



# Viens visiter la grotte de Lascaux !



**Public**

- Enfants âgés de 6 à 9 ans. **(page 2)**
- Enfants âgés de 9 à 12 ans. **(page 3)**



**Durée**

Durée de l'activité : **15 minutes.**



**Objectifs**

- **Observer et écouter** l'histoire autour de la grotte de Lascaux
- **Identifier** les peintures dans la grotte
- **Découvrir** des animaux préhistoriques
- **Reconstituer** une frise explicative
- **Dessiner** autour du thème en suivant des indications



**Outils**

**Outil de visioconférence** de votre choix



**Matériel**

- **1 ordinateur** ou une tablette avec une connexion internet
- **1 rétroprojecteur** ou un tableau interactif
- Des **enceintes**



**Alice** est française



**Timo** est allemand

## Un déroulé pédagogique ?

C'est un mode d'emploi pour utiliser les activités numériques. Il donne **des idées et conseils** pour animer la classe en fonction du contexte d'enseignement.

Ce déroulé est organisé **en étapes**.

Pour chaque étape, il y a un minutage approximatif.

## Navigation

Le module propose **un menu** qui permet d'avoir une vue d'ensemble du contenu. Vous pouvez vous rendre sur chaque activité autant de fois que vous le souhaitez.

Il est conseillé de réaliser le parcours dans l'**ordre chronologique** pour respecter une progression pédagogique.

A la fin de chaque activité, en fonction de la réussite, les solutions apparaissent avec un feedback "Super !" ou "Dommage...".



## Les contextes d'enseignement



### Contexte 1

Les enfants travaillent, individuellement ou en groupe, face à un vidéoprojecteur ou un **tableau interactif**. L'animation se déroule **en présentiel**.



### Contexte 2

Les enfants travaillent, individuellement ou en groupe, sur **un outil numérique** (par exemple : ordinateur ou tablette). L'animation se déroule **à distance**.

*Les encarts avec les pictogrammes vous permettent d'avoir des conseils d'animation différents en fonction du contexte d'enseignement.*



## Déroulé de l'animation

**Contexte 1**

**Projeter**, pendant le parcours, chaque activité.  
Encourager les enfants à **se rendre au tableau** pour manipuler les éléments.

## Menu principal



• Inviter les enfants à **observer les dessins** dans la grotte et leur demander de **nommer** les animaux, autoriser la langue maternelle.

## Étape 1 : Pars à l'aventure !



## Écouter

- Inviter les enfants à **cliquer sur les hotspots** et à écouter l'histoire de la grotte de Lascaux.
- **Récapituler les questions** : "Qui ? Quoi ? Où ? Quand ?" dans la langue maternelle pour finaliser cette activité.

## Étape 2 : Observe de drôles d'animaux...



## Répéter

- **Introduire l'activité** en expliquant si nécessaire les règles du memory.
- **Indiquer** aux enfants qu'une fois les images assemblées, ils peuvent lire et écouter simultanément le nom de l'animal.

**Contexte 2**

Si les enfants le souhaitent, une **visite virtuelle** est possible sur le lien :  
<https://archeologie.culture.fr/lascaux/fr/visiter-grotte-lascaux/salle-taureaux>

## Étape 3 : Découvre l'histoire de la grotte



## Déplacer

- **Reprendre les 4 mots** interrogatifs découverts dans ce module.
- **Interroger** les élèves : "Comment dit-on **"Wann / Wer / Wo / Was"** en français ?
- Leur **laisser** 1 ou 2 minutes pour rassembler les éléments aux mots interrogatifs.
- **Corriger** ensemble et commenter.

## Étape 4 : Et toi, tu dessines un animal préhistorique ?



## Dessiner

- **Choisir** un ou deux mots vus durant le module que les enfants **dessinent**, exemple : "Dessine-moi un cheval !".

9-12  
ans



# Viens visiter la grotte de Lascaux !

## Déroulé de l'animation



### Contexte 1

**Projeter**, pendant le parcours, chaque activité.  
Encourager les enfants à **se rendre au tableau** pour manipuler les éléments.

### Menu principal



• Inviter les enfants à **observer les dessins** dans la grotte et leur demander de **nommer** les animaux, autoriser la langue maternelle.

### Étape 1 : Pars à l'aventure !



#### Écouter

- Inviter les enfants à **cliquer sur les hotspots** et à écouter l'histoire de la grotte de Lascaux.
- **Récapituler les questions** : "Qui ? Quoi ? Où ? Quand ?" dans la langue maternelle pour finaliser cette activité.

### Étape 2 : Observe de drôles d'animaux...



#### Répéter

- **Introduire l'activité** en expliquant si nécessaire les règles du memory.
- **Indiquer** aux enfants qu'une fois les images assemblées, ils peuvent lire et écouter simultanément le nom de l'animal.



### Contexte 2

Si les enfants le souhaitent, une **visite virtuelle** est possible sur le lien :  
<https://archeologie.culture.fr/lascaux/fr/visiter-grotte-lascaux/salle-taureaux>

### Étape 3 : Découvre l'histoire de la grotte



#### Déplacer

- **Reprendre les 4 mots** interrogatifs découverts dans ce module.
- **Interroger** les élèves : "Comment dit-on **"Wann / Wer / Wo / Was"** en français ?
- Leur **laisser** 1 ou 2 minutes pour rassembler les éléments aux mots interrogatifs.
- **Corriger** ensemble : les enfants essaient de reprendre les mots ou informations en français qu'ils ont retenus pendant le module.

### Étape 4 : Et toi, tu dessines un animal préhistorique ?



#### Dessiner

- **Choisir** un ou des mots vus durant le module pour que les enfants dessinent.
- **Exemple** : "Dessine-moi un bison dans une grotte !".