



## Les activités culturelles de la Cité de la Préhistoire sélectionnées par Face Sud

### **Les Visites Actives de la Cité de la Préhistoire**

Mission Préhistoire .....	page 2
Quand les objets racontent la Préhistoire .....	page 3

### **Les Ateliers Préhisto-pratiques**

Tailles du silex.....	page 5
Peinture rupestre.....	page 6
Parure.....	page 6
Chasse.....	page 7
Secrets du Feu.....	page 7

# VISITES ACTIVES DE LA CITÉ DE LA PRÉHISTOIRE

## À la découverte de nos ancêtres

En explorant le parcours de visite, la classe s'intéresse à la chronologie des temps préhistoriques et à l'évolution des modes de vie. Les visites actives invitent les élèves, accompagnés d'un animateur agréé par l'Éducation Nationale, à aiguiser leur sens de l'observation et de l'interprétation. Cette approche participative de l'espace muséal permet de comprendre 350 000 ans de Préhistoire, qui s'enrichissent au fil des découvertes archéologiques.



1 classe

Chaque visite active s'appuie sur un support conservé par les élèves !

SPÉCIAL NON LECTEURS !

### Jeu de piste préhistorique

En introduction, l'animateur pose quelques repères. Les élèves, répartis en équipe, partent ensuite explorer la Cité à la recherche d'une scène de vie et d'un objet. L'animateur propose ensuite une visite adaptée aux non-lecteurs, organisée autour des objets retrouvés par les élèves. Deux contes ponctuent les deux principales séquences de la visite active, permettant de se projeter dans la peau de nos ancêtres.



1h15



Faire le lien entre action et objet  
Se repérer dans l'espace et le temps

### Mission Préhistoire

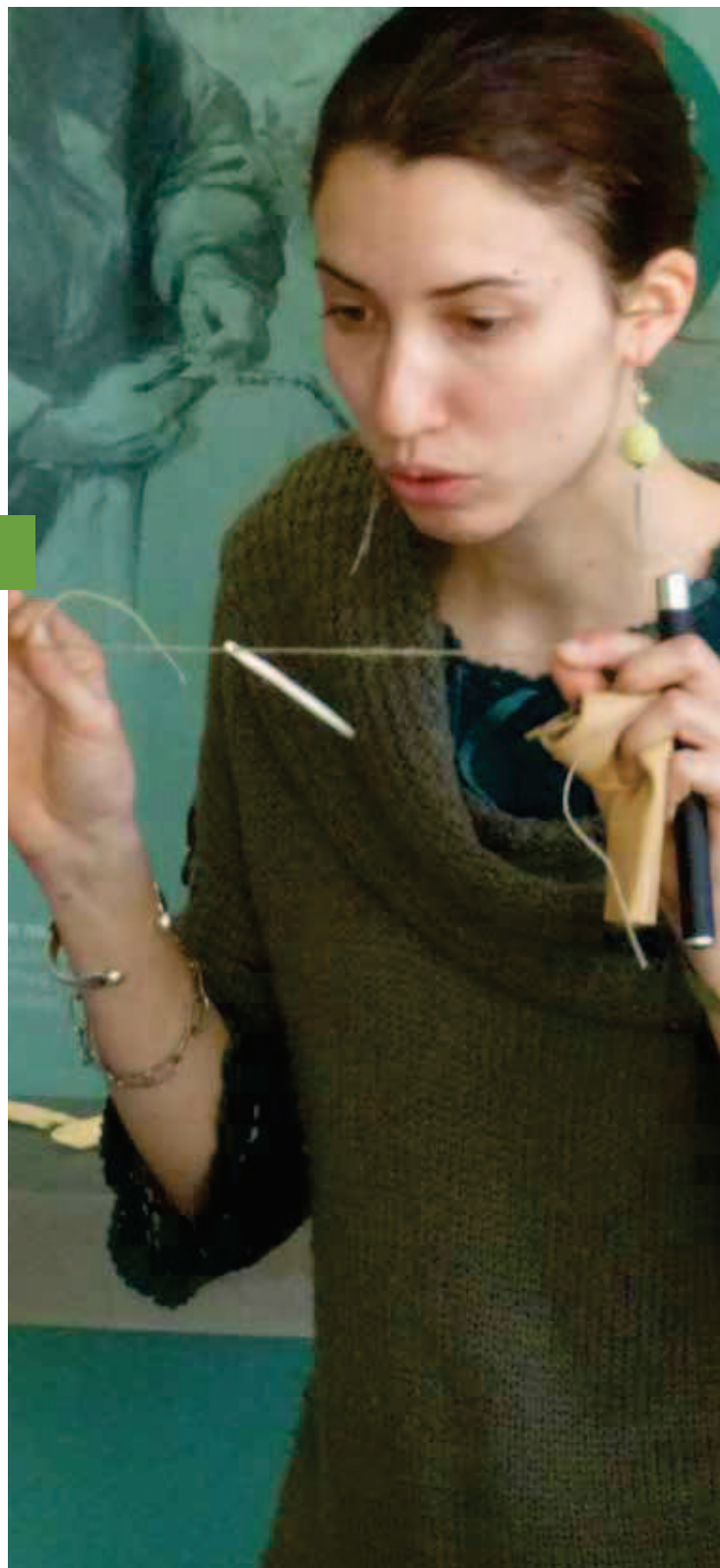
Les élèves en équipe se voient confier une mission : trouver un objet archéologique dans les vitrines grâce à une photo et un plan, puis répondre à deux questions concernant cet objet. L'animateur construit ensuite une visite guidée en faisant intervenir chaque équipe lorsque son objet se présente. Les maquettes et reconstitutions grandeur nature permettent aux élèves de replacer leur objet dans le quotidien des hommes préhistoriques.



1h15



Comprendre et assimiler des informations  
Savoir reformuler, résumer, décrire et parler en public





## Quand les objets racontent la Préhistoire

Après une présentation générale des temps préhistoriques, les équipes d'élèves reçoivent une réplique d'objet archéologique à retrouver dans l'exposition. Ils partent en quête de leur vestige, munis d'un petit carnet comprenant un plan du musée, une chronologie simplifiée et une fiche où dessiner l'objet, noter son nom et son origine, la matière dont il est constitué ainsi que la façon dont il a été fabriqué. Ainsi, chaque équipe constitue un corpus d'informations sur l'époque correspondant à son objet.

Dans un second temps, les élèves présentent leur objet en le replaçant dans son contexte ; l'animateur profite de cet échange pour répondre aux questions et compléter les informations recueillies par les groupes.



1h15



Mettre en œuvre une tâche complexe en autonomie  
S'approprier un vocabulaire spécifique à l'écrit



## VISITES GUIDÉES DE LA CITÉ DE LA PRÉHISTOIRE

### La Cité de la Préhistoire à la carte

Conçue par l'équipe muséale sous le regard attentif d'une trentaine de chercheurs, l'exposition permanente livre un discours à la fois généraliste et scientifique, accessible aux néophytes et pertinent pour les initiés. Cet espace pédagogique permet d'aborder la Préhistoire sous forme de visites thématiques : le paléoclimat et le paléoenvironnement, l'évolution humaine biologique et culturelle, les datations, les activités de subsistance, les pratiques artistiques... La visite s'adapte au projet de l'enseignant.



1 classe



1h30




Acquérir le vocabulaire scientifique de la Préhistoire  
Maîtriser l'échelle des temps quaternaires  
Comprendre la nature provisoire du savoir scientifique

# ATELIERS ARCHÉO-LOGIQUES

## (EN COMPLÉMENT DE LA VISITE DE LA CITÉ)


### Investigations dans le passé

Les élèves partent à la découverte des archives du sol et des métiers de l'archéologie ; ils s'initient aux différentes facettes de ces professions par la fouille, l'étude du matériel, l'interprétation, la conservation des objets et données archéologiques. Encadrés par un animateur spécialisé, les enfants prennent conscience de l'importance du questionnement, de la recherche et de l'expérimentation pour reconstituer l'Histoire de l'Homme bien avant l'apparition de l'écriture.

 1/2 classe  
(max 15 élèves)

 1h15 / atelier

Les ateliers sont  
obligatoirement précédés  
d'une visite active  
(au choix p.7 et 8).

 Se familiariser avec le travail de l'archéologue  
Expérimenter une approche sensible des matériaux et savoir manipuler et dessiner des objets fac-similés  
Observer, questionner, expérimenter et développer un esprit critique envers les méthodes scientifiques appliquées à l'archéologie  
Acquérir le vocabulaire de l'archéologie

### Fouille archéologique

#### Mettre au jour les archives du sol

Après une présentation générale de la méthodologie de fouille, l'animateur montre au groupe comment retirer et tamiser les sédiments sans risquer de déplacer ou altérer les objets enfouis. Le groupe se répartit autour du bac de fouille et chacun commence le décapage de son périmètre de recherche, armé d'un pinceau et d'une pelle. Les objets découverts sont identifiés et leur position reportée avec précision sur la feuille de fouille.

En procédant à une fouille méthodique, le groupe révèle progressivement des vestiges correspondant à différents types d'occupation humaine : foyer, atelier de taille, espace de boucherie, lieu de sépulture... La classe fait ensuite la synthèse de ses découvertes, reprenant chaque structure afin d'interpréter à quel type d'activité préhistorique elle renvoie.





## L'archéo-labo

### Décryptage de l'information livrée par les objets archéologiques

L'atelier s'articule autour de trois postes de travail : le remontage de poteries, la reconstitution de nucléus en silex et l'identification d'ossements à l'aide de fiches ostéologiques. À l'issue des études, chacun donne ses conclusions à l'animateur. L'observation des vestiges permet de faire des hypothèses quant à leur provenance, leur fabrication et leur fonction. L'animateur fait une synthèse des indices recueillis pour reconstituer l'histoire d'un site archéologique virtuel et aborde la notion de stratigraphie.

## Du labo aux réserves

### L'espace de travail des archéologues et la conservation des vestiges

Les élèves appréhendent ici la chaîne opératoire de la recherche en archéologie et se familiarisent avec les outils du chercheur. En classe de 3<sup>ème</sup>, la visite des réserves vient en complément de l'atelier archéo-labo et aborde la question de la conservation des vestiges et du devenir du matériel archéologique dès lors qu'il est extrait du site.

Pour les lycéens, cette activité associe une visite des réserves muséales et du pôle de recherches, ce qui permet d'aborder l'étude des vestiges en laboratoire et la diffusion des données scientifiques. Les élèves sont ensuite répartis par groupes sur des bornes tactiles, où ils approfondissent les notions de palynologie, anthropologie, archéozoologie...

**Cet atelier dure 2 heures.**

### NOUVEAUTÉ !

## TP Anthropologie : l'évolution humaine

### Idées-clés d'anthropologie physique


En s'appuyant sur un diaporama, l'animateur présente l'origine et l'évolution de l'Homme. Le groupe se familiarise avec les caractéristiques des espèces de la lignée humaine (bipédie, station verticale, morphologie osseuse crânienne...), qui sont remises en place dans les groupes emboîtés. Les élèves, par deux, manipulent et comparent des moulages de crânes préhistoriques. L'objectif est d'étudier les caractères morphologiques afin de distinguer une espèce d'une autre et de les replacer dans le buisson évolutif. Une présentation des cultures et outils associés aux différentes espèces conclut la séance.

**Cet atelier dure 1h30.**


# ATELIERS GESTES DE LA PREHISTOIRE

## Savoir-faire, preuve de l'ingéniosité de nos ancêtres

Immersion participative, les ateliers pratiques proposent de vivre des instantanés de Préhistoire, en expérimentant les actes de subsistance de nos ancêtres et les techniques utilisées pour produire des objets. Dans son discours, l'animateur invite l'élève à **observer, déduire et raisonner**. Il met en perspective la **démarche expérimentale** des préhistoriens qui permet aujourd'hui de retrouver des savoir-faire ancestraux. Les élèves s'initient ensuite à des techniques de complexité variable, devenant **acteurs de leur apprentissage**.

 **1/2 classe**  
(max 15 élèves)

 **1h15 / atelier**

 **Expérimenter une approche sensible des matériaux**  
**Se familiariser avec la culture et l'art des premiers Hommes**  
**Identifier et respecter différentes étapes de conception et fabrication**  
**Produire un objet de la Préhistoire**

Les ateliers se déroulent en extérieur ou en salle selon les conditions météorologiques.

L'équipe du service des publics peut composer avec vous des journées ou demi-journées d'activités en adaptant son discours et le degré de difficulté en fonction des objectifs à atteindre (suggestions p. 21).

## Taille du silex

### Des techniques spécifiques pour produire des outils fonctionnels

L'animateur commence par présenter les différents outils fabriqués pendant la Préhistoire et les savoir-faire associés. Quelles roches utilisait-on ? À quoi servaient ces outils ?

Le groupe découvre ensuite la technique pour détacher un éclat à partir d'un bloc préparé, le nucléus, et comment effectuer une retouche à l'aide de petits percuteurs durs (en pierre) ou tendres (en bois). Équipé d'un morceau de cuir et de lunettes pour se protéger des projections, chaque élève façonne son propre éclat et tente de tailler un outil destiné à trancher, racler, percer...





## Poterie néolithique

### De nouveaux objets de stockage, innovation technique

Après la présentation d'une série de poteries, l'animateur amène les élèves à réfléchir sur l'utilité de cette invention. Il procède ensuite au montage d'une motte d'argile et réalise un pot en détaillant précisément ses gestes. Chacun essaie de façonner une boule puis un récipient. L'étape de décoration vise à reproduire les motifs du Néolithique en se servant d'outils conformes à ceux de cette époque : poinçons en os et coquillages. La classe repart avec ses réalisations en terre crue ou, s'il s'agit d'une classe découvertes, cuites au feu de bois sur place. Pour les plus grands, la méthode du colombin sera développée lors de cet atelier.

## Peinture rupestre

### La pensée symbolique à travers l'expression artistique

En introduction, les élèves se familiarisent avec les thèmes de l'art pariétal paléolithique en Europe grâce aux explications de l'animateur, illustrant ses propos avec des clichés des grottes ornées de Lascaux, Chauvet-Pont d'Arc, Pech-Merle, etc. Le groupe apprend à produire sa peinture en broyant des pigments naturels et fabrique un pinceau à partir d'une brindille. Plongé dans la peau des artistes préhistoriques, chaque élève dessine sur une plaque en pierre, s'inspirant des modèles présentés.



## Parure

### Objets d'apparat, reflets de préoccupations identitaires ?

Après avoir observé un échantillon de parures exposées au sein de la Cité de la Préhistoire, le groupe se voit expliquer le principe du façonnage par abrasion à l'aide d'un polissoir en grès naturel. Chaque élève choisit une forme et polit un morceau de stéatite. Les perles polies sont ensuite percées au perçoir en silex. Des coquillages sont également troués en utilisant le principe d'abrasion sur les pierres en grès. L'activité se termine en attachant perles et coquillages sur une ficelle de lin.



NOUVEAUTÉ !

## Chasse

### Apprentissage d'une technique de subsistance

L'animateur explique aux élèves l'évolution des armes de chasse au cours de la Préhistoire (épieu, sagaie et arc), puis les questionne sur la pertinence du choix d'une arme selon le mode de vie ou l'environnement donné. Les élèves découvrent les animaux chassés durant la Préhistoire et une technique de chasse bien particulière : le tir de sagaie au propulseur, qu'ils expérimentent ensuite par petits groupes.

Tous niveaux

NOUVEAUTÉ !

## Secrets du feu

### La maîtrise du feu, révolution technique et sociale

Grâce à un échange avec les élèves, le groupe retrace l'histoire, l'importance et l'utilisation du feu à la Préhistoire. Puis l'animateur présente le matériel utilisé par nos ancêtres tout en expliquant son fonctionnement. Les élèves observent ainsi deux méthodes préhistoriques de production du feu : par friction et par percussion.

**Cette démonstration dure 30 mn et peut s'effectuer devant 1 classe entière. Elle peut être adaptée en atelier participatif de 1 h pour les lycéens uniquement.**

NOUVEAUTÉ !

## Métallurgie

### Le travail d'une nouvelle matière, témoin de l'évolution de l'organisation des groupes humains

À l'aide des vitrines et d'une vidéo de l'espace muséal, l'animateur présente les métaux utilisés à la fin de la Préhistoire. Il décrit la chaîne opératoire, depuis l'extraction du minerai jusqu'à la finition des armes et outils. Les élèves produisent un objet en étain de la préparation du four, en passant par la fonte du métal dans un creuset - attisant le feu avec un soufflet en peau - pour finir par couler le métal fondu dans un moule. Un des objets fabriqués sera emporté par la classe.

**Cet atelier dure 2h30 et peut s'effectuer en classe entière.**

