



DU PS2 AU CP

EXPO À VIVRE À
L'ANNEXE | 31 MARS
2 SEPTEMBRE
PRÉHISTOIRE(S)
L'ENQUÊTE
& ATELIERS dès 3 ans
PETIT ARCHÉO



Sommaire

Préambule	3
Déroulé de l'animation	4
Informations pratiques	4
Les objectifs pédagogiques généraux	5
Liens avec le programme	6
L'exposition-atelier «Fouille, farfouille»	7
Introduction	7
Le synopsis	7
Le déroulé de l'atelier	8
La cabane : point de départ de l'exposition-atelier	8
Le chantier de fouilles : la découverte des vestiges	9
L'espace d'interprétation : les hypothèses se confirment, « le passé reprend vie »	10
Le matériel utilisé.....	11
Pour aller plus loin	12
L'histoire contée	12
Les vestiges, en ordre d'apparition dans l'histoire contée	19
Bibliographie	23
Fictions sur la préhistoire.....	24
Documentaires sur la préhistoire	24
Albums sur le temps qui passe.....	25
L'atelier de sensibilisation à l'art rupestre	27
Introduction	27
Le déroulé de l'atelier	27
Le matériel utilisé.....	28
Pour aller plus loin	29
Les animaux de la préhistoire	29
Les couleurs utilisées dans l'art pariétal	31
Mini-lexique	31
Bibliographie : grottes et cavernes	32

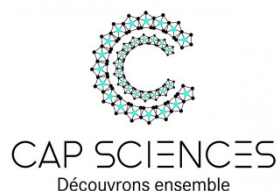
Préambule

L'Annexe, espace d'exposition de 450m², attenant à la Cité de la Voile, explore des horizons inédits et permet de se projeter dans un univers méconnu et fascinant en rupture avec la thématique principale de l'équipement.

Dans ce cadre, en 2018, l'Annexe présente l'exposition à l'itinérance nationale "Préhistoire(s) l'enquête" (à partir du CE1), conçue et réalisée par le Muséum de Toulouse.

Pour les petits archéologues en herbe l'Annexe propose une exposition-atelier « Fouille, farfouille », conçue et réalisée par Cap Sciences, en partenariat avec l'Inrap et le soutien de la Drac Nouvelle-Aquitaine.

En parallèle de « Fouille, farfouille », le service animation pédagogique de la Cité de la Voile propose un atelier complémentaire de sensibilisation à l'art rupestre.



Co-production et prêt d'images Cap Sciences / Cap Archéo, Inrap

Crédit photos pour l'atelier de sensibilisation à l'art rupestre : ©Wikimédia commons

Déroulé de l'animation

Informations pratiques

Du PS2 au CP

À partir du 5 mai 2018

Cette animation se fait en demi-classe : un groupe accompagné d'un médiateur participe à l'atelier « Fouille, farfouille » pendant que l'autre s'initie à l'art rupestre en compagnie de son enseignant ou d'un accompagnateur. À la fin de l'animation, chaque enfant aura participé aux deux activités proposées.

Durée totale des deux activités : 1h30

45 minutes pour « Fouille, farfouille »

45 minutes pour la sensibilisation à l'art rupestre

Du matériel spécifique à chaque activité sera mis à disposition de l'enseignant, des accompagnateurs et des élèves.

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 événements d'une journée
- Distinguer des événements appartenant au passé très lointain, des événements 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
- Associer la fonction à l'outil utilisé

Pour l'atelier art rupestre: agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Découvrir différentes formes d'expression artistique

Liens avec le programme

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

Les activités proposées permettent aux élèves de :

- apprendre en jouant et en s'exercant
- apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes
- 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
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

L'exposition-atelier «Fouille, farfouille»

Introduction

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 précédés.

L'atelier-exposition «Fouille, farfouille» 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.

Cette activité dure 45 minutes et est encadrée par un animateur.

Le synopsis

Ces consignes sont uniquement à destination de l'enseignant, pour effectuer un travail préparatoire en classe. Pour une expérience optimale, il est nécessaire de ne pas tout dévoiler aux élèves.

L'atelier 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.

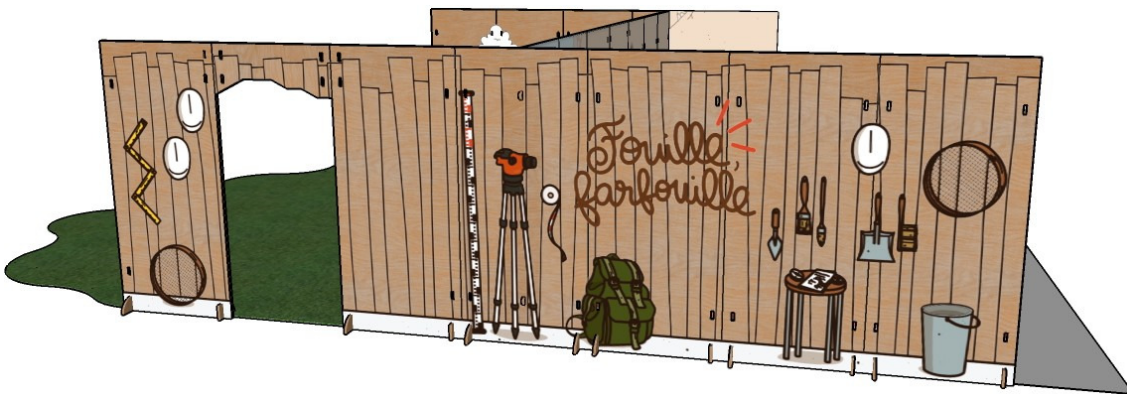
L'animateur est un archéologue chevronné qui a besoin d'une équipe de collaborateurs pour comprendre un site archéologique en cours de fouille.

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.

Le déroulé de l'atelier

L'exposition-atelier est organisée en trois espaces distincts qui posent le décor : **la cabane de chantier**, **le chantier de fouille** et **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. Enfin, la **sortie magique** matérialise le retour au présent.



La cabane : point de départ de l'exposition-atelier

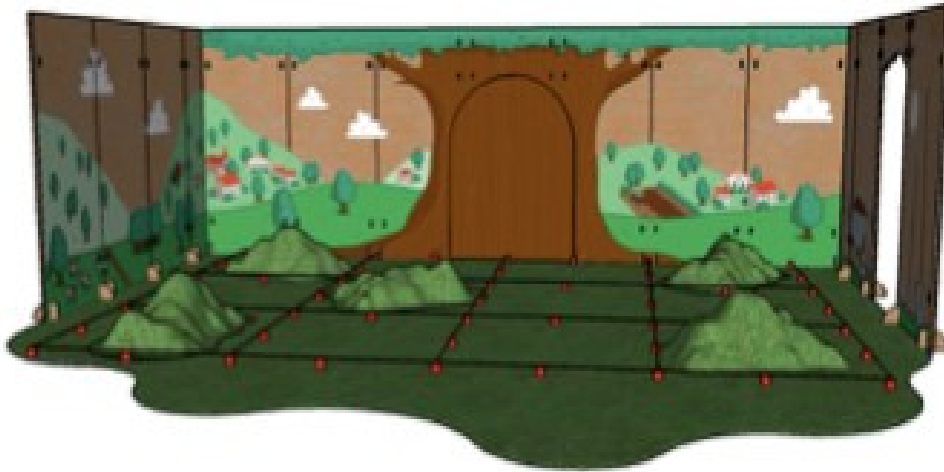
La cabane est l'espace d'accueil et d'analyse.

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.



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 16 vestiges** (des moitiés d'objets, *cf. p 19*) 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.

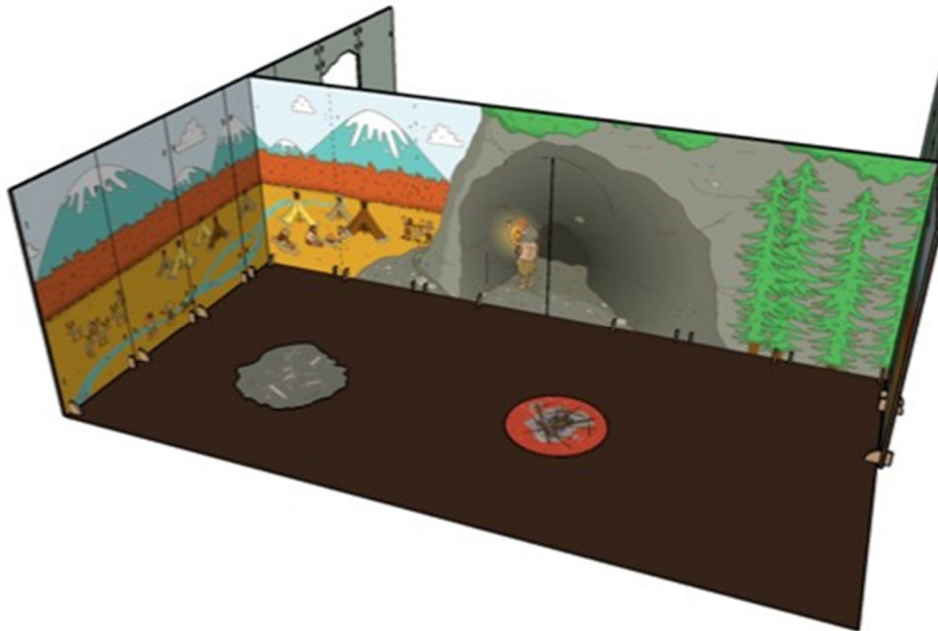
Chaque chapitre de cette histoire est illustré par une planche graphique - 7 en tout - qui met en contexte les vestiges évoqués dans le récit, ainsi que les activités et les espaces associés.

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.



La sortie magique : le retour au présent

L'enquête terminée, les enfants regagnent la sortie, mais 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.

Le matériel utilisé

- un gilet
- un seau
- un pinceau
- une petite pelle

Pour aller plus loin

L'histoire de Yaka sera dévoilée lors de l'exposition-atelier et pourra également servir de support à la suite de la visite pour un travail en classe.

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 ! »



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.

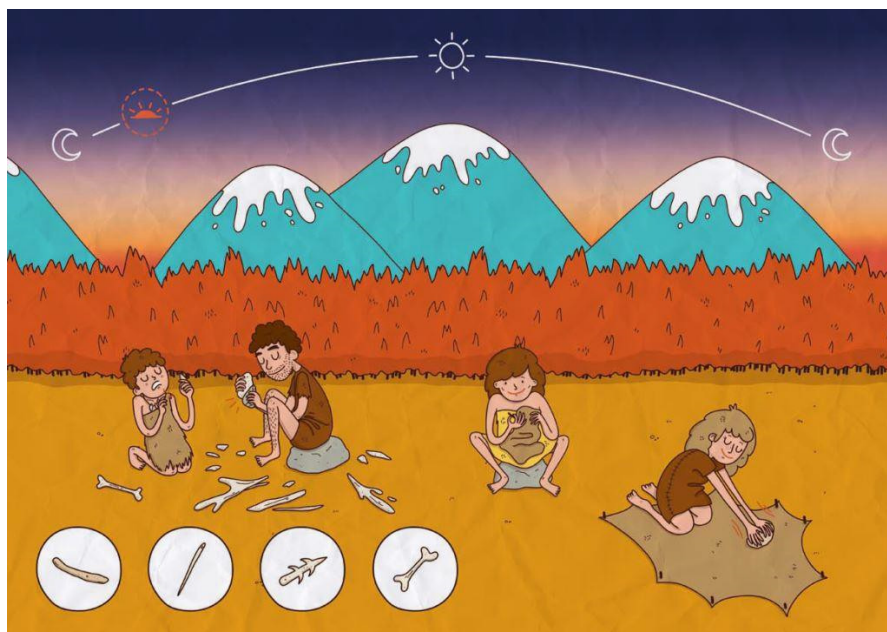
- C'est un **harpon**. Attaché à un bâton en bois, il sert pour pêcher les poissons de la rivière - lui expliqua Tashar.

- 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 ! »



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.*

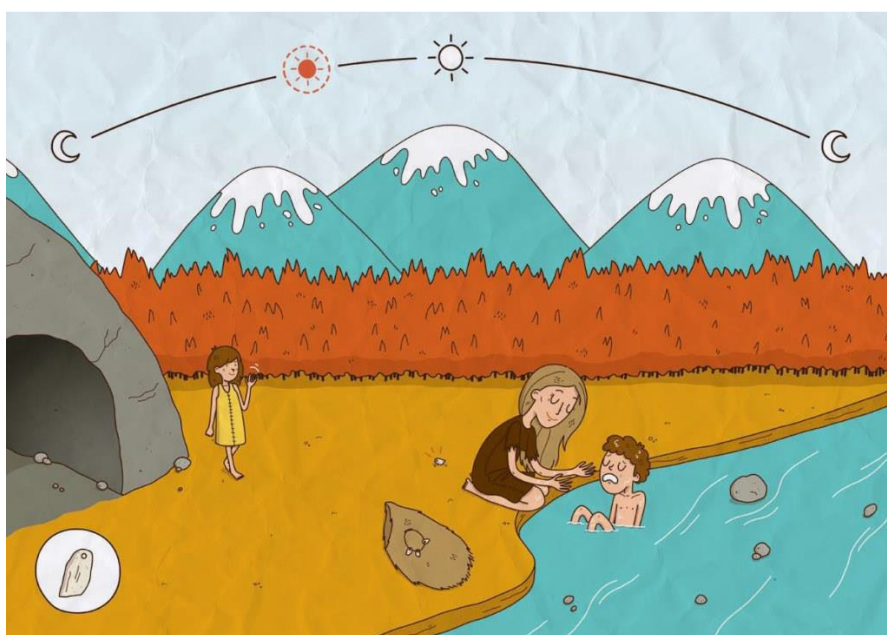
- *Tu es jalouse parce que je cours plus vite que toi - répliqua Yaka vexé.*

- *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.



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.

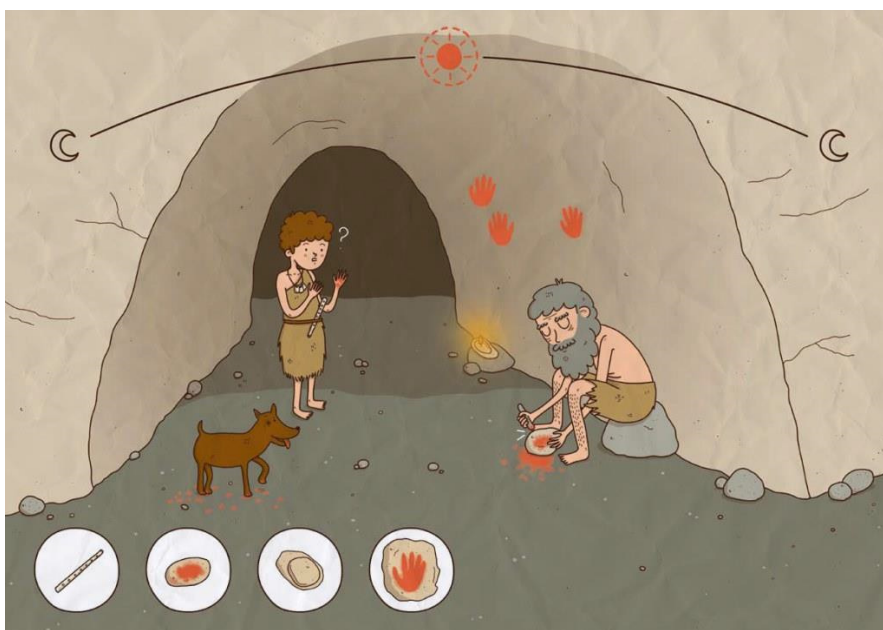
« *Veux-tu essayer ?* - Proposa Talut à Yaka. *Tu trempes bien ta main sur la pâte colorée, puis tu la poses sur cette autre pierre et tu appuies fort.* »

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

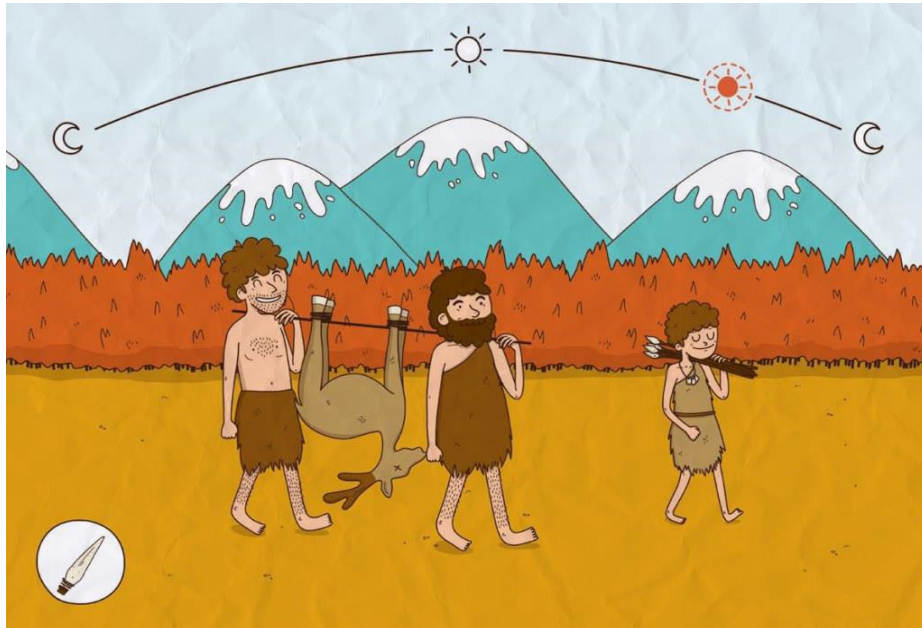


Soudain, du fond de la grotte, Yaka entendit Aikoum aboyer à tout va.

« *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. »



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.



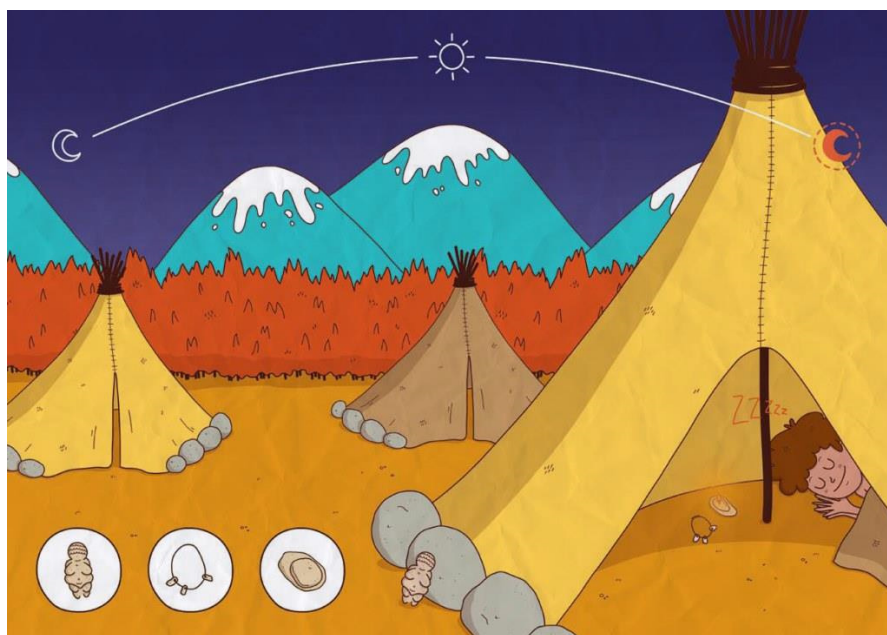
La nuit tombée, toute la tribu se prépara pour dormir.

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.






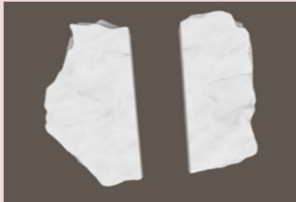

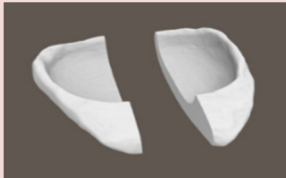
« C'était une belle journée - se dit-il - je crois que je vais vite m'endooooooormir ».




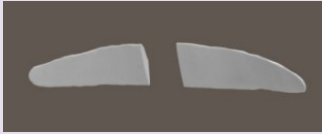








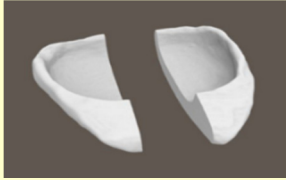
Les vestiges, en ordre d'apparition dans l'histoire contée

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>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</p> <p>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>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</p> <p>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.</p> <p>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>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</p> <p>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>

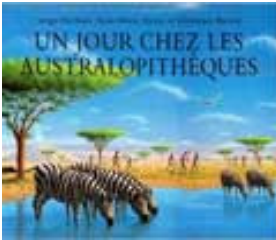
<p>FLUTE</p>  <p>Provenance : Musée d'Aquitaine Dimensions de l'original : L 12,7cm ; l 1,2cm</p>	 <p>Couleur d'impression : blanc</p>	<p>Flûte en os d'oiseau</p> <p>Flûtes, sifflets, rhombes et racleurs attestent de la diversité des instruments et objets sonores à des périodes très anciennes.</p> <p>Les 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</p> <p>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.</p> <p>Les couleurs utilisées sont le noir, le rouge et l'ocre. Le noir était obtenu grâce au charbon, les autres matériaux naturels étaient broyés.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>Avec la torche, ce type de lampe était l'unique moyen de s'éclairer dans les grottes sans excès de fumée.</p> <p>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</p> <p>Destinée à la chasse et à la pêche, la sagaie constitue l'outil essentiel du chasseur du Paléolithique supérieur.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>Le silex était la roche la plus utilisée à la Préhistoire pour fabriquer les outils.</p> <p>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</p> <p>Herbivore très chassé pour sa chair et sa fourrure, ainsi que ses bois, le renne occupait une place centrale dans les sociétés préhistoriques.</p> <p>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</p> <p>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>

<p>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 au 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</p> <p>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.</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</p> <p>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>

Bibliographie

Fictions sur la préhistoire



Un jour chez les australopithèques

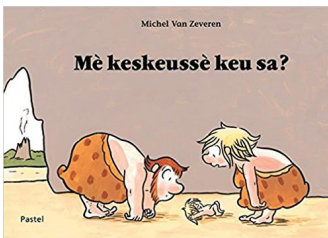
Auteur : Anne-Marie Bacon - Véronique Barriel

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 !



Mè keskeussè keu sa

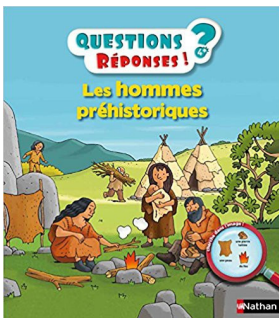
Auteur : Michel Van Zevren

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.

Documentaires sur la préhistoire



Questions/Réponses : Les hommes de la préhistoire

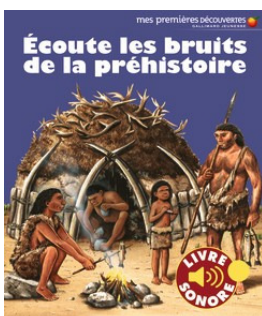
Auteur : Cécile Jugla

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 !



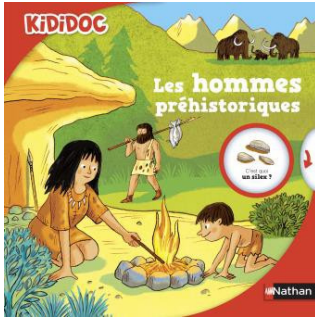
Écoute les bruits de la préhistoire

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.



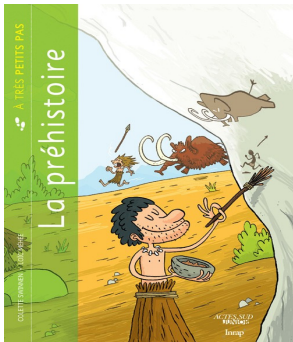
Les hommes préhistoriques

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

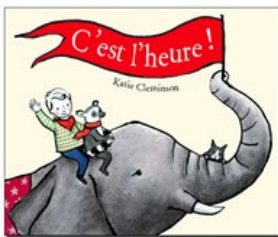
Editeur : Actes sud junior / INRAP

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 !

Albums sur 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.



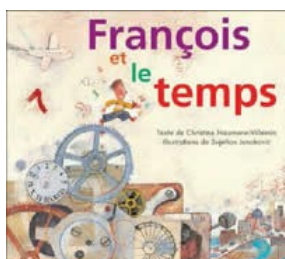
Debout Papa, Debout Maman !

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...



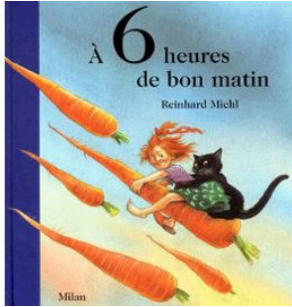
François et le temps

Auteur : Christine Naumann-Villemin

Illustrateur : Svjatlan 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.

L'atelier de sensibilisation à l'art rupestre

Introduction

Après avoir expérimenté la démarche scientifique de l'archéologie dans l'exposition, l'atelier de sensibilisation à l'art rupestre permet aux élèves de comprendre que les traces du passé lointain nous donnent des indications sur le mode de vie de ces hommes. Proposé par les animateurs de la Cité de la voile, cet atelier complémentaire à « Fouille, farfouille » se pratique en autonomie avec l'enseignant et/ou l'accompagnateur en suivant les consignes indiquées.

Cette activité dure 45 minutes et est encadrée par l'enseignant et/ou un accompagnateur.

Le déroulé de l'atelier

Introduction à l'atelier

« Quand les Hommes dessinaient dans les grottes... Quels animaux dessinaient-ils ? Mais avec quoi faisaient-ils ces dessins ? »

« Dans certaines régions, on trouve des grottes. Des grands trous qui s'enfoncent plus ou moins loin dans la roche.

Il y a très, très longtemps, les hommes préhistoriques ont utilisé les entrées des grottes pour s'y abriter et construire leurs cabanes...

Mais seuls quelques-uns allaient plus loin dans la grotte, là où il fait très noir... Ils allaient y peindre à la lumière des torches des animaux fantastiques. »

Les enfants vont pouvoir dessiner "à la manière des" hommes préhistoriques et laisser leur trace. Pour cela ils vont choisir une carte représentant l'animal qu'ils veulent dessiner. Puis, après s'être équipés de blouses, ils choisissent les couleurs qu'ils veulent utiliser.



On peut utiliser 3 couleurs:



Le noir souvent obtenu grâce au **charbon**.

Le rouge et le jaune obtenus grâce à des terres très colorées appelées **ocres**.



À la Préhistoire, ces couleurs sont souvent mélangées à de la **graisse** pour en faire de la peinture à utiliser avec un pinceau ou des sortes de crayons de couleurs.

Quand ils ont terminé, comme au temps des hommes de la Préhistoire, les enfants signent leur oeuvre en se servant de leur main comme pochoir. L'enseignant remporte la fresque à l'école.



©Wikimédia commons

Le matériel utilisé

- une blouse
- du charbon de bois
- des pigments rouges et ocres préparés dans des petites barquettes
- des cartes d'animaux
- une bâche sur laquelle peindre
- des planches A3 permettant de raconter l'histoire « Quand les hommes dessinaient dans les grottes. »
- des seaux et des serviettes pour se rincer les mains en fin d'atelier

Pour aller plus loin

Les animaux de la préhistoire

Cf: <http://www.pole-prehistoire.com/index.php/fr/decouvrir/les-ressources-en-ligne/expositions-virtuelles/88-nature-et-climat/205-les-animaux-de-la-prehistoire>



©Wikimédia commons

Le cheval

Les hommes préhistoriques ont souvent représenté des CHEVAUX. Ce sont des chevaux sauvages (les hommes ne montaient pas dessus comme aujourd'hui), ressemblant aux chevaux actuels de Przewalski, des petits chevaux sauvages de Mongolie... Le premier cheval apparaît en Amérique du Nord il y a environ 3,5 millions d'années ! Il ne sera domestiqué que tardivement, au Néolithique.

Certains chevaux préhistoriques étaient « pommelés », c'est-à-dire qu'ils étaient couverts de points. Certaines peintures représentent ces chevaux. Les hommes dessinaient donc des animaux qu'ils avaient vus.



©Wikimédia commons

L'auroch

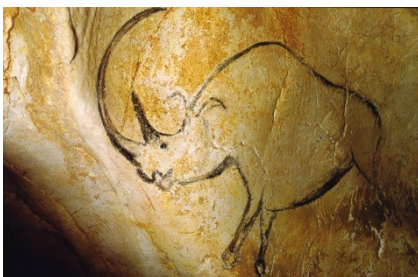
L'AUROCH est l'ancêtre de nos vaches et taureaux d'aujourd'hui. Les aurochs étaient plus grands que les taureaux actuels avec de grandes cornes pointées vers le haut.



©Wikimédia commons

Le cerf

Ils dessinaient aussi les CERFS avec leurs grands bois sur la tête, notamment le cerf Megaceros, aujourd'hui disparu, qui avait de très grands bois.



©Wikimédia commons

Le rhinocéros laineux

On peut voir aussi dans les grottes le RHINOCEROS LAINEUX. Plus gros que les rhinocéros actuels, cette espèce a disparue. Le rhinocéros Laineux avait une corne plus grosse que l'autre au bout du museau et des poils qui le protégeaient du froid.



©Wikimédia commons

Le bison

Très chassé pour se nourrir et aussi pour sa peau qui permettait de fabriquer des vêtements et les cabanes, le BISON était très apprécié par les hommes préhistoriques.



©Wikimédia commons

Le mamouth

Le MAMMOUTH est le cousin disparu des éléphants actuels. Il possédait de très grandes défenses et de longs poils.



©Wikimédia commons

Le lion des cavernes

Le lion des cavernes est un des plus gros félins qui ait existé. Parfois, sur certains dessins, on ne voit pas de crinière, on peut penser qu'il s'agit de lionnes. C'était un animal sûrement très dangereux pour les hommes préhistoriques.



©Wikimédia commons

L'ours des cavernes

Espèce exclusivement européenne, l'ours des cavernes est sans descendance. Ses plus proches parents sont les ours bruns. L'ours des cavernes passait l'hiver à hiberner dans les grottes où allaient peindre les hommes préhistoriques. On a souvent retrouvé ses traces à côtés des peintures. Malgré le fait qu'il soit dangereux, l'homme n'hésitait pas à le chasser pour le manger.

Les couleurs utilisées dans l'art pariétal

L'homme préhistorique dispose de nombreux procédés et outils pour peindre :

- mains, doigts
- pochoirs utilisés lorsque les colorants sont soufflés à travers les tubes en os ou projetés directement de la bouche, comme pour obtenir les mains en négatif
- crayons minéraux et charbon de bois utilisés comme des fusains
- tampons en mousse ou en fourrure
- pinceaux de poils ou de fibres végétales, brosses végétales



A cette période deux couleurs, seulement, sont utilisées : le noir et le rougeâtre. Elles peuvent être utilisées de manière isolée ou au contraire être associées. Le noir est obtenu grâce au charbon de bois ou d'os. Le rouge est quant à lui obtenu à partir d'ocre, une argile ferrique rouge ou brun-jaune.



©Wikipédia.

Dans les grottes de Gargas (Hautes-Pyrénées, 65), des mains négatives témoignent de l'utilisation simultanée du charbon et de l'ocre.

La palette de couleurs est d'origine minérale et végétale. L'hématite, un minéral très courant de couleur noire, grise ou brun-rouge était utilisée pour confectionner le rouge. L'ocre, la limonite (une roche sédimentaire de couleur ocre-jaune) ou un mélange d'hématite et d'oxyde de manganèse étaient utilisés pour le jaune et le brun. L'oxyde de manganèse et le charbon de bois pour le noir. Ces ressources naturelles donnaient à l'homme préhistorique une gamme de couleurs allant du jaune aux bruns, et aux rouges plus ou moins violacés. Le bleu et le vert n'existaient pas encore.



Hématite



Limonite



Charbon de bois

Mini-lexique

Art pariétal : peintures ou gravures réalisées sur les parois d'une grotte.

Art rupestre : peintures réalisées sur des rochers à l'air libre ou objets et mobiliers artistiques.

Charbon : bois carbonisé, brûlé.

Empreinte : trace laissée par un corps sur une paroi, une surface.

Grotte : cavité souterraine creusée par le vent, la pluie et le soleil qui viennent casser la roche. Elle peut être plus ou moins grande et faite de glace ou de pierre.

Main négative : réalisée au pochoir en soufflant les peintures sur la main et la paroi.

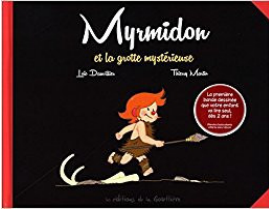
Main positive : réalisée directement par l'empreinte de la main.

Ocre : colorant minéral naturel, jaune, brun ou rouge.

Paroi : surface intérieure d'une grotte.

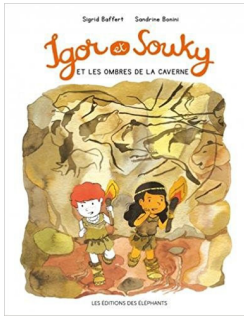
Pigment : élément naturel issu de plantes ou de roches, qui donne différentes couleurs pour peindre.

Bibliographie : grottes et cavernes



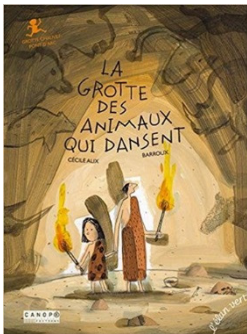
Myrmidon et la grotte mystérieuse
Auteur : Loïc Dauvillier Thierry Martin
Editeur : Editions de la Gouttière

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

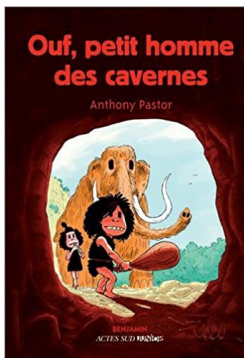
Ce week-end, Igor et Souky partent pour l'Ardèche ! En visite à la grotte Chauvet-Pont-d'Arc, ils découvrent des peintures rupestres de toute splendeur, où se croisent chevaux, bisons, mammouths, mégacéros... Dans l'obscurité de la caverne, Igor et Souky plongent 36 000 ans en arrière...



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.

suit.



Ouf, petit homme des cavernes
Auteur : Anthony Pastor
Editeur : Acte 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

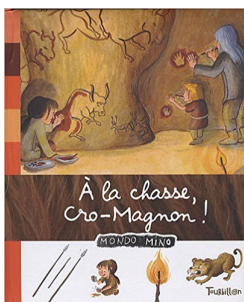
Illustrateur : Stéphane Girel

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>



À 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.