

# « Le temps d'avant l'Histoire... en Vallée d'Aoste aussi »

Activité organisée par la Surintendance des écoles  
et la Surintendance des activités et des biens culturels Structure Restauration et valorisation

## ACTIVITÉ DESTINÉE AUX ÉCOLES PRIMAIRES

(Classes de 3<sup>e</sup> uniquement)

### OBJECTIFS DES ACTIVITÉS :

Aborder les thèmes principaux liés à l'histoire de la Terre, en soulignant ses étapes les plus importantes : le *Big Bang*, la formation de la Terre, la naissance de la vie, les dinosaures et leur mystérieuse disparition, l'évolution de l'homme (physique et culturelle). L'activité se conclura par la présentation des principaux sites préhistoriques valdôtains.

Par ailleurs, une sorte de « jeu de l'oie » préhistorique sera réalisé, accompagné d'une série de fiches d'approfondissement présentant les grandes étapes de la préhistoire, y compris à l'échelon local.

### THÈMES :

Éveiller les élèves de l'école primaire (classe de 3<sup>e</sup>) à la réalité préhistorique valdôtaine par le biais d'un parcours didactique d'un certain niveau scientifique, mais adapté à l'âge des enfants (8 ans). C'est l'un des buts que vise la réalisation, par le Bureau des biens archéologiques, d'une sorte de « jeu de l'oie » préhistorique destiné à faciliter la compréhension par les élèves de l'importance de la Vallée d'Aoste préhistorique dans le cadre de la Préhistoire (*sensu latu*).

Les classes participeront également au projet en choisissant le nom du jeu et en réalisant le dessin/logo qui figurera sur sa couverture. Dès la prochaine année scolaire, ledit jeu sera accessible via internet.

Cette activité, qui se déroulera en classe, fait partie intégrante du projet « Les journées de la civilisation, de l'histoire et de la culture valdôtaines » et un prix sera attribué à la meilleure réalisation.

### ACTIVITÉS ET NOMBRE DE SÉANCES PRÉVUES :

L'activité sera découpée en trois phases :

- LE VOYAGE DANS LE TEMPS : les ateliers du Musée Archéologique Régional serviront de cadre à ce « voyage » qui s'appuiera sur la réalisation de jeux et d'ateliers, ainsi que de présentations *power point* ;

- PRÉSENTATION DU CONCOURS ET DU JEU : l'activité sera organisée directement en classe. Elle consistera dans la présentation aux élèves du « jeu de l'oie » préhistorique réalisé par le Bureau des biens archéologiques, ainsi que du travail qu'ils devront exécuter en classe avec leurs enseignants (élaboration d'un dessin/logo et choix du nom du jeu) ;

- PRÉSENTATION DES TRAVAUX réalisés par les enfants dans le cadre d'expositions itinérantes et remise de prix aux élèves qui auront participé aux activités.