

# SÉQUENCE 2 : SE NOURRIR

**Objectifs :** Se représenter les méthodes de chasse et de pêche à la préhistoire. Mémoriser le nom des armes préhistoriques et leur usage ainsi que le nom des animaux vivant à la préhistoire.

**Matériel spécifique :** *La tribu des préhistos*, Françoise Ribeyron, *Kididoc, les hommes préhistoriques*, fiches de travail, mémoire de la préhistoire, playmobils de la préhistoire

## Séance 1 : chasse et pêche

### Phase 1 : collectif, oral

On rappelle avec les élèves que nous avons vu précédemment que pour se nourrir l'homme préhistorique devait trouver de la nourriture dans la nature : animaux, poissons, plantes-fruits-légumes.

#### La battue

Je propose aux élèves de leur lire une histoire qui raconte une chasse au mammouth : *La tribu des préhistos*, Françoise Ribeyron.

Je demande aux élèves de commenter la chasse : comment la tribu des préhistos a-t-elle fait pour réussir à attraper puis tuer le mammouth ? J'explique qu'emmener un animal à un endroit d'où il ne peut plus partir (fossé, impasse, canyon...) pour le tuer s'appelle faire une battue.

Je demande aux élèves de réfléchir pour voir s'ils se rappellent d'autres façon de chasser que nous avons pu voir lors des séances précédentes. Nous allons les explorer avec le livre : *Kididoc, les hommes préhistoriques* (Nathan) (ou un support vidéo si on en possède un).

#### La fosse

On observe le lieu : un champ avec une rivière et des arbres. On commente l'image du piège et on soulève le rabat pour comprendre. On conclue que les chasseurs, quand il n'y a pas d'endroit pour coincer l'animal comme pour la battue, fabriquent un piège.

#### Les petits animaux

On observe la partie avec le renne : le renne est un "petit animal" qu'on peut tuer avec juste un coup. Quand un chasseur en voit un il peut le tuer en lançant une sagaie ou une pierre pour les animaux encore plus petits.

#### La pêche

On observe la partie avec le pêcheur : les hommes préhistoriques utilisent un harpon pour attraper les poissons (ou aussi une sagaie). J'explique qu'ils peuvent aussi utiliser des pièges en mettant des paniers dans l'eau qu'ils remontent vite quand des poissons se sont pris à l'intérieur.

### Phase 2 : individuel ou collectif, écrit

Je distribue une fiche aux élèves qui reprend les différentes tactiques de chasse et nous la complétons de façon plus ou moins dirigée selon le niveau des élèves.

## Séance 2 : les armes et la faune

On rappelle avec les élèves ce qui a été vu sur la façon de trouver de la nourriture à la préhistoire et sur les techniques de chasse.

### Phase 1 : revoir le nom des armes et des animaux préhistoriques

J'utilise une série de **cartes sur lesquelles se trouvent des images des animaux de la préhistoire et des armes**.

Un élève pioche une carte animal, puis il choisit parmi des **playmobils** les armes dont il aura besoin. En concertation avec le groupe, il choisit une technique de chasse et la mime avec les playmobils. On recommence avec un autre élève et un autre animal, suivant le temps d'attention des élèves, en une ou plusieurs séances.

### Phase 2 : mémoriser le vocabulaire découvert

#### Mémoire

Quand nous avons vu toutes les cartes, je propose aux élèves de jouer au mémoire avec les cartes. Version avec peu de non-lecteurs : je montre aux élèves une **série complémentaire de cartes qui portent le nom écrit des armes et animaux** présents sur les premières cartes. Nous allons jouer au Memory en associant les images et les mots correspondants. Les non-lecteurs sont aidés soit par un adulte soit se mettent en équipe avec un lecteur.

Version avec une majorité de non-lecteurs : je montre aux élèves **une série complémentaire de cartes qui présentent une illustration différente** du même animal ou du même objet. Les élèves doivent tourner les deux cartes et dire le nom de ce qui est représenté sur la carte pour gagner la paire.

On peut envisager d'autres jeux avec les cartes pour varier et mémoriser le vocabulaire : pouilleux, jeux de devinettes, jeux de portraits, ...

#### Chrono'vocabulaire et loto des animaux

Pour le jeu de loto, on procède comme dans un loto classique : chaque élève reçoit une **planche** et le meneur de jeu tire une **étiquette** que doit réclamer celui qui possède l'image correspondante sur sa planche.

Pour organiser le jeu : les élèves reçoivent des planches différentes et une série d'étiquettes avec tous les noms d'animaux à découper. Puis toutes les étiquettes sont rassemblées dans un « chapeau ». L'enseignant tire et lit une étiquette et les élèves doivent simultanément lever le doigt et montrer l'image correspondante sur leur planche. L'étiquette est gagnée par le premier élève qui a levé le doigt en montrant la bonne image.

À la fin du jeu, les élèves collent les étiquettes qu'ils ont gagnées.

À la maison, les élèves peuvent s'entraîner à dire le nom des animaux à l'aide de l'imagier et du **chrono'vocabulaire** associé.

### Phase 3 : évaluation

Chaque élève reçoit une fiche avec les images vues lors de la séance et doit recopier ou coller les noms des armes et des animaux à la bonne place.

## En complément

Lectures de documentaires sur les animaux de la préhistoire

Albums :

- *Cromignon* de Michel Gay sur la chasse au mammouth (mais sans la technique de chasse réaliste)

# LES ANIMAUX DE LA PRÉHISTOIRE



auroch



bison



bœuf musqué



bouquetin



castor géant



cheval sauvage



hyène des  
cavernes



lagopède



lièvre



lion des cavernes



loup



mammoth



cerf mégacéros



ours



panthère des neiges



poissons



renard



rhinocéros laineux



saïga



sanglier



spermophile



tigre à dents de  
sabre

# LA CHASSE ET LA PÊCHE À LA PRÉHISTOIRE

① Écris le nom des techniques de chasse à la bonne place.

② Colle les animaux à côté des techniques dont les hommes préhistoriques peuvent se servir pour les chasser.



Technique : \_\_\_\_\_



Technique : \_\_\_\_\_



Technique : \_\_\_\_\_



Technique : \_\_\_\_\_

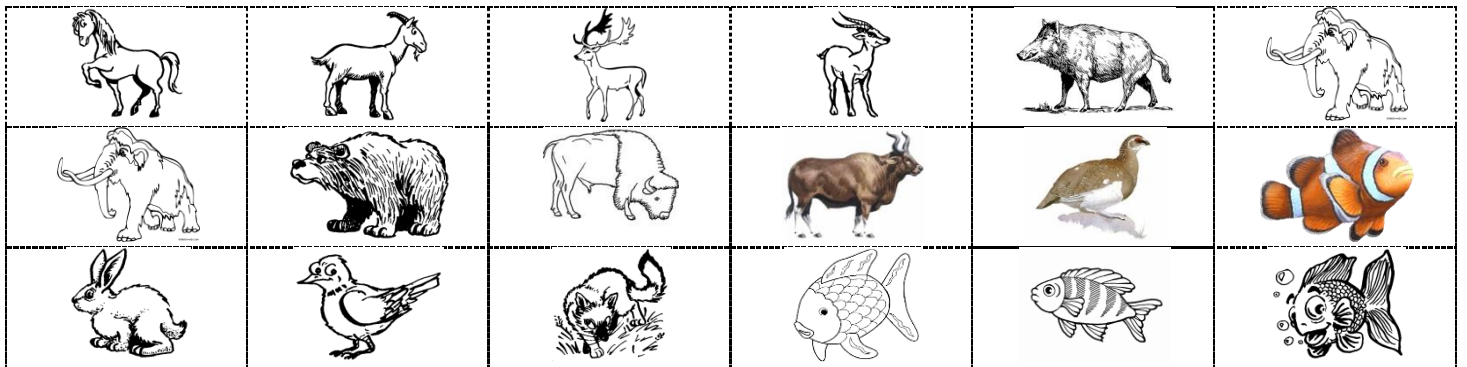
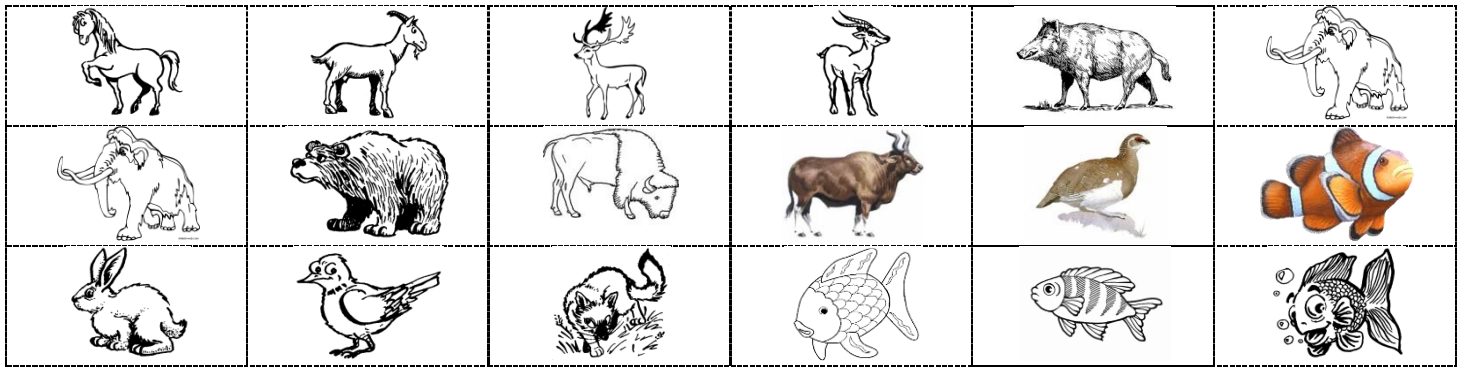
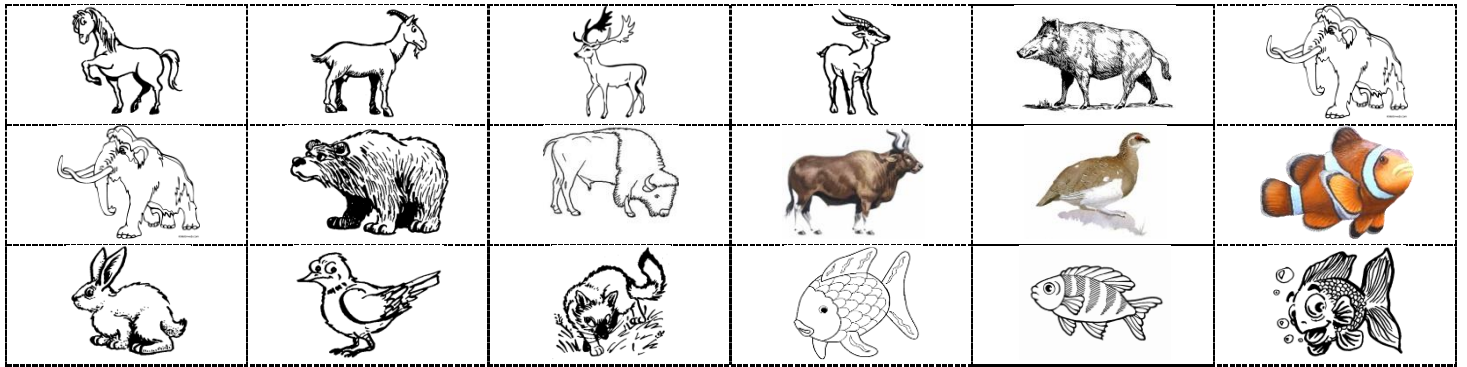
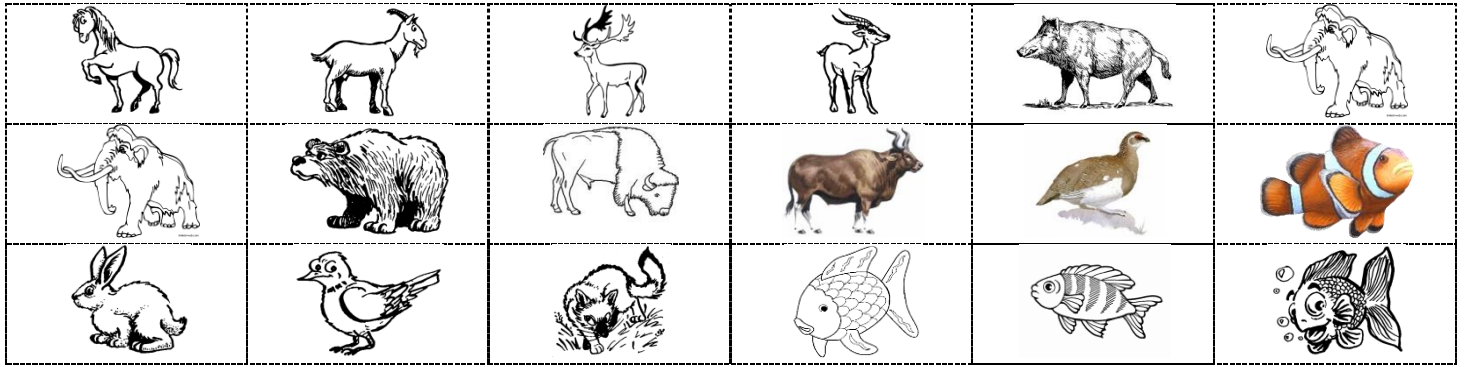


Technique : \_\_\_\_\_



Technique : \_\_\_\_\_

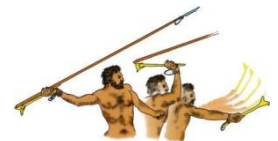
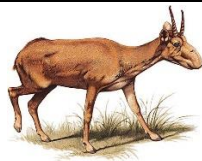
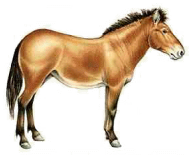




La battue	La battue	La battue	La battue
La fosse	La fosse	La fosse	La fosse
La sagaie	La sagaie	La sagaie	La sagaie
La fronde	La fronde	La fronde	La fronde
La pêche au harpon	La pêche au harpon	La pêche au harpon	La pêche au harpon
La pêche au panier	La pêche au panier	La pêche au panier	La pêche au panier

# LES ANIMAUX DE LA PRÉHISTOIRE

Écris le nom des animaux et des armes à la bonne place.



auroch	tigre à dents de sabre	cerf	harpon
loup	fronde	panthère des neiges	saïga
rhinocéros	bœuf musqué	sagaie	cheval
propulseur	sanglier	lièvre	mammouth
lion des cavernes	bouquetin	bison	ours

auroch	tigre à dents de sabre	cerf	harpon
loup	fronde	panthère des neiges	saïga
rhinocéros	bœuf musqué	sagaie	cheval
propulseur	sanglier	lièvre	mammouth
lion des cavernes	bouquetin	bison	ours

auroch	tigre à dents de sabre	cerf	harpon
loup	fronde	panthère des neiges	saïga
rhinocéros	bœuf musqué	sagaie	cheval
propulseur	sanglier	lièvre	mammouth
lion des cavernes	bouquetin	bison	ours