

Visite LEGENDES A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 1^{ère} > 3^{ème} primaire (6-9 ans)
Durée de l'animation : 1 h 30
Nombre de participants : min 15 - max 25
Tarif : 5,50 €/élève

En complément, demandez l'atelier « Dessine-moi un géant » ou « Le Collagraphe ».

Accompagnés d'une conteuse, les enfants s'immergent dans les coulisses de la ducasse d'Ath. Qui sont ces étranges personnages qui défilent dans le cortège ? Pourquoi sont-ils « géants » ? Les matériaux utilisés pour leur fabrication seront mis à disposition des petits visiteurs avant de visionner un film présentant les festivités du mois d'août

OBJECTIFS :

- Connaître l'origine des géants d'Ath ;
- Identifier et nommer les matières nécessaires à la fabrication d'un géant.

OUTILS :

- Bac à toucher contenant l'osier, le crin, le bois ... ;
- Photos de géants ;



TENDEZ L'OREILLE

Des personnages gigantesques s'invitent à la visite ! C'est au travers des légendes du cheval Bayard, de Samson, d'Ambiorix et de Goliath que la classe découvre la Ducasse d'Ath. Cette fête, au même titre que les légendes, a traversé les siècles...

Informations et réservations :

Maison des Géants
Rue de Pintamont, 18
7800 ATH
Tél : 068/68 13 00
Mail : maison.des.geants@ath.be
Web : www.maisondesgeants.be



Visite Légendes – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Démarches mentales
 - Traiter l'information
 - ✓ Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite
 - ✓ Résumer : restituer les idées de façon condensée
 - Mémoriser l'information
 - ✓ Répertorier les idées
 - ✓ Intégrer ce que l'on mémorise à ce que l'on sait déjà
- Attitudes relationnelles
 - Se connaître, prendre confiance
 - ✓ Faire preuve de curiosité intellectuelle
 - ✓ Être sensible à la vie, à la nature, à l'art
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter
 - ✓ Laisser s'exprimer

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Repérer, reformuler la ou les question(s) explicite(s), implicite(s)
 - Se poser des questions

3. Education Artistique

- S'approprier un langage sensoriel
 - Discriminer des éléments, des phénomènes auditifs, visuels, tactiles, gustatifs et kinesthésiques
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique
 -

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Se poser des questions
 - Fixer son attention sur des éléments de l'environnement
 - Manifester son étonnement
 - Manifester le désir de savoir et de comprendre

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire
 - Élaborer des significations
 - ✓ Percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations
 - ✓ Réagir selon la nature du document et distinguer le réel de l'imaginaire
- Parler-Ecouter
 - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - ✓ En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute
 - ✓ En tenant compte des contraintes de l'activité

- ✓ En tenant compte des modalités de la situation
- ✓ En pratiquant une écoute active
- ✓ En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message
 - ✓ Organiser et percevoir la progression des idées
 - ✓ Identifier les informations principales et secondaires
- Élaborer des significations
 - ✓ Sélectionner les informations répondant à un projet
 - ✓ Dégager, présenter des informations explicites et implicites
- Utiliser et identifier les moyens non-verbaux
 - ✓ Utiliser et repérer des indices corporels

2. Mathématique

- Les solides et figures
 - Repérer
 - ✓ Se situer et situer des objets
- Les grandeurs
 - Comparer, mesurer
 - ✓ Se situer et situer des évènements dans le temps

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
 - Percevoir la matière
 - Situer un objet dans un espace donné

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Utiliser des repères de temps, des représentations du temps pour se situer soi-même et situer des faits dans le temps
- Utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales pour se situer soi-même et pour se déplacer
 - Utiliser des repères spatiaux : des repères fixes choisis dans le milieu proche
- Localiser un lieu, un espace
 - Situer ; situation par rapport à soi et à des repères visuels

5. Education physique

- Coopération socio motrice
 - Respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre
 - ✓ Accepter des règles