



Dossier Thématique: La Préhistoire





Tables des Matières

Gymnase

La chasse aux mammoths, Ballon mammoth, le mauvais mammoth l'échappé du mammoth. (Page 4 à 7)

Activités Artistiques

La découverte du feu, Le mammoth laineux, Maquette préhistorique, mains préhistoriques, Je suis un homme des cavernes (Page 8 à 12)

Atelier Culinaire

Boulettes préhistoriques, Collation Ère de glace. (Page 13 et 14)

Activité à l'Intérieur

La queue du mammoth (Page 15)

Projet

Caverne préhistorique (Page 16 à 17)

Cinéma

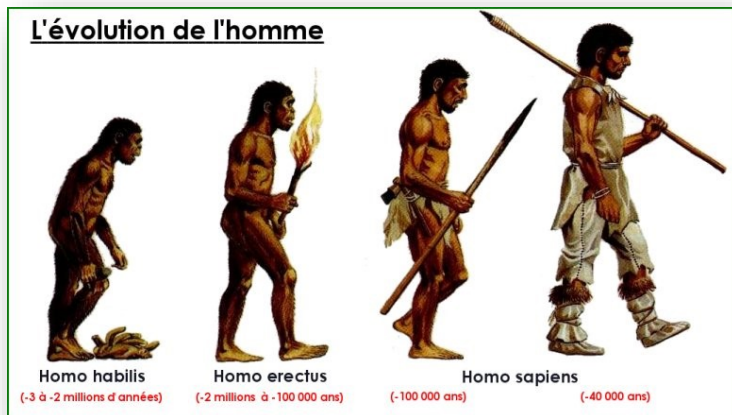
Les Croods, L'Ère de glace, Les Pierrafeu (Page 18)

Annexe



Présentation de la Thématique

J'entreprends cette thématique par une causerie avec le groupe. Je les questionne sur ce qu'ils connaissent des hommes préhistoriques. Je poursuis ensuite la discussions avec une présentation de la thématique avec des livres empruntés à la bibliothèque ainsi que des images trouvées sur internet.





Jeux au gymnase

La chasse aux mammouths

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu Ballon milieu. (Section **gymnase** du blogue.)

Matériel: Ballons mous

- **Déroulement:** On divise le terrain en trois sections de même grandeur. On nomme quelques élèves (4-5) qui débiteront le jeu dans la section centrale. Ces élèves seront les mammouths.
- Les autres joueurs sont répartis dans chacune des extrémités du terrain. Ils seront les chasseurs.
- Au signal de l'éducateur, les chasseurs doivent lancer le ballon en direction des mammouths afin de les atteindre.
- Un mammouth ne peut pas attraper le ballon, il doit absolument l'éviter.
- Lorsqu'un chasseur touche un mammouth, il change de place avec lui. (Le chasseur devient mammouth et le mammouth devient chasseur.)
- À la fin de la manche (2-3minutes), les enfants qui sont au centre du terrain, donc des mammouths, se voient accorder chacun un point.
- Lorsque l'activité se termine, ceux ou celles qui auront accumulé le plus de points seront déclarés grands vainqueurs de la chasse aux mammouths.





Ballon mammoth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu Ballon Sauveteur. (Section **gymnase** du blogue.)

But du Jeu: Éliminer le plus de joueurs de l'équipe adverse avec des ballons mousse tout en évitant que son propre guérisseur se fasse toucher. Pour mettre les enfants dans l'ambiance préhistorique, on peut leur expliquer que les ballons qui sont lancés dans leur territoire représentent des attaques de mammouths.

Matériel: Ballons mous, buts de hockey.

Déroulement: Base de ballon chasseur. On délimite un espace dans le fond du terrain qui sera la caverne du guérisseur. Un élève est choisi dans chaque équipe pour être le guérisseur. Sa caverne, par exemple, peut être construite à l'aide d'un but de hockey à l'envers. Finalement, le guérisseur est invincible lorsqu'il est dans sa caverne.

Lorsqu'un enfant se fait toucher par le ballon, il doit immédiatement s'asseoir sur le sol. Le guérisseur peut alors sortir de sa caverne pour soigner son camarade. Il n'a qu'à lui toucher la tête.

Lorsque le guérisseur sort de sa caverne, les enfants de l'autre équipe doivent essayer de l'éliminer afin l'empêcher de soigner d'autres adversaires. Une manche se termine quand une équipe réussit à éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse.

Elle se voit alors accorder un point et l'on nomme deux nouveaux guérisseurs pour la manche suivante.





Le mauvais mammoth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu Le mauvais gibier. (Section **gymnase** du blogue.)

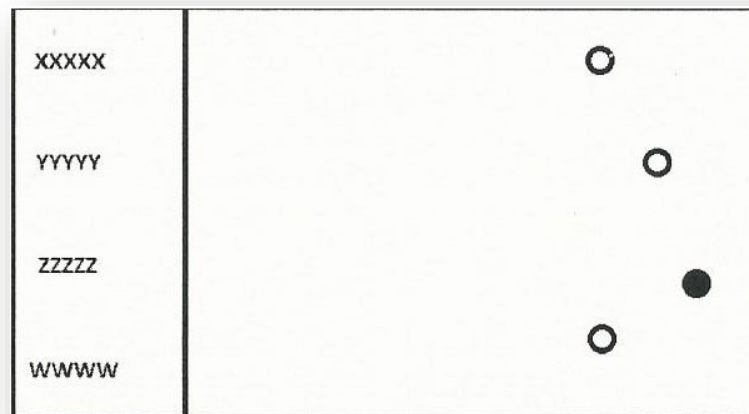
Matériel: Quatre balles, dont trois de la même couleur.

Déroulement: Le groupe est divisé en quatre équipes. Le premier joueur de chacune d'elle est assis en indien, face à ses coéquipiers et donc dos à l'air de jeu. L'éducateur lance les quatre objets dans le gymnase ce qui par le fait même, donne le signal de départ.

Les quatre objets représentent un mammoth et chacun doit en rapporter un à son village (équipe) afin de les nourrir. Parmi les quatre gibiers, il y en a un qui est malade et ne peut pas être consommé par les habitants de son village. Ce mammoth n'est pas de la même couleur que les trois autres.

Les quatre joueurs doivent se lever rapidement, aller chercher une des balles et la rapporter derrière la ligne de départ. Les joueurs doivent donc balayer du regard tout l'espace de jeu pour voir où se trouvent les bons gibiers et non le mauvais.

Chacun des joueurs qui rapportent un bon mammoth à son village se voit accorder un point. On poursuit avec le prochain joueur de chacune des équipes.





L'échappé du mammoth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu Les poulaillers. (Section **gymnase** du blogue.)

Matériel: Cerceaux

Déroulement: Le but du jeu est d'échapper au mammoth en se réfugiant dans une des cavernes. Sur un terrain de jeu délimité par des cônes ou les murs du gymnase, des cerceaux sont disposés sur le sol. Le nombre de cerceaux à placer correspond au nombre de mammouths en jeu moins quatre.

Les cerceaux serviront de cavernes où les hommes préhistoriques pourront se réfugier pour échapper au mammoth. Un joueur est désigné pour être le mammoth. Les autres joueurs seront les hommes préhistoriques. Comme il y a moins de cerceaux que de joueurs sur le terrain, certains hommes préhistoriques ne seront pas à l'abri lorsque le jeu débutera.

Le mammoth essaie de toucher les hommes préhistoriques qui n'ont pas de caverne. Les hommes poursuivis par le mammoth peuvent s'introduire dans une caverne à tout moment.

L'homme qui s'y trouvait déjà doit sortir de la caverne et donc, s'en trouver une autre pour s'y réfugier. Lorsqu'un homme préhistorique est touché, il devient le mammoth et le mammoth devient un homme préhistorique.





Bricolage

La découverte du feu

Petit bricolage tout simple illustrant la découverte la plus importante faite par les hommes des cavernes: le feu.





Le mammouth laineux

Une des différences majeures qui différencie l'éléphant à son ancêtre le mammouth est son pelage. En effet, selon les découvertes faites par les archéologues, le corps du mammouth aurait été recouvert de laine. Nous illustrerons cette différence avec ce bricolage.



Pour réaliser cette activité, il suffit d'imprimer un dessin de mammouth (voir **annexe**), de le coller sur un carton pour ensuite le colorier entièrement avec un marqueur brun (laissez les défenses blanches). Finalement, on y collera des morceaux de l'aine avec de la colle blanche.



Maquette préhistorique

On réalise une maquette représentant une tribu préhistorique en utilisant du matériel tout simple:

- Rouleaux de papier hygiénique
- Papier kraft brun
- Carton de construction
- Toute autre chose utile selon votre inspiration.





Mains préhistoriques

Comme les hommes préhistoriques l'ont fait, il y a de cela plusieurs milliers d'années, nous reproduisons notre main selon la technique de la projection.

Matériel: Papier Kraft brun, gouache rouge, jaune et orange.

Déroulement:

- Les enfants doivent d'abord tracer chacune de leurs mains sur une feuille et ensuite y découper son contour.
- Ils prennent leurs mains de papier et les déposent sur la feuille de papier kraft. Il ne faut pas les coller, mais pour une certaine adhérence temporaire, on peut utiliser de la gommette.
- Pour reproduire la technique de la projection, nous utiliserons des brosses à dents avec de la gouache rouge, jaune et orange.
- Il faut tout d'abord utiliser une couleur à la fois et tremper la brosse à dents dans la 1ère couleur. Une main tient le manche de la brosse à dents, l'index de l'autre main produit un effet ressort en pliant et en relâchant la brosse qui contient le mélange. L'effet est assez spectaculaire.
- On répète ces actions avec les deux autres couleurs et une fois celle-ci complétée, on retire les deux mains de papier et l'on obtient alors, notre main à la façon préhistorique.

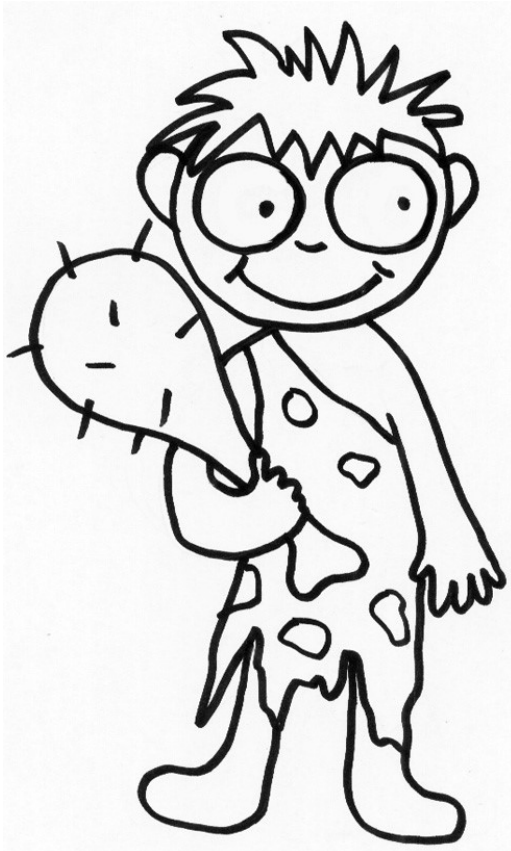




Je suis un homme des cavernes

Petite activité rigolote où chaque enfant va se transformer, à l'aide d'un dessin préhistorique et d'une photo de son visage, en un véritable homme ou femme des cavernes.

Après avoir collé la photo de son visage sur le dessin (voir **annexe**), l'enfant complète le reste de son dessin à l'aide de matériel de bricolage. (Laine, feutrine, carton...) On essaie de remplir complètement les différents détails du dessin.





Atelier culinaire

Boulettes préhistoriques

Ce qu'il nous faut:

2 tasses de sucre

$\frac{1}{2}$ tasse de graisse (genre *Crisco*)

$\frac{1}{2}$ tasse de lait

6 c. à table de cacao

3 tasses de gruau

$\frac{1}{2}$ tasse de noix de coco

Marche à suivre:

- Dans une casserole, mélanger le sucre, la graisse et le lait.
- Cuire 3 minutes, retirer du feu et ajouter le cacao, le gruau et la noix de coco.
- Bien brasser. Lorsqu'on peut y toucher sans se brûler, façonner des petites boules, les placer sur un papier ciré et refroidir complètement au réfrigérateur.





Collation Ère de glace

Collation santé qui, avec le yogourt, fait un parallèle avec la période glaciaire qu'ont subi les hommes préhistoriques.

Ce qu'il nous faut:

- 250 ml (1 tasse) de flocons d'avoine (grauau)
- 125 ml (1/2 tasse) d'amandes effilées, grillées
- 125 ml (1/2 tasse) de pommes séchées, hachées
- 60 ml (1/4 tasse) de raisins secs
- 180 ml (3/4 tasse) de céréales de riz grillé (type *Rice Krispies*)
- 125 ml (1/2 tasse) de sirop d'érable
- 125 ml (1/2 tasse) de cassonade 30 ml (2 c. à soupe) de beurre



Marche à suivre:

- Dans un bol, mélanger les flocons d'avoine, les amandes, les pommes, les raisins et les céréales. Réserver.
- Dans une petite casserole, porter à ébullition le sirop d'érable, la cassonade et le beurre.
- Chauffer jusqu'à ce que le thermomètre à bonbons indique 112 °C, environ 5 minutes. Retirez du feu. Ajouter les ingrédients secs et bien mélanger.
- Répartir sur une plaque tapissée de papier parchemin. Laisser refroidir. Émietter au besoin.
- Au service, alterner dans une grande coupe des étages de yogourt nature, de muesli et de fruits.
- Conserver le reste de muesli dans un contenant fermé, dans un endroit sec.

Source: Ricardo



Activités à l'intérieur

La queue du mammoth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu classique *La queue de l'âne*.

Les yeux cachés, les enfants doivent tenter de coller la queue du mammoth au bon endroit. On peut également à la manière d'une cible, séparer le mammoth en différentes parties et attribuer des points selon l'endroit où l'enfant aura collé la queue.





Projet

Caverne préhistorique

À l'aide d'une grosse boîte à sécheuse/laveuse, et de papier kraft brun, il est facile de réaliser une caverne préhistorique. Elle sera présente dans le local tout au long de la durée de la thématique.

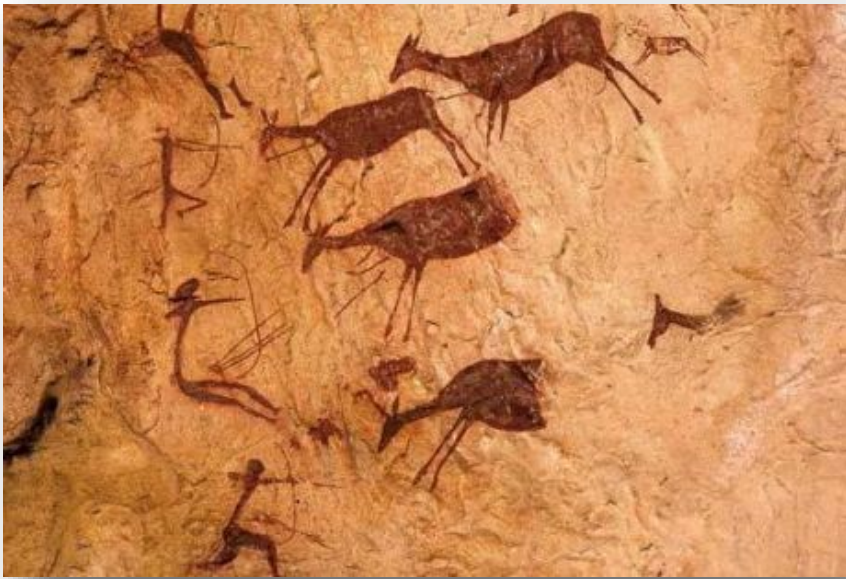
Pour réaliser cette caverne, il suffit de prendre un rouleau de papier kraft brun, d'en couper plusieurs feuilles et de les chiffonner pour obtenir un effet de pierre. La dernière étape consistera à coller ces feuilles chiffonnées tout autour de la boîte. Et voilà, travail terminé!





Caverne préhistorique (suite)

On termine notre caverne préhistorique par un atelier sur les peintures rupestres. À la manière des hommes des cavernes, on invite les enfants à décorer la caverne avec des dessins préhistoriques.



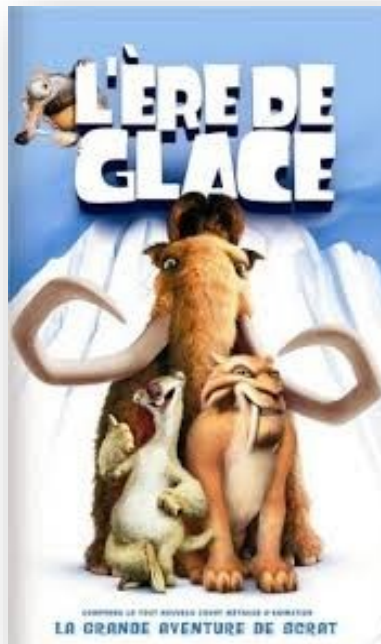


Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique préhistorique, on se fait un après-midi cinéma avec du maïs soufflé! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème la préhistoire. Bon cinéma!



Les Croods (2013)



L'Ère de glace (2002)



Les Pierrafeu (1994)

