

La séquence suivante vise à aborder en cycle 3 le thème de la Préhistoire (période qui va de l'apparition des premiers hommes à l'invention de l'écriture) et à introduire par la même occasion un jeu de société qui pourra devenir un des « jeux de la classe », utilisé par les élèves tout au long de l'année : Uruk. Ce jeu de cartes, créé par Pascal NIVASSE et Thomas FIEFFE, reprend en les organisant des éléments significatifs du Paléolithique, du Néolithique et de l'invention de l'écriture.

Activité 1 :

Recueil de représentations sur le sujet

Sur sa fiche, chaque élève tentera de faire le point sur ce qu'il sait ou croit savoir de la Préhistoire (*colonne 1*). Il confrontera ensuite ses réponses avec celles de son groupe ou de la classe (*colonne 2*), ce qui fera sans doute émerger quelques **divergences de représentations**... lesquelles justifieront l'organisation d'activités de recherche documentaire. La 3^{ème} colonne ne sera remplie qu'après l'activité 2.

Activité 2 : Jeu

Les élèves, en petit groupe¹ (2 à 6 joueurs), à tour de rôle, utiliseront le jeu « Uruk – Naissance de l'écriture² ». Ils veilleront à prendre un temps pour **consulter la règle** du jeu et repérer le contenu des différentes cartes voire se liront mutuellement la courte description de l'époque à laquelle elles correspondent (description incluse dans la règle du jeu).

À l'issue de la partie, quelques questions-réponses informelles qu'ils se poseront entre eux pourront amener les élèves à situer ou à nommer les éléments représentatifs d'une époque donnée de la Préhistoire.

Activité 3 : Recherche documentaire

Le jeu aura permis de répondre à certaines questions du tableau (*colonne 3*). Les autres nécessiteront une **recherche sur d'autres supports**, en classe, en BCD, à domicile ou en bibliothèque municipale : dictionnaires, encyclopédies, manuels, documentaires... Les résultats obtenus, qui valideront ou infirmeront les représentations initiales des deux premières colonnes, seront consignés dans la troisième colonne.

Dans la colonne 2, indiquer le nombre d'élèves concernés.

Pour rendre le jeu plus fluide, il peut être utile de faire en sorte que, grosso-modo, les cartes marron se trouvent dans la première moitié de la pioche...

Activité 4 : Production écrite

Une fois la troisième colonne de son tableau correctement remplie, chaque élève sera invité à **produire un texte** résumant tout ce qu'il pense utile de retenir sur le sujet, **en utilisant certains mots** (variables selon son année dans le cycle). Ce texte, une fois corrigé par l'enseignant, sera recopié au propre sur la feuille.

Activité 5 : Auto-évaluation

Après avoir découpé les petites cartes du premier ensemble de la page 4 (tirées du jeu), chaque élève tentera, **de mémoire**, de les replacer correctement sur sa fiche. Après avoir vérifié, grâce à la règle du jeu, l'exactitude de ses réponses, il collera ces vignettes et pourra les colorier (de préférence aux crayons de couleur) avec les mêmes couleurs que celles utilisées par le jeu. La mémorisation des **repères mnémotechniques** que constituent ces cartes pourra être un moyen supplémentaire de se rappeler ce que l'on souhaite qu'il sache de cette période historique.

Le second jeu de cartes ne sera pas collé, mais juste découpé, non colorié, pour pouvoir **s'entraîner** à replacer chronologiquement et dans les bons groupes les éléments significatifs du Paléolithique, du Néolithique (outils et premières cités) et du début de l'écriture.

Séquence didactique
proposée par :

Bruce DEMAUGÉ-BOST
École F. Garcia Lorca
Classe de cycle 3
1, rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin
bdemaugé@hotmail.com



Jeu créé par :
Pascal NIVASSE
& Thomas FIEFFE
Ludiquement votre
39, rue Claude Hugue
59290 Wasquehal
☎ 03 20 98 17 95
☎ 06 86 62 10 28
pn@ludiquementvotre.com

Activité 6 : Évaluation finale

Laissons à chaque enseignant le soin d'organiser cette activité **quand et comme** il le jugera utile...

1. Cette activité nécessite donc une organisation de classe qui permette aux élèves de ne pas tous faire la même chose en même temps (à moins d'acheter 4 ou 5 boîtes de jeu)...

2. Si, tout comme moi, en raison de votre éthique laïque (enseignement public oblige), vous êtes gênés par le fait que ce soient seulement des cartes « culte et religion » qui permettent de se sortir du pétrin dans Uruk (jokers), voici une variante simple : remplacer ces deux cartes par 2 des 8 cartes vierges fournies par les auteurs dans la boîte (merci à eux pour cette idée trop rare !) et convenir de ce que ces cartes blanches remplaceront n'importe quelle autre carte du jeu (penser néanmoins à aborder avec les élèves les hypothèses des historiens sur les croyances des hommes préhistoriques). De la même manière, il me semble judicieux (par rapport à la signification d'Uruk® qui n'est pas sans rappeler quelque part le fameux Mille Bornes®), de remplacer les 7 cartes « catastrophe naturelle » par 6 cartes blanches notées « pillage » (vu qu'elles permettent de dérober la carte de son choix à un autre joueur et de lui substituer une carte que l'on ne veut plus...)

Documents reproduits avec l'autorisation des auteurs du jeu pour l'utilisation décrite ci-dessus.

Merci à François Haffner (<http://jeuxsoc.free.fr>) pour le prêt initial d'une boîte et la rencontre d'un des auteurs qu'il a rendus possibles...

1. Essaie de compléter la colonne ① avec ce que tu penses.

	① Ce que je crois que c'est...	② Ce que pensent mes camarades...	③ J'ai découvert que c'est...
Les dinosaures vivaient pendant la Préhistoire.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Les hommes préhistoriques chassaient les dinosaures.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Les premiers hommes habitaient toujours au même endroit.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Pour faire leurs premiers outils, les hommes ont taillé des pierres.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Ils ont peint sur les parois des grottes juste pour faire joli.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Quand ils se sont mis à polir la pierre, ils ont pu inventer de nouveaux outils.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Une fois les hommes installés en villages, de nouveaux métiers sont apparus.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Les premiers hommes qui ont écrit vivaient sur le territoire de la France actuelle.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
La Préhistoire finit avec l'invention de l'écriture.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
La Préhistoire finit quand on a commencé à raconter des histoires.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	

2. Compare tes réponses avec celles de tes camarades puis remplis la **colonne ②**.

3. Après avoir joué à Uruk, tu peux déjà compléter certaines cases de la **colonne ③** (aide-toi de la règle du jeu).

4. Recherche dans les documents disponibles à l'école, chez toi ou à la bibliothèque municipale les informations qui manquent et finis de compléter la colonne ③.

5. Fais vérifier tes réponses de la colonne 3 par ton enseignant, puis écris au brouillon un texte qui résumera ce que tu voudrais retenir de la Préhistoire. Ton texte devra reprendre et expliquer si nécessaire les mots suivants, selon ton niveau :

<i>niveau 1</i>	<i>niveau 2</i>	<i>niveau 3</i>
<input type="checkbox"/> Préhistoire <input type="checkbox"/> chasse <input type="checkbox"/> cueillette <input type="checkbox"/> agriculture <input type="checkbox"/> élevage <input type="checkbox"/> invention du feu	<input type="checkbox"/> nomade <input type="checkbox"/> sédentaire <input type="checkbox"/> peinture rupestre <input type="checkbox"/> céramiques	<input type="checkbox"/> Paléolithique <input type="checkbox"/> Néolithique <input type="checkbox"/> Mésopotamie <input type="checkbox"/> écriture cunéiforme

NB : le niveau 2 reprend les mots du niveau 1, et le niveau 3 ceux des niveaux 1 et 2.

6. Fais corriger ton résumé, puis recopie-le au propre au dos de cette feuille.

Mon résumé

7. Découpe les cartes de l'ensemble 1 et essaie de les replacer, de mémoire, dans la période à laquelle elles correspondent. Vérifie tes réponses puis colle-les au bon endroit. Tu pourras ensuite les colorier en conservant les mêmes couleurs que le jeu (marron, vert, beige, jaune).

Le Paléolithique (la pierre taillée)						
Le début du Néolithique (la pierre polie)						
La fin du Néolithique (les premières cités)						
Les débuts de l'écriture						

8. Découpe les cartes de l'ensemble 2, attache-les avec un petit élastique et entraîne-toi, de temps en temps, à reconstruire ce tableau de mémoire.

Après avoir découpé les cartes de l'ensemble 1 et les avoir collées sur ta fiche, découpe les cartes de l'ensemble 2. Attache-les avec un petit élastique et entraîne-toi, de temps en temps, à reconstruire le tableau de mémoire.

Ensemble 2

Le Paléolithique (la pierre taillée)	 Cueillette	 Meule	 Tisserand	 Spécialisation des outils	 Mésopotamie	 Peinture rupestre
Le début du Néolithique (la pierre polie)	 Maisons d'argile (sédentarisation)	 4700 4600 - 4500 4400 - 4300 4200 - 4100 4000 - 3900 3800 - 3700 3600 - 3500 Naissance de l'écriture	 Tente (nomadisme)	 Tablettes d'Uruk	 Culture (blé, orge...)	 Maisons (plâtre, chaux, torchis)
La fin du Néolithique (les premières cités)	 Terre cuite	 Roue	 Forgeron	 Taille de pierre et d'os	 Céramiques	 Invention du Feu
Les débuts de l'écriture	 Piège	 Écriture cunéiforme	 Élevage	 Bijoutier		

Ensemble 1

 Cueillette	 Meule	 Tisserand	 Spécialisation des outils	 Mésopotamie	 Peinture rupestre
 Maisons d'argile (sédentarisation)	 4700 4600 - 4500 4400 - 4300 4200 - 4100 4000 - 3900 3800 - 3700 3600 - 3500 Naissance de l'écriture	 Tente (nomadisme)	 Tablettes d'Uruk	 Culture (blé, orge...)	 Maisons (plâtre, chaux, torchis)
 Terre cuite	 Roue	 Forgeron	 Taille de pierre et d'os	 Céramiques	 Invention du Feu
 Piège	 Écriture cunéiforme	 Élevage	 Bijoutier		

Aide-mémoire d'Uruk



Aide-mémoire d'Uruk



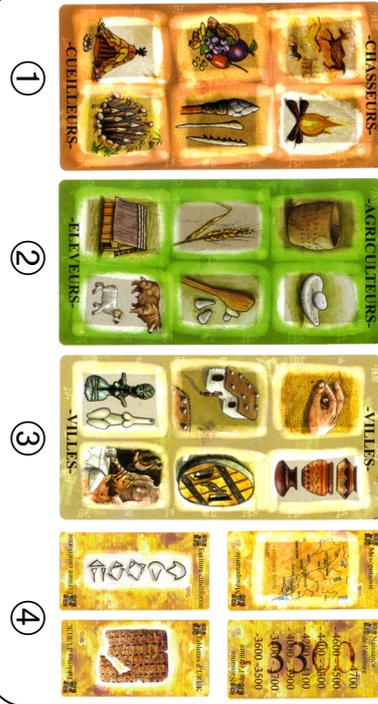
Aide-mémoire d'Uruk



Aide-mémoire d'Uruk



Aide-mémoire d'Uruk



Aide-mémoire d'Uruk

