

« CROMIGNON PART A LA CHASSE »

Sommaire

	Page
Informations générales.....	2
Les différentes formules.....	3
Formule de 3h.....	3
Formule de 6h.....	3
Les activités de toutes les formules en détail.....	5
L'expérimentarium où l'on raconte l'aventure de Cromignon.....	5
Le parcours d'agilité du chasseur.....	5
Tir au propulseur sur des cibles animales factices.....	5
Fabrication de l'amulette porte-bonheur du chasseur.....	6
Peinture au charbon de bois et à l'ocre.....	6
Travail de la terre: modelage du totem du chasseur.....	7

Informations générales

Âge visé: de 5 à 8 ans

Concept:

Un grand jeu de rôle où chaque enfant s'identifie à Cromignon, petit chasseur préhistorique de l'ère glaciaire. L'animation est composée d'activités courtes, notre époque et la Préhistoire.

Démarche poursuivie:

Ici, la Préhistoire se vit, plus qu'elle ne se raconte!

- Contextualisation sous forme d'une histoire tenant lieu de fil rouge : la Préhistoire est envisagée à une période et un endroit précis, facilitant ainsi les représentations. Ici: nos régions, durant l'ère glaciaire.
- Mise en situation par la manipulation d'objets et des ateliers ludiques où l'enfant se retrouve dans la peau de Piaraq, le petit chasseur ; mise en éveil des différents sens.
- Parallèles constants avec la société actuelle en vue de participer à responsabiliser l'enfant en tant que citoyen du monde et protecteur de l'environnement.

Ce que nous recherchons :

Avant tout, s'amuser! Et quand on apprend en s'amusant, on se rend compte à quel point il peut être amusant d'apprendre!

- Par le geste, découvrir le mode de vie et les besoins élémentaires de l'homme de Cro-magnon à l'époque des chasseurs de l'ère glaciaire grâce à des dispositifs accessibles à la compréhension et à la psychomotricité des enfants de 5 à 8 ans. Au travers d'une aventure vécue hors de notre temps, permettre une rencontre affective et sensorielle avec un mode de vie bien différent du nôtre.
- Développer chez l'enfant l'imagination, la curiosité, l'inciter à se poser des questions.
- Faire émerger des représentations mentales; construire avec les enfants une image simple mais archéologiquement correcte des chasseurs préhistoriques de nos régions et de leur mode de vie.
- Par l'entraide, participer à développer la socialisation.
- Sensibilisation à notre responsabilité envers les ressources de la nature et le développement durable ; possibilité de transfert des notions acquises à des situations actuelles en développant l'esprit de citoyenneté.
- Participer à l'ouverture au monde : le respect de l'autre quel que soit son apparence ou son mode de vie ; prendre conscience qu'un mode de vie différent ne signifie pas automatiquement que l'autre est moins « intelligent » ou « évolué ».

Les différentes formules

La Préhistoire est envisagée en un lieu et à un moment précis (ici: nos régions, durant l'ère glaciaire) pour faciliter les représentations.

Formule de trois heures

La visite est répartie en différentes activités de 30 à 45 minutes avec une pause de 15 minutes pour la collation.

Déroulement de la visite:

- L'aventure de Cromignon.
Histoire interactive avec les enfants. Présentation et manipulation de copies d'objets préhistoriques se rapportant à la vie des derniers chasseurs.
Le secret du feu est dévoilé à la fin de l'histoire...
- Le parcours d'agilité du chasseur.
- Tir au propulseur sur des cibles animales factices.
- Fabrication de l'amulette porte-bonheur du chasseur.

Formule de six heures

La visite est répartie en différentes activités de 30 à 45 minutes avec une pause de 15 minutes pour la collation et trois quarts d'heure de temps de midi.

Déroulement de la visite:

- L'aventure de Cromignon.
Histoire interactive avec les enfants. Présentation et manipulation de copies d'objets préhistoriques se rapportant à la vie des derniers chasseurs.
Le secret du feu est dévoilé à la fin de l'histoire...
- Le parcours d'agilité du chasseur.
- Tir au propulseur sur des cibles animales factices et promenade dans les bois à la découverte des animaux de l'ère glaciaire.
- Fabrication de l'amulette porte-bonheur du chasseur.

- Peinture collective au charbon de bois et à l'ocre d'après les thèmes découverts dans certaines grottes.
- Travail de la terre : modelage du totem du chasseur.

Les activités de toutes les formules en détail

L'expérimentarium où l'on raconte l'aventure de Cromignon

En bref:

L'aventure de Cromignon « version Préhistosite » est contée, agrémentée de la présentation et de la manipulation de facsimilés d'objets préhistoriques.

Activité proposée dans:

Cromignon

- Formule trois heures
- Formule six heures

Objectifs spécifiques:

Au moyen de l'histoire-support, via des répliques d'objets préhistoriques et des démonstrations interactives, découvrir les objets de la vie courante durant la Préhistoire à l'époque des chasseurs-cueilleurs ; comprendre la manière dont ils étaient réalisés (techniques et matériaux employés) et utilisés.

Le parcours d'agilité du chasseur

En bref:

Sur un parcours haut en reliefs, l'enfant teste son agilité en prenant exemple sur la démarche d'autres primates. Pour l'affût comme dans la fuite, un chasseur a intérêt à savoir grimper aux arbres!

Activité proposée dans:

Cromignon

- formule de trois heures
- formule de six heures.

Objectifs spécifiques:

- Tester son agilité.
- Mettre en lien l'animal (y compris l'homme) et son milieu.
- Comprendre les rapports entre le vivant et son environnement. De l'adéquation entre os, articulation et mouvements.

Tir au propulseur sur des cibles animales factices

En bref:

Sur cibles présentant des animaux de la Préhistoire, utilisation d'une arme de chasse attestée chez nous durant l'ère glaciaire.

Activité proposée dans:

Cromignon

- Formule trois heures
- Formule six heures

Objectifs spécifiques:

- Comprendre une technique de chasse préhistorique : les gestes à adopter, les stratégies à préparer.
- L'homme et son milieu : découvrir les animaux chassés durant la Préhistoire.
- Découvrir les rapports entre l'homme et la nature à une période donnée.
- Apprendre ce qu'apporte l'animal chassé.
- Découvrir les thèmes ayant influencé les représentations artistiques des hommes préhistoriques.
- Comparaison avec la chasse sportive d'aujourd'hui : distinguer nécessité et loisir.

Fabrication de l'amulette porte-bonheur du chasseur (atelier de fabrication d'un collier « préhisto-compatible »)

En bref:

Réalisation d'un bijou en perles telles qu'aurait pu les fabriquer un homme préhistorique. Nous choisissons de considérer ces parures comme des amulettes porte-bonheur, mais était-ce réellement le cas dans la Préhistoire? Nous n'en savons rien...

Activité proposée dans:

Cromignon

- Formule trois heures
- Formule six heures

Objectifs spécifiques:

- Découvrir les types de bijoux portés dans la Préhistoire, les matériaux utilisés et leur mode de fabrication.
- Découvrir la gamme d'outils nécessaire à l'homme préhistorique en procédant par induction à partir des actions à accomplir (un outil en pierre pour percer, une surface rugueuse pour polir...).
- Préparation du perçoir préalable à la réalisation du collier: par la pratique, découvrir les propriétés de la pierre et les qualités du silex pour la taille.
- Prendre conscience de la patience nécessaire et du travail à fournir pour atteindre un objectif précis : on n'a rien sans rien ; l'obtention du collier n'est possible qu'après avoir taillé la pierre.

Peinture au charbon de bois et à l'ocre

En bref:

Peinture au charbon de bois et à l'ocre d'après les thèmes découverts dans certaines grottes. En se replongeant dans la peau d'un homme préhistorique de l'ère glaciaire, essai de réalisation d'une peinture préhistorique (sur base du bestiaire de la Préhistoire) avec des pigments naturels. Fresque collective sur papier ou peinture sur galets.

Activité proposée dans:

Cromignon

- Formule six heures

Objectifs spécifiques:

- Découvrir de manière générale l'iconographie de la Préhistoire : thèmes et modes de représentation.
- Manipuler des pigments naturels attestés sur les peintures pariétales préhistoriques : découverte de leur aspect, leurs propriétés et la façon dont ils peuvent être appliqués.
- Découvrir une manière peu habituelle de peindre: surface rugueuse et inégale (galets) ou support vertical (fresque); représenter des objets en deux dimensions.

Travail de la terre: modelage du totem du chasseur

En bref:

Modelage de petites figurines animales en argile sur base des modèles découverts dans des sites archéologiques. Mais représentaient-elles des totems à l'époque? En l'absence de documents écrits, rien n'est moins sûr!

Activité proposée dans:

Cromignon

- Formule six heures

Objectifs spécifiques:

- Découvrir de manière générale l'iconographie de la Préhistoire : thèmes et modes de représentation.
- Manipuler, fabriquer : découvrir les propriétés de l'argile.