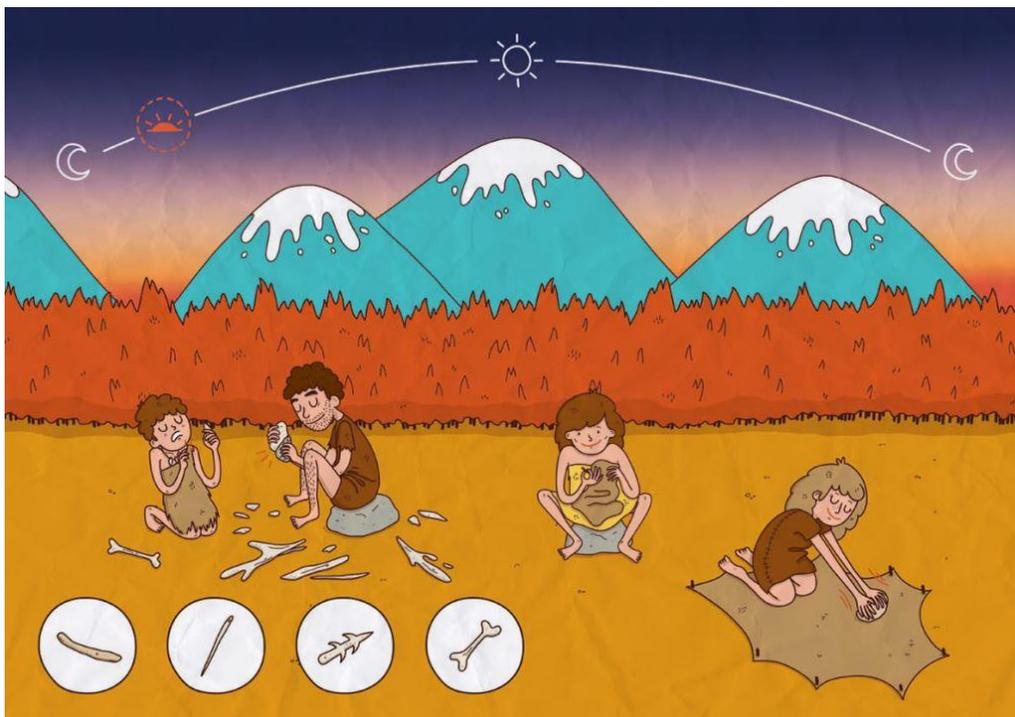
Assis au chaud, Yaka et Hadouma commencèrent à écraser les coquilles à l'aide d'une pierre.

« Pas trop fort ! - Broncha Hadouma - Tu vas les réduire en purée et il ne restera plus grand-chose à manger.

- Miam, miam. Elles sont vraiment bonnes ces noix - s'exclama Yaka en les savourant - et j'avais faim ! »

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



Quand ils eurent terminé de manger, le soleil s'était déjà levé derrière la falaise. Les femmes de la tribu arrivèrent alors en trainant une grande peau de renne.

« Elles vont la nettoyer et la lisser avec des **grattoirs** en pierre – expliqua la grande soeur. Elles en feront des habits et... » Mais Yaka n'écoula pas la suite : à la vue de sa maman, il courut à sa rencontre.

« WOW ! Que cette peau est belle, maman. Elle doit tenir chaud - admira Yaka. Me feras-tu un nouveau vêtement ? Regarde, celui que je porte est trop petit. J'ai grandi, tu sais ! – Réclama-t-il impatient.

- Pas tout de suite mon petit, j'ai perdu mon **aiguille** à coudre - répondit la maman. J'ai demandé à Tashar d'en fabriquer une nouvelle. Irais-tu la chercher pour moi ? »

Tashar était le spécialiste des outils en os et en bois d'animaux. Il en fabriquait pour toute la tribu. Assis sur un grand caillou, à l'aide d'une pierre très dure que l'on appelait silex, il découpait, il grattait, il sculptait, il lissait... Yaka, allongé à ses côtés, l'observait admiratif... à en oublier presque l'aiguille qu'attendait sa maman !

« Qu'est-ce que ce drôle d'objet aux bouts pointus ? - Demanda Yaka.

- C'est un **harpon**. Attaché à un bâton en bois, il sert pour pêcher les poissons de la rivière - lui expliqua Tashar.

- Peux-tu en fabriquer un avec cet os ? - Ajouta l'enfant en montrant l'os qu'Aikoum lui avait rapporté la veille.

- Mais non, petit, celui-ci c'est un **os de chien**, moi j'utilise des bois de renne ! - Précisa Tashar en souriant. Pose-le là, je vais te montrer les os qui m'intéressent. »

Et dès que son oncle eut le dos tourné, curieux, Yaka saisit le harpon et se piqua le doigt.

« Aïe, Aïe - répéta l'enfant en larmes - ça saigne ! »

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



Alarmée par les pleurs de Yaka, sa maman s'approcha et le prit dans ses bras pour le consoler.

« Oh mon loulou, mais ce n'est rien ! - Lui dit-elle rassurante - Viens, on va rincer ta blessure à la rivière... Et peut-être on en profitera pour te laver. »

Aidé par sa maman, Yaka ôta ses vêtements et les posa sur la berge de la rivière. Puis, un peu craintif, plongea dans l'eau.

« Brrrr, elle est froide ! - Cria-t-il tremblotant.

- Arrête de gigoter - le gronda sa maman - je n'arrive pas à te froter. Reste sage et tout à l'heure tu pourras te rhabiller tout seul. »

La toilette terminée, Yaka se précipita hors de l'eau pour chercher ses vêtements, fier de la promesse que lui avait faite sa maman.

Mais une mauvaise surprise l'attendait : son précieux collier en **bois de renne**, le joli cadeau de grand-mère, le bijou auquel il tenait tant n'avait plus toutes ses perles.

« Zut ! J'ai perdu la plus grande perle ! - Se plaignit-il.

- C'est bien fait pour toi ! - Lui dit d'un air moqueur son amie Kylie - Tu n'avais qu'à ne pas courir partout.

- Tu es jalouse parce que je cours plus vite que toi - répliqua Yaka vexé.

- Essaie de m'attraper alors - lui répondit Kylie. Et les deux enfants commencèrent à courir en long et en large autour du campement.

Ils couraient par-ci, ils couraient par-là... Et Aikoum courait avec eux.

Soudain, attiré par la douce mélodie qui arrivait du bas de la falaise, Yaka laissa Kylie s'échapper et partit en direction de la musique.

Aikoum le suivait d'un pas.

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



A l'entrée de la grotte, les jambes croisées, un vieil homme à la loooooooooooooongue barbe blanche jouait de la flute. C'était Talut, le plus âgé de la tribu, celui que tout le monde appelait « l'Artiste ».

« Peux-tu m'apprendre à jouer de la musique ? - Lui demanda Yaka.

- As-tu une flute, petit ? - Répliqua Talut.

- Non, mais tu pourrais m'en prêter une - répondit Yaka.

- Prends celle-ci, elle est plus courte et plus adaptée à tes petites mains. Pour jouer, tu souffles fort et tu essaies de bouger les doigts comme moi - lui expliqua le vieil homme. »

Excité et confiant, Yaka gonfla et vida ses joues de tout l'air inspiré, tout en tapotant les doigts sur les trous de la **flute** comme le faisait Talut. Certes, le son n'était pas le même, mais quelle importance ? Yaka en était fier !

« Il te faudra une pause, petit - annonça Talut - tu deviens tout rouge à force de souffler. Et moi je dois préparer mes couleurs, le soleil est déjà très haut dans le ciel, il se fait tard. »

Si Talut était appelé « l'Artiste » ce n'était pas que pour sa musique, ses peintures aussi étaient reconnues.

Dans la grande caverne, il avait peint des chevaux, des bisons, des cerfs... Tous les animaux que Yaka rêvait de chasser un jour.

« S'il te plait, Talut, s'il te plait, montre-moi comment tu prépares les couleurs - demanda Yaka - je pourrais t'aider. »

Talut pris alors un grand **galet plat** sur lequel il disposa de la roche rouge. A l'aide d'une plus petite pierre, il broya la roche jusqu'à obtenir de la poudre. Puis, il cracha dedans et mélangea soigneusement.

« Veux-tu essayer ? - Proposa Talut à Yaka. Tu trempe bien ta main sur la pâte colorée, puis tu la poses sur cette autre pierre et tu appuies fort. »

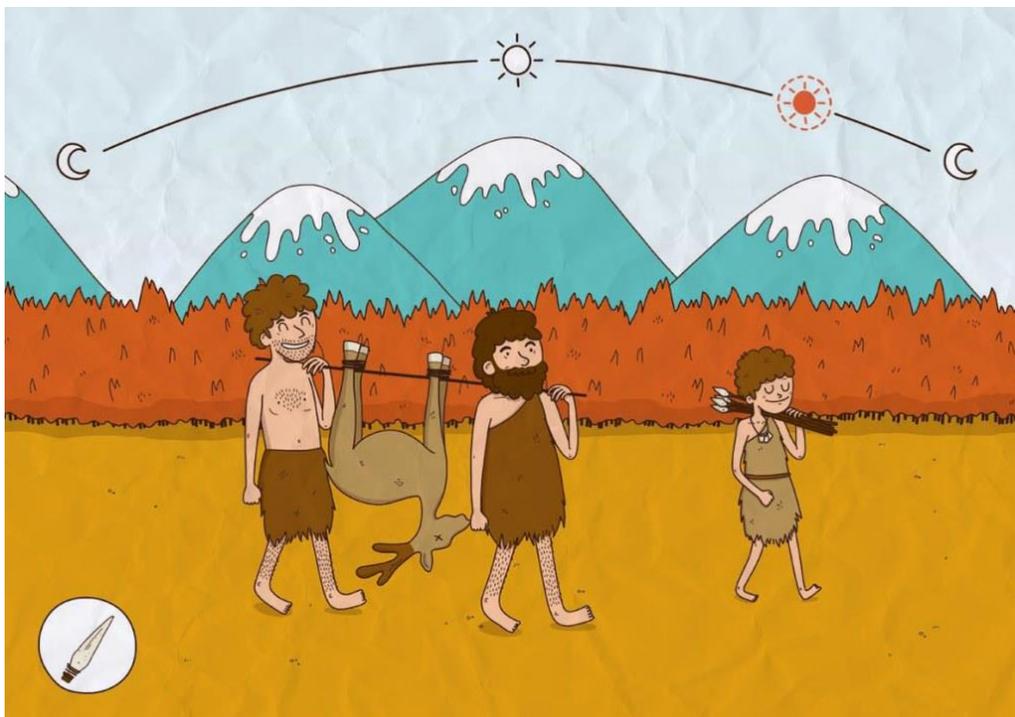
Yaka s'exécuta et laissa la jolie **trace de sa main sur la pierre**. Aikoum aussi trempa ses pattes et le sol fut vite recouvert de ses drôles d'empreintes.

« Maintenant que tu as appris comment faire, tu pourras recommencer avec moi dans la grotte. Prenons la grosse **lampe**, il fait noir à l'intérieur. »

Yaka suivit Talut dans la grotte. La flamme vacillait à cause du vent, et il faisait froid, mais le petit garçon, enchanté par la beauté des peintures qui l'entouraient, n'attendait plus qu'à peindre à nouveau.

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



Soudain, du fond de la grotte, Yaka entendit Aikoum aboyer à tout va.

« *C'est papa qui revient de la chasse !* - S'écria enthousiaste Yaka en sortant ! Et il courut vite vers la rivière.

Ce jour-là, la chasse avait été bonne : les hommes ramenaient deux grands rennes attachés sur une branche, les pieds en l'air, la tête en bas. De quoi nourrir toute la tribu ! Et dans l'enthousiasme général, Yaka eut même le droit de porter les **sagaies** de son père. Des pointes, attachées à des bâtons, que les hommes lançaient pour chasser les animaux.

« *Un jour, moi aussi, j'aurai mes propres sagaies* - pensa Yaka. »

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



La lumière du jour commençait à faiblir, Yaka savait que le moment du grand repas approchait.

Sa maman commença par découper des morceaux de viande de renne avec une longue **lame** effilée. Puis, elle prit soin de bien nettoyer les os de l'animal et ses **bois**.

« Tu les donneras à Tashar - dit-elle à Yaka - il en a toujours besoin pour fabriquer ses outils »

Hadouma, de son côté, s'occupait du foyer. Une fois le feu allumé, elle mit des pierres sur les flammes et quand elles furent brûlantes, elle les jeta dans l'eau.

« C'est pour la faire bouillir - expliqua Hadouma à son petit frère - Maman pourra ensuite ajouter la viande avec des plantes et de petites herbes et les laisser cuire lentement. »

Quand la viande fut prête, Yaka et sa tribu s'installèrent près du foyer, heureux de profiter de ce bon repas. L'occasion pour les grands de raconter des histoires de chasse et de la vie d'autrefois.

Fouille, farfouille!

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!



La nuit tombée, toute la tribu se prépara pour dormir.

En s'approchant de la tente familiale, Yaka posa son regard sur la jolie **statuette** de femme qu'ils avaient toujours avec eux.

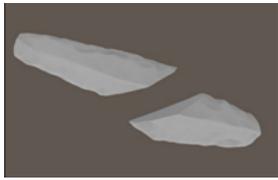
« Elle est belle comme maman ! - Pensa Yaka - Mais je n'ai pas le droit de la toucher, c'est un objet précieux et délicat. On raconte que c'est mon arrière arrière-grand-mère qui l'a sculpté »

Une fois installé sur sa paillasse, Aikoum bien blotti contre lui, Yaka enleva son **collier** et le posa à côté de lui.

La flamme de la **lampe** s'éteignit doucement et les yeux de Yaka devinrent lourds.

« C'était une belle journée - se dit-il - je crois que je vais vite m'endoooooormir ».

Les vestiges utilisés

VESTIGE	IMPRESSION	DESCRIPTION ET UTILISATION
<p>NOIX</p> 	<p>Etant donné sa taille, ce vestige ne sera pas coupé en deux parties, mais présenté en plusieurs exemplaires, un sur le chantier de fouille, un dans l'espace interprétation.</p> <p>Couleur d'impression : marron</p>	<p>Comme tout matériau organique, les noix se conservent très mal dans la terre. Les fouilles archéologiques restituent essentiellement des coquilles carbonisées.</p> <p>Dans l'alimentation des hommes préhistoriques, les noix, fruits de la cueillette, étaient une importante source de graisse, au même titre que la viande.</p>
<p>GRATTOIR</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 15,6cm ; l 2,9cm ; E 0,7cm</p>	 <p>Couleur d'impression : beige</p>	<p>Grattoir en silex</p> <p>Les grattoirs possèdent généralement un front retouché régulièrement afin d'obtenir un tranchant robuste et arrondi, qui constitue la partie active de l'outil. Une fois emmanchés, ces instruments servaient à travailler l'os, le bois ou la peau animale en glissant de l'avant vers l'arrière.</p>
<p>AIGUILLE A CHAS</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 5cm environ</p>	<p>Etant donné sa taille, ce vestige ne sera pas coupé en deux parties, mais présenté en plusieurs exemplaires, un sur le chantier de fouille, un dans l'espace interprétation.</p> <p>Attention, les dimensions de l'objet ont été augmentées pour des raisons de sécurité.</p> <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Aiguille à chas en bois de renne</p> <p>Petite invention aux grandes conséquences, l'aiguille à chas apparaît dès le Paléolithique supérieur. Grâce à cet outil les peaux d'animaux sont mieux assemblées et les habits plus chauds</p>

<p style="text-align: center;">HARPON</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 9,6cm ; l 1,6 cm ; E 1,1cm</p>	 <p>Couleur d'impression : Blanc</p>	<p>Harpon en bois de renne Le harpon est une pointe munie de barbelures, fabriquée en os ou en bois de cervidés. Rattaché à un manche, il est utilisé essentiellement pour la pêche et pour la chasse, les barbelures permettant de transpercer la proie et de la retenir.</p>
<p style="text-align: center;">FEMUR DE CHIEN</p>  <p>Provenance : Laboratoire PACEA Dimensions de l'original : L 22cm ; l max 4cm</p>	 <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Fémur de chien Compagnons et partenaires de chasse des hommes de la Préhistoire, les chiens pourraient aussi les avoir réchauffés dans leurs abris où des restes osseux ont été retrouvés. Certains ossements étudiés en France présentent des marques de découpe qui impliquent que ces animaux avaient été mangés. Leur fourrure pouvait être utilisée aussi.</p>
<p style="text-align: center;">PERLE DE PARURE</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 8,7cm ; l 4,5cm ; E 2,7cm</p>	<p>Etant donné ses dimensions, ce vestige ne sera pas coupé en deux parties, mais réduit à 50% de sa taille. Il sera présent en plusieurs exemplaires, un sur le chantier de fouille, un autre dans l'espace interprétation.</p> <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Perle de parure en bois de renne L'homme préhistorique a utilisé plusieurs supports et techniques pour fabriquer ses parures : colliers formés de multiples éléments ou pendeloques réalisés avec des coquillages, dents, os, bois d'animaux... montés en collier, en bracelet ou attachés aux vêtements ou aux cheveux. Les éléments sont troués pour laisser passer un lien qui, fait probablement avec tendon d'animal ou crin de cheval, n'a pas résisté au temps.</p>
<p style="text-align: center;">COUTEAU</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 22cm ; l 2,3cm ; E 0,4cm</p>	 <p>Couleur d'impression : gris</p>	<p>Grand couteau en fer/bronze (?). Il manque l'emmanchement en bois. (Voir plus bas, *assiette).</p>

<p>FLUTE</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 12,7cm ; l 1,2cm</p>	 <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Flûte en os d'oiseau Flûtes, sifflets, rhombes et racleurs attestent de la diversité des instruments et objets sonores à des périodes très anciennes. Les premiers matériaux et objets exploités ou créés dans le but de produire un son ont été découverts en Europe et datent du Paléolithique supérieur. Cependant, le degré de sophistication de certains objets atteste d'une maîtrise bien antérieure, ce qui pourrait repousser encore l'apparition de l'art musical.</p>
<p>PALETTE DE COULEURS</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 28cm ; l 16cm ; E 3cm</p>	<p>OBJET A REPEINDRE</p>  <p>Couleur d'impression : beige + rouge pour les traces de pigments</p>	<p>Galet plat avec traces de couleur rouge Pour peindre, les hommes préhistoriques devaient avoir des pigments pour fabriquer la peinture, des liants pour que la peinture tienne sur les parois et des outils pour l'étaler. Les couleurs utilisées sont le noir, le rouge et l'ocre. Le noir était obtenu grâce au charbon, les autres matériaux naturels étaient broyés. La poudre obtenue était diluée pour en faire une pâte avec de l'eau, de la moelle, de la graisse, de l'urine, de la salive ou même du sang. Doigts, mains, bouche, pinceaux, pochoirs, éponges... le panel d'outils utilisés pour appliquer les pigments est très riche.</p>
<p>TRACE DE MAIN</p>  <p>Facsimilé</p>	<p>OBJET A REPEINDRE</p>  <p>Couleur d'impression : beige + rouge pour l'empreinte</p>	<p>Bloc calcaire avec empreinte de main (Pour la peinture rupestre, voir plus haut *palette de couleurs)</p>
<p>LAMPE</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 12,2cm ; l 8cm ; E 3cm</p>	 <p>Couleur d'impression : beige</p>	<p>Lampe à graisse en grès Avec la torche, ce type de lampe était l'unique moyen de s'éclairer dans les grottes sans excès de fumée. Dans le creux de la pierre, travaillée en forme de cuvette, on déposait une tresse ou une torsade végétale en guise de mèche. La graisse animale qui imbibait la mèche assurait une combustion lente.</p>

<p>POINTE DE SAGAIE</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 12,7cm ; l 2,2cm ; E 0,9cm</p>	 <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Pointe de sagaie en os Destinée à la chasse et à la pêche, la sagaie constitue l'outil essentiel du chasseur du Paléolithique supérieur. Fabriquée en bois de renne, en os ou en ivoire, la pointe de sagaie présente une extrémité effilée et une autre aménagée pour assurer une fixation sur une tige en bois, la hampe, d'une longueur variable. Elle était le plus souvent lancée au propulseur.</p>
<p>LAME EN SILEX</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 12,8cm ; l 2,6cm ; E 1,6cm</p>	 <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Lame en silex Le silex était la roche la plus utilisée à la Préhistoire pour fabriquer les outils. Une lame est un éclat très allongé qui, retournée sur les bords et emmanchée, permet d'obtenir une sorte de couteau.</p>
<p>BOIS DE RENNE</p>  <p>Provenance : PACEA Dimensions de l'original : L 23,5cm ; l 11,5cm ; E 1,5cm</p>	 <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Bois de renne Herbivore très chassé pour sa chair et sa fourrure, ainsi que ses bois, le renne occupait une place centrale dans les sociétés préhistoriques. L'étude de ce cervidé nous renseigne sur le choix et les modes de vie de ces populations (le nomadisme, la chasse, les habitudes alimentaires, l'artisanat, l'habitat...).</p>
<p>VENUS</p>  <p>Facsimilé de la Venus de Willendorf (Autriche) Dimensions de l'original : L 11cm environ</p>	 <p>Couleur d'impression : beige</p>	<p>Statuette de déesse mère en calcaire Appelées Venus, ces statuettes sont traditionnellement reliées au culte de la déesse mère, considéré comme un phénomène culturel unitaire. Selon certains spécialistes, les Venus auraient alors une signification religieuse. Pour d'autres, il s'agirait d'idoles de la fécondité ou d'ancêtres mythiques des familles et des clans ou encore, de statuettes protectrices du foyer, du gibier... Le débat est toujours ouvert.</p>

PERLE DE PARURE



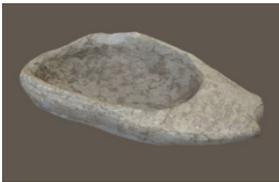
Provenance :
Musée d'Aquitaine
Dimensions de l'original :
L 8,7cm ; l 4,5cm ; E 2,7cm

Etant donné ses dimensions, ce vestige ne sera pas coupé en deux parties, mais réduit au 50% de sa taille. Il sera présent en plusieurs exemplaires, un sur le chantier de fouille, un autre dans l'espace interprétation

Couleur d'impression : blanc

Perle de parure en bois de renne

L'homme préhistorique a utilisé plusieurs supports et techniques pour fabriquer ses parures : colliers formés de multiples éléments ou pendeloques réalisés en coquillages, dents, os, bois d'animaux... montés en collier, en bracelet ou attachés aux vêtements ou aux cheveux. Les éléments sont troués pour passer un lien, sans doute du tendon d'animal ou du crin de cheval, qui n'a pas résisté au temps.



LAMPE

Provenance :
Musée d'Aquitaine
Dimensions de l'original :
L 12,2cm ; l 8cm ; E 3cm



Couleur d'impression : beige

Lampe à graisse en grès

Avec la torche, ce type de lampe était l'unique moyen de s'éclairer dans les grottes sans excès de fumée. Dans le creux de la pierre, travaillée en forme de cuvette, on déposait une tresse ou une torsade végétale en guise de mèche. La graisse animale qui imbibait la mèche assurait une combustion lente.

Les métiers et les outils

SPECIALISTE	OUTIL	RESSOURCES WEB
<p>3 Fouilleurs <i>Il dégage, enregistre et prélève les vestiges sur le chantier de fouilles.</i></p> 	<p>truelle petite pelle brouette</p>	<p>http://www.inrap.fr/archeologie-preventive/Ressources/Films-courts/p-1533-Paroles-d-archeologues.htm</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-lg0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-l-archeologue.htm?notice_id=3778&page=1&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>
<p>Dessinateur <i>Il relève les structures, les coupes, et les restitue au propre.</i></p> 	<p>planchette crayon</p>	

<p>Archéozoologue <i>Il étudie l'histoire des relations naturelles et culturelles entre l'homme et l'animal.</i></p> 	<p>pinceau fin</p>	<p>http://www.inrap.fr/archeologie-preventive/Ressources/Les-sciences-de-l-archeologie/p-13586-Ginette-Auxiette-archeozoologue.htm</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-lg0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-l-archeozoologue.htm?&notice_id=3779&page=1&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>
<p>Carpologue <i>Etudie les graines, les fruits et les restes des préparations alimentaires.</i></p> 	<p>loupe pince</p>	<p>http://www.inrap.fr/archeologie-preventive/Ressources/Les-sciences-de-l-archeologie/p-13585-Marie-France-Dietsch-Sellami-carpologue.htm</p>
<p>Anthropologue <i>Il étudie les évolutions humaines, les pathologies, les rites funéraires...</i></p> 	<p>pinceau très fin</p>	<p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-lg0-notice-VIDEO-Les-sciences-de-l-archeologie-Veronique-Gallien-anthropologue.htm?&notice_id=2600&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B7%5D=1</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-lg0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-l-anthropologue.htm?&notice_id=2630&page=1&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>

<p>Palynologue <i>Il étudie les pollens fossiles pour reconstituer le paléoenvironnement.</i></p> 	<p>microscope</p>	<p>http://www.inrap.fr/archeologie-preventive/Ressources/Les-sciences-de-l-archeologie/p-13584-Delphine-Barbier-Pain-palynologue.htm</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-ig0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-le-palynologue.htm?&notice_id=2633&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>
<p>Céramologue <i>Il étudie et caractérise les objets en céramique.</i></p> 	<p>compas</p>	<p>http://www.inrap.fr/archeologie-preventive/Ressources/Les-sciences-de-l-archeologie/p-13587-Alban-Horry-ceramologue.htm</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-ig0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-le-ceramologue.htm?&notice_id=2631&page=1&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>
<p>Géomorphologue <i>Il décrit et explique les formes du relief.</i></p> 	<p>tamis éprouvette</p>	<p>http://www.images-archeologie.fr/userdata/icono_fiche/2/2604/220x220_2604_vignette_geomorphologue.jpg</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-ig0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-le-geomorphologue.htm?&notice_id=2632&page=1&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>

<p>Topographe <i>Il relève et établit les plans en 2 et 3 dimensions.</i></p> 	<p>mire</p>	<p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-lg0-notice-VIDEO-Les-sciences-de-l-archeologie-Frederic-Audouit-topographe.htm?&notice_id=2602&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B7%5D=1</p> <p>http://www.images-archeologie.fr/Accueil/Recherche/p-11-lg0-notice-VIDEO-Les-experts-de-l-archeologie-le-geomorphologue.htm?&notice_id=2632&page=1&idx%5Btype_video%5D%5Bmain%5D=1&idx%5Btype_video%5D%5B6%5D=1</p>
<p>Photographe <i>Il photographie les découvertes et la vie du chantier.</i></p> 	<p>appareil photo</p>	
<p>Responsable de chantier <i>Spécialiste d'une époque et d'une civilisation, sur un chantier de fouilles, il devient chef d'équipe : il organise alors le travail des fouilleurs et gère le matériel.</i></p> 	<p>tél portable</p>	

Fouille, farfouille

AVENTURE-TOI DANS LE TEMPS!

Médiateur

Il transmet les connaissances scientifiques.

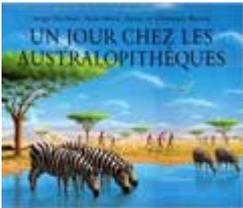


livre ouvert

Bibliographie

La préhistoire

Fictions



Un jour chez les australopithèques

Auteur : Anne-Marie Bacon - Véronique Barriel

Illustrateur : Serge Hochain

Editeur : L'école des loisirs

Voici deux millions d'années, une tribu d'australopithèques, nos lointains ancêtres, part à la recherche de sa nourriture dans l'immensité des savanes d'Afrique. Ils sont nus, ne savent ni provoquer ni conserver le feu et semblent bien faibles, ces premiers hominidés. Et, partout autour, le danger rôde... Comment la journée se terminera-t-elle ?

Reconstituée grâce aux découvertes des anthropologues et des paléontologues, cette grande aventure, contée au cours d'une journée ordinaire, c'est déjà des hommes, de tous les hommes, c'est la nôtre !

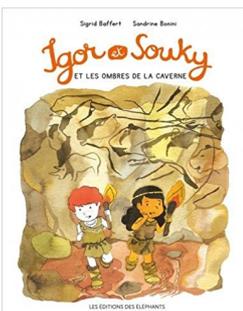


Myrmidon et la grotte mystérieuse

Auteur : Loïc Dauvillier Thierry Martin

Editeur : Editions de la Gouttière

Lorsque Myrmidon enfle un déguisement, le monde qui l'entoure n'est plus le même... Vêtu d'une peau de bête et lance en main, Myrmidon se retrouve projeté à l'époque de la Préhistoire, mais attention à l'effrayant tigre aux dents de sabre...



Igor et Souky et les ombres de la caverne

Auteur : Sigrid Baffert

Editeur : Harmonia Mundi

Ce week-end, Igor et Souky partent pour l'Ardèche ! En visite à la grotte Chauvet-Pont-d'Arc, ils découvrent des peintures rupestres de toute splendeur, où se croisent chevaux, bisons, mammouths, mégacéros... Dans l'obscurité de la caverne, Igor et Souky plongent 36 000 ans en arrière...



La grotte des animaux qui dansent

Auteur : Cécile Aix

Illustrateur : Bérengère Delaporte

Editeur : L'élan vert

Dans le clan, la jeune Flime est aussi vive et souriante que son frère Thaïm est éteint. Il y a trois hivers, la main du garçon a gelé et un doigt est resté tordu. Si Thaïm demeure immobile, les yeux écarquillés devant la panthère qui rôde, ce n'est pas parce qu'il a peur ! Flime en est certaine, il possède un secret que personne ne connaît. Depuis plusieurs jours, dès l'aube, Thaïm s'échappe furtivement du campement et entre dans la montagne Ce matin, Flime le

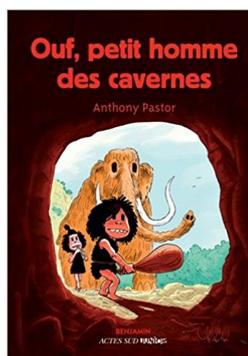
suit.



Mè keskeussè keu sa

Auteur : Michel Van Zevren
Editeur : L'école des loisirs

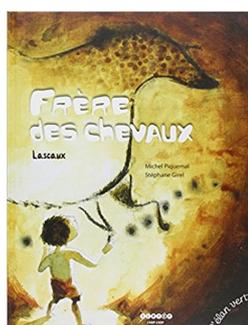
C'est apparu comme ça, un jour, il y a fort, fort longtemps dans la grotte de Koko et Kiki. Habillés de peaux de bête ils semblent ne jamais avoir vu ce bébé... Oh ! Keskeussè keu sa ? a dit Koko. Regarde, bras, doigts... Sé pas du tout... a répondu Kiki. Bon, trouvé terre ? Donk sé crasse. É... crasse dehors ! a dit Koko en allant jeter la crasse. O mè, crasse rigole ! s'est attendrie Kiki.



Ouf, petit homme des cavernes

Auteur : Anthony Pastor
Editeur : Actes sud junior

Petit homme de l'âge de pierre, ouf a perdu sa tribu a cause d'un mammouth enrhumé qui les a tous dispersés en éternuant. Enfin c'est ce qu'il prétend ! Sur sa route, il rencontre la jolie zou, égarée elle aussi.



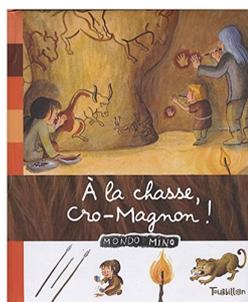
Frère des chevaux

Auteur : Michel Piquemal
Illustrateur : Stéphane Girel
Editeur : Elan Vert

Le clan a nommé le fils d'Éa : Taureau Furieux. Hélas, en grandissant, le garçon reste chétif. Il a le regard éteint et n'a pas de goût pour la chasse. Le chaman ordonne alors qu'il rende son nom à l'esprit du Taureau.

Dans trois jours, il ira dans la grotte sacrée. C'est là que son destin l'attend...

Dossier pédagogique : <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/N-4645-12759.pdf>

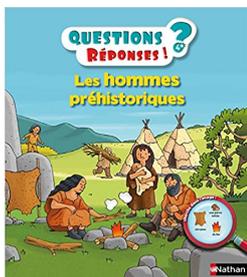


A la chasse, Cro-Magnon

Auteur : Anne-Sophie Baumann
Illustrateur : Crescence Bouvarel
Editeur : Tourbillon

Le clan des Ours est en émoi : une tente du campement Cro-Magnon a été détruite ! Qui a pu faire ces drôles de traces sur le sol ? Sanso, le fils du chef, et sa cousine Mara mènent l'enquête. Place et déplace les vignettes... et taille des lames de silex, chasse en lançant une sagaie, allume un feu et dessine un bison sur la paroi de la grotte sacrée.

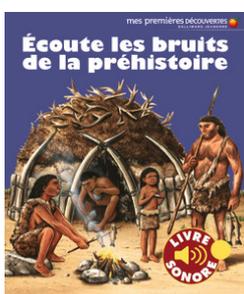
Documentaires



Questions/Réponses : Les hommes de la préhistoire

Auteur : Cécile Jugla
Illustrateur : Robert Barborini
Editeur : Nathan

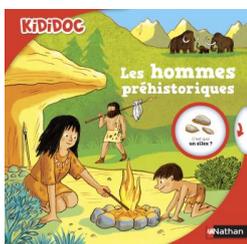
Comment vivaient les hommes préhistoriques ? Quelles sont les différences entre l'homo habilis, l'homo erectus et l'homo sapiens ? À quoi ressemblaient leurs premiers outils ? L'organisation du campement et la vie en collectivité, la chasse, la pêche, la cueillette et les peintures dans les grottes n'auront plus de secret pour les petits lecteurs !



Écoute les bruits de la préhistoire

Auteur : Delphine Gravier-Badreddine
Illustrateur : Donald Grant
Editeur : Gallimard jeunesse

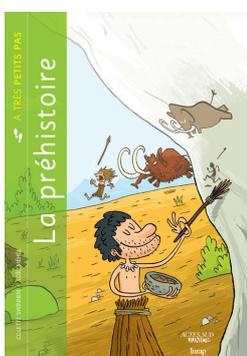
En appuyant à chaque page sur la «puce sonore», l'enfant écoute les hommes préhistoriques tailler la pierre, chasser et se livrer à leurs tâches quotidiennes.



Les hommes préhistoriques

Auteur : Dominique Joly
Illustrateur : Philippe Mignon Rémi Saillard
Editeur : Nathan

Curieux petit, curieux pour la vie. Kididoc répond à toutes les questions des enfants dès 4 ans ! A quoi ressemblent les hommes préhistoriques ? Comment font-ils du feu ? Plonge au cœur de la préhistoire avec Kididoc ! Soulève un volet et découvre les outils des premiers hommes, actionne une tirette, et projette une lance sur le gibier...

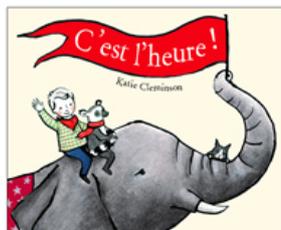


La préhistoire à très petit pas

Auteur : Collette Swinnen
Illustrateur : Loïc Méhée
Editeur : Actes sud junior / INRAP

Qu'est ce que la préhistoire ?
Quels animaux vivaient au temps des hommes préhistoriques ?
À quoi servaient les outils en pierre ?
Pars à la découverte de la vie des hommes préhistoriques !

Le temps qui passe



C'est l'heure!

Auteur : Katie Cleminson
Editeur : L'école des loisirs

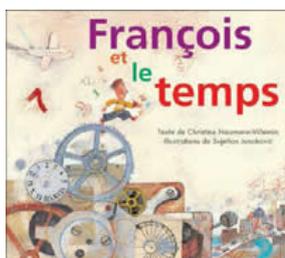
Que de choses à faire dans une journée ! Se lever, se préparer pour aller à l'école, lire, dessiner, jouer, courir, chanter... Quelle belle et joyeuse énergie! Mais tant d'activités rythment la journée qu'à l'heure de se coucher, le temps de dire bonsoir, et tout le monde dort à poings fermés.



Debout Papa, Debout Maman!

Auteur : Pascal Teulade
Illustrateur : Jean-Charles Sarrazin
Editeur : L'école des loisirs

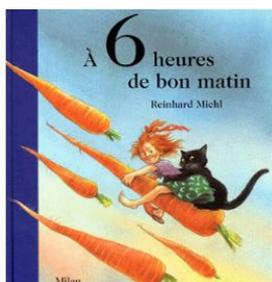
C'est dimanche. Le soleil se lève à peine. Lucille est réveillée, bien réveillée, et obligée de s'occuper toute seule puisque ses parents refusent d'ouvrir l'oeil. Elle décide de préparer un délicieux petit déjeuner...



François et le temps

Auteur : Christine Naumann-Villemin
Illustrateur : Svjetlan Junakovic
Editeur : L'école des loisirs

Une montre ne fait pas passer le temps plus vite, mais au moins elle permet de mesurer tous ces moments longs et ennuyeux du quotidien d'un jeune garçon... C'est ce que François va découvrir le jour de son anniversaire. Mais comment faire quand la montre casse ? Eh bien, on la porte chez le réparateur ! Et si on a beaucoup de chance, le réparateur en question vous prête une autre montre, un peu magique, celle-là... Chance ? Vous avez dit chance ? Mais où est passé le temps ?!



A six heures de bon matin

Auteur : Reinhardt Michl
Illustrateur : Reinhardt Michl
Editeur : Milan

La matinée d'une petite sorcière délurée et toujours en mouvement et de sept chats noirs, de 6 heures à l'heure du déjeuner. Pour aider les enfants de maternelle à comprendre le temps qui passe.