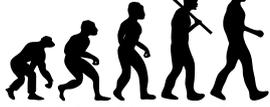


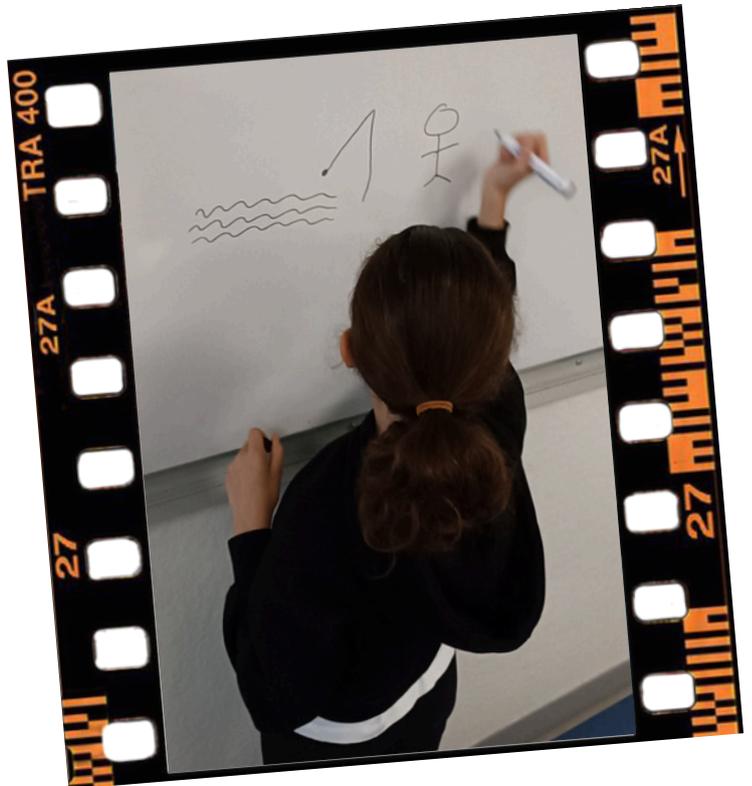
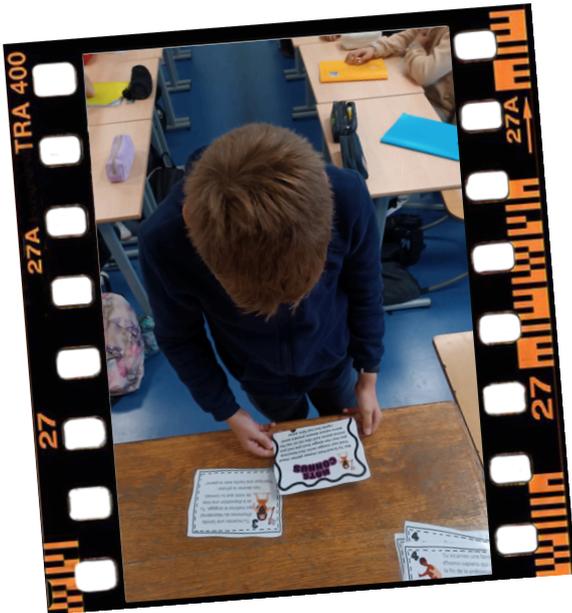
# HOMINIDÉS



- Une activité ludique de 15 minutes pour réfléchir sur l'évolution de l'Homme dans le cadre de la première leçon d'histoire en 6e.
- Selon leur niveau d'évolution, les groupes d'élèves ne peuvent communiquer qu'avec des mimes, des dessins, un vocabulaire restreint ou quelques mots et pictogrammes.

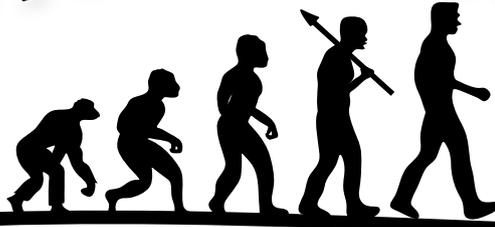


Proposition de :  
**Nathalie THOMAS,**  
académie de Lille, collège de  
Bertincourt (62) et  
**David THOMAS,** académie  
de Lille, collège (59)



# HOMINIDÉS

Jeu  
n°7

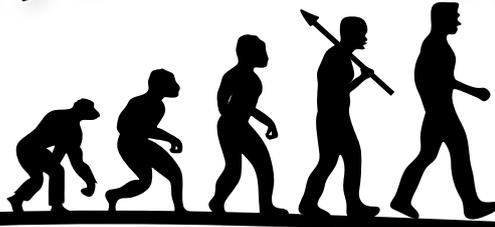


- **Création de 4 équipes en fonction du développement intellectuel des hominidés**
- **Le premier joueur prend connaissance des outils dont il dispose et du message à faire passer.**
- **Il transmet son message à un second élève.**
- **Ce dernier transmet à un 3e qui doit annoncer tout haut le message du premier joueur.**



# HOMINIDÉS

*Variante*



- **Création de 4 équipes en fonction du développement intellectuel des hominidés**

- **Le premier joueur prend connaissance des outils dont il dispose et du message à faire passer.**
- **Il doit transmettre celui-ci à son équipe**





Tu incarnes une famille d'Australopithèques. Tu ne sais pas parler et tu dois communiquer avec les membres de ta famille par le mime.

**1**

Fais deviner la phrase :  
"Allume le feu".



Tu incarnes une famille d'Australopithèques. Tu ne sais pas parler et tu dois communiquer avec les membres de ta famille par le mime.

**1**

Fais deviner la phrase :  
"Je mange de la viande de mammouth".



Tu incarnes une famille d'Australopithèques. Tu ne sais pas parler et tu dois communiquer avec les membres de ta famille par le mime.

**1**

Fais deviner la phrase :  
"Viens cueillir des fruits avec moi".



**2**

Tu incarnes une famille d'homo-habilis. Tu ne communique pas par le langage. Tu dois utiliser le dessin (paroi avec des cendres, sable...)

Fais deviner la phrase :  
"Viens, on va chasser le renne".



Tu incarnes une famille d'homo-habilis. Tu ne communique pas par le langage. Tu dois utiliser le dessin (paroi avec des cendres, sable...)

Fais deviner la phrase :

"Viens te mettre à l'abri dans la grotte".!



Tu incarnes une famille d'homo-habilis. Tu ne communique pas par le langage. Tu dois utiliser le dessin (paroi avec des cendres, sable...)

Fais deviner la phrase :

"J'ai faim, allons pêcher".



Tu incarnes une famille d'hommes du Néandertal qui maîtrise le langage. Tu as à disposition une liste de mots que tu connais.

Fais deviner la phrase :  
"Demain, on ira pêcher".



Tu incarnes une famille d'hommes du Néandertal qui maîtrise le langage. Tu as à disposition une liste de mots que tu connais.

Fais deviner la phrase :  
"Viens dormir, il fait nuit".

3



Tu incarnes une famille d'hommes du Néandertal qui maîtrise le langage. Tu as à disposition une liste de mots que tu connais.

Fais deviner la phrase :

“Fabrique une hache avec la pierre”.

4



Tu incarnes une famille d'homo-sapiens qui vit à la fin de la préhistoire et qui maîtrise le langage et les débuts de l'écriture (pictogrammes).

Fais deviner la phrase :

“Va cueillir des fruits”.



Tu incarnes une famille  
d'homo-sapiens qui vit à  
la fin de la préhistoire et  
qui maîtrise le langage et  
les débuts de l'écriture  
(pictogrammes).

Fais deviner la phrase :  
"J'ai tué 3 lapins".



Tu incarnes une famille  
d'homo-sapiens qui vit à  
la fin de la préhistoire et  
qui maîtrise le langage et  
les débuts de l'écriture  
(pictogrammes).

Fais deviner la phrase :  
"Va planter le blé".



# MOTS CONNUS

Moi Toi Grand Petit chasser pêcher chaud  
froid tuer manger sentir être beaucoup  
peu tout rien danger bruit joie nuit jour  
animal plante outil tête ciel air eau feu  
pierre nature devenir prendre sentir  
rapide lent mal faire aimer

# PICTO GRAMMES

