

JOUE
PENDANT
LA VISITE !

À LA CHASSE !

Les Hommes du Paléolithique supérieur et du Mésolithique ont connu des paysages différents peuplés d'animaux divers et variés. Ils ont adapté leurs armes de chasse à leur environnement.

! Relie chaque type de paysage, chaque animal et chaque arme de chasse à la bonne période. Pour t'aider, observe les dessins de cette période ainsi que les objets qui les accompagnent. Tu peux aussi lire le petit texte qui accompagne le dessin du Cap Blanc-Nez au Tardiglaciaire.

PAYSAGE DE STEPPE

PAYSAGE BOISÉ



• Aurochs



• Cerf



• Mammouth

PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR

- 8000

MÉSOLITHIQUE



• Ours des cavernes



• Mégacéros



• Rhinocéros laineux

ARC ET FLÈCHE

PROPULSEUR ET SAGAIE

HARPON



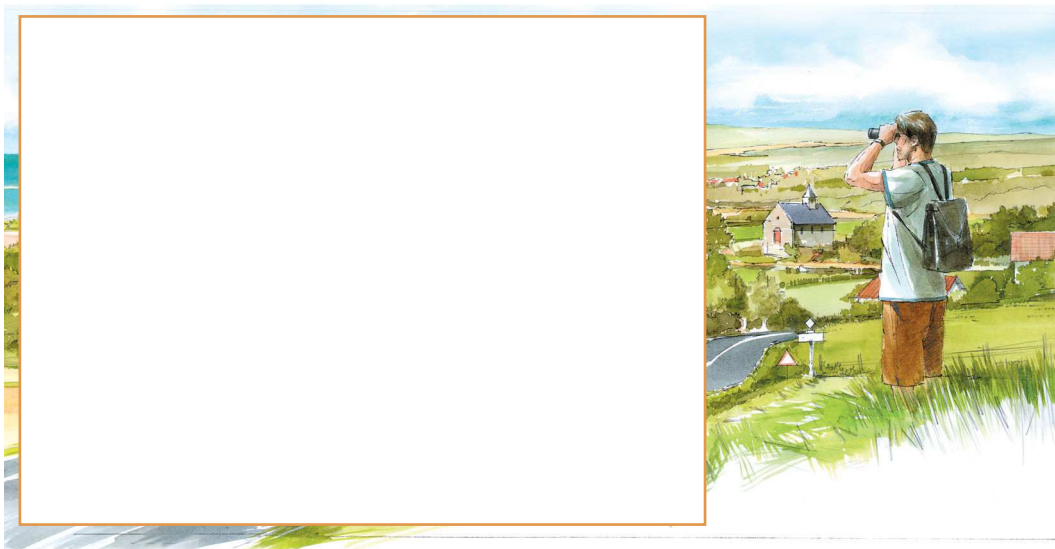
RENCONTRE AVEC L'HOMME DU FUTUR

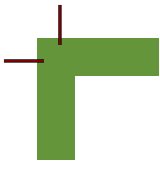
JOUE
À LA
MAISON !

Comme tu as pu le voir dans l'exposition, Benoît Clarys a imaginé
la rencontre entre un *Homo Sapiens* et un Néandertal.

À ton tour d'imaginer ta rencontre avec un humain du futur !

! Mets-toi dans la peau du garçon qui observe le paysage avec ses jumelles.
Il pourrait voir arriver un humain du futur... que tu peux dessiner dans le cadre blanc.





JOUE
PENDANT
LA VISITE !

LE VRAI / FAUX DU NÉO

En observant les dessins n°s 30 à 35 et les objets qui les accompagnent, tu es sûrement devenu le meilleur spécialiste du Néolithique.

! Teste tes connaissances sur cette période en répondant à ce vrai / faux du Néo !

HACHE POLIE (Etrun)



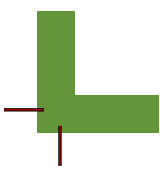
MEULE



POTERIE (Escalles)



		VRAI	FAUX
1	Les premiers villages d'Europe apparaissent au Néolithique.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Les Hommes du Néolithique vivent dans de petites cabanes rondes au milieu de la forêt.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Les Hommes du Néolithique cultivent des céréales et élèvent des bêtes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Au Néolithique, il existe des pots en terre et des paniers en osier.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Les outils en pierre polie remplacent totalement ceux en pierre taillée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Une meule sert à écraser les grains de blé et à les transformer en farine.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



MAIS OÙ EST L'INTRUS ?

JOUE
À LA
MAISON !

Observe attentivement ce paysage du Cap Blanc-Nez à l'époque néolithique.

- ! Relie les mots « élevage », « agriculture » et « habitat sédentaire » à ce qui les représente. Puis, déniche et entoure les 3 intrus qui se sont glissés dans le paysage.



●
ÉLEVAGE

●
HABITAT SÉDENTAIRE

●
AGRICULTURE

JOUE
PENDANT
LA VISITE !

« CROISER LE FER »

Que fabriquent les hommes représentés sur le dessin n° 42 ?

! C'est ce que tu découvriras après avoir rempli cette grille de mots croisés et remplacé chaque lettre encadrée de couleur dans la case correspondante.

Horizontal

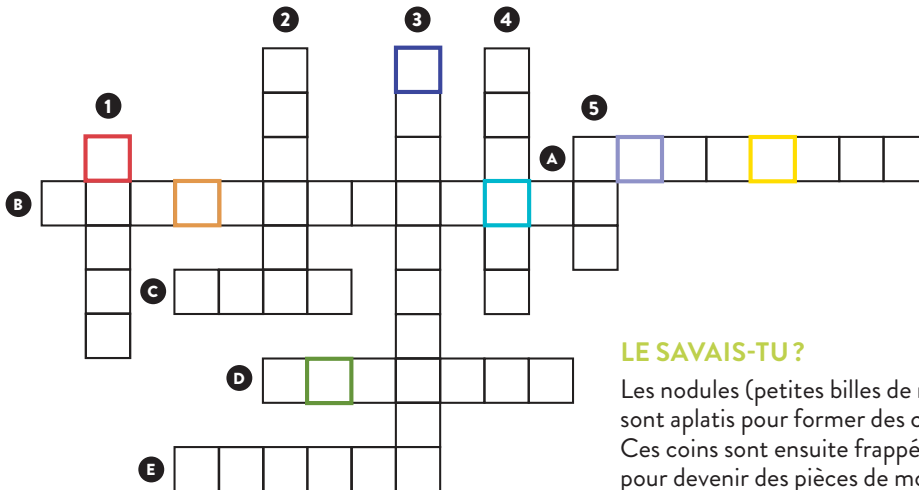
Quelques objets fabriqués en métal

- A** Dessin n° 38. Ma lame est courbée, je suis un outil qui sert à récolter le blé.
- B** Dessin n° 39. Je suis à la fois pointue et tranchante, je suis installée au bout d'un long morceau de bois et je sers pour la guerre.
- C** Dessin n° 41. Je suis l'arme principale du cavalier.
- D** Dessin n° 38. Ma lame est longue et droite, je suis un outil qui sert à couper.
- E** Dessin n° 41. Je protège la tête du cavalier.

Vertical

Des métaux et quelques outils utilisés par le fondeur et le forgeron

- 1** Dessin n° 38. Je peux être en pierre ou en terre cuite, je suis creux et je sers à donner une forme au métal.
- 2** Dessin n° 37. Associée à un soufflet, j'alimente le feu de l'atelier de fonderie en oxygène pour qu'il chauffe plus.
- 3** Dessin n° 39. Je suis un support sur lequel le bronzier peut travailler le métal en frappant de toutes ses forces.
- 4** Je suis le métal qui donne son nom à la 1^{ère} période des âges des métaux.
- 5** Je suis le métal qui donne son nom à la 2^{ème} période des âges des métaux.



LE SAVAIS-TU ?

Les nodules (petites billes de métal) sont aplatis pour former des coins. Ces coins sont ensuite frappés d'un motif pour devenir des pièces de monnaie.



D'UN PAYSAGE À L'AUTRE

JOUE
À LA
MAISON !

Observe ces deux paysages.
Vois-tu ce qui a changé entre l'Âge du bronze et l'Âge du fer ?

! Relie chaque affirmation au bon dessin.

Le Cap Blanc-Nez à l'Âge du bronze



S. PAYSAGE ÂGE DU BRONZE

Paysage ouvert, largement exploité
pour l'agriculture et l'élevage

Niveau de la mer : élevé

Niveau de la mer : bas

Hache en bronze,
outil essentiel pour
couper les arbres

Ferme constituée d'une maison
et de petits bâtiments
à vocation agricole

Paysage boisé avec quelques
espaces cultivés

Le Cap Blanc-Nez à l'Âge du fer



UNE HISTOIRE DE TEMPLES

JOUE
PENDANT
LA VISITE!

À quels vestiges archéologiques pourrait correspondre le temple représenté sur le dessin n° 46 ?

! Coche la bonne réponse.



! Parmi tous ces objets, retrouve ceux qui ont servi d'offrandes dans le temple de Marquise. Entoure-les.



Lampe à huile



Ænochoé



Pièce de monnaie



Assiette sigillée



Pied de statuette en bronze



Restitution du temple du 4^e siècle découvert à Marquise

COLORIAGE CODÉ

JOUE
À LA
MAISON !

Ce dessin a perdu toutes ses couleurs !

! Pour les lui redonner, tu vas d'abord devoir décrypter le message suivant :

Kvmjvt qpsuf vo qboubmpo wfsu, vof uvojruf cfjhf bwfd
vo cpse cmfv fo cbt fu vof uphf spvhf.

.....
.....
.....
.....
.....

BESOIN D'AIDE ?

Le code César, du nom de son inventeur Jules César, consiste à crypter un texte en remplaçant chaque lettre par une autre par le biais d'un décalage constant.

Par exemple, en adoptant un décalage +2, Jupiter devient Lwrkvgt.

! Tu peux maintenant colorier le personnage !



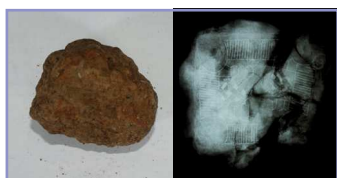
Le Cap Blanc-Nez à l'époque romaine.

MIC-MAC DANS LES TOMBES...

JOUE
PENDANT
LA VISITE !

L'archéologue s'est mélangé les pinceaux, il ne sait plus dans quelle tombe ces objets ont été découverts.

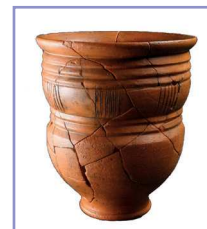
! Aide-le en reliant chaque objet à la tombe qui lui correspond.



Plaquette de ceinturon ●



Pot biconique ●



● Pot cintré



Balsamaire
(*unguentarium*) ●

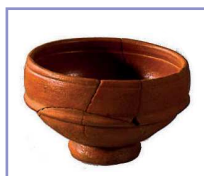
TOMBE DU 1^{ER} SIÈCLE
À MARQUISE

TOMBES DU 6^E SIÈCLE
À BOISJEAN



● Assiette sigillée

Coupe sigillée ●



Restitution du site
de Marquise au 1^{er} siècle



VOYAGE AU MOYEN ÂGE

JOUE
À LA
MAISON !

! Relie chaque mot à sa définition
et à son emplacement sur le dessin.

Je suis une tour en bois
construite en haut
d'une colline qui n'est
pas naturelle.
J'ai un rôle défensif
et je marque aussi le
pouvoir d'un seigneur.

Grâce à moi, les gens
du Moyen Âge peuvent
s'approvisionner en
produits venus d'autres
contrées : ambre,
soie, épices, ...

Je suis une terre
gagnée sur la mer.
Je suis créé par la
construction d'une
digue et l'assèchement
des sols.

Polder

Motte castrale

Commerce maritime

