

# UN CHASSEUR SACHANT CHASSER...

## 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.....	4
Le parcours d'agilité du chasseur.....	4
Atelier d'utilisation du propulseur.....	4
Atelier d'utilisation de l'arc à flèche.....	4
Atelier de peinture à l'ocre.....	5
Atelier d'allumage du feu.....	5
Atelier de taille de silex.....	6
Atelier de fabrication d'une amulette pour s'assurer une bonne chasse.....	6
Modelage de son animal-totem.....	7

# Informations générales

**Âge visé:** de 8 à 12 ans

## **Concept:**

Découvrir la Préhistoire de manière ludique, interactive et vivante. Vivre un moment hors de notre temps ponctué de démonstrations interactives et de mises en situation où l'on se retrouve dans la peau d'un chasseur préhistorique.

## **Démarche poursuivie:**

- Homogénéité du projet : un fil rouge lie toutes les activités entre elles.
- Manipulations et ateliers expérimentaux, reconstitutions grandeur nature, répliques d'objets à manipuler, vestiges archéologiques véritables.

## **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 ludiques et variés. 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.
- 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.
- Prise de conscience du fait que nous appartenons à un groupe humain diversifié et multiculturel, dans l'espace et dans le temps. Par là, participer à l'ouverture au monde : le respect de l'autre quel que soit son apparence ou son mode de vie ; un mode de vie différent ne signifie pas automatiquement que l'autre est moins « intelligent » ou « évolué ».
- Se mettre au défi; favoriser l'entraide et la coopération.
- Sensibilisation à notre responsabilité envers la société : prise de conscience de l'importance de chacun dans la construction de l'histoire de l'humanité ; de même que les hommes préhistoriques ont contribué à construire l'histoire des hommes à ses débuts, chaque enfant participe à la construction de l'histoire de demain.

# Les différentes formules

## Formule de trois heures:

### Déroulement de la visite:

- Modelage de son animal totem
- Le parcours d'agilité du chasseur
- Atelier de tir à l'arc OU Atelier de tir au propulseur

### Une activité au choix parmi celles proposées :

- Réalisation d'une amulette porte-bonheur pour s'assurer une bonne chasse  
OU
- Atelier de taille de silex  
OU
- Atelier de peinture à l'ocre  
OU
- Atelier d'allumage du feu (pour les enfants de dix ans et plus)

## Formule de six heures:

### Déroulement de la visite:

- Modelage de son animal totem
- Le parcours d'agilité du chasseur
- Atelier de tir à l'arc
- Atelier de tir au propulseur
- Atelier de taille de silex et réalisation d'une amulette porte-bonheur pour s'assurer une bonne chasse
- Atelier d'allumage du feu (pour les enfants de dix ans et plus) OU atelier de peinture à l'ocre.

# Les activités de toutes les formules en détail

## Le parcours d'agilité du chasseur

### En bref:

Sur un parcours haut en reliefs, on 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:

Un chasseur sachant chasser

- 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.

## Atelier d'utilisation du propulseur

### 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:

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures (choix entre le tir à l'arc et le tir au propulseur)
- Formule six heures

### Objectifs spécifiques:

- Comprendre une technique de chasse préhistorique méconnue : les gestes à adopter, les stratégies à préparer.
- Comprendre les avantages et inconvénients de cette arme, utilisée chez nous durant l'ère glaciaire.
- L'homme et son milieu : découvrir les animaux chassés en fonction du climat et des choix humains.
- Apprendre ce qu'apporte l'animal chassé.
- Comparaison avec la chasse d'aujourd'hui : distinguer nécessité et loisir.

## Atelier d'utilisation de l'arc à flèche

### En bref:

Sur cibles présentant des animaux de la Préhistoire, utilisation d'une arme de chasse attestée chez nous durant la fin de l'époque des chasseurs-cueilleurs...mais aussi chez les agriculteurs-éleveurs!

**Activité proposée dans:**

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures (choix entre le tir à l'arc et le tir au propulseur)
- Formule six heures

**Objectifs spécifiques:**

- Comprendre une technique de chasse préhistorique : les gestes à adopter, les stratégies à préparer.
- Comprendre les avantages et inconvénients de cette arme.
- L'homme et son milieu : découvrir les animaux chassés en fonction du climat et des choix humains (les fermiers continuent de chasser).
- Apprendre ce qu'apporte l'animal chassé.
- Comparaison avec la chasse d'aujourd'hui : distinguer nécessité et loisir.

## Atelier de peinture à l'ocre

**En bref:**

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:**

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures (choix entre la réalisation d'une amulette porte-bonheur, l'atelier de taille de silex, l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu (enfants de 10 ans et plus) ).
- Formule six heures (pour les enfants de dix ans et plus, choix entre l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu).

**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).

## Atelier d'allumage du feu

**En bref:**

Par équipes, essai d'allumage d'un feu selon les méthodes préhistoriques (percussion de marcassite et de silex ou friction de bois). En raison de l'habileté psychomotrice que cette activité exige, nous ne la proposons qu'aux enfants de dix ans et plus.

**Activité proposée dans:**

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures (choix entre la réalisation d'une amulette porte-bonheur, l'atelier de taille de silex, l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu (enfants de 10 ans et plus) ).

- Formule six heures (pour les enfants de dix ans et plus, choix entre l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu).

**Objectifs spécifiques:**

- Les rôles du feu : comprendre l'importance du feu dans la vie de l'homme (entre autres, le feu comme élément central du foyer, facteur de rassemblement social).
- Découvrir les méthodes d'allumage du feu attestées archéologiquement.

## **Atelier de taille de silex**

**En bref:**

Réalisation d'outils en silex sur base de ceux que réalisaient les hommes préhistoriques. Attention, pour des raisons de sécurité et de déontologie, ces outils ne pourront pas être emportés.

**Activité proposée dans:**

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures (choix entre la réalisation d'une amulette porte-bonheur, l'atelier de taille de silex, l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu (enfants de 10 ans et plus) ).
- Formule six heures.

**Objectifs spécifiques:**

- Par la pratique, découvrir les propriétés de la pierre et les qualités du silex pour la taille.
- Découvrir le mode opératoire de la taille du silex.
- Découvrir la gamme d'outils de l'homme préhistorique.
- Prendre conscience du fait qu'une taille efficace est le fruit d'une réflexion préalable et s'enrichit par l'expérience ; pas si bête, l'homme préhistorique !

## **Atelier de fabrication d'une amulette porte-bonheur pour s'assurer une bonne chasse**

**En bref:**

Réalisation d'un bijou en perles telles qu'on en a retrouvé dans des sites archéologiques (schiste, coquillages), grâce à des outils en silex.

**Activité proposée dans:**

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures (choix entre la réalisation d'une amulette porte-bonheur, l'atelier de taille de silex, l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu (enfants de 10 ans et plus) ).
- Formule six heures (pour les enfants de dix ans et plus, choix entre l'atelier de peinture à l'ocre et l'atelier d'allumage du feu).

**Objectifs spécifiques:**

- Découvrir la gamme d'outils nécessaire à l'homme préhistorique pour effectuer ce travail en procédant par induction à partir des actions à accomplir.
- Découvrir les types de bijoux portés dans la Préhistoire, les matériaux utilisés et leur mode de fabrication.
- 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.

## **Modelage de son animal-totem**

### **En bref:**

Modelage d'une figurine animale en argile, telle celles réalisées par les chasseurs de l'ère glaciaire.

### **Activité proposée dans:**

Un chasseur sachant chasser

- Formule trois heures
- Formule six heures

### **Objectifs spécifiques:**

- Découvrir les qualités de l'argile de façon pratique.
- Prendre conscience des différents usages de l'argile à la Préhistoire (la terre a été modelée bien avant l'invention de la poterie).
- Comparer le réel et la représentation; comprendre l'art comme vecteur de message.