MUSEE DE L'AURIGNACIEN
LA PRÉHISTOIRE EN HAUTE-GARONNE

50 ans
1969 / 2019

OFFRE PÉDAGOGIQUE SCOLAIRE 2019-2020

MUSÉE
ABRI PRÉHISTORIQUE
SENTIER AMÉNAGÉ
CONTES
VISITES
ATELIERS

AURIGNAC (31)

05.61.90.90.72
www.musee-aurignacien.com

Sommaire

Cycle 1 : Maternelle.....p. 2

Cycle 2 : CP-CE1-CE2.....p. 4

Cycle 3 : CM1 - CM2 - 6ème.....p. 7

Cycle 4 : 5 ème - 4ème - 3ème..... p. 10

Lycée.....p. 13

Projets pédagogiques.....p. 14

Informations et réservations.....p. 15

Un musée de site éponyme*

C'est à Aurignac que s'est écrit, au milieu du XIXème siècle, l'une des pages majeures de notre histoire. La découverte en 1852 d'un abri sous roche occupé anciennement par des populations préhistoriques, a profondément révolutionné nos connaissances sur nos origines.

Quelques cent soixante ans plus tard, l'ouverture au public d'un musée dédié à la culture aurignacienne permet de découvrir un patrimoine archéologique à valeur universelle, qui se compose d'un abri sous roche et d'une collection de référence issue principalement des fouilles du site.

* éponyme : qui donne son nom à quelque chose. Aurignac a donné son nom à la culture aurignacienne qui s'étend en Europe de – 39 000 à – 28 000 BP.

L'abri préhistorique d'Aurignac

Fouillé au XIXème siècle par un jeune paléontologue, Edouard Lartet, l'abri d'Aurignac a livré un matériel archéologique qui a permis de définir, quelques décennies plus tard, une grande culture du début du Paléolithique supérieur, la culture aurignacienne (-38 000 à -29 000 BP).

Accessible par un sentier de randonnée, à 20 min à pied du musée, l'abri était un site d'habitat occupé temporairement par les populations humaines. Il est un témoignage remarquable des modes d'habitat à la Préhistoire.

1. Les activités encadrées

Le musée de l'Aurignacien propose des animations adaptées à l'âge, au développement des enfants et au programme scolaire. Sous la forme de visites-ateliers, les élèves découvrent le musée et ses collections selon la thématique choisie par des activités multisensorielles et/ou artistiques.
Ces animations sont encadrées par un médiateur du musée et sont limitées à une classe, soit 30 enfants maximum.

CONTE

CONTE-MOI LA PRÉHISTOIRE

1h | PS à GS

À l'aide d'un tapis de lecture, les élèves explorent cette période lointaine et fascinante qu'est la Préhistoire.

Écouter > Découverte de la Préhistoire par l'écoute d'un conte animé à l'aide d'un tapis de lecture.
Toucher > Manipulation d'objets réalisés dans les mêmes matières qu'à la Préhistoire (outils en silex, outils en os, cuir, fourrure...).
Voir > Mini-visite du musée pour découvrir les principaux objets préhistoriques et leur utilisation.

Lien avec programme : 5. Explorer le monde ; Se repérer dans le temps et l'espace ; Découvrir différents milieux ; Découvrir le monde vivant ; Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.

PEINTURE

DESSINE-MOI UN MAMMOUTH

1h | PS à GS

Les enfants abordent la Préhistoire par la découverte de ses animaux les plus emblématiques (mammouths, lions des cavernes, rennes, etc.) et tentent de les représenter avec du charbon de bois et des peintures naturelles à l'ocre.

Identifier > Découverte des grands animaux préhistoriques à travers les ossements présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Représenter > Travail sur la représentation picturale de ces animaux avec utilisation d'ocres et de charbons.

À la fin de l'atelier, chaque élève repart avec sa production.

Lien avec programme : 3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ; Productions plastiques et visuelles ; dessiner.

MODELAGE

SCULPTE-MOI UN MAMMOUTH

1h | PS à GS

Cette visite-atelier permet aux élèves de découvrir les animaux que côtoyaient les hommes et femmes de la Préhistoire et de les représenter, le temps d'une activité artistique et manuelle.

Découvrir > Découverte des grands animaux préhistoriques à travers les ossements, présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Représenter > Travail sur la représentation en volume de ces animaux par le modelage d'une figurine en argile.

Lien avec le programme : 3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ; Productions plastiques et visuelles ; réaliser des compositions plastiques en volume.
5. Explorer le monde ; explorer la matière.

EMPREINTES

NOUVEAUTÉ

SUR LES PAS DES ANIMAUX PRÉHISTORIQUES

1h | PS à GS

Les enfants découvrent les différents animaux préhistoriques grâces aux vestiges et dessins exposés dans le musée puis partent explorer le sous-bois du musée à la recherche de leurs empreintes qu'ils tentent d'identifier.

Découvrir > Les ossements présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Identifier > Recherche des empreintes et jeux de reconnaissance en groupe des différents animaux rencontrés dans le musée *.

Lien avec le programme : 2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers une activité physique ; adapter ses équilibres et ses déplacements à des contraines ou des environnements variés ; collaborer, coopérer, s'opposer.

** En cas de mauvais temps, la reconnaissance des empreintes se fera dans le musée à l'aide d'un livret*

MUSIQUE

MUSICIENS DES TEMPS PRÉHISTORIQUES

1h | GS

Cette animation permet aux élèves d'explorer et d'expérimenter les premiers objets sonores datant de la Préhistoire : flûtes, rhombes, sifflets, grelots, etc.

Écouter > Éveil aux premiers objets sonores.
Toucher > Manipulation et utilisation des objets sonores.
Créer > Fabrication d'un « racleur » préhistorique, un des plus anciens objets sonores de la Préhistoire, à l'aide de silex.

Lien avec le programme : 3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ; Univers sonores ; Explorer des instruments. 5. Explorer le monde du vivant, les objets, la matière ; Découvrir le monde vivant ; Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.

FOUILLES

ARCHÉOLOGUES EN HERBE

1h | MS à GS

NOUVEAUTÉ

Les élèves découvrent les méthodes et les outils qui permettent aux archéologues de découvrir des vestiges de la Préhistoire.

Découvrir > Les enfants observent dans le musée, les vestiges découverts par la fouille.
Fouiller > Les enfants découvrent dans des bacs de fouilles recontitués différents types d'objets (os, charbons, coquillages...).
Trier > Comme les archéologues, ils trient les différents objets trouvés par matière.

Lien avec le programme : 5. Explorer le monde du vivant, les objets et de la matière ; Découvrir le monde vivant ; Explorer la matière ; Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.

2. Les activités en autonomie, le sentier de l'abri préhistorique

En plus des activités encadrées proposées par le musée, vous pouvez compléter votre venue par des activités à faire en autonomie à l'extérieur du musée.
Le sentier d'interprétation menant à l'abri préhistorique (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Au coeur d'une nature préservée, sur un sentier pédestre boisé et ombragé, la promenade est ponctuée de haltes informatives et de plusieurs temps de découverte.
En fonction de l'âge des enfants, vous pouvez adapter le temps de la balade en sélectionnant les activités à faire avec les élèves. Des supports peuvent vous être prêtés à l'accueil (livret des empreintes).

La statue de l'Homme Lion

Sur le sentier de l'abri, découvrez l'Homme Lion, l'œuvre d'Abraham Poincheval réalisée dans le cadre d'une commande artistique.

En choisissant de réinterpréter une sculpture emblématique de l'art aurignacien, l'artiste rappelle aux visiteurs qu'ils marchent dans les pas d'autres hommes plus anciens et crée ainsi un lien symbolique entre hier et aujourd'hui.

Le sentier des empreintes

Situé entre la statue de l'Homme Lion et « la clairière des ancêtres », le sentier des empreintes permet de découvrir les animaux de la Préhistoire grâce à onze moulages placés sur le sol, le long du sentier.

Un livret composé des photos de ces empreintes et des dessins de ces animaux peut vous être prêté gratuitement à l'accueil.

L'abri préhistorique

Un sentier aménagé (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Jalonné de panneaux informatifs sur l'environnement préhistorique et l'histoire de la découverte de l'abri, il est complémentaire à la visite du musée et permet de découvrir le site archéologique.

Les + Pour le retour, le bus peut directement récupérer les enfants sur le parking à proximité de l'abri

1. Les activités encadrées

Le musée de l'Aurignacien propose des animations adaptées au niveau scolaires des élèves. En plus de la visite du musée, différents ateliers démonstratifs ou participatifs permettent aux élèves de découvrir la Préhistoire et le travail des archéologues de manière ludique.
Ces animations sont encadrées par un médiateur du musée et sont limitées à une classe, soit 30 enfants maximum.

LES VISITES

VISITE « VIE QUOTIDIENNE À LA PRÉHISTOIRE » 1h

Les élèves entrent dans le quotidien des hommes et des femmes qui ont vécu à Aurignac, il y a 35 000 ans. À quoi ressemblaient-ils ? En quoi étaient-ils différents de nous ? Vivaient-ils dans les grottes ? Chassaient-ils le mammouth ?
La visite du musée et des vestiges retrouvés à Aurignac permettra aux enfants de répondre à ces questions et de comparer le mode de vie des aurignaciens au leur.

Lien avec programme scolaire : QUESTIONNER LE MONDE - Questionner l'espace et le temps ; se situer dans le temps et dans l'espace ; se repérer dans le temps ; l'évolution des sociétés à travers les modes de vie ; explorer les organisations du monde ; comparer les modes de vie à différentes époques.

VISITE « L'ÂGE DE GLACE » 1h

Il y a 35 000 ans, Aurignac était plongé en pleine ère glaciaire. Grâce aux vestiges découverts à l'abri d'Aurignac et aux ossements présentés dans le musée, les enfants découvrent la diversité des espèces animales à la Préhistoire, leur anatomie, leur régime alimentaire et les paysages dans lesquels ils vivaient. Dans un second temps, ils découvrent les représentations (dessins, sculptures) qu'en ont fait les hommes et femmes de la Préhistoire.

Lien avec programme scolaire : QUESTIONNER LE MONDE - Questionner l'espace et le temps ; se situer dans le temps et dans l'espace ; se repérer dans le temps ; connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité.

LES ATELIERS

ATELIER MODELAGE « APPRENTI SCULPTEUR » 1h

Cet atelier permet aux élèves de découvrir les animaux que côtoyaient les hommes et femmes de la Préhistoire et de les représenter en les sculptant dans l'argile, le temps d'une activité artistique et manuelle.

Découvrir > Découverte des grands animaux préhistoriques à travers les ossements, présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Représenter > Travail sur la représentation en volume de ces animaux par le modelage et la sculpture d'une figurine d'animal en argile.

Lien avec programme scolaire : ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES - Arts plastiques : expérimenter, produire, créer ; représenter le monde environnant en explorant divers domaines ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs,formes, matières, support...

ATELIER PEINTURE « DESSINE-MOI UN MAMMOUTH » 1h

Les enfants abordent la Préhistoire par la découverte de ses animaux les plus emblématiques et des réprésentations qu'en ont fait les Aurignaciens. Mammouths, lions des cavernes, rennes, etc n'auront plus de secrets pour eux...

Identifier > Découverte des grands animaux préhistoriques à travers les ossements présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Représenter > Travail sur la représentation picturale de ces animaux avec utilisation d'ocres et de charbons.

Lien avec programme scolaire : ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES - Arts plastiques : expérimenter, produire, créer ; représenter le monde environnant en explorant divers domaines ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

ATELIER PARURE « À LA MODE AURIGNACIENNE » 1h

Après une découverte dans le musée des éléments de parure retrouvés sur des sites préhistoriques, les enfants expérimentent les techniques de sculpture d'une perle à l'aide de silex afin de créer leur propre pendeloque en roche tendre (stéatite).
Chaque enfant repart avec son pendeloque.

Lien avec programme scolaire : ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES - Arts plastiques : expérimenter, produire, créer ; représenter le monde environnant en explorant divers domaines ; S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité ; Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs,formes, matières, support...

ATELIER MUSIQUE « MUSICIENS DES TEMPS PRÉHISTORIQUES » 1h

Cette animation permet aux élèves d'explorer et d'expérimenter par l'écoute et le toucher, les premiers objets sonores datant de la Préhistoire : flûtes, rhombes, sifflets, grelots, etc.
Ils réalisent ensuite leur propre instrument sonore, un racleur, à l'aide de silex.

Chaque enfant repart avec son racleur.

Lien avec programme scolaire : ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES - Éducation musicale ; Écouter, comparer

ATELIER TIR « À LA CHASSE ! » 1h

Après avoir découvert et observé les vestiges de pointes en bois de renne retrouvés à Aurignac et exposés dans le musée, les élèves découvrent l'évolution des armes destinées à la chasse au Paléolithique puis s'essaient eux aussi au tir à la sagaie et au propulseur.

Lien avec programme scolaire : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE - Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée.
QUESTIONNER LE MONDE - Questionner l'espace et le temps ; se situer dans le temps et dans l'espace ; se repérer dans le temps ; l'évolution des sociétés à travers les modes de vie ; explorer les organisations du monde ; comparer les modes de vie à différentes époques.

ATELIER TAILLE FEU « DANS MON TIPI » 1h

Quels étaient les outils du quotidien à la Préhistoire ? Comment taillaient-ils le silex ? Comment allumer un feu ?
Les élèves entrent dans le quotidien des hommes et femmes de la Préhistoire grâce à la reconstitution d'un tipi et d'objets utilisés à la Préhistoire. Ils assistent dans un premier temps une démontration de taille de silex et à la fabrication d'outils qu'ils peuvent manipuler pour comprendre leur utilisation.
Dans un second temps, ils découvrent comment allumer un feu par la technique de la percussion.

Lien avec programme scolaire : QUESTIONNER LE MONDE - Questionner l'espace et le temps ; Se situer dans le temps et dans l'espace ; se repérer dans le temps ; l'évolution des sociétés à travers les modes de vie ; explorer les organisations du monde ; comparer les modes de vie à différentes époques.

ATELIER « ARCHÉOLOGUES EN HERBE » 1h

Les élèves découvrent les méthodes et les outils qui permettent aux archéologues de comprendre le mode de vie des populations du passé.

Dans des bacs de fouilles reconstitués, chacun fouille son propre secteur, déterminé à l'aide d'un quadrillage. Comme les archéologues, ils procèdent au rélévé de leur carré de fouille par le dessin sur un plan des objets qu'ils ont découvert. Ils identifient enfin les objets retrouvés, leur matière (os, silex, coquillage ...), leur utilisation...

Lien avec programme scolaire : MATHEMATIQUES - Espace et géométrie ; se repérer en utilisant des repères, situer les objets les uns par rapport aux autres et par rapport à d'autres repères.

ATELIER **SUR LES PAS DES ANIMAUX DE LA PREHISTOIRE** 1h

Les élèves découvrent les différents animaux préhistoriques grâces aux vestiges et dessins exposés dans le musée puis partent explorer le sous-bois du musée à la recherche de leurs empreintes qu'ils devront identifier.

Découvrir > Les ossements présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Identifier > Recherche des empreintes et jeux de reconnaissance des différents animaux rencontrés dans le musée *.

Lien avec programme scolaire : QUESTIONNER LE MONDE - Questionner l'espace et le temps ; se situer dans le temps et dans l'espace ; se repérer dans le temps ; connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité.

** En cas de mauvais temps, la reconnaissance des empreintes se fera dans le musée à l'aide d'un livret.*

2. Les activités en autonomie, le sentier de l'abri préhistorique

En plus des activités encadrées proposées par le musée, vous pouvez compléter votre venue par des activités à faire en autonomie à l'extérieur du musée.
Le sentier d'interprétation menant à l'abri préhistorique (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Au coeur d'une nature préservée, sur un sentier pédestre boisé et ombragé, la promenade est ponctuée de haltes informatives et de plusieurs temps de découverte.
En fonction de l'âge des enfants, vous pouvez adapter le temps de la balade en sélectionnant les activités à faire avec les élèves. Des supports peuvent vous être prêtés à l'accueil (livret des empreintes).

La statue de l'Homme Lion

Sur le sentier de l'abri, découvrez l'Homme Lion, l'œuvre d'Abraham Poincheval réalisée dans le cadre d'une commande artistique.

En choisissant de réinterpréter une sculpture emblématique de l'art aurignacien, l'artiste rappelle aux visiteurs qu'ils marchent dans les pas d'autres hommes plus anciens et crée ainsi un lien symbolique entre hier et aujourd'hui.

Le sentier des empreintes

Situé entre la statue de l'Homme Lion et « la clairière des ancêtres », le sentier des empreintes permet de découvrir les animaux de la Préhistoire grâce à onze moulages placés sur le sol, le long du sentier.

Un livret composé des photos de ces empreintes et des dessins de ces animaux peut vous être prêté gratuitement à l'accueil.

L'abri préhistorique

Un sentier aménagé (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Jalonné de panneaux informatifs sur l'environnement préhistorique et l'histoire de la découverte de l'abri, il est complémentaire à la visite du musée et permet de découvrir le site archéologique.

Les + Pour le retour, le bus peut directement récupérer les enfants sur le parking à proximité de l'abri

1. Les activités encadrées

Pour les classes du cycle 3, le musée propose des visites et ateliers d'une heure, adaptés au programme scolaire. Des questionnaires permettant la restitution des connaissances pésentées en visite peuvent être fournis par le musée (prévoir vingt minutes supplémentaires après la visite).

LES VISITES

VISITE « VIE QUOTIDIENNE AU PALÉOLITHIQUE » — 1h

Les élèves entrent dans le quotidien des hommes et des femmes qui ont vécu à Aurignac, il y a 35 000 ans. Qui sont-ils ? Comment vivent-ils ? En quoi sont-ils différents de nous ?
La visite du musée et des vestiges retrouvés à Aurignac permettra aux élèves de répondre à ces questions et de mieux comprendre le mode de vie des peuples de chasseurs-cueilleurs du Paléolithique.

Liens avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.

VISITE « L'ART DES AURIGNACIENS » — 1h

Il y a 35 000 ans, des hommes anatomiquement modernes s'installent dans toute l'Europe et vont laisser à Aurignac, des traces de leur passage. Cette culture du Paléolithique, définie pour la première fois à Aurignac, est marquée par l'appartition des plus anciennes traces d'art figuratif.
Grâce à une visite des collections du musée, les élèves découvrent la culture aurignacienne et leurs productions artistiques, les plus anciennes connues en Europe.

Liens avec programme scolaire
HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.
HISTOIRE DES ARTS : Se repérer dans un musée ; relier des caractéristiques d'une oeuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

VISITE « SCIENCES DE LA PRÉHISTOIRE » — 1h

La visite du musée permet aux élèves de découvrir les vestiges retrouvés à Aurignac et de comprendre les techniques et méthodes utilisés par les spécialistes de la Préhistoire pour reconstituer l'environnement et les modes de vie de nos ancêtres.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.

CYCLE 3

LES ATELIERS

ATELIER TIR À LA SAGAIE « À LA CHASSE » — 1h

Après avoir découvert et observé les vestiges de pointes en bois de renne retrouvés à Aurignac et exposés dans le musée, les élèves découvrent l'évolution des armes destinées à la chasse au Paléolithique puis s'essaient eux aussi au tir à la sagaie et au propulseur.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.

ATELIER TAILLE FEU « DANS MON TIPI » — 1h

Les élèves entrent dans le quotidien des hommes et femmes de la Préhistoire grâce à la reconstitution d'un tipi et à une démonstration interactive de taille de silex et d'allumage du feu.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.

ATELIER MODELAGE « APPRENTI SCULPTEUR » 1h

Cet atelier permet aux élèves de découvrir les animaux que côtoyaient les hommes et femmes de la Préhistoire et de les représenter en les sculptant dans l'argile, le temps d'une activité artistique et manuelle.

Découvrir > Découverte des grands animaux préhistoriques à travers les ossements, présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Représenter > Travail sur la représentation en volume de ces animaux par le modelage et la sculpture d'une figurine d'animal en argile.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.
ARTS PLASTIQUES : Expérimenter, produire, créer ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

ATELIER PEINTURE « DESSINE-MOI UN MAMMOUTH » 1h

Les enfants abordent la Préhistoire par la découverte de ses animaux les plus emblématiques et des réprésentations qu'en ont fait les Aurignaciens. Mammouths, lions des cavernes, rennes etc., n'auront plus de secrets pour eux...

Identifier > Découverte des grands animaux préhistoriques à travers les ossements présentés dans les vitrines du musée et les représentations réalisées par les artistes de la Préhistoire.
Représenter > Travail sur la représentation picturale de ces animaux avec utilisation d'ocres et de charbons.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.
ARTS PLASTIQUES : Expérimenter, produire, créer ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses

ATELIER PARURE « À LA MODE AURIGNACIENNE » 1h

Après une découverte dans le musée des éléments de parure retrouvés sur des sites préhistoriques, les enfants expérimentent les techniques de sculpture d'une perle à l'aide de silex afin de créer leur propre pendeloque en roche tendre (stéatite).
Chaque enfant repart avec son pendeloque.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.
ARTS PLASTIQUES : Expérimenter, produire, créer ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

ATELIER MUSIQUE « MUSICIENS DES TEMPS PRÉHISTORIQUES » 1h

Cette animation permet aux élèves d'explorer et d'expérimenter par l'écoute et le toucher, les premiers objets sonores datant de la Préhistoire : flûtes, rhombes, sifflets, grelots, etc.
Ils réalisent ensuite leur propre instrument sonore, un racleur, à l'aide de silex.
Chaque enfant repart avec son racleur.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.

ATELIER FOUILLES « ARCHÉOLOGUES EN HERBE » 1h

Les élèves découvrent les méthodes et les outils qui permettent aux archéologues de comprendre le mode de vie des populations du passé.

Dans des bacs de fouilles reconstitués, chacun fouille son propre secteur, déterminé à l'aide d'un quadrillage. Comme les archéologues, ils procèdent au rélévé de leur secteur de fouille en dessinant les objets découverts sur un plan. Ils identifient enfin les objets retrouvés, leur matière (os, silex, coquillage ...), leur utilisation...

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.
SCIENCES ET TECHNOLOGIE : Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques ; s'approprier des outils et des méthodes ; se situer dans l'espace et dans le temps.

ATELIER **ÉVOLUTION « LA LONGUE HISTOIRE DE L'HUMANITÉ »** 1h

Cet atelier participatif sur l'histoire de l'évolution humaine est l'occasion pour les élèves de comprendre le travail des paléoanthropologues (spécialistes des fossiles humains).
Après une présentation des principaux caractères qui permettent aux spécialistes de reconnaitre les différentes espèces de la lignée humaine, les élèves tenteront de reconnaître, par petits groupes, différents moulages de crânes afin de reconstituer la famille humaine.

Lien avec programme scolaire : HISTOIRE GEOGRAPHIE - CM1 : Thème 1 : Et avant la France ? Quelles traces d'occupations anciennes du territoire français ?
6ème : Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations.
SCIENCES ET TECHNOLOGIE : Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques ; s'approprier des outils et des méthodes ; se situer dans l'espace et dans le temps.

2. Les activités en autonomie, le sentier de l'abri préhistorique

En plus des activités encadrées proposées par le musée, vous pouvez compléter votre venue par des activités à faire en autonomie à l'extérieur du musée.
Le sentier d'interprétation menant à l'abri préhistorique (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Au coeur d'une nature préservée, sur un sentier pédestre boisé et ombragé, la promenade est ponctuée de haltes informatives et de plusieurs temps de découverte.
En fonction de l'âge des enfants, vous pouvez adapter le temps de la balade en sélectionnant les activités à faire avec les élèves. Des supports peuvent vous être prêtés à l'accueil (livret des empreintes).

La statue de l'Homme Lion

Sur le sentier de l'abri, découvrez l'Homme Lion, l'œuvre d'Abraham Poincheval réalisée dans le cadre d'une commande artistique.

En choisissant de réinterpréter une sculpture emblématique de l'art aurignacien, l'artiste rappelle aux visiteurs qu'ils marchent dans les pas d'autres hommes plus anciens et crée ainsi un lien symbolique entre hier et aujourd'hui.

Le sentier des empreintes

Situé entre la statue de l'Homme Lion et « la clairière des ancêtres », le sentier des empreintes permet de découvrir les animaux de la Préhistoire grâce à onze moulages placés sur le sol, le long du sentier.

Un livret composé des photos de ces empreintes et des dessins de ces animaux peut vous être prêté gratuitement à l'accueil.

L'abri préhistorique

Un sentier aménagé (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Jalonné de panneaux informatifs sur l'environnement préhistorique et l'histoire de la découverte de l'abri, il est complémentaire à la visite du musée et permet de découvrir le site archéologique.

Les + Pour le retour, le bus peut directement récupérer les enfants sur le parking à proximité de l'abri

CYCLE 3

1. Les activités encadrées

Le musée de l'Aurignacien vous propose des visites et ateliers regroupés autour de trois thématiques : la vie au Paléolithique, l'art et les sciences de l'archéologie.

LES VISITES

VISITE — VIE ET ENVIRONNEMENT AU PALÉOLITHIQUE — 1h

Les élèves entrent dans le quotidien des hommes et des femmes qui ont vécu à Aurignac, il y a 35 000 ans. Qui sont-ils ? Comment vivent-ils ? En quoi sont-ils différents de nous ?
La visite du musée et des vestiges retrouvés à Aurignac permettra aux élèves de répondre à ces questions et de mieux comprendre le mode de vie des peuples de chasseurs-cueilleurs du Paléolithique.

Lien avec programme scolaire
SCIENCES ET VIE DE LA TERRE : Se situer dans l'espace et dans le temps ; situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces ; appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique.

VISITE — L'ART DES AURIGNACIENS — 1h

Il y a 35 000 ans, des hommes anatomiquement modernes s'installent dans toute l'Europe et vont laisser à Aurignac, des traces de leur passage. Cette culture du Paléolithique, définie pour la première fois à Aurignac, est marquée par l'appartition des plus anciennes traces d'art figuratif.
Grâce à une visite des collections du musée, les élèves découvrent la culture aurignacienne et leurs productions artistiques, les plus anciennes connues en Europe.

Liens avec programme scolaire
HISTOIRE DES ARTS : Associer une oeuvre à une époque et une civilisation à partir d'élèments observés.

VISITE — SCIENCES DE LA PRÉHISTOIRE — 1h

Les découvertes réalisées à l'abri d'Aurignac en 1860 participent à la naissance de la préhistoire en tant que discipline scientifique, à la fin du XIXème siècle. La visite s'attache à décrire cette lente évolution de la pensée scientifique tout en présentant les différentes spécialisations de l'archéologie d'aujourd'hui.

Lien avec programme scolaire
HISTOIRE : Thème 2 : L'Europe et le monde au XIXème siècle (évolution de la pensée scientifique).
SCIENCES ET VIE DE LA TERRE : Se situer dans l'espace et dans le temps ; identifier par l'histoire des sciences et des techniques comment se construit un savoir scientifique

LES ATELIERS VIE AU PALÉOLITHIQUE

ATELIER — TIR À LA SAGAIE — 1h

Après avoir découvert et observé les vestiges de pointes en bois de renne retrouvés à Aurignac et exposés dans le musée, les élèves découvrent l'évolution des armes destinées à la chasse au Paléolithique puis s'essaient eux aussi au tir à la sagaie et au propulseur.

ATELIER — TAILLE DE SILEX ET ALLUMAGE DU FEU — 1h

Les élèves entrent dans le quotidien des hommes et femmes de la Préhistoire grâce à la reconstitution d'un tipi et à une démonstration interactive de taille de silex et d'allumage du feu.

LES ATELIERS ARTISTIQUES

ATELIER — ART PARIÉTAL — 1h

S'étendant dans toute l'Europe de 38 000 à 28 000 ans avant notre ère, les artisans de la culture aurignacienne, définie à Aurignac, sont connus pour avoir produit les plus anciennes traces d'art figuratif, comme en témoignent les grottes ornées.
Les élèves découvrent à partir des vestiges découverts à Aurignac les traces matérielles qui ont permis de caractériser cette culture du Paléolithique et réalisent à leur tour une fresque à partir d'ocre et de charbons. Chaque classe part avec sa fresque collective.

Lien avec programme scolaire
ARTS PLASTIQUES : Expérimenter, produire, créer ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
HISTOIRE DES ARTS : Associer une oeuvre à une époque et une civilisation à partir d'élèments observés.

ATELIER PARURE AURIGNACIENNE

1h

Après une découverte dans le musée des éléments de parure retrouvés sur des sites aurignaciens, les élèves expérimentent les techniques de perçage et de sculpture d'une perle, à l'aide de silex, afin de créer leur propre pendeloque en roche tendre (stéatite).
Chaque élève part avec sa création.

Lien avec programme scolaire
ARTS PLASTIQUES : Expérimenter, produire, créer ; s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
HISTOIRE DES ARTS : Associer une oeuvre à une époque et une civilisation à partir d'élèments observés.

LES ATELIERS SCIENCES DE L'ARCHÉOLOGIE

ATELIER FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES

1h

Les élèves découvrent les méthodes et les outils qui permettent aux archéologues de comprendre le mode de vie des populations du passé.
Dans des bacs de fouilles reconstitués, chacun fouille son propre secteur et procède ensuite au rélévé de son carré de fouille. Enfin, les élèves mettent en commun leurs découvertes afin d'interpréter les résultats.

Lien avec programme scolaire
SIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE : Pratiquer des démarches scientifiques ; communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix en argumentant**. Se situer dans l'espace et dans le temps** ; situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces ; appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique.

ATELIER ÉVOLUTION HUMAINE

1h

Cet atelier participatif sur l'histoire de l'évolution humaine est l'occasion pour les élèves de comprendre le travail des paléoanthropologues (spécialistes des fossiles humains).
Après une présentation des principaux caractères qui permettent aux spécialistes de reconnaitre les différentes espèces de la lignée humaine, les élèves tenteront de reconnaître, par petits groupes, différents moulages de crânes afin de reconstituer la famille humaine

Lien avec programme scolaire
SIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE : Pratiquer des démarches scientifiques ; communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix en argumentant**. Se situer dans l'espace et dans le temps** ; situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces ; appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique.

ATELIER ARCHÉOZOOLOGIE

1h

Cet atelier permet aux élèves de découvrir le travail des archéozoologues, qui consiste notamment à identifier les ossements d'origine animale retrouvés sur un site de fouille.
À partir des vestiges exposés dans le musée et par la manipulation d'ossements de différentes espèces les élèves découvrent les principes de l'anatomie comparée et tentent ensuite de reconstituer un squelette complet.

Lien avec programme scolaire
SIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE : Pratiquer des démarches scientifiques ; communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix en argumentant**. Se situer dans l'espace et dans le temps** ; situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces ; appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique.

ATELIER GÉOLOGIE

1h

À travers cet atelier, les élèves découvrent l'évolution des temps géologiques et des espèces vivantes jusqu'à l'espèce humaine. Sont abordées des notions de fossilisation et crises biologiques afin de comprendre la conservation des vestiges et leur succession dans le temps.
Dans un second temps, les élèves identifient par groupe un fossile grâce à un tableau de classification.

Lien avec programme scolaire
SIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE : Pratiquer des démarches scientifiques ; communiquer sur ses démarches, ses résultats et ses choix en argumentant**. Se situer dans l'espace et dans le temps** ; situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces ; appréhender différentes échelles de temps géologique et biologique.

2. Les activités en autonomie, le sentier de l'abri préhistorique

En plus des activités encadrées proposées par le musée, vous pouvez compléter votre venue par des activités à faire en autonomie à l'extérieur du musée.
Le sentier d'interprétation menant à l'abri préhistorique (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Au coeur d'une nature préservée, sur un sentier pédestre boisé et ombragé, la promenade est ponctuée de haltes informatives et de plusieurs temps de découverte.
En fonction de l'âge des enfants, vous pouvez adapter le temps de la balade en sélectionnant les activités à faire avec les élèves. Des supports peuvent vous être prêtés à l'accueil (livret des empreintes).

La statue de l'Homme Lion

Sur le sentier de l'abri, découvrez l'Homme Lion, l'œuvre d'Abraham Poincheval réalisée dans le cadre d'une commande artistique.

En choisissant de réinterpréter une sculpture emblématique de l'art aurignacien, l'artiste rappelle aux visiteurs qu'ils marchent dans les pas d'autres hommes plus anciens et crée ainsi un lien symbolique entre hier et aujourd'hui.

Le sentier des empreintes

Situé entre la statue de l'Homme Lion et « la clairière des ancêtres », le sentier des empreintes permet de découvrir les animaux de la Préhistoire grâce à onze moulages placés sur le sol, le long du sentier.

Un livret composé des photos de ces empreintes et des dessins de ces animaux peut vous être prêté gratuitement à l'accueil.

L'abri préhistorique

Un sentier aménagé (1,2 km aller) depuis le musée permet de se rendre en autonomie à l'abri préhistorique. Jalonné de panneaux informatifs sur l'environnement préhistorique et l'histoire de la découverte de l'abri, il est complémentaire à la visite du musée et permet de découvrir le site archéologique.

LA VISITE GUIDÉE

VISITE COMMENTÉE DES COLLECTIONS DU MUSÉE

1h15

Accompagnés par une médiatrice du musée, les élèves découvrent l'histoire de l'abri préhistorique d'Aurignac grâce aux vestiges exposés dans l'exposition permanente du musée.

LES ATELIERS DÉMONSTRATIFS ET PARTICIPATIFS

DÉMONSTRATION DE TAILLE DE SILEX ET ALLUMAGE DU FEU

1h

Cette démonstration de taille de silex permettra aux élèves de mieux comprendre l'évolution des outils employés par nos ancêtres ainsi que le mode de vie des hommes préhistoriques. Ils pourront également voir un allumage du feu par percussion, technique utilisée à la Préhistoire.

TIR À LA SAGAIE

1h

Cet atelier permet aux élèves de découvrir les différentes armes de chasse de nos ancêtres préhistoriques. Puis, munis d'une sagaie et d'un propulseur, ils s'essayent au tir sur cibles.

ART PRÉHISTORIQUE

1h

Artistes chevronnés ou en devenir, les élèves ont la possibilité de laisser parler leur créativité au cours de cet atelier d'art préhistorique. Ils pourront choisir de réaliser des perles en stéatite (une roche tendre) et coquillages, de dessiner au charbon de bois comme l'ont fait nos ancêtres à la grotte Chauvet, de peindre avec des peintures naturelles, ou de graver sur de l'os avec des outils en silex.

EN AUTONOMIE

VISITE LIBRE DE L'ABRI PRÉHISTORIQUE

Promenade d'environ 3 km (aller-retour)

Pour compléter la visite du musée, cette promenade permet de se rendre à l'abri préhistorique situé à1,5 km du musée. Le sentier balisé est ponctué de panneaux explicatifs sur l'environnement et la vie à la Préhistoire.

DÉCOUVERTE DE LA STATUE DE L'HOMME LION

Sur le sentier de l'abri, découvrez l'Homme Lion, l'œuvre d'Abraham Poincheval réalisée dans le cadre d'une commande artistique.

En choisissant de réinterpréter une sculpture emblématique de l'art aurignacien, l'artiste rappelle aux visiteurs qu'ils marchent dans les pas d'autres hommes plus anciens et crée ainsi un lien symbolique entre hier et aujourd'hui.

Les projets d'éducation artistique et culturelle

De l'école au lycée, le parcours d'éducation artistique et culturelle a pour ambition de favoriser l'égal accès de tous les élèves à l'art à travers l'acquisition d'une culture artistique personnelle.

Ces projets, disciplinaires ou transdisciplinaires, sont co-construits en partenariat avec les instances culturelles, collectivités territoriales et associations. L'enjeu est l'élaboration et la mise en œuvre d'un projet éducatif partagé qui articule des univers professionnels différents, construit par les enseignants et les partenaires culturels, et au centre duquel se trouve l'enfant.

Dans cette optique, le musée élabore chaque année des projets en partenariat avec des classes dans le cadre de dispositifs existants ou de projets sur mesure.

Zoom sur le projet « Imagine le musée de demain »

Dans le cadre de l'exposition du cinquantenaire du musée, un travail a été mené avec les classes de CM1 et CM2 de l'école élémentaire d'Aurignac sur la question du musée, de son rôle et de son évolution. Les élèves ont été invités à réfléchir et collecter des objets pour le musée de demain, exposés dans une vitrine de l'exposition temporaire du musée. Ce projet peut être reconduit sur demande.

Comment s'inscrire ? Contacter le service médiation du musée au 05 61 90 90 76.

Le dispositif « La classe, l'oeuvre ! »

Adossé à La Nuit européenne des musées, le dispositif La classe, l'oeuvre ! invite les élèves des classes de primaire, collège et lycée à étudier tout au long de l'année scolaire une oeuvre ou un objet conservé par un musée de proximité et à concevoir une médiation, qui pourra être présentée idéalement lors de la Nuit européenne des musées.

Depuis quatre ans, le musée invite des établissements scolaires à travailler sur un objet ou une thématique dans ce cadre. Ce dispositif permet d'engager un travail d'appropriation sur un temps long, puis une interprétation conçue et mise en oeuvre par les élèves.

Comment s'inscrire ? Contacter le service médiation du musée au 05 61 90 90 76.

Le Parcours Laïque et Citoyen

Pour la troisième année consécutive, le musée a répondu à l'appel à projet Parcours Laïque et Citoyen lancé par le Conseil départemental de la Haute-Garonne avec le projet intitulé **« Préhistoire : Science et connaissance des origines de l'Homme »**.

Ce projet se compose de deux volets :

1. Au musée : Présentation des collections archéologiques par une **visite commentée du musée** (1h) et un **atelier participatif** «La longue histoire de l'humanité » sur l'évolution humaine (1h).

2. Au collège : Prêt d'**une exposition itinérante** composée de dix panneaux donnant des informations ciblées et claires sur la Préhistoire, complétées d'**une mallette pédagogique** pour que les enseignants puissent présenter aux élèves les productions des premiers hommes grâce à des fac-similés de pièces archéologiques représentatives (durée 15 jours).

Comment s'inscrire ?
La candidature s'effectue sur le portail ecollege31 du Conseil départemental en remplissant le formulaire d'inscription. www.ecollege31.haute-garonne.fr

Informations pratiques et réservations

Tarifs

Entrée du musée ..... 3 € par élève, GRATUIT pour les enseignants et accompagnateurs

Animation encadrée .....30 € l'heure d'animation (visite ou atelier) pour toute la classe

Comment réserver ?

Réservations possibles toute l'année en contactant le service des publics par mail ou téléphone.

Informations à faire figurer dans votre mail :

- Vos coordonnées : nom du référent, numéro(s) de téléphone, adresse mail
- Les dates et horaires souhaités
- Les visites et ateliers souhaités
- Vos impératifs horaires (arrivée et départ du bus)
- Nombre d'élèves

Étapes de la réservation

1. Prise de contact avec le service des publics
2. Programme élaboré entre les enseignants et le service des publics
3. Envoi du devis par le service des publics
4. Retour du devis signé par l'établissement
5. Envoi de la fiche de confirmation de réservation

Afin de préparer au mieux votre visite du musée, vous pouvez prendre rendez-vous pour une pré-visite gratuite du musée.

Conditions de visite

Capacité maximum du groupe : 1 classe, environ 30 élèves.

Le musée, de plain-pied, dispose d'un parking et de vestiaires.
Un vallon arboré et une clairière, situés à quelques minutes à pied du musée, vous offrent un cadre idéal pour pique-niquer.

En cas de mauvais temps, le musée dispose d'une terrasse ouverte extérieure.
Il est également possible de contacter le collège d'Aurignac pour réserver le repas au 05 61 90 80 60.

Accès

Syndicat Mixte
Avenue de Bénabarre
31420 AURIGNAC
Tél. 05 61 90 90 72
contact@musee-aurignacien.com
www.musee-aurignacien.com
musée de l'aurignacien

SERVICE DES PUBLICS
RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS
Contacter Sindy ou Pauline
mediation@musee-aurignacien.com
05 61 90 90 76