



## A la rencontre des cultures du Monde Cycle 3

### Fiche adulte



1. Montrer les photos aux élèves. Dire : « Voici 2 objets qui sont exposés dans cette salle. Chacun est utilisé pour un rôle de tous les jours (comme une chaise chez nous sert à s'asseoir) mais aussi pour apporter d'autres informations. Ainsi, il peut avoir une fonction symbolique. Cela signifie qu'on pense que l'objet a des pouvoirs extraordinaires. Par exemple, beaucoup de groupes humains, tout au long de l'Histoire, pensent que les serpents détiennent beaucoup de connaissances et, par conséquent, sont très sages. Et dans les croyances de ces peuples, même simplement dessinés sur des objets, les serpents donnent des pouvoirs à ces objets quand les humains les utilisent et ces humains, eux-mêmes, deviennent plus sages. »
2. Distribuer les 2 photos à chaque groupe et les fiches élèves à chacun. Lire les consignes avec eux :
  - a. retrouver ces objets dans l'exposition et proposer un nom ;
  - b. les observer et les décrire : matériaux et formes ;
  - c. chercher et proposer leurs utilisations ;
  - d. essayer d'imaginer ce qu'ils peuvent représenter en plus pour les gens qui les utilisent (comme pour les serpents). Vous pouvez vous aider du cartel. »

Les groupes partent travailler sur les 2 objets.

3. Circuler dans les espaces pour aider les élèves et apporter des indices :

**a. Photo n°1 :**

- a. Nom : **siège/tabouret africain, banc**
- b. Matériaux et forme : **bois et 4 pieds, peu élevé.**
- c. Utilisation de chaque jour : **s'asseoir** pour se reposer, pour faire quelque chose.
- d. Permet de voir une particularité de la personne qui s'assied : sa **position** (chef), son **rôle** (piler du grain), etc. L'animal (**jaguar**) peut symboliser un trait de caractère lié au rôle ou à la position (ici, la **puissance** pour le jaguar).

**b. Photo n°2 :**

- a. Nom : **Boomerang** (prononcer « boumerangue ») **australien.**
- b. Matériaux et forme : **bois sculpté, très plat et courbé.**
- c. Utilisation de chaque jour : **chasser** pour se **nourrir**. On le lance et il effectue un trajet en cercle, en tournant et revient petit à petit vers le lanceur. Sur son trajet il peut percuter un animal et le tuer.
- d. Le fait que le boomerang revienne au lanceur (trajectoire circulaire) montrerait que l'**énergie** que nous consommons en mangeant l'animal chassé ira dans le sol quand nous mourrons, puis dans les végétaux et retournera enfin aux animaux qui mangent ces végétaux et... que nous mangeons, etc. : c'est le **cycle de la matière du vivant**. Montrer la fiche « Trajectoire du boomerang et cycle de la matière ».

**4. Synthèse :** L'homme a commencé à utiliser des outils il y plus de 3 millions d'années. Depuis, il a imaginé des objets pour tous les jours ou pour des moments plus particuliers (naissances, mariages, morts, etc.). Il a aussi décoré ces objets, soit pour les rendre plus beaux, soit dans l'idée de leur donner des pouvoirs. Certains objets se retrouvent dans de nombreux groupes humains, d'autres sont particuliers à certains groupes. C'est la même chose pour les croyances.