



VAL DE VILAINE



Journées Préhistoire en classe Année 2025 - 2026

Présentation générale



Le CPIE (Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement) Val de Vilaine de Saint-Just a imaginé une démarche de médiation du patrimoine, à l'échelle de la région Bretagne. Elle vise à faire découvrir au grand public les modes de vie de nos ancêtres préhistoriques, principalement le Paléolithique et le Néolithique.

Nous privilégions des animations interactives, ludiques et participatives, en essayant de s'approcher au plus près des gestes et techniques supposés avoir été mis en œuvre à la Préhistoire. Nous nous déplaçons avec des reconstitutions d'outils, une frise chronologique de la Préhistoire sur 3m de long et bien d'autres éléments...

Chaque année, le CPIE répond aux demandes des enseignants pour des animations « à la carte » sur la Préhistoire. Depuis 2018, lors du Festival des Sciences en Ile-et-Vilaine, nous proposons l'atelier « Enquête aux origines de l'Homme » à plus de 350 élèves dans leurs établissements scolaires, du CE1 à la 6ème.



Nous vous proposons d'intervenir dans vos classes avec des journées thématiques en lien avec les objectifs pédagogiques des programmes nationaux.

Agrément national au titre des associations éducatives complémentaires de l'enseignement public à l'association Union nationale des centres permanents d'initiative pour l'environnement - UNCPIE

NOR : MENE1800180A

Arrêté du 19-6-2018

MEN - DGESCO B3-4

Par arrêté du ministre de l'Éducation nationale en date du 19 juin 2018, l'association Union nationale des centres permanents d'initiative pour l'environnement - UNCPIE, reconnue d'utilité publique, qui apporte son concours à l'enseignement public, est agréée pour une durée de cinq ans. L'agrément est étendu aux unions régionales des CPIE et aux centres permanents d'initiative pour l'environnement (CPIE).

Bulletin officiel n°33 du 13 septembre 2018

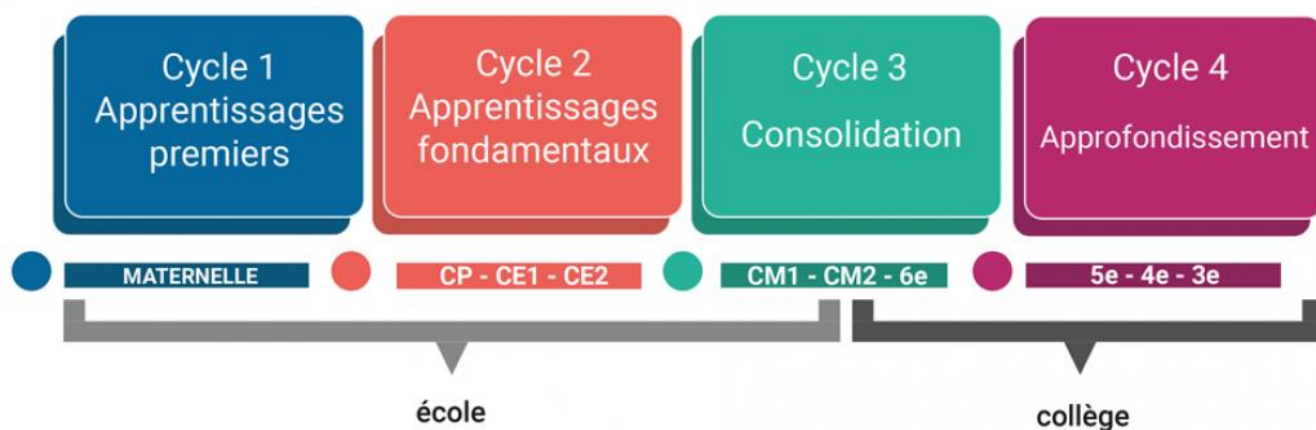


Apports pédagogiques

Depuis 2016, l'enseignement de la Préhistoire, historiquement au programme des CE2 a basculé sur les programmes des classes de CM1 (Thème 1 « Avant la France ») et de 6ème (Thème 1 « La longue histoire de l'humanité et des migrations »).

Cependant, de nombreux enseignants des autres niveaux sont désireux d'aborder en classe cette période, qui permet de toucher d'autres points des programmes et enseignements transversaux au cours de l'année.

Nos animations trouvent des points de correspondance avec le socle commun, et sont accessibles, pour la plupart dès le CE2.



➤ Cycle I

Au cycle 1, l'accent est mis sur le langage oral, l'apprentissage de la vie en collectivité et la familiarisation avec des repères pour appréhender le monde.

Nos animations répondent aux attentes du domaine d'apprentissage 1) « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions », notamment en mettant les enfants dans des situations où ils sont amenés à formuler leurs idées, et exprimer leur ressenti, dans un langage correct, en utilisant un lexique approprié, afin de se faire comprendre des adultes et des autres élèves.

Le domaine 5) « Explorer le monde » est aussi une entrée privilégiée pour nos activités, qui permettent aux enfants de se familiariser avec les marqueurs temporels (avant, après, il y a longtemps) et spatiaux (à côté, devant, derrière, dessous...) adaptés, mais aussi des matériaux, des outils, des fonctions, des usages...

Les situations d'apprentissage sont variées et développent aussi des savoir-être, tels que garder une attention soutenue pendant un temps court, écouter les autres, attendre son tour.

➤ Cycle 2

Au cycle 2, les compétences d'écoute, d'énonciation et de respect du groupe et des consignes restent centrales dans nos animations.

Tous les domaines d'apprentissages sont couverts par nos ateliers, en particulier, l'enseignement « Questionner le monde » est très présent dans notre approche via la rencontre de matériaux, d'objets (notamment des outils) et de modes de vie (notamment la dichotomie nomadisme / sédentarité).

D'expérience, nous avons remarqué que les CE2 se distinguent des CP et CE1, par leur meilleure autonomie, leur motricité plus développée et leur meilleure maîtrise de l'oralité et des repères spatiaux et temporels, c'est pourquoi nous leur proposons des programmes plus poussés.

➤ Cycle 3

Au cycle 3, les savoir-être précédemment acquis sont encore en consolidation. Conformément aux attentes du socle de compétences, les enseignements se diversifient et les savoirs abordés sont plus complexes. La lecture et l'écriture prennent une place plus importante dans les séquences pédagogiques (extraction des informations d'un document à l'aide d'une fiche par exemple).

Des points du programme d'Histoire sont directement traités par nos activités :

- Le thème 1 « avant la France » en classe de CM1
- Le thème 1 : « La longue histoire de l'humanité et des migrations » en classe de 6ème

➤ Cycle 4

Au cycle 4, toutes les compétences déjà acquises et enseignements déjà abordés sont toujours pertinents. L'acquisition par les élèves des savoir-être liés aux règles de vie commune et de respect d'autrui permet d'aller plus loin dans la co-construction de savoirs et savoir-faire. Nos ateliers permettent de varier les approches pédagogiques donnant notamment aux élèves des opportunités d'inscrire leur réflexion dans le temps long de l'Histoire, mais aussi d'exprimer leur créativité et de développer leur esprit critique.

Des points de programme sont directement traités par nos ateliers :

- On trouve au programme de SVT de 3ème « la place de l'espèce humaine dans l'évolution des espèces »
- La combustion est abordée en physique chimie en 4è dans le thème « organisation et transformation de la matière ».

Intervention type

Voir description des ateliers p. 6

Cycle 1 (1/2 journée)	Cycle 2		Cycles 3 et 4
	CP/CE1	CE2	
Toucher la Préhistoire 	Feu (démonstration) * 	Feu (participatif) *   ou Chasse *	Enquête aux origines de l'Homme 
Feu (démonstration) * 	Vie quotidienne 	Vie quotidienne 	Feu (participatif) *   ou Chasse *
Cairn ou tumulus ? 	Cairn ou tumulus ? 	Poterie 	Peinture * 
	Sifflet ou Parure  	Déplacer un menhir 	Poterie ou Statuette  

* Activités possibles uniquement dans des espaces adaptés :

- Atelier « Chasse » uniquement possible sur un terrain enherbé et sécurisé.
- Atelier « Feu » uniquement avec un accès à l'extérieur couvert (allumage)
- Atelier « Peinture » de préférence dans une salle d'art plastique ou avec accès à l'eau

Nos modalités :

Nous pouvons nous adapter à vos attentes dans la limite de certaines contraintes :

- Présence de l'enseignant obligatoire pendant l'activité
- Une classe = un médiateur
- Une activité = un espace dédié pour la journée
- 2 classes maximum par journée type, avec rotation des activités matin / après-midi
- Possibilité d'accès à l'établissement au moins 1h à l'avance pour l'installation des activités
- Possibilité de stationnement proche de l'établissement pour décharger le matériel
- Possibilité de prendre en charge plusieurs classes tour à tour avec la même activité sur une journée

Tarifs :

- 1 médiateur demi-journée = 210€
- 1 médiateur journée entière = 315€
- + frais de déplacement = 0,50€/km



Les ateliers :

➤ Toucher la Préhistoire

Néolithique

À partir du cycle 1

🕒 30mn



Cet atelier propose la découverte de vestiges de la Préhistoire pour les plus petits, à travers une histoire : « Le déjeuner de Maï ». Les enfants pourront plonger la main dans des boîtes mystères afin de participer activement à l'histoire.



Principales compétences mobilisées

Reconnaitre un objet par le toucher sans le voir – Décrire une forme touchée – Reconnaitre un matériau
Développer le toucher – Reconstruire une histoire



Quelques points de programme

Cycle 1 : Domaine 1 « Les langages pour penser et communiquer » - Pratiquer divers usages du langage oral de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » - Utiliser des marqueurs temporels et spatiaux adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

➤ Cairn ou tumulus ?

Néolithique

À partir du cycle 1

🕒 30mn à 1h selon le niveau



Les dolmens que nous connaissons étaient recouverts d'une butte en terre mélangée à de la pierre (le tumulus) ou d'un amas de pierre (cairn).

Au cours de cet atelier, les élèves vont construire en miniature une de ces structures pour se familiariser

avec l'architecture des monuments mégalithiques, et se faire une idée de ce à quoi les dolmens pouvaient ressembler au Néolithique.



🖐 Principales compétences mobilisées

Travailler en équipe – Assembler des éléments – Observer – Réaliser des constructions à échelle réduite

📖 Quelques points de programme

Cycle 1 : Domaine 4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) »

Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage

► Vivre au Néolithique

Néolithique

À partir du cycle 1

🕒 30mn à 1h selon le niveau



Le Néolithique, c'est l'âge de la « nouvelle pierre », tout le monde le sait !

... Mais, concrètement, qu'est-ce que cela veut dire ? Comment étaient les maisons et les vêtements ? Comment utilise-t-on une meule, ou un polissoir ? Quels animaux et quelles plantes existaient ? En bref, de quoi vivaient les gens ?

À l'aide d'une grande fresque imprimée sur bâche et de reconstitutions d'objets du quotidien, c'est ce que cet atelier propose de découvrir par l'échange et la manipulation.

🖐 Principales compétences mobilisées

Observer et décrire une image – Acquérir du vocabulaire nouveau – Employer un vocabulaire adapté –
Différencier matériau et objet transformé – Reconnaître un matériau
Reproduire des gestes techniques en sécurité (polissage, mouture)

📖 Quelques points de programme

Cycle 1 : Domaine 1 « Les langages pour penser et communiquer » - Pratiquer divers usages du langage oral de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » - Utiliser des marqueurs temporels et spatiaux adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

Cycle 2 : Domaine 4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques » – Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.

Domaine 5 : « Les représentations du monde et l'activité humaine » - Expérimenter. S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur.

CE2 : Le thème « questionner le monde » : formuler des questions, émettre des suppositions, imaginer des dispositifs d'exploration et proposer des réponses.

➤ La peinture Paléolithique

Paléolithique

À partir du cycle 1

🕒 30mn à 1h selon le niveau



Cet atelier permet aux élèves de découvrir la variété des représentations peintes dans les grottes par les populations du Paléolithique Récent, il y a plus de 30 000 ans. Le répertoire comprend principalement des animaux, mais aussi des empreintes de mains et des signes géométriques. Après avoir choisi le motif à peindre sur leur plaquette, les élèves se mettent dans la peau des peintres préhistoriques et apprennent à mélanger l'ocre pour à obtenir les couleurs, et à utiliser le charbon pour tracer. Chaque participant repart avec son œuvre.

Principales compétences mobilisées

Reproduire un dessin – Utiliser des outils – Observer – Décrire – Représenter – Faire preuve de créativité

Quelques points de programme

Cycle 1 : Domaine 3 « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques »

Cycle 2 : Domaine 5 : « Les représentations du monde et l'activité humaine » - Expérimenter, produire, créer.

S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur.

Cycle 3 : Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » - L'art et ses premières représentations

Cycle 4 : Art Plastique - « La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre » - La transformation de la matière.

 **De préférence dans une salle d'art plastiques ou avec accès à l'eau (salissant)**

➤ La parure préhistorique - fabrication d'un collier en pierre

Néolithique

À partir du cycle 2

⌚ 45mn à 1h selon le niveau



Au Paléolithique comme au Néolithique, les populations n'ont pas manqué de coquetterie. Grâce aux éléments de parure retrouvés par les archéologues, de nombreuses possibilités de reconstitutions s'offrent à nous : perforation de coquillages par abrasion ou avec un perçoir en silex, polissage d'une pierre, entre autres... Et évidemment, enfilage des perles sur la corde !

Chaque participant repart avec sa parure.



Principales compétences mobilisées

Suivre une chaîne de fabrication simple – Utiliser des outils adaptés à des tâches précises (polir, percer)

Passer un fil dans une perle – Faire un nœud – Exprimer sa créativité

Quelques points de programme

Cycle 2 : Domaine 5 : « Les représentations du monde et l'activité humaine » - Expérimenter, produire, créer.

S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur.

Cycle 3 : Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » - L'art et ses premières représentations.

Cycle 4 : Art Plastique - La création, la matérialité, le statut, la signification des images.

➤ Fabriquer un sifflet en argile - la musique préhistorique

Néolithique

À partir du Cycle 2

🕒 45 mn à 1h selon le niveau



Après avoir découvert plusieurs reconstitutions d'instruments de la Préhistoire (flûte en os, sifflet en phalange de cerf, racleur en bois, etc.), les élèves apprennent à modeler un sifflet en argile comme au Néolithique. Chacun repart avec son sifflet.

Principales compétences mobilisées

Suivre une chaîne de fabrication simple – Utiliser des outils adaptés à des tâches précises (couper, creuser) – Exprimer sa créativité

Quelques points de programme

Cycle 2 : Arts plastiques – Explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (carton, bois, argile, etc.), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller, etc.

Cycle 3 : Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » - L'art et ses premières représentations.

Cycle 4 : Art Plastique - « La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre » - La transformation de la matière.

➤ Les bâtisseurs de mégalithes - déplacer et dresser un menhir :

Néolithique

À partir du CE1

🕒 45 mn à 1h selon le niveau



Comment ces énormes pierres ont-elles été mises debout ? Un peu d'organisation, de nombreuses paires de bras... En observant des images et avec l'aide du médiateur, les élèves sont invités à se questionner sur les techniques de transport et d'élévation de blocs mégalithiques qui ont pu être mises en œuvre avec les moyens du Néolithique. Ils reproduisent ensuite ces techniques avec des éléments miniatures sur une maquette de chantier mégalithique.

Principales compétences mobilisées

Acquérir du vocabulaire – Manipuler des éléments techniques – Réfléchir et travailler en équipe

Quelques points de programme

Cycle 2 (CE1 – CE2) : Domaine 4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques » – Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.

Sciences et technologie : Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants.

 **Cet atelier ne comprend pas le déplacement d'un bloc mégalithique à taille réelle**

➤ Le feu à la Préhistoire :

Paléolithique

Comment produisait-on du feu avant les allumettes ?

Les activités sur les techniques anciennes de production du feu permettent aux élèves de se questionner sur ce qu'est le feu, à quoi il peut servir, et les moyens de fabriquer une braise avec des briquets préhistoriques (friction du bois, percussion de pierres).



➤ Démonstration

A partir du cycle 1

🕒 30 mn



Le médiateur échange avec les élèves et montre les deux techniques : friction (bois) et percussion (pierres).



➤ Participatif

A partir du CE2

🕒 1h



Après un temps d'échange et de démonstration, les élèves s'essayent en petits groupes à la fabrication d'une braise avec un briquet à friction (bois).

👤 Principales compétences mobilisées

Exercer sa motricité – Travailler en équipe – Expérimenter des outils – Observer et reproduire

📖 Quelques points de programme

CE2 : Le thème « questionner le monde » : formuler des questions, émettre des suppositions, imaginer des dispositifs d'exploration et proposer des réponses.

Cycle 3 : Thème 1 « La longue histoire de l'humanité et des migrations »

Cycle 4 : Physique chimie - « organisation et transformation de la matière » : la combustion

⚠ **En extérieur ou dans une salle avec accès direct vers l'extérieur couvert**

➤ Chasser à la Préhistoire

Paléolithique

À partir du CE2

🕒 1h



Cet atelier propose de se familiariser avec l'évolution des armes de chasse du Paléolithique au Néolithique, et de mieux connaître les animaux chassés. Les élèves s'initient ensuite au maniement du propulseur pour le lancer de sagaies sur une cible.

🖐 Principales compétences mobilisées

Exercer sa motricité – Respecter des règles de sécurité – Replacer des objets techniques dans une approche chronologique – Reproduire une technique

📖 Quelques points de programme

CE2 : Le thème « questionner le monde » - formuler des questions, émettre des suppositions, imaginer des dispositifs d'exploration et proposer des réponses.

Cycle 3 : EPS - Développer sa motricité et construire un langage du corps : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Cycle 4 : EPS - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

⚠ Sur terrain sécurisé et enherbé uniquement

➤ La poterie néolithique

Néolithique

À partir du CE2

🕒 1h



La première vaisselle de cuisine ? Les premiers bols pour le petit déjeuner ? En un mot, la poterie, un marqueur culturel important du Néolithique. Les élèves sont initiés aux techniques de modelage (motte, colombin) des pots en argile qu'utilisaient les gens du Néolithique. Chacun repart avec sa poterie.



Principales compétences mobilisées

Modeler l'argile – Observer et reproduire une forme – utiliser différents matériaux – créer



Quelques points de programme

CE2 : Art Plastique - Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. Mener à terme une production individuelle

Cycle 3 : Art Plastique - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

Cycle 4 : Art Plastique - La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre - La transformation de la matière

➤ Enquête aux origines de l'Homme

Paléolithique

À partir du CE2

🕒 1h30



A partir de moulages et de reconstitutions, cet atelier amène les élèves à la découverte de la lignée évolutive des humains. Des moulages de crânes d'espèces humaines et pré-humaines sont étudiés, en petits groupes, afin d'en identifier les caractéristiques et de reconnaître « qui est qui ». Les élèves replacent ensuite l'espèce étudiée dans la chronologie de la Préhistoire, puis l'associent aux reconstitutions d'outils.

🖐 Principales compétences mobilisées

Travailler en équipe – Utiliser les nombres relatifs (négatifs) – Utiliser de grands nombres – Utiliser du vocabulaire spécifique – Observer un objet (moulage de crâne fossile) et le décrire via des critères – Extraire des informations d'un document – Présenter à l'oral des informations hiérarchisées

📖 Quelques points de programme

CE2 : « Thème questionner le monde » - Pratiquer des démarches scientifiques

Cycle 3 :

- Sciences et technologie : Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent : Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.
- 6^{ème} Histoire : Se repérer dans le temps, des migrations humaines, au mode de vie néolithique.

Cycle 4 :

3^{ème} : SVT - Le vivant et son évolution - Situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces.

► Fabriquer une statuette en argile comme au Néolithique

Néolithique

À partir du cycle 3

🕒 1h



En se basant sur des modèles datés du Néolithiques, les élèves fabriquent une statuette féminine en argile. La plupart des exemplaires sont modelés à partir d'une plaque d'argile rectangulaire, et les formes stylisées permettent d'initier une réflexion sur l'usage de ces figurines énigmatiques... Chacun repart avec sa statuette.



Modèle ci-dessus : Dame de Villers-Carbonnel, fouille INRAP, datation -4300/-3600

🖐 Principales compétences mobilisées

Modelage de l'argile – reproduire un modèle – Expérimenter des outils -

📖 Quelques points de programme

Cycle 3 : Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » - L'art et ses premières représentations

Cycle 4 : La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre - La transformation de la matière

Notre matériel

Nos supports pédagogiques :

- Frise chronologique sur bâche (3m x1m) « De la Préhistoire à la conquête romaine »



- Jeux (memory, loto, puzzle) en lien avec la Préhistoire



- Copies d'outils en pierre, en os et en bois utilisés au Paléolithique et au Néolithique
- Reconstitutions de cordes en fibres naturelles testées pour la traction de blocs

Nos expositions

- Exposition « Le Néolithique et l'âge du Bronze vus du ciel dans l'Ouest de la France »
- Exposition « Construire une maison comme il y a 6 500 ans »
- Exposition « Saint-Just : une maison de terre et de bois »

Nos ouvrages

- « Naissance d'une pirogue »
- « Transporter et dresser un menhir au Néolithique »

