

# MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE TOURS



## LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE

Muséum d'histoire naturelle de Tours

3 rue du Président Merville  
37000 TOURS  
T : 02 47 64 13 31  
F : 02 47 66 80 14  
Courriel : [museum@ville-tours.fr](mailto:museum@ville-tours.fr)



## Quelques conseils pour préparer votre visite :

- Avant chaque venue au Muséum, prenez-le temps de préparer la visite ou, du moins, de prévenir les enfants de ce qu'ils vont voir.

- Pour vous aider à préparer cette visite, des livrets sont à votre disposition. Ils sont organisés par cycles.

Les activités proposées sont nombreuses ainsi, il est préférable que certaines soient réalisées en classe afin de préparer la sortie. Dans les livrets, vous pourrez donc choisir les activités que vous réservez pour le parcours lors de la visite (notamment les activités avec photos).

- La visite au muséum doit être un temps de plaisir et de découverte. C'est un moment où la curiosité, le sens des responsabilités et la courtoisie de chacun doivent s'exprimer.

- Des visiteurs individuels ou d'autres classes pourront être présents au moment de votre visite, merci de respecter leur tranquillité. Tous vos élèves restent sur votre responsabilité lors de la visite, même à l'intérieur du musée.

- Assurez-vous d'avoir le nombre suffisant d'accompagnateurs, nous pourrions être amenés à refuser une classe si les conditions de sécurité n'étaient pas respectées.

### • Réservation obligatoire !

Notre capacité d'accueil est limitée. Il est donc indispensable de prendre rendez-vous pour visiter le musée avec votre classe.

En plus de l'exposition temporaire, le Muséum de Tours présente deux expositions permanentes, « L'eau à tous les temps » et « Touraine vivante ». La première est consacrée aux roches et fossiles de notre région, la seconde à la faune locale.

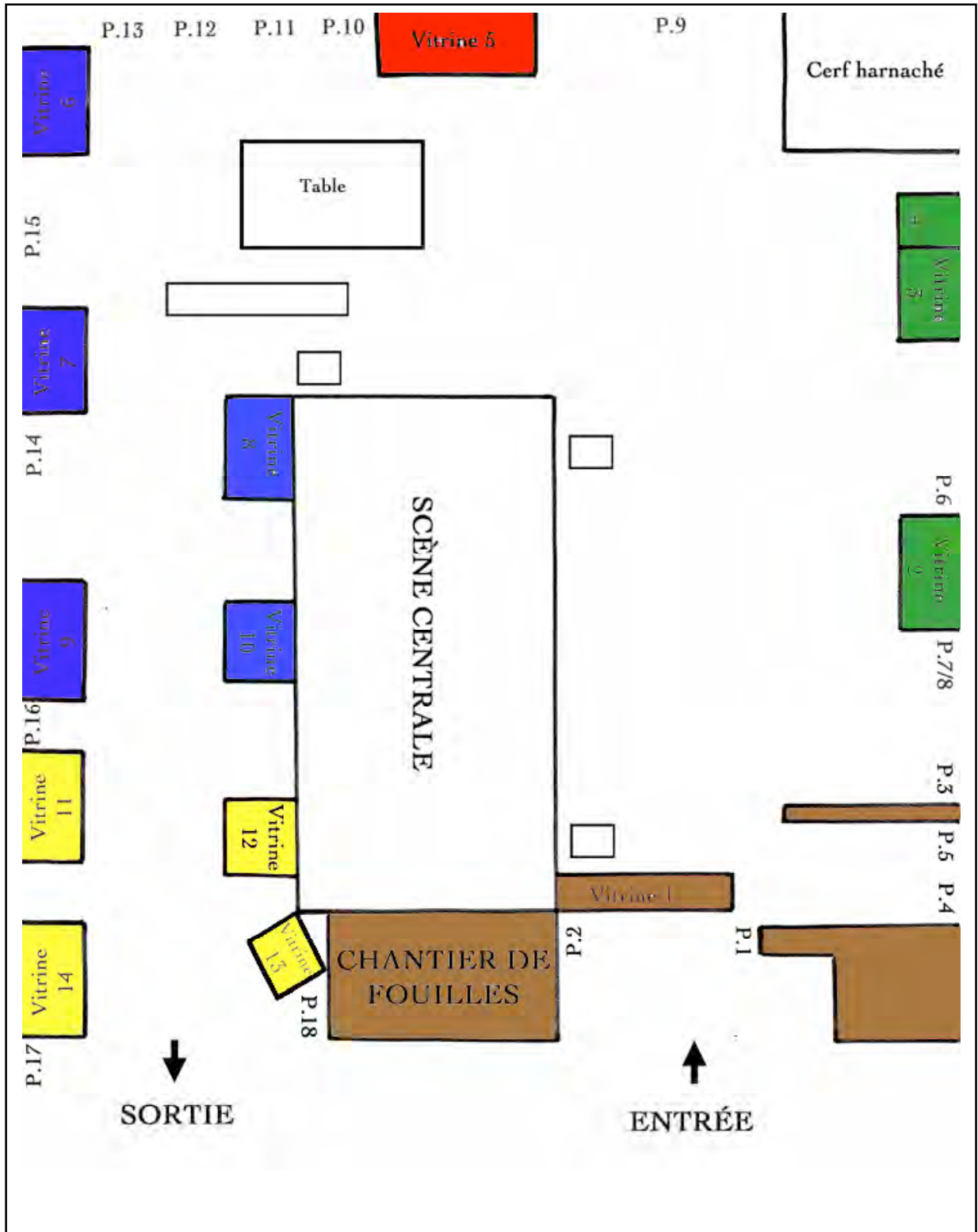
Une bibliothèque est également à votre disposition, pour vous et pour vos élèves.

Si vous souhaitez visiter plusieurs étages (y compris la bibliothèque), réservez au 02.47.64.13.31 votre place pour chacun d'entre eux.

Si vous décidez d'annuler votre visite au Muséum, merci de nous prévenir afin de libérer vos créneaux horaires pour d'autres classes.

**ATTENTION** : le lundi, seul le rez-de-chaussée (exposition temporaire) est accessible, les autres niveaux sont fermés aux visiteurs.

# PLAN DE L'EXPOSITION



## PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Cette exposition présente les méthodes et les apports des études archéozoologiques, une spécialité de l'archéologie dont le principal matériel d'étude est constitué des restes squelettiques animaux issus de la fouille archéologique.

Les archéozoologues s'intéressent aux ossements de mammifères, d'oiseaux, de reptiles et d'amphibiens, aux arêtes de poissons, aux coquilles de mollusques mais aussi aux restes d'insectes, de parasites, d'œufs (...) ainsi qu'aux parties molles (poils, peaux, organes...) quand elles sont exceptionnellement conservées.

Ces ossements animaux constituent une source d'information privilégiée pour accéder à l'histoire des relations entre les sociétés humaines et les animaux tout au long de la Préhistoire et de l'histoire, car les utilisations matérielles, économiques, sociales et spirituelles du monde animal traduisent les comportements profonds des sociétés. Leur étude livre des informations concernant la place de l'animal dans la vie quotidienne des diverses sociétés, en particulier sur l'alimentation d'origine animale (viande, graisse, produits lactés, œuf) et l'utilisation de matériaux tels que le cuir, l'os, la corne, l'ivoire, le bois de cervidés, ou de l'énergie animale. Elle livre également des éléments permettant de retracer l'histoire des techniques de chasse, de la domestication ou de l'élevage. Enfin, l'étude des pratiques culturelles mettant en jeu des animaux (dépôts sacrificiels et offrandes animales dans les sépultures) permet d'aborder certains aspects symboliques de la relation Homme/Animal.

L'exposition s'organise autour de panneaux et de vitrines thématiques classées par couleur :

**En marron** : le métier d'archéozoologue autour des panneaux 1, 2, 4 et 5 et de la vitrine 1

**En vert** : la domestication des animaux autour des panneaux 3, 6, 7 et 8 et des vitrines 2, 3 et 4

**En rouge** : la consommation des animaux autour des panneaux 9 à 13 et de la vitrine 5

**En bleu** : l'utilisation des animaux dans un autre cadre que leur consommation, l'utilisation de leurs services (garde, énergie...) et des matières animales (cuir, musc, tendons, corne...) autour des panneaux 14 et 15 et des vitrines 6 à 10.

**En jaune** : les aspects symboliques de la relation Homme/Animal autour des panneaux 16 à 19 et des vitrines 11 à 14.

Cette exposition ludique permet plusieurs niveaux de lecture par la multiplicité des approches et des thèmes abordés. Elle peut permettre de sensibiliser les enfants à l'archéologie, à l'anatomie, à l'histoire des animaux domestiques, à la variété des alimentations carnées, à l'utilisation pratique des animaux et à leur rôle symbolique dans les sociétés. On peut aussi aborder d'autres thèmes « historiques », comme les civilisations gauloise ou gallo-romaine, l'évolution des techniques (de chasse ou de découpe), les rites liés à la mort, la chronologie.

Les livrets pédagogiques accompagnant l'exposition reprennent les différents thèmes de l'exposition et sont conçus en fonction des cycles scolaires de la maternelle et du primaire. Un autre livret est proposé aux élèves du collège. La réalisation des livrets a pour volonté d'« invite(r) les élèves à réfléchir sur des textes et des documents » (préambule des nouveaux programmes de l'école primaire – février 2008). En effet, l'exposition comprend qu'une multitude d'objets de natures diverses en lien avec l'archéozoologie et l'usage des animaux par les hommes à travers le temps. Par ailleurs, trois reconstitutions, un chantier de fouille, un cerf apprivoisé harnaché et une tombe gauloise, illustrent des contextes archéologiques différents. Le parcours est accompagné d'une série de 19 panneaux explicatifs qui enrichissent l'exposition. Sont également installés des aménagements ludiques, sonores, tactiles, olfactifs où les élèves découvriront des matières animales variées, des odeurs, des sons...

Une toise leur permet de comparer leur taille à celle de l'auroch (ancêtre du bœuf), du bœuf néolithique, du bœuf gaulois (le plus petit de notre histoire) ou du charolais. Deux jeux interactifs les interrogent sur l'utilisation des matières animales dans la fabrication des instruments de musique et dans les produits que nous utilisons au quotidien. Une dernière activité les conduira à comparer leur propre menu carné (qu'ils doivent eux-mêmes composer) à celui des hommes de la Préhistoire, des Gaulois, des Romains ou encore des seigneurs du Moyen-âge. L'ensemble est organisé autour d'une scène centrale présentant le quotidien à la période gauloise. Les enfants pourront s'interroger sur l'alimentation à cette période (céréales, vin, viandes variées), sur l'architecture des maisons, sur les armes du guerrier ou ses vêtements de laine...

Au regard des programmes de février 2008, cette exposition peut être abordée de différentes façons . Ainsi, les activités sont présentées non pas dans l'ordre du parcours mais en fonction des matières enseignées dans chaque cycle.

## PRÉSENTATION DU LIVRET CYCLE I

À destination des élèves de maternelle (petite, moyenne et grande section)

À la maternelle, l'enfant apprend à devenir un élève et se familiarise au langage et à l'écriture.

Dans ce cadre, l'exposition permet aux élèves d'acquérir un langage spécifique autour des thèmes de l'archéozoologie et de la domestication.

Le livret destiné aux maternelles est basé sur le jeu, le parcours devant être ludique pour favoriser l'apprentissage.

- « découvrir le monde » :

Les élèves découvrent les outils de l'archéozoologue ainsi que les différents vestiges trouvés lors des fouilles. Dans l'activité du livret p. 4, « Qu'est-ce qu'un archéozoologue ? », les élèves doivent retrouver et colorier le squelette animal qui se situe au premier plan. Le dessin du livret permet aussi à l'enseignant de présenter les outils de l'archéozoologue : les truelles, les pincesaux....

L'exposition commence à la Préhistoire pour s'achever vers le Moyen-Âge. Au cours du cycle I, les élèves s'approprient une périodisation à grande échelle : nycthémère, hebdomadaire et annuelle. Les activités proposées p. 6 et p. 8 du livret peuvent donner l'occasion à l'enseignant de présenter de nouveaux repères temporels après observation de la frise chronologique. Sur cette dernière, les élèves doivent repérer une arme utilisée pour la chasse ou la pêche et la reproduire. À partir du panneau 8, l'exposition aborde la domestication. Les élèves apprennent que le loup est le premier animal domestiqué, entourent sa silhouette p. 8 et retrouvent son crâne dans la vitrine 2.

Dans le cadre de la « découverte du vivant », plusieurs activités sont prévues. L'activité p. 5 propose aux élèves de reconstituer des silhouettes d'animaux.

L'activité p. 7 permet de distinguer les animaux sauvages des animaux domestiques. Ici, la maison symbolise la domestication.

• « **percevoir, sentir, imaginer, créer** » :

L'exposition permet de développer les 5 sens notamment :

- Le toucher. À côté de la scène centrale, une installation permet de découvrir différentes matières animales comme le cuir, la laine...

- L'odorat. Plusieurs bornes à odeurs sont présentes dans l'exposition permettant de distinguer les odeurs du lait, du musc, de l'étable ...

- L'ouïe. Une borne propose plusieurs cris d'animaux qu'il faut reconnaître.

L'imagination et l'expression artistique des élèves sont également sollicitées : après avoir observé, les élèves sont amenés à imaginer, dessiner et colorier. Dans l'activité p. 10, les élèves, après avoir observé un casque de la vitrine, complètent ce qui lui manque (la parure du casque en crin de cheval). Dans l'activité p. 11, les élèves imaginent et dessinent un ours après en avoir identifié les griffes.

Enfin, certaines activités demandent aux élèves d'observer et de repérer des objets simples dans les vitrines : un crâne de loup, un casque, des griffes.

## PRÉSENTATION DU LIVRET CYCLE 2

### À destination des élèves de grande section, CP et CE1

#### • FRANÇAIS

Ce cycle est important pour « l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et de la langue française ». Dans le livret, les réponses demandées sont courtes et claires, favorisant l'autonomie des élèves. Les activités du livret donnent l'occasion à l'enseignant de vérifier que les élèves trouvent, dans un petit texte ou en observant un objet, une idée principale ou une information précise (notamment dans le quiz proposé p. 12).

Le livret favorise la pratique de la lecture et de l'écriture et l'acquisition d'un vocabulaire spécifique. Dans la première partie de l'exposition, les élèves se familiarisent avec le métier d'archéologue (l'étude des vestiges du passé des hommes) et plus particulièrement celui d'archéozoologue. Page 4, une activité aborde le thème de l'archéologie à partir de la scène de fouille. Page 6, les élèves sont invités à se familiariser au métier d'archéozoologue. Ils sont amenés à découvrir la « matière première » de l'archéozoologue, c'est-à-dire l'os, et les nombreux outils qu'il utilise.

Il est important que les élèves comprennent que chaque outil est utilisé pour une tâche particulière :

#### • Plusieurs truelles sont utiles à l'archéologie :

- La truelle rectangulaire et la truelle anglaise (forme losangique) permettent de dégager les objets en tournant autour. Elles doivent être utilisées avec précaution car leur bout pointu peut rayer les objets lors de la fouille.

- La truelle « langue de chat » n'a pas de bout pointu et est souple. Elle est utilisée sur les terrains meubles.

- La truelle du plâtrier possède un large plateau. Elle sert à rassembler la terre et la mettre dans un seau.

• La pelle ménagère permet de transporter de la terre dans un seau.

• La brouette et le seau sont importants pour évacuer les déblais.

• Le tamis et ses mailles sont utilisés pour filtrer. La terre, placée dans les seaux, est passée au tamis pour empêcher des petits objets d'échapper à l'archéologue.

• La brosse (qui existe en plusieurs tailles selon les besoins) est utile pour nettoyer les surfaces fouillées : le sol, les murs, les vestiges découverts...

• Pour mesurer et vérifier, l'archéologue a besoin d'un mètre et d'un décimètre. Le fil à plomb est aussi présent dans le chantier de fouilles afin de contrôler la verticalité



des mesures. Enfin, le théodolite sert à vérifier à la fois l'horizontalité et la verticalité des mesures. Utilisant le laser et les ultrasons, il permet des mesures très précises. Il peut aussi mesurer une distance et l'altitude. Les points mémorisés par cet instrument sont numérisés et informatisés ce qui facilite et accélère la mesure du chantier.

- Le matériel de l'écolier : un cahier, du papier millimétré, des stylos à billes, des crayons à papier et une gomme sont aussi nécessaires pour prendre des notes retraçant l'avancée des fouilles ou les découvertes.

## • DÉCOUVERTE DU MONDE

Le cycle 2 aborde « la première pratique scientifique, les premières réflexions historiques ».

### • Se repérer dans l'espace et le temps.

L'exposition commence à la Préhistoire et s'achève au Moyen-Âge. Au cours du cycle 2, les élèves s'approprient une périodisation à grande échelle : rythme des saisons, les mois... Ils commencent toutefois à s'initier à d'autres repères chronologiques. Dans ce cadre, il peut sembler intéressant de leur présenter la frise chronologique (panneau 3 de l'exposition) et donc aborder de nouveaux découpages à petite échelle. Une activité sur la frise chronologique est proposée aux élèves à la page 6 du livret. Après avoir observé celle-ci, les élèves doivent repérer une arme utilisée pour la chasse ou la pêche, la reproduire et la nommer.

De plus, les élèves sont souvent curieux des périodes du Néolithique, de l'Antiquité ou encore du Moyen-Âge ; il est alors intéressant de situer chronologiquement l'apparition de l'homme « préhistorique », du soldat romain, du chevalier... ainsi que l'évolution des modes de vie de ces hommes à travers le prisme de leur rapport aux animaux.

Plusieurs activités du livret abordent cet item. À la page 7 du livret, à partir de la frise, les élèves remarquent que le loup est le premier animal domestiqué puis ils retrouvent ensuite son crâne dans la vitrine 2. À la page 9, ils remarquent l'évolution des techniques de conservation à travers le temps. En effet, à l'époque romaine, les aliments étaient conservés dans des vases. Toutefois, la permanence est aussi de mise en histoire car les Gaulois consommaient des viandes similaires aux nôtres.

Un travail en classe, préparatoire à la visite, peut aborder la différence entre « le nomadisme » et « la sédentarisation », qui apparaît autour de -6000 (et qui est indiquée sur la frise). En effet, la sédentarisation correspond à la systématisation de

la domestication par les hommes et à un changement de mode de vie. La domestication, thème largement abordé dans cette exposition, est repris dans le livret pages 7 et 8 où les élèves sont amenés à réfléchir sur deux notions : sauvage et domestique (les animaux domestiques sont à relier à la maison qui symbolise la domestication). Ils découvrent également que l'animal évolue avec la domestication. Ainsi, sur la vitrine 2 (activité p. 8), les élèves devinent qu'auprès des hommes le loup est devenu un chien. D'un point de vue anatomique, la domestication entraîne des transformations. Les élèves peuvent à leur tour imaginer un animal sauvage actuel domestiqué dans les temps futurs (activité p. 7 du livret). Cette activité peut être faite en classe où le temps et l'espace sont plus appropriés.

- **Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets.**

« Ils comprennent les interactions entre les êtres vivants et leur environnement ». Les élèves réfléchissent sur l'évolution des animaux depuis la domestication et sur les inventions humaines liées à la domestication.

Le livret propose plusieurs activités s'appuyant sur ce thème. Aux pages 9 et 10, les élèves constatent que l'animal n'est pas seulement consommé mais que des matières animales sont utilisées comme matières premières par les hommes (les os, les dents, la laine ou encore la cire). D'autres activités montrent comment on utilisait ces matières.

Le livret permet également une approche anatomique. À plusieurs reprises, les élèves sont amenés à observer des squelettes d'animaux. Page 4, ils observent une mâchoire et l'identifient. Page 5, ils relient une silhouette à un nom d'animal et enfin découvrent à qui appartiennent les griffes de la page 11.

- **Pratiques artistiques et histoire des arts**

L'histoire des arts ne s'applique pas forcément aux grandes œuvres patrimoniales mais à toute forme d'art. Les pièces artisanales présentées dans l'exposition indiquent aux élèves que les sociétés humaines exploitent les matières animales. Ainsi la fourrure, la laine et la peau transformée en cuir servent à la confection de vêtements (ce que l'on voit dans la scène centrale) et de chaussures. L'ivoire et l'os sont utilisés dans la fabrication de nombreux objets : instruments de musiques, aiguilles, boutons, épingles à cheveux, peignes, dés à jouer ... Les canines des loups ou des ours constituent des parures. Les élèves sont amenés à observer, à réfléchir sur ces œuvres, à s'exprimer (« j'aime- j'aime pas ») et à les reproduire (p. 8 et p. 10 du livret).

Lors de leur parcours dans l'exposition, les élèves dessinent également. Des productions d'une plus grande envergure pourront être réalisées en classe dans la continuité de la visite au musée et de la réalisation du livret.

## PRÉSENTATION DU CYCLE 3

### À destination des élèves de CE2, CM1 et CM2

#### • FRANÇAIS

Durant ce cycle, les élèves maîtrisent davantage le français qui doit être abordé « dans toutes les activités scolaires ». Le livret destiné aux élèves de cycle 3 favorise un travail de lecture et d'expression en autonomie. Les élèves de cycle 3 sont capables de lire les panneaux de l'exposition (« compréhension de textes informatifs et documentaires »). À partir de ces derniers, ils répondent à des questions simples. « L'acquisition du vocabulaire accroît la capacité de l'élève à se repérer dans le monde qui l'entoure, à mettre des mots sur ses expériences, ses opinions et ses sentiments (...) ». Le livret favorise également l'acquisition d'un vocabulaire spécifique lié à l'archéozoologie (le métier, les outils, les pratiques... - voir partie cycle 2-), la domestication ou encore l'anatomie.

#### • CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

Cet enseignement est dense et diversifié. Les élèves doivent maîtriser de méthodes de travail précises qu'ils doivent réemployer pour la répondre aux questions du livret. En effet, à l'instar des programmes, ce dernier permet aux élèves de « pratiquer une démarche d'investigation (observer, questionner) ». Ainsi, les élèves vont dresser des hypothèses à partir de leurs observations et utiliser un vocabulaire spécifique (par exemple anatomique).

La visite de l'exposition peut être envisagée à travers le prisme de cette matière en suivant deux pistes :

1. « Les sciences expérimentales et les technologies ont pour objectif (...) de décrire le monde réel (...) celui construit par l'Homme, d'agir sur lui, et de maîtriser les changements induits par l'activité humaine. ». L'exposition rend compte de l'évolution de l'activité humaine et des changements qu'elle provoque sur les espèces animales avec la domestication. Le travail des archéologues nous aide à comprendre ces changements : « Le renouvellement des populations, les découvertes scientifiques et les progrès technologiques chassent rapidement le souvenir de tout ce qui n'est plus nécessaire au présent. L'automobile a remplacé le cheval. Lorsque tes parents sont nés, le téléphone portable n'existait pas. Se souviendra-t-on de cette époque ? Les archéologues creusent le sol pour exhumer les vestiges de ce qui a été abandonné. » (*L'archéologie à petits pas*). Cette rapide présentation de l'archéologie montre que

cette science réfléchit sur l'évolution des sociétés. Cette première piste est donc à envisager d'une manière transdisciplinaire avec l'histoire car la démarche de l'archéologue met en évidence la succession chronologique des civilisations.

Plusieurs activités du livret proposent une réflexion sur l'archéologie, notamment l'archéozoologie. À la page 4, les élèves découvrent que l'archéologue fouille le sol et que l'archéozoologue prélève des vestiges de nature animale. À la page 6, les élèves complètent un jeu de mots croisés. En découvrant le mot « chien », ils se familiarisent à la fois avec les outils de l'archéozoologue [la truelle (D) et le pinceau (E)] et ses découvertes [la mâchoire (A), le harpon (B) et le silex (C)]. L'archéologie ne s'arrête pas sur le chantier de fouilles. En effet, les vestiges trouvés sont ensuite identifiés, classés et analysés.

2. Dans le cadre de la « diversité du vivant » et « des êtres vivants dans leur environnement », l'enseignant peut aborder le développement des animaux au contact des hommes ; il est intéressant d'envisager leur évolution à la fois de l'état sauvage à l'état domestique puis en tant qu'animaux domestiques (« adaptation des êtres vivants aux conditions du milieu »).

Le livret demande aux élèves d'observer en particulier l'anatomie des animaux. Ainsi, à la page 4, il faut relier un animal à son crâne. À la page 5, à partir d'un squelette de chouette, l'élève est amené à distinguer différents os de l'animal. Cette activité est réalisable en classe où le temps et l'espace sont peut-être plus appropriés. Enfin, à la page 9, l'élève doit retrouver les parties du bœuf consommées par les Romains (cuisse, épaule, cervelle, joue et langue).

## CULTURE HUMANISTE

« La culture humaniste ouvre l'esprit des élèves à la diversité et à l'évolution des civilisations, des parties du monde, des sociétés, des religions et des arts ; elle leur permet d'acquérir des repères temporels, spatiaux, culturels et civiques. »

Les activités du livret accompagnant l'exposition "Pourquoi j'ai mangé mon chien ?" réservent une large place à cette partie du programme de cycle 3. Elles peuvent aisément constituer un approfondissement du programme et peuvent être le moyen pour l'enseignant de vérifier l'acquisition des connaissances et des pratiques méthodologiques.

Concernant l'évolution des civilisations, l'exposition balaie une période historique large (de la Préhistoire au Moyen-Âge). Un travail en classe, préparatoire à la visite, peut se consacrer à la différence entre « le nomadisme » et « la

sédentarisation », qui apparaît autour de -6000. En effet, la sédentarisation correspond à la systématisation de la domestication par les hommes et aux changements de mode de vie humain. Cette évolution est visible dans l'exposition, notamment sur la frise chronologique du panneau 3 qui met en évidence la succession des périodes et l'évolution de la relation entre l'homme et l'animal (développement des techniques, utilisation différenciée de l'animal, domestication progressive des espèces...).

Pour la classe qui travaille sur la Préhistoire, l'exposition consacre une large part aux débuts de l'agriculture et de l'élevage.

Pour la classe qui travaille sur l'Antiquité, différents thèmes sont abordés, notamment celui de l'alimentation des Romains et des Gaulois.

Pour la classe qui travaille sur le Moyen-Âge, plusieurs objets de la vie quotidienne réalisés à partir de matières animales sont présentés, en particulier ceux de l'artisanat urbain.

Le livret propose plusieurs activités abordant la chronologie et les différentes civilisations :

- La page 7 revient sur la notion de sédentarisation. Sur cette même page, les élèves réfléchissent sur les notions « avant » / « après » en observant la frise de la domestication des animaux en France. Ainsi, ils constatent que le Néolithique se situe vers -5500, que le premier animal domestiqué en France est le chien, que le bœuf domestiqué apparaît à la même période que la chèvre et enfin que le coq est domestiqué après le cheval et avant l'oie.
- La page 8 propose aux élèves de mettre en relation un animal et un continent (ainsi qu'une période). Le bœuf est domestiqué au Moyen-Orient à partir du 9<sup>ème</sup> millénaire av. J.-C., le poulet en Asie à partir du 6<sup>ème</sup> millénaire av. J.C. et le Lama en Amérique du Sud dès - 5000. Le kangourou est l'intrus de cette activité.
- La page 10 propose une activité basée sur la lecture d'un tableau à double entrée. Les élèves découvrent les espèces animales consommées à travers les périodes historiques.

## PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

L'histoire des arts ne s'applique pas forcément aux grandes œuvres patrimoniales mais à toute forme d'art. Les pièces artisanales présentées dans l'exposition indiquent aux élèves que les sociétés humaines exploitent les matières animales. Ainsi la fourrure, la laine et la peau transformée en cuir servent à la confection de

vêtements (ce que l'on voit dans la scène centrale) et de chaussures. L'ivoire et l'os sont utilisés dans la fabrication de nombreux objets : instruments de musiques, aiguilles, boutons, épingles à cheveux, peignes, dés à jouer ... Les élèves sont amenés à observer, à réfléchir sur ces œuvres et à s'exprimer (« j'aime~j'aime pas ») ... La page 10 du livret propose deux activités sur ce thème.

## PRÉSENTATION DU LIVRET COLLÈGE À destination des élèves de 6<sup>ème</sup>

Ce livret reprend le programme de 6<sup>ème</sup> en histoire, en particulier la partie sur la civilisation romaine.

Tout au long du livret, les élèves doivent trouver des informations dans des textes mais surtout découvrir et analyser des sources archéologiques.

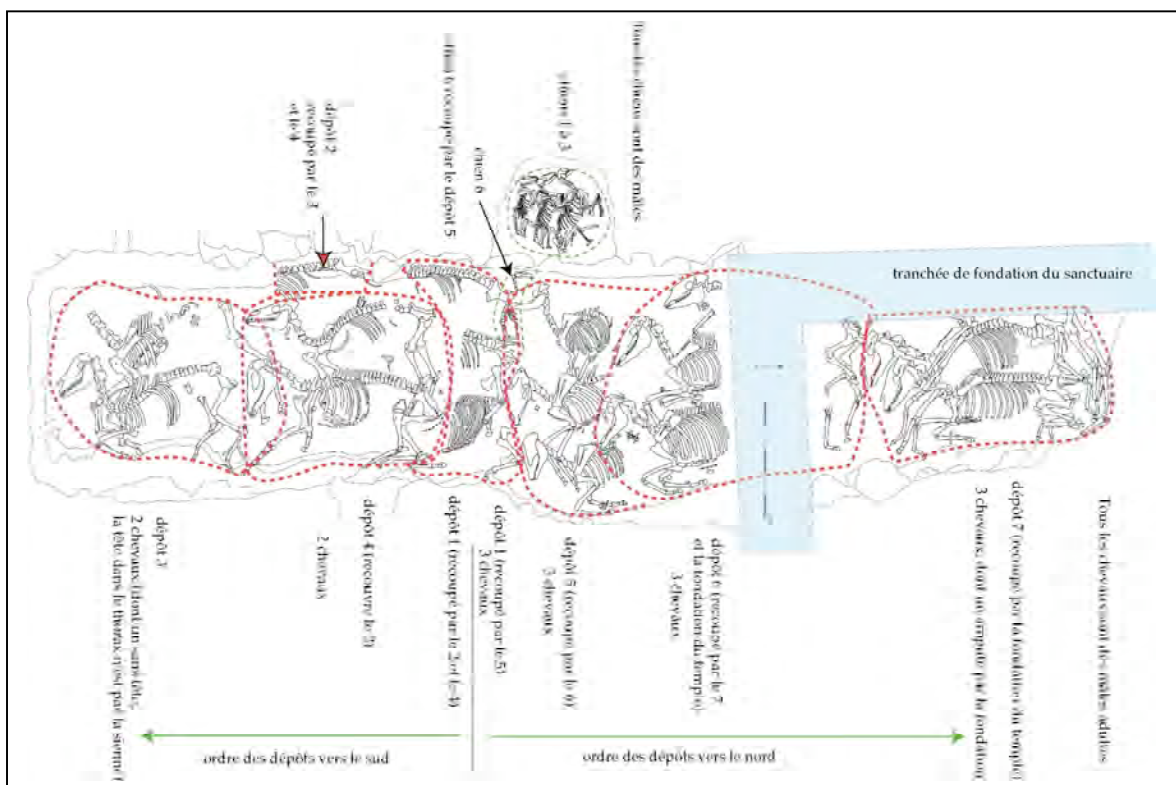
Fidèle à la nouvelle programmation de 6<sup>ème</sup>, le livret propose un parcours en lien avec la partie III du programme (Rome), en particulier la romanisation et la société gallo-romaine. Tout au long de leur parcours, les élèves sont amenés à reconnaître, décrire et expliquer.

Le livret développe la maîtrise par les élèves de certains items du socle commun : l'autonomie, l'initiative, la maîtrise de la langue française, le repérage dans l'espace et le temps, la culture humaniste.

Les arts du quotidien sont présentés lors de cette exposition. Ainsi, une étude sur l'histoire des arts est possible (les activités p. 11 du livret en donnent un exemple).

Enfin, les pages 6 à 8 permettent de vérifier les acquis méthodologiques : repérages dans le temps et l'espace à travers les thèmes de la domestication des animaux par les hommes.

Piste pour la correction de la dernière activité du livret (il est conseillé de la faire en classe).





## BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

### POUR LES PROFESSEURS

- M.-P. Horard-Herbin et J.-D. de la Vigne (sous la direction de), Animaux, environnements et sociétés, éditions errance, collection « Archéologie », 2005.

### POUR LES ÉLÈVES

#### Thème archéologie

- F. Dieulafait (sous la dir), Copain de l'archéologie : Le guide des explorateurs du temps, Milan, Copains, 1999.
- R. De Filippo, L'archéologie à petit pas, Actes sud junior, Inrap, 2007.
- J. McIntosh, Trésors de l'archéologie, Gallimard, collection « Les yeux de la découverte », 1999.
- *Mégascope*, « dossier archéologie », Nathan, Février 2004.

#### Thème préhistoire

- C. Swinnen, La préhistoire à petits pas, Actes sud junior, Inrap, 2008.
- *Hors série Images Doc*, « La grande aventure de la préhistoire », 2002.

#### Thème domestication et élevage

- M. Facklam, De la grotte à la niche : la domestication des animaux, Flammarion, Castor poche, 1998.
- A. Galletier, L'Homme et le cheval, Milan, 2006.
- J.-C. Périquet, I. Arslanian, M. Sinier, Des poules : l'histoire, l'anatomie, l'élevage et la diversité, Gulf stream, Sauvegarde, 2004.
- J.-L. Déjean, Le premier chien, Hachette Littérature, Livre de poche, 2002.

## Sites internet

Un site qui permet de découvrir le métier d'archéologue et de développer l'outil TICE avec les élèves : <http://www.truelles-pixels.mom.fr/>

Ce site, réalisé par la maison de l'Orient et de la Méditerranée et le CNRS est facile d'accès. Très bien illustré, il propose plusieurs activités consacrées à l'archéozoologie permettant une découverte ludique. Dans la fenêtre « Yoma et les animaux, une enquête archéozoologique » vous trouverez :

- Des ateliers manuels ou des jeux qui peuvent être réalisés en classe, comme *Le cochon qui rit et ses amis* (où il faut reconstituer un squelette animal)
- Des jeux à faire en ligne : *Atlas* pour retracer le parcours de la domestication à l'échelle de la planète, *Ils sont partout* pour déterminer les matières animales dans les objets présentés et enfin, *Le rythme dans la peau*, sur les instruments de musique. Pour chaque jeu, plusieurs niveaux sont proposés, du facile au plus dur, permettant à chaque élève de jouer.