

Les aventures de Magda et Azil :

Dossier de création



Introduction.....	5
Contextes et enjeux.....	6
Le parcours et sa pédagogie.....	7
Tracés du parcours.....	8
Parcours normal.....	9
Parcours scolaire.....	10
Types d'épreuves.....	11
Scénario.....	12
Introduction du carnet, Magda et Azil.....	13
Epreuves.....	14
De codice historia.....	14
Les marches du temps.....	19
La guide matriarche.....	24
Le voyage temporel.....	28
L'aventure en peinture.....	32
La clef des symboles.....	35
Le thermomètre temporel.....	39
La halte de chasseurs.....	42
Tout s'embrouille.....	46
La marelle rupestre.....	50
L'arme de demain.....	54
Un moment onirique.....	59
Outils de médiation.....	62
Le carnet d'exploration.....	62
Dispositifs d'identification des épreuves.....	64
Panneaux pédagogiques.....	64
Panneaux d'orientation.....	64

Introduction

Le projet vise à refondre le parcours "Azil et Magda", situé sur le plateau de la Fru, en mettant en valeur son principal point d'intérêt archéologique, l'abri des chasseurs préhistorique, documenté par l'archéologue Gilbert Pion, inventeur du site préhistorique de la Fru.

L'objectif global est d'offrir une expérience ludique et amusante, accessible au plus grand nombre et qui enrichira les connaissances du public sur les époques magdalénienne et azilienne..

L'immersion dans cette aventure constitue en elle-même une expérience enrichissante, permettant d'apprendre en s'amusant : Cette approche rend l'apprentissage à la fois divertissant et éducatif, permettant une meilleure assimilation des connaissances historiques.

La création porte un intérêt particulier à ce que chaque participant ait, à l'issue du parcours, une idée aussi précise que possible sur les changements climatiques qui différencient ces époques, les conséquences sur le paysage, sur la faune, sur la flore, sur les pratiques humaines, etc.

Contextes et enjeux

Une expérience ludique

La condition sinequanone pour que le participant s'imprègne des différents messages pédagogiques est de lui proposer, quel que soit son âge, à une découverte immersive et amusante.

Ceux qui ne disposent que d'un court moment, comme ceux qui y consacrent plus de temps, doivent pouvoir y trouver une expérience divertissante qui les incitera à s'intéresser aux savoirs proposés, à revenir sur le site, à en parler (en bien) à leur entourage.

Une expérience pédagogique

Le parcours, dédié à l'intérêt historique du site, doit permettre aux visiteurs de plonger au cœur de l'histoire captivante de ce lieu.

En s'appuyant sur les différents travaux scientifiques préalablement menés, le projet porte l'ambition forte de délivrer un contenu éducatif et culturel approfondi.

Un parcours conçu de manière robuste et autonome

Étant situé en pleine nature, sans possibilité de maintenance régulière, les installations doivent résister aux conditions extérieures et être à l'épreuve des dégradations (même intentionnelles).

L'intégration harmonieuse des installations : L'importance de celle-ci dans le site va au-delà de la préservation de la nature ; elle constitue également une stratégie visuelle habile pour susciter l'intérêt des visiteurs du site qui ne se seraient pas encore procuré de carnet. Chaque installation devra être minutieusement conçue pour se fondre dans le paysage naturel, préservant ainsi la beauté du site.

Cette approche respectueuse de l'environnement crée une atmosphère immersive assurant la cohérence entre la nature, les épreuves et l'histoire du site.

Le parcours et sa pédagogie

Afin de répondre au plus près au message à transmettre imposé par l'appel d'offre relatif à ce projet (celui des **enjeux du changement climatique et des capacités à s'adapter, qui permet de faire le lien avec les enjeux de biodiversité**), l'accent sera mis sur les différences majeures en termes de climat entre le Magdalénien et l'Azilien, les conséquences sur le paysage, la végétation et les animaux et, de fait, sur les modes de vie des Hommes à ces périodes.

La démarche de rendre les épreuves indépendantes, oblige, pour que le participant qui ne souhaite pas résoudre toutes les épreuves, de rendre certains grands thèmes pédagogiques volontairement redondants, chaque épreuve disposant toutefois de son propre message pédagogique.

Cette approche permet aux groupes ne réalisant pas toutes les épreuves d'avoir tout de même accès à la majorité des thématiques abordés, dans une vision globale du message à transmettre, tout en laissant au joueur le choix de son implication et de la quantité d'informations qu'il souhaite obtenir sur le parcours.

Le tracé du nouveau parcours reprend, en majorité, le tracé de l'ancien parcours.

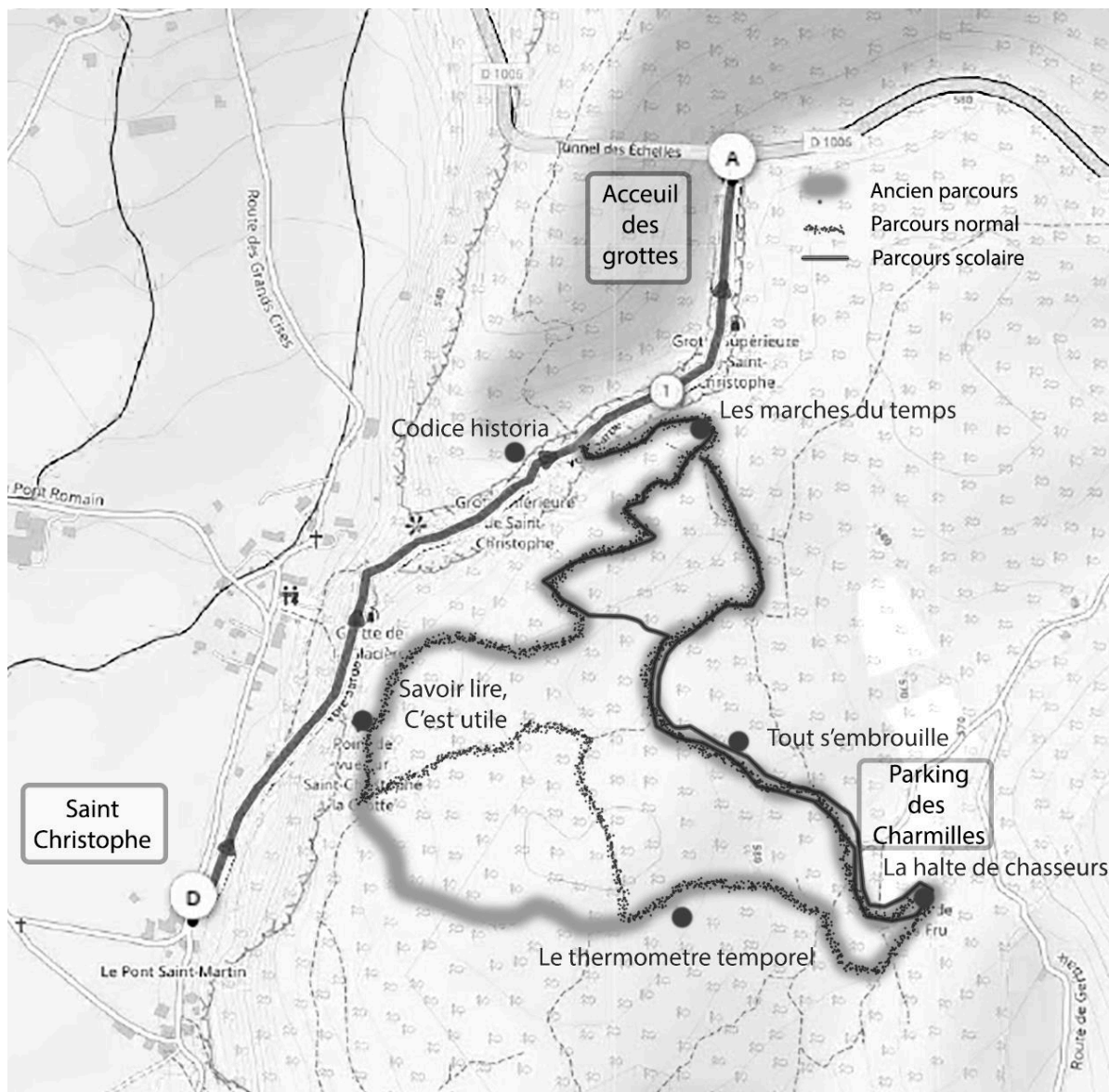
Ce nouveau parcours emprunte cependant une bifurcation vers l'intérieur du plateau : Cet itinéraire n'ajoute pas de temps de marche et emprunte un trajet plus agréable, plus typique de la nature du plateau.

Un parcours scolaire a été créé : les groupes scolaires ne disposent que d'un temps restreint et doivent cependant, pour organiser une sortie sur le parcours, être guidés sur un parcours clair (le principe d'épreuves indépendantes pouvant se résoudre dans l'ordre que le participant désire ne peut s'appliquer à des classes entières).

Ce nouveau parcours, qui reprend en partie le parcours "normal" emprunte un raccourci, déjà emprunté par les promeneurs mais qui n'était pas officiellement répertorié jusqu'à maintenant.

Ces modifications de tracés n'entraînent pas de conséquences sur les considérations foncières ou légales.

Tracés du parcours



Seules les épreuves nécessitant une place précise ont été reportées ici.
Ces épreuves, de par leur portée pédagogique spécifique au lieu, ne laissent pas le choix de leur positionnement.

Parcours normal

Dans la version “standard” du parcours, le participant sera invité à résoudre 12 épreuves. Ces épreuves s’articulent dans une évolution, une certaine “dramaturgie”, qui semble cohérente, pour exemple, vous trouverez ci-après un parcours “type” d’un joueur réalisant l’intégralité du parcours en commençant par le sentier des chèvres.

<p><u>De codice historia</u> Lien entre le parcours “Azil et Magda” et le parcours d’interprétation.</p>	<p>Le participant commencera, dans la plupart des cas, son aventure par le sentier des chèvres. Avant de commencer l’expérience “Azil et Magda”, les messages qu’il déchiffrera grâce à cette épreuve lui apprendront le lien entre la voie Sarde et le site de la Fru.</p>
<p><u>Les marches du temps</u> Évolution des conditions climatiques, des pratiques et du régime alimentaire</p>	<p>Le joueur commence alors le parcours à proprement parler. Les différents éléments graphiques qu’il trouve régulièrement lors de la montée des marches lui donnent un aperçu des différents changements dont on va lui parler ensuite.</p>
<p><u>La guide matriarche</u> Groupe et solidarités à la préhistoire</p>	<p>Le joueur fait connaissance avec un personnage majeur de cette aventure : la matriarche. Il apprend de ce fait qu’un groupe à la préhistoire peut être dirigé par une femme, celle-ci lui donnera de précieuses informations sur la vie à cette époque.</p>
<p><u>Le voyage temporel</u> Appréhender concrètement les différentes échelles de temps</p>	<p>Après avoir abordé les changements globaux et le groupe, il est temps de se faire une idée précise des périodes dont on parle. Le joueur se fera ici une représentation concrète des échelles de temps concernées.</p>
<p><u>L’aventure en peinture</u> Évolution de la géologie et des paysages, du climat, des proies, des pratiques</p>	<p>Le joueur, qui a maintenant une idée succincte des enjeux auxquels on souhaite le sensibiliser, est maintenant prêt pour des informations plus “scolaires”, qu’il devra rechercher sur les panneaux installés au niveau du belvédère.</p>
<p><u>Le tri des symboles</u> Les différents objets, armes, outils, faune et flore présente aux deux époques, Magdalénienne et Azilienne</p>	<p>Son aventure se poursuit par une épreuve de logique : pour résoudre cette épreuve il devra apprendre à distinguer les outils des Magdaléniens de ceux des Aziliens, au passage, il lui sera rappelé pourquoi les outils sont différents : différents climat = différentes proies = différents outils</p>
<p><u>Le thermomètre temporel</u> Durée du changement climatique de l’époque</p>	<p>A ce niveau de l’aventure, il paraît essentiel que certaines notions soient claires pour le participant : Qui était là le premier, Azil ou Magda ? Faisait-il plus chaud ou plus froid ? En combien de temps le climat a-t-il changé ?</p>
<p><u>La halte de chasseurs</u> Lieu de vie à la préhistoire</p>	<p>Enfin, nous arrivons au site de la Fru ! C’est étrange, on imaginerait une grotte... Et bien non ! Et c’est ce que l’on va apprendre ici, on va aussi recevoir quelques informations supplémentaires sur le mode de vie, le nomadisme, etc.</p>
<p><u>Tout s’embrouille</u> Évolution des pratiques et du régime alimentaire</p>	<p>Le joueur connaît bien Magda et Azil... Il est temps qu’ils lui fassent quelques confidences sur leurs vies... Le joueur trouvera ici une foule de messages, plus ou moins pédagogiques, mais tous en rapport avec les thèmes abordés tout au long du parcours...</p>
<p><u>La marelle rupestre</u> L’art à la préhistoire</p>	<p>On ne pourrait parler de préhistoire sans parler d’art rupestre... Même s’il n’en a pas été trouvé ici...</p>
<p><u>L’arme de demain</u> La période mésolithique, la recherche archéologique</p>	<p>Le joueur a presque fini le parcours. Ici, les scientifiques lui donnent quelques informations supplémentaires : S’il a envie d’en savoir plus, il y a tant à dire sur le Mésolithique...</p>
<p><u>Un moment onirique</u> Se mettre dans la peau d’un chasseur</p>	<p>Une dernière promenade dans les bois, à la manière d’un chasseur, et il sera temps de descendre les escaliers...</p>

Parcours scolaire

La version "scolaire" du parcours ne comporte que 8 épreuves.

<p><u>De codice historia</u> <i>Lien entre le parcours "Azil et Magda" et le parcours d'interprétation.</i></p>	<p>Le participant commencera, dans la plupart des cas, son aventure par le sentier des chèvres. Avant de commencer l'expérience "Azil et Magda", les messages qu'il déchiffrera grâce à cette épreuve lui apprendront le lien entre la voie Sarde et le site de la Fru.</p>
<p><u>Les marches du temps</u> <i>Évolution des conditions climatiques, des pratiques et du régime alimentaire</i></p>	<p>Le joueur commence alors le parcours a proprement parler. Les différents éléments graphiques qu'il trouve régulièrement lors de la montée des marches lui donnent un aperçu des différents changements dont on va lui parler ensuite.</p>
<p><u>La guide matriarche</u> <i>Groupe et solidarités à la préhistoire</i></p>	<p>Le joueur fait connaissance avec un personnage majeur de cette aventure : la matriarche. Il apprend de ce fait qu'un groupe à la préhistoire peut être dirigé par une femme, celle-ci lui donnera de précieuses informations sur la vie à cette époque.</p>
<p><u>Le voyage temporel</u> <i>Appréhender concrètement les différentes échelles de temps</i></p>	<p>Après avoir abordé les changements globaux et le groupe, il est temps de se faire une idée précise des périodes dont on parle. Le joueur se fera ici une représentation concrète des échelles de temps concernées.</p>
<p><u>La clef des symboles</u> <i>Les différents objets, armes, outils, faune et flore présente aux deux époques, Magdalénienne et Azilienne</i></p>	<p>Son aventure se poursuit par une épreuve de logique : pour résoudre cette épreuve il devra apprendre à distinguer les outils des Magdaléniens de ceux des Aziliens, au passage, il lui sera rappelé pourquoi les outils sont différents : différents climat = différents proies = différents outils</p>
<p><u>La halte de chasseurs</u> <i>Lieu de vie à la préhistoire</i></p>	<p>Enfin, nous arrivons au site de la Fru ! C'est étrange, on imaginerait une grotte.. Et bien non ! Et c'est ce que l'on va apprendre ici, on va aussi recevoir quelques informations supplémentaires sur le mode de vie, le nomadisme, etc...</p>
<p><u>Tout s'embrouille</u> <i>Évolution des pratiques et du régime alimentaire</i></p>	<p>Le joueur connaît bien Magda et Azi ... Il est temps qu'ils lui fassent quelques confidences sur leurs vies... Le joueur trouvera ici une foule de messages, plus ou moins pédagogiques mais tous en rapport avec les thèmes abordés tout au long du parcours...</p>
<p><u>La marelle rupestre</u> <i>L'art à la préhistoire</i></p>	<p>On ne pourrait parler de préhistoire sans parler d'art rupestre... Même s'il n'en a pas été trouvé ici...</p>

Types d'épreuves

Les types d'épreuves créés pour le nouveau parcours "Azil et Magda" tendent à éviter les répétitions de mécaniques de jeu, visent à un équilibre entre les différents types d'épreuves, tout en permettant d'apporter les différents messages pédagogiques au joueur.

	manipulation	déplacement	réflexion	observation
De codice historia				
Les marches du temps				
La guide matriarche				
Le voyage temporel				
L'aventure en peinture				
Le tri des symboles				
Le thermomètre temporel				
La halte de chasseurs				
Tout s'embrouille				
La marelle rupestre				
L'arme de demain				
Un moment onirique				

Scénario

Le scénario développe l'histoire de Magda et Azil et ayant vécu à des époques différentes de la préhistoire, Magdalénienne (entre 17 000 et 14 000 ans avant le présent) et Azilienne (entre 14 000 et 12 000 ans avant le présent).

Magda et Azil n'auraient jamais dû - où pu - se croiser durant leurs vies (des milliers d'années séparent leurs naissances).

Pourtant, un événement magique, énigmatique et incompréhensible (même pour eux), les a réunis et les a transportés à travers le temps et l'espace, les amenant à partager de fabuleuses aventures malgré leurs différences temporelles.

Si cet événement les a amenés à vivre mille et une péripéties, tous deux partagent le même amour, la même fascination, la même nostalgie pour le site de la Fru, lieu où ils ont vécu tant de moments particuliers du temps de leur vie « réelle ».

Ils y reviennent donc régulièrement, à l'insu des promeneurs dont certains ne perçoivent pas l'intérêt particulier de ce site.

Naviguant entre le passé, le présent et le futur, ils observent les bouleversements des époques, comment les personnes qu'ils rencontrent oublient le passé, la lente disparition des traces de ce qui a fait le quotidien des populations de ces époques.

C'est pourquoi ils ont décidé d'écrire un carnet pour partager et transmettre leur témoignage, espérant que celui-ci permettra à chacun de s'immerger dans leur aventure hors du commun, mais aussi dans leur quotidien de l'époque.

Ce carnet, que les participants ont entre les mains, regorge de notes et d'indices sur les secrets de ce parcours énigmatique.

Ainsi, chaque épreuve, chaque indice, chaque découverte du parcours « Les aventures de Magda et Azil » se veut être une invitation à percer les mystères, à découvrir et explorer ce lieu et son histoire riche, ancienne et complexe, à rejoindre nos deux protagonistes dans leurs aventures à travers les âges.

Le joueur est amené à s'immerger dans leurs aventures, comme si lui-même était touché par l'événement magique et pouvant croiser inopinément Magda et Azil durant son expérience sur le plateau.

Il vivra donc une expérience empreinte de messages pédagogiques sur l'histoire de nos lointains ancêtres, mais aussi de la magie de cet endroit unique, où les choses ordinaires côtoient les plus extraordinaires.

Introduction du carnet, Magda et Azil

Salut à vous les aventuriers !

Je suis Magda, ma naissance remonte à l'époque magdalénienne (entre - 17 000 et - 14 000 ans avant notre ère), à cette époque, il faisait très froid!!

*Moi, je suis Azil,
Ma naissance remonte à l'époque Azilienne
(entre - 14 000 et - 12 000 ans), une époque au
climat plus tempéré.*

Nous sommes tous les deux très curieux de notre environnement, et c'est grâce à cette curiosité que nous pouvons vous parler aujourd'hui.

Chacun de nous adorions explorer le site de la Fru, cette halte que nos hordes utilisent régulièrement, ce plateau où nous avons vécu tant d'aventures...

Nos explorations de ce lieu nous ont conduit à découvrir un portail étrange où se reflétait mille lumières différentes...

Aucun de nous ne peut vraiment l'expliquer, mais nous avons alors ressenti une énergie étrange et puissante : Nous avons été enveloppés par une lumière aveuglante et nous avons perdu connaissance.

Par chance, nous nous sommes retrouvés ensemble, dans ce pays étrange, qui ressemble beaucoup au nôtre mais avec d'incroyables objets volants, des machines avançant à vive allure et des gens parlant tout seul dans de petits et étranges objets carrés.

Cet événement nous a permis de réaliser notre rêve : explorer le monde...

Ensemble, nous avons découvert des merveilles que nous n'aurions jamais pu imaginer, par delà le temps et l'espace...

Nous adorons observer ces êtres qui nous ressemblent beaucoup, tout en restant cachés...

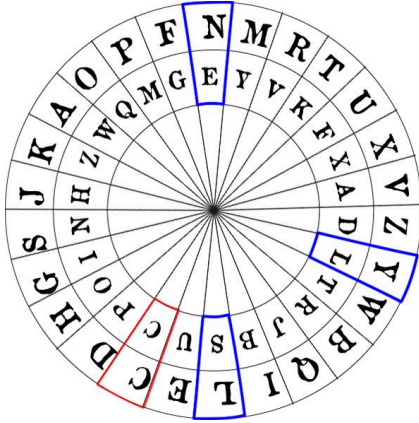
Mais nous nous sommes vite rendu compte que vous tous, petit à petit, vous êtes en train de nous oublier, que nos traces sur ce territoire disparaissent jour après jour, et qu'à part quelques passionnés, les humains ne s'intéressent que peu à leurs ancêtres.

Nous avons donc décidé de vous faire découvrir nos époques, le Magdalénien et l'Azilien ! Pour cela nous avons créé ce parcours, rempli de nos souvenirs et d'autres anecdotes recueillies pendant nos voyages à travers le temps.

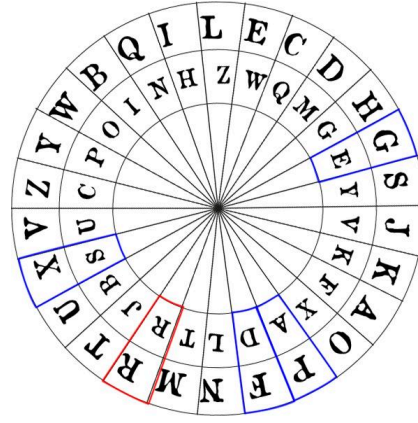
Chacune des épreuves vous en apprendra un peu plus sur le passé, soyez bien attentifs, et amusez-vous bien !

le joueur trouve la lettre décodée sur le disque intérieur.

YNL avec la clé C donne "LES"



XPRFGX avec la clé R donne "SARDES"



Réponse : Les sardes

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Ici, nous avons récupéré une roue de code utilisée par les romains pour coder leurs messages.

C'était la technique de code de Jules César lui-même (que nous avons un peu modifié ici) et qui a été utilisée pendant des siècles !

*Regardez bien la roue, elle est découpée en 2 cercles !
Celui de l'extérieur est fixe, mais vous pouvez faire tourner celui de
l'intérieur, et ainsi changer l'alignement des lettres.
La lettre décodée se situe sur le disque intérieur.*

Cela servait à créer rapidement des codes puis à les décrypter tout aussi rapidement, il suffisait d'avoir la même roue et la même clé de chiffrement.

Par exemple, si votre clé est "U" il faut aligner le U du cercle intérieur (celui qui tourne) avec le U du cercle extérieur.

Il faut ensuite traduire chaque lettre les unes après les autres.

*Grâce à cette roue, vous pourrez répondre à la question suivante :
Qui ont été les principaux aménageurs de cette voie de passage à l'origine naturelle?*

Décodez le mot YNL avec la clé : C , puis décodez le mot XPRFGX avec la clé R

Texte de l'histoire de Magda et Azil

*Lorsque je me suis réveillé après l'étrange lumière, Magda se tenait déjà là,
veillant silencieusement sur moi.*

*Ses traits étaient ceux de l'enfant légendaire, celle que l'on disait immortelle,
gardienne de la forêt.*

*Dans les murmures de ma famille, cette histoire traversait les générations, mais
jamais je n'aurais cru que ce conte puisse s'incarner devant moi, ce jour-là.
Ce jour où je ne savais pas encore que nos âmes allaient se lier dans une destinée
complexe et tissée d'épreuves.*

*Ensemble, nous avons traversé les âges, aussi proches que la lumière et l'ombre,
témoins silencieux d'un monde en mutation.*

*Accompagnez-nous dans cette aventure vers cet ailleurs intemporel, où le temps
se dissout et où les rêves deviennent réalité...*

Encart scientifique

Parcours familial

Les archéologues doutent, de nos jours, de l'intérêt réel des romains pour ce passage. Certes, ils ont emprunté par ce sentier, mais les aménagements importants n'ont probablement pas été effectués par eux.

Les architectes dont le nom est la réponse à cette énigme rénovèrent également le canal qui longe cette voie sur près de 300 mètres et qui sert d'évacuation au trop plein des eaux débouchant de la grotte Supérieure.

La voie a acquis son nom quand les Ducs de Savoie devinrent les rois du Piémont Sardaigne en 1720.

Cette route connue et utilisée depuis l'Antiquité romaine a notamment permis le passage de personnes illustres, telles le philosophe suisse Jean-Jacques Rousseau se rendant de Savoie en Dauphiné ou le pape Pie VII se rendant en France pour couronner le futur empereur Napoléon I^{er}, à Paris

Cet itinéraire fut abandonné car Napoléon le jugea trop difficile et ordonna le percement du tunnel des Echelles en 1804.

Pour plus d'informations sur l'histoire de cette voie, vous trouverez plein d'infos sur le parcours d'interprétation de cette voie, le monument Charles Emmanuel II (érigé en 1674 en l'honneur du Duc de Savoie), n'hésitez pas à vous rendre à l'accueil du site historique des grottes.

– ICI UNE FRISE CHRONOLOGIQUE

Parcours scolaire

Les archéologues doutent, de nos jours, de l'intérêt réel des romains pour ce passage. Certes, ils ont emprunté par ce sentier, mais les aménagements importants n'ont probablement pas été effectués par eux.

Les architectes dont le nom est la réponse à cette énigme rénovèrent également le canal qui longe cette voie sur près de 300 mètres et qui sert d'évacuation au trop plein des eaux débouchant de la grotte Supérieure.

Les romains, tout comme les Ducs de Savoie n'ont probablement jamais eu connaissance de la présence des groupes préhistoriques sur ce territoire : ce n'est que depuis récemment que les archéologues nous permettent d'avoir une plus grande connaissance de cette partie du passé.

Cette route connue et utilisée depuis l'Antiquité romaine a notamment permis le passage de personnes illustres, telles le philosophe suisse Jean-Jacques Rousseau se rendant de Savoie en Dauphiné ou le pape Pie VII se rendant en France pour couronner le futur empereur Napoléon I^{er}, à Paris

La Voie a acquis son nom quand les Ducs de Savoie devinrent les rois du Piémont Sardaigne en 1720.

Cet itinéraire fut abandonné car Napoléon le jugea trop difficile et ordonna le percement du tunnel des Echelles en 1804.

Le parcours d'interprétation de la voie sarde (sur lequel vous devez présentement vous trouver) offre de plus amples informations sur celle-ci, n'hésitez pas à revenir le visiter !

– ICI UNE FRISE CHRONOLOGIQUE

Sur le terrain :

La roue de codage est composée de deux disques en métal concentriques.

Le plus grand des disques, d'environ 50 cm, est muni d'un axe, qui permet de faire tourner le second, plus petit (environ 30 cm).

Une entretoise en matériau inaltérable assure que le deuxième disque reste mobile dans le temps.

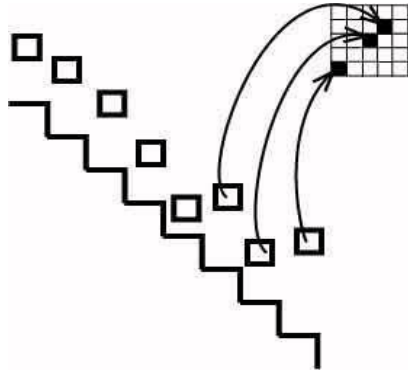
Au-delà de l'aspect esthétique et fonctionnel de la réalisation, l'épreuve comporte plusieurs clefs que codage donnant plusieurs parties de réponses.

Le positionnement des lettres sur les deux cercles s'avère donc critique pour que l'épreuve soit réussie et ces éléments sont susceptibles d'être modifiés lors des beta-tests.

Les deux disques devront avoir un rendu fin et pérenne sur métal.

Le support de l'épreuve est constitué d'un support rectangulaire minimaliste, à l'aspect de pierre (ou de béton texturé), de largeur et hauteur cohérent avec la taille de la roue codeuse et de hauteur cohérente avec le public visé (utilisable par les enfants et les adultes)

Les marches du temps



Messages pédagogiques :

Le participant découvre la flore, la faune et leur évolution depuis la période magdalénienne.

Évolution des conditions climatiques

Évolution des pratiques et du régime alimentaire

Application du message pédagogique:

Les plaques dont est constituée cette épreuve sont classées pour faire prendre conscience aux joueurs de l'évolution de l'environnement, des proies, outils, climat, etc... (du plus froid au plus chaud, du plus vieux au plus récent)

Explication de l'énigme

Caché tout au long de l'ascension du sentier des chèvres, se trouvent des symboles qui sont liés à différentes époques que le participant va côtoyer durant son aventure.

Dans la grille qui se trouve dans le carnet, le joueur noircira les cases correspondantes aux symboles observés sur les plaques fixés dans l'escalier pour faire apparaître un fruit en rapport avec ces époques.

Réponse : Champignon

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

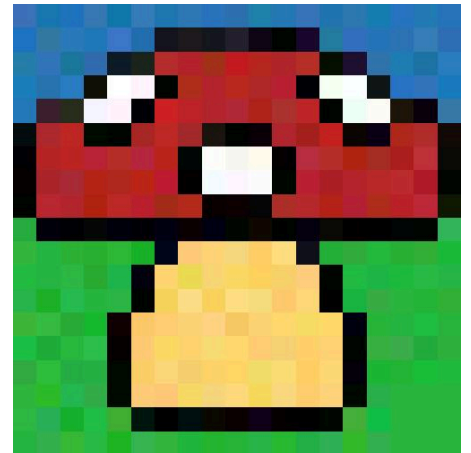
Soyez bien attentifs lors de votre ascension, nous avons caché des plaques gravées avec des éléments de notre vie quotidienne tout au long de l'escalier (des plantes, animaux ou outils par exemple)

Nous les avons classés du plus ancien (donc le plus froid) au plus récent (donc le plus chaud).

Dans la grille ci-dessous, vous trouverez plein de dessins, certains qui correspondent avec les symboles gravés sur les plaques, d'autres non !

Quand vous aurez noircit toutes les cases qui correspondent au symboles rencontrés dans l'escalier, qu'est-ce qui apparaît sur l'image suivante ?

quelque chose qui était sur le plateau à toutes les époques, c'est la réponse !



Texte de l'histoire de Magda et Azil

Les premières semaines après notre rencontre, Azil et moi avons partagé d'innombrables conversations, comparant nos mondes, nos coutumes, nos façons de penser.

Deux âmes issues d'époques différentes, chacune porteuse d'un héritage unique.

Mais un jour, je lui ai révélé le secret du portail qu'il avait franchi : ce passage mystérieux lui offrait désormais le pouvoir de traverser les âges, de voyager à travers le temps lui-même.

Alors, ensemble, nous avons entrepris un périple à travers l'histoire.

Les époques se succèdent devant nos yeux émerveillés, et peu à peu, nos différences culturelles, si marquantes au début, s'estompent, devenant insignifiantes face à l'immensité du changement.

En quelques millénaires, le monde s'était transformé de manière si profonde, si spectaculaire, qu'il était impossible de se cramponner à nos distinctions passées.

Et, sans vouloir vous révéler tous les secrets du futur, sachez seulement ceci : les changements que nous avons vus ne sont que le début.

Ce monde, tel que vous le connaissez, continuera d'évoluer bien au-delà de vous, dessinant un avenir que même les étoiles peinent encore à imaginer.

Encart scientifique

Parcours familial

Pour découvrir le plateau sur lequel les groupes, qu'ils soient magdaléniens ou aziliens s'arrêtaient régulièrement pour construire des outils, ou travailler les produits de la chasse, il faut monter cette falaise

D'ailleurs, les symboles sont placés en fonction de leur présence aux différentes époques. Les animaux, plantes et objets qui sont en bas sont les plus anciens, la période magdalénienne étant caractérisée par un climat froid.

Plus on monte, plus ils sont récents, en passant par la période azilienne caractérisée par un climat plus tempéré..

Parcours scolaire

Pour découvrir le plateau sur lequel les groupes, qu'ils soient aziliens ou magdaléniens, s'arrêtaient régulièrement, il faut monter cette falaise (vous avez aujourd'hui des escaliers, à l'époque il fallait faire le tour, ou escalader...).

D'ailleurs, les symboles sont placés en fonction de leur présence aux différentes époques. Les animaux, plantes et objets qui sont en bas sont les plus anciens, la période magdalénienne étant caractérisée par un climat froid.

Plus on monte, plus ils sont récents, en passant par la période azilienne caractérisée par un climat plus tempéré..

À l'époque des chasseurs-cueilleurs, la nourriture était glanée dans la nature. Ils se nourrissaient surtout de viande (l'homme a domestiqué le feu il y a 500 000 ans), de fruits, de champignons, de baies...

Les recherches scientifiques menées sur le site de la Fru ont montré que les groupes humains (sans doute constitués d'une vingtaine de personnes) y construisaient aussi des outils et y transformaient les produits de leur chasse...

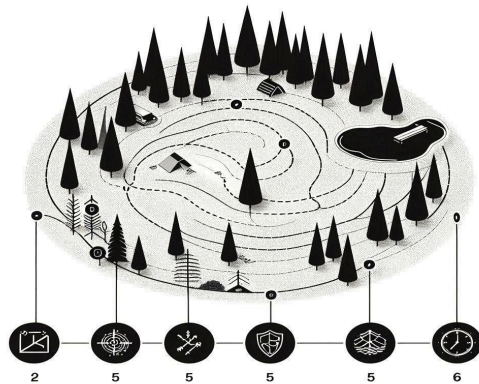
Il ne s'agissait pas d'une résidence à l'année, mais bien d'une halte.

Sur le terrain :

Des plaques sur lesquelles sont dessinées différentes plantes, animaux et outils sont disposées le long de l'escalier du sentier des chèvres.

Une partie de ces plaques seront constitués des plaques du parcours existant (celles qui ne serviront pas sur l'épreuve "Le tri des symboles", d'autres plaques à l'aspect différent mais cohérent avec les plaques existantes (reprises des anciennes plaques avec les mêmes formes, nouvelles plaques reprenant le type de graphisme des anciennes...) seront fabriquées pour l'occasion.

La guide matriarche



Message pédagogique :

Le participant apprend que les rôles des femmes sont loin des stéréotypes contemporains

Groupe et solidarités à la préhistoire

Habitat et lieu de vie à la préhistoire

Application du message pédagogique :

Les consignes seront relatives au groupe préhistorique, au mode de vie, etc...

Au fil de l'histoire (qui parle du groupe et des modes de vies) et des consignes, on découvre que le chef est en fait UNE cheffe (il n'est pas précisé si l'action se situe au magdalénien ou azilien) .

Explication de l'énigme

Le joueur sera invité à suivre les consignes du chef d'un groupe social au temps de la préhistoire, se déplaçant selon les consignes dans le même environnement que celui des magdaléniens/aziliens.

Elles seront données par le carnet et par des éléments de l'épreuve sur site.

Réponse : Sagaie

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Notre aïeul nous faisait souvent un exercice pour nous entraîner à bien observer autour de nous pour savoir où se diriger.

Savoir se déplacer et se repérer dans son environnement était essentiel à notre survie !

C'est l'exercice que nous vous proposons.

À l'époque les femmes chassaient aussi, mais avec quoi chassaient-elles?

Suivez bien les consignes suivantes pour savoir dans quelle direction aller, et sur quelle distance !

Le dernier élément que vous trouverez sera la réponse.

- ***Dirigez-vous de 5 pas vers l'astre du jour, et arrêtez-vous au premier objet que vous trouverez***
- ***Tournez-vous d'un quart de tour vers la droite, et marchez autant de pas que le soleil a de rayons***
- ***Vous vous trouvez maintenant proche du premier burin qu'elle m'a aidé à fabriquer, tournez-vous dans la direction qu'il pointe, puis avancez jusqu'au deuxième symbole que vous verrez***
- ***C'est l'animal que nous avons mangé à nos deux époques. Mettez-vous dos à dos avec lui, puis avancez de 3 pas***
- ***Etc.***
- ***Vous vous trouvez à côté de votre réponse, il s'agit du précieux cadeau offert par ma mère ! notez de quoi il s'agit dans votre carnet !***
- ***(les joueurs seront à côté d'une sagaie, montrant que les femmes chassaient aussi)***

Encart scientifique

Parcours familial

Les archéologues ne disposent que de peu d'informations sur l'organisation sociale des groupes de l'époque.

Les préhistoriens du 19^e siècle nous en ont donné une vision binaire et sans doute erronée : des hommes forts, créateurs et de faibles femmes dépendantes...

En vérité, aucune preuve tangible ne permet de différencier les tâches et les statuts selon le sexe.

Certaines blessures de chasse découvertes sur des ossements appartenant à des femmes prouvent même le contraire.

Être un homme ou femme n'a que peu d'importance quand la survie de la groupe dépend de la quantité de nourriture disponible.

Il est donc plus probable que les femmes aient aussi été des chasseuses, cueilleuses et des artisanes.

Parcours scolaire

Aucune preuve archéologique n'exclut la participation des femmes aux activités de subsistance, sociales ou culturelles, dans les sociétés du Paléolithique.

Bien que leur rôle était sans doute très différent de celui des femmes contemporaines, elles avaient comme aujourd'hui le rôle essentiel de donner naissance aux enfants, mais à cette époque, assurer la pérennité du clan était primordial.

Durant cette période qui s'étend sur plusieurs centaines de millénaires, leurs rôles a sans nul doute beaucoup varié.

Les blessures de chasse découvertes sur des ossements appartenant à des femmes, tout comme la place centrale qu'occupent les représentations féminines dans l'art paléolithique indiquent qu'elles possédaient sans doute un statut social au moins équivalent à celui des hommes.

Rien ne laisse penser que les relations homme/femme étaient monogames, la filiation matrilineaire était donc sans doute prédominante, en raison de la difficulté à identifier le père avec certitude.

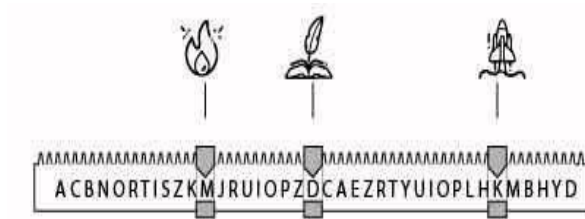
A l'opposé de la vision qu'en ont donné les archéologues du 19^e siècle, rien n'exclut que les relations entre les sexes aient été équilibrées, en fait des scénarios très variés d'organisations sociales peuvent être envisagés sans certitude, voire même que ces sociétés aient été matriarcales.

Sur le terrain :

Les différents éléments d'orientation du joueur seront des moulures en 3D, en métal ou simili pierre, de certains items iconiques de l'époque magdalénienne et azilienne .

Par exemple, le soleil, la lune, une marmotte, un burin, une sagaie, un grattoir, un bouleau, un champignon, une peau, etc.

Le voyage temporel



Message pédagogique :

Le participant apprend à situer les grands temps de l'histoire locale et globale grâce à une échelle concrète.

Appréhender concrètement les différentes échelles de temps

Application du message pédagogique :

En plaçant le taquets, le joueur se rend concrètement compte des échelles de temps qui séparent les événements.

Il placera l'élément mobile en fonction des consignes du carnet (exemple : Magda dit être née mille ans après tel événement, Azil est surpris qu'il se soit passé x milliers d'années entre la maîtrise du feu et la construction des pyramides, etc.)

Explication de l'énigme

Le joueur doit placer sur une ligne physique (tige ou câble métallique) des éléments mobiles, sur les positions représentant différents événements ou périodes historiques.

Le texte explicatif donnera au participant les différentes positions du taquet.

Chaque position correspond à une lettre, les lettres forment un mot.

Réponse : Mésolithique

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Au fil de nos aventures, nous essayons de consigner les événements marquants de l'histoire de l'humanité dans cet étrange outil.

Avec lui, on se rend compte de choses incroyables :

Comme par exemple que le règne de Cléopâtre est plus proche de la construction de la Tour Eiffel que des pyramides égyptiennes, ça me donne le vertige !!!

*Savez-vous quelle période marquante à suivi celle d'Azil ?
Pour le découvrir, placez le curseur à chaque époque indiquée
ci-dessous, chaque date vous donnera une lettre !*

Les lettres forment un mot, qui sera la solution.. Comme point de repère de base, je vous redonne le début de mon époque, l'ère Magdalénienne : - 17 000 ans avant maintenant.

- *Placez le curseur sur la date des dessins de la grotte de Lascaux, 5000 ans avant le début de mon époque*
- *ensuite, au début de l'époque Azilienne (si vous avez oublié, c'est 3 000 ans après la mienne)*
- *L'agriculture est apparue sur nos terres il y a 6 000 ans après l'arrivée du peuple d'Azil, placez le curseur a ce niveau*
- *La métallurgie du fer se généralise en Europe en -3 000 BP, donc 7000 ans après l'agriculture.*
- *Les mammouths ont disparus de la surface de la terre 10 000 ans après le début de l'ère Azilienne*
- *Vous pouvez maintenant placer le curseur sur le début de mon époque, l'époque magdalénienne*
- *9000 ans après l'agriculture : le début des chevaliers !!*
- *Au début de l'écriture ET de la roue, à peu près 1 000 ans après la disparition du Mammouth*
- *Vous pouvez replacer le curseur sur le début de mon époque*
- *Les romains ont conquis les Allobroges 1 000 ans avant le début de la chevalerie, placez le curseur à cet endroit la !*
- *Placez le curseur 2 000 ans après le début de l'azilien c'est la fin de l'époque alizéenne*
- *Vous pouvez replacer le curseur au début de l'époque Azilienne.*

Et voilà le mot que vous cherchez !

Texte de l'histoire de Magda et Azil

Je suis née dans un monde où le vent portait des chants anciens et où chaque étoile avait son histoire.

Aujourd'hui, je vois le monde - ce monde de verre, d'acier et de lumière. Et je le vois avec des yeux remplis de curiosité, non de peur.

Vous avez appris à dompter le feu bien plus que nous n'aurions pu l'imaginer. Les maisons touchent le ciel, des feux lumineux brillent dans la nuit comme en plein jour. Vous avez maîtrisé les rivières et les mers, voyageant plus loin que je n'aurais jamais cru possible.

Là où nous suivions les traces des animaux, vous traversez les cieux, filant à travers les nuages comme les oiseaux que nous regardions autrefois avec admiration.

Encart scientifique

Parcours familial

A l'époque qui suit l'azilien (-12 000 BP), on pouvait retrouver certaines faunes connues de nos jours, mais elle marque surtout une transition cruciale dans l'évolution des sociétés humaines.

Les techniques de chasse se sont améliorées et les conflits armés entre les groupes humains ont aussi pris d'autres dynamiques : Les preuves archéologiques révèlent en effet une explosion des traces des blessures caractéristiques de flèches sur des squelettes.

Il s'agit aussi de la période qui voit les premières expériences d'agriculture, de l'élevage et la sédentarisation : la domination territoriale au Mésolithique engendre une hausse notable des conflits armés.

Cette période se distingue aussi par un enrichissement notable de la culture matérielle et de l'art : L'utilisation de l'arc se généralise et les parures deviennent encore plus sophistiquées, utilisant une variété de matériaux tels que l'os, le bois, la pierre, et même des coquillages.

Ceci n'aurait pas été possible sans réseaux d'échanges avec les autres groupes de plus en plus étendus, tant pour l'échange de biens matériels mais aussi des idées et des techniques.

Les notations du temps sur ce parcours sont en BP soit Abréviation de l'anglais "Before Present", **utilisée surtout pour les datations en laboratoire.**

Dans les textes scientifiques, on utilise donc surtout l'expression "avant le présent", l'année 1950 de notre calendrier étant considérée comme le présent

L'expression "avant Jesus Christ" est plus commune mais n'est pas reconnue dans le monde entier.

Parcours scolaire

L'époque qui suit l'azilien (-12 000 BP), se distingue par un enrichissement notable de la culture matérielle, de l'art, etc..

On pouvait y retrouver certaines faunes connues de nos jours, mais elle marque surtout une transition cruciale dans l'évolution des sociétés humaines.

Les parures deviennent plus sophistiquées, utilisant une variété de matériaux tels que l'os, le bois, la pierre, et même des coquillages.

Au fil du temps, les trocs commerciaux, les échanges se sont aussi fait plus nombreux et plus distants : durant l'époque qui est la réponse à cette épreuve, les coquillages ornés semblent venir du nord de l'actuelle Italie comme de la mer Méditerranée.

Ceci n'aurait pas été possible sans réseaux d'échanges avec les autres groupes de plus en plus étendus, tant pour l'échange de biens matériels mais aussi des idées et des techniques.

Les techniques de chasse se sont améliorées et les conflits armés entre les groupes humains ont aussi pris d'autres dynamiques : Les preuves archéologiques révèlent en effet une explosion des traces des blessures caractéristiques de flèches sur des squelettes.

Il s'agit aussi de la période du début de l'agriculture, de l'élevage et la sédentarisation : la domination territoriale au à cette période engendre une hausse notable des conflits armés.

Les notations du temps sur ce parcours sont en BP soit Abréviation de l'anglais "Before Present", **utilisée surtout pour les datations en laboratoire.**

Dans les textes scientifiques, on utilise donc surtout l'expression "avant le présent", l'année 1950 de notre calendrier étant considérée comme le présent

L'expression "avant Jesus Christ" est plus commune mais n'est pas reconnue dans le monde entier.

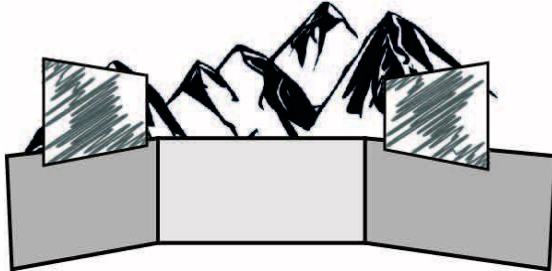
Sur le terrain :

L'installation est constituée d'une tige métallique graduée sur laquelle on trouve des repères permettant au joueur de positionner certaines dates de l'épreuve.

A chaque repère est associée une lettre, le joueur déplace le taquet mobile (mais solidaires de l'installation) pour résoudre l'épreuve (La réponse à l'épreuve est le mot constitué des lettres sur lesquelles le joueur a placé les taquets).

Afin de garantir la longévité de l'installation, elle devrait idéalement être réalisée en acier inoxydable massif.

L'aventure en peinture



Message pédagogique :

Évolution de la géologie et des paysages
Évolution des conditions climatiques
Évolution des pratiques

Application du message pédagogique :

Le participant étudiera les deux panneaux qui lui fourniront des informations sur les changements survenus dans la géologie et les paysages, ainsi que sur l'évolution des conditions climatiques.

L'examen de ces panneaux lui fera découvrir les différences au fil du temps.

Explication de l'énigme

L'épreuve est constituée de deux panneaux pédagogiques sur le site du belvédère.

Deux images des paysages et de l'environnement seront affichées, une de l'époque Azilienne, l'autre de l'époque Magdalénienne.

Le joueur devra bien observer les images afin de suivre l'aventure des deux personnages afin de trouver le lieu qu'ils partagent : En regardant attentivement le parcours des deux personnages, un seul lieu a été visité par les deux.

La réponse est : le mont de Beauvoir

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Ici nous avons essayé de représenter le même paysage que vous avez devant les yeux, mais à nos deux époques respectives.

Observez bien, nous nous sommes glissés dans le paysage pendant qu'on le dessinait, on nous retrouve donc à plusieurs endroits dans les 2 images.

Suivez bien notre cheminement, comment s'appelle le lieu où nous avons tous deux passé du temps à nos époques respectives?

Texte de l'histoire de Magda et Azil

Même après avoir vagabondé à travers les âges, nos cœurs finissent toujours par nous ramener ici, sur ce plateau, entouré de la même forêt millénaire qui semble être la seule constante dans l'univers.

Oh, ce n'est pas que le voyage dans le temps manque de charme - il y a quelque chose de grisant à voir les pyramides en construction ou à se demander pourquoi les Romains sont toujours en train de bâtir des aqueducs.

Mais rien ne vaut l'émerveillement tranquille de vous croiser sur ce plateau aujourd'hui, avec vos sacs à dos aux couleurs vives et vos bâtons de marche, comme si vous vous apprêtiez à gravir l'Everest... alors qu'il ne fait qu'un tour de quelques kilomètres.

Arpentant les mêmes chemins que nous, s'arrêtant aux mêmes points de vue, se reposent exactement là où nous aimons nous installer, ce qui est à la fois gratifiant et un peu agaçant, comme si notre coin secret avait envoyé une invitation publique.

Et puis, de temps en temps, au détour d'un sentier, nous croisons une famille bruyante ou un promeneur solitaire, cherchant manifestement une forme de paix intérieure (ou simplement un endroit pour s'asseoir).

C'est à ces moments-là que nous aimons échanger un sourire complice ou quelques mots aimables, dans un langage intemporel qui dit : "Oui, nous aussi, nous avons marché sur ce chemin. Et oui, le rocher sous le grand chêne est toujours aussi confortable."

Car finalement, peu importe le siècle, il y a toujours cette douce vérité : la forêt est éternelle, les sentiers sont constants, et le voyage, peu importe sa longueur, finit toujours par nous ramener là où tout a commencé.

Encart scientifique

Le massif de la Chartreuse dans lequel vous vous trouvez actuellement est composé d'alternances de calcaires et de marnes déposés au fond d'un espace marin, il y a entre 160 et 100 millions d'années.

C'est-à-dire que des dinosaures ont foulé ce massif. Dans des millions d'années ce massif existera encore : le temps en géologie s'exprime à une toute autre échelle.

Il y a entre 16 000 et 13 000 ans, la dernière ère glaciaire arrivait lentement à son terme. Nommée Weichsélien ou Würm, elle avait commencé quelque 100 000 ans plus tôt. On pourrait croire que ce réchauffement a facilité la vie des populations européennes.

Toutefois, plusieurs oscillations climatiques, parfois brutales, ont installé temporairement des conditions glaciaires sur l'Europe. Cette difficile transition vers la période chaude actuelle a mis les populations européennes à l'épreuve.

Comprendre comment s'est déroulée la transition entre le Magdalénien et l'Azilien implique de se pencher d'abord sur le climat.

L'évolution générale des températures et des précipitations dans le monde entier se déduit des carottes extraites de la glace du Groenland, formée par le compactage des couches annuelles de neige.

Pendant cette période, les silhouettes affûtées des bouleaux et des sapins laissent place à une forêt plus dense d'arbres feuillus. Les rennes se font de plus en plus rares ; leur migration vers le nord a commencé.

Au cours de ce changement, l'homme a réussi à s'adapter à chaque fois. A l'holocène, quand le thermomètre grimpe, une flore plus luxuriante apparaît, avec des saules et des noisetiers. Or, à la même période, les lames de silex s'amenuisent. Les hommes, ces champions de la survie ont changé de technologie.

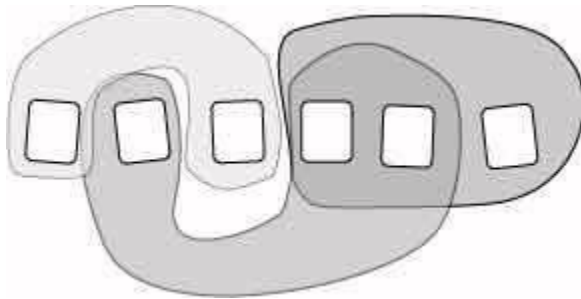
Ils se sont servis davantage du bois, plus facile à travailler que la pierre. Ils ont tiré profit de ce que la "nouvelle" nature leur offrait.

Sur le terrain :

Deux panneaux en bois avec couverture imprimée PVC (1,5m x 1m, un pour le Magdalénien, un pour l'azilien) ayant un intérêt pédagogique pour le promeneur ne participant pas au jeu, mais donnant la réponse à la question posée sur le carnet.

Un QR code pointant vers le site des grottes sera disposé sur chaque panneau.

La clef des symboles



Message pédagogique :

Le participant découvre les différents objets, armes, outils, faune et flore présente aux deux époques, Magdalénienne et Azilienne

Application du message pédagogique :

Les joueurs devront discriminer et trier les plaques en fonction des symboles afin d'en déduire quels éléments correspondent à quels groupes.

Explication de l'énigme

Un ensemble de plaques représentant des objets, animaux, végétaux, etc. est disposé en évidence à la vue du joueur.

Chacune de ces plaques comportent plusieurs symboles, le joueur devra déduire la signification de chacun d'entre eux.

Exemple : "toutes les plaques qui ont cette marque, représentent la flore", "toutes les plaques qui ont cette marque représentent la faune", " toutes les plaques qui ont ce signe, Azil les a vu à son époque" , etc..

En liant les plaques, les symboles et les groupes, le joueur déduit quel groupe correspond a quel symbole, et donc la réponse à la question.

Exemple : Le dinosaure a deux symboles, donc ces deux symboles représente "la faune" et "cela a disparu à notre époque", en cumulant ces informations avec celle du grattoir (disparu lui aussi mais pas un animal, mais outil), le joueur en déduit le symbole correspondant aux animaux, a ce qui a disparu, aux outils...

La difficulté pourra être adaptée lors des bêta-test préalable à la réalisation finale des éléments graphiques.

Réponse : l'Arc

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Ici, nous avons regroupé des dessins qui représentent certaines plantes, certains animaux et outils...

Toutes les plaques sont ornées de symboles représentant différents groupes.

En les observant bien, et en liant les différents groupes à leurs symboles respectifs ci-dessous, vous pourrez aisément répondre à la question suivante:

Quel est le nom de ce qui est un outil / arme, encore utile à notre époque et que les aziliens utilisaient déjà ?

Pour vous aider, il faut que vous sachiez qu'à la différence de Magda, à mon époque, je n'ai croisé ni rennes, ni bison ni mammouth...

Vu ici pendant l'azilien

Vu ici pendant le magdalénien

Faune

Flore

Outils / Armes

Disparu ou plus utilisé de nos jours

Existant ou utilisé dans le monde



Encart scientifique

Parcours familial

Au fil des années, les techniques ont évolué et se sont affinées, l'utilisation de colle à base d'os ou d'écorce de bouleau bouillis permettant des pointes de flèches ou de sagaie toujours plus perfectionnées.

Les changements climatiques et leurs répercussions sur la faune et la flore ont aussi beaucoup influencé les techniques employées : comment façonner des outils en bois de renne lorsqu'il n'y a plus de renne?

Cependant, à toutes les époques préhistoriques, le silex a été le produit de base pour fabriquer la grande majorité des outils (grattoirs, perçoirs, lames...).

De nombreux ont été trouvés sur le site de la fru : des déchets de la taille comme des outils délaissés parce que trop usés.

Parcours scolaire

Au fil des années, les techniques ont évolué et se sont affinées, l'utilisation de colle à base d'os ou d'écorce de bouleau bouillis permettant des pointes de flèches ou de sagaie toujours plus perfectionnées.

Les changements climatiques et leurs répercussions sur la faune et la flore ont aussi beaucoup influencé les techniques employées : comment façonner des outils en bois de renne lorsqu'il n'y a plus de renne?

Cependant, à toutes les époques préhistoriques, le silex a été le produit de base pour fabriquer la grande majorité des outils (grattoirs, perçoirs, lames...).

De nombreux ont été trouvés sur le site de la fru : des déchets de la taille comme des outils délaissés parce que trop usés.

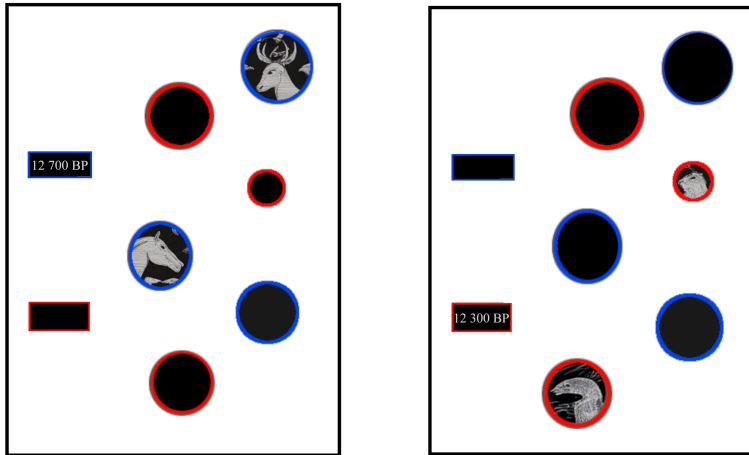
Les changements climatiques et leurs répercussions sur la faune et la flore ont aussi beaucoup influencé les techniques employées : comment façonner des outils en bois de renne lorsqu'il n'y a plus de renne?

-> ici représentation des différentes pointes de flèches selon les époques, les coquillages retrouvés sur le site, etc...

Sur le terrain :

L'épreuve est constituée d'une grande partie des plaques du parcours existant. Ces plaques devront être reprises pour leur ajouter les ornements ou signes particuliers, par gravure CNC et/ou gravure laser et/ou ajout de peinture à haute résistance.

Le thermomètre temporel



Message pédagogique :

Le participant appréhende la durée du changement climatique de l'époque.
Évolution des conditions climatiques

Application du message pédagogique :

Chaque plaque est ornée de représentations graphiques distinctives, concernant le climat, la faune, etc. Le joueur trouve la solution lorsqu'il a compris qu'il n'y avait plus tel ou tel végétal/animal/outil....

Explication de l'énigme

Une plaque est ornée de représentations relatives aux époques Azilienne et Magdalénienne et une série de dates.

Une deuxième comporte trois trous d'une couleur et un trou rectangulaire laissant apparaître une date, trois trous d'une autre laissant apparaître elle aussi une date.

En manipulant les cordes de l'installation, les participants pourront les hisser à la position où elles s'alignent parfaitement.

Celles-ci donneront, par soustraction, la durée de changement.

Réponse : Le changement s'est étalé sur 6000 ans, la réponse la plus pertinente sera validée avec les différents scientifiques.

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Comme vous le savez, il y a eu un grand bouleversement climatique entre l'époque mon époque, l'ère Magdalénienne (ère glaciaire) et la période Azilienne (relatif réchauffement).

*La différence avec ce qu'il se passe pour vous, c'est que
premièrement, à l'échelle planétaire, ça a pris quand
même pas mal de temps, et deuxièmement, ce n'était pas
nous qui en étions à l'origine !*

*Mais savez-vous à quel moment et combien de temps a duré ce changement ?
Grâce aux cordes que vous avez devant vous, il vous faut aligner correctement les
deux plaques pour connaître la date de début et la date de fin du changement
climatique.*

*Pour la date de début du changement climatique, il faut qu'il y ait un
animal (renne) et une plante (saule) dans les trous de couleurs rouges,
la date entourée de rouge sera la bonne !*

*Pour la date de fin du changement climatique, il faut qu'il y ait un
animal (cerf) et une plante (noisetier) dans les trous de couleurs
bleus, la date entourée de bleu sera la bonne !*

*En combien d'années le changement climatique s'est-il produit?
Une petite soustraction vous donnera la réponse.*

Parcours familial

Avant l'ère industrielle, la terre a traversé différents changements climatiques, principalement influencés par des facteurs naturels tels que les variations orbitales de la Terre, l'activité solaire, les éruptions volcaniques, la circulation océanique et la tectonique des plaques.

Ces éléments ont joué un rôle essentiel dans les fluctuations climatiques à long terme.

En revanche, le changement climatique actuel est caractérisé par une rapidité et une intensité sans précédent, principalement due aux activités humaines.

Les émissions de gaz à effet de serre provenant de la combustion du gaz, du charbon et du pétrole mettent en péril l'équilibre naturel de la planète : ce changement rapide dépasse largement la capacité d'adaptation de la faune et la flore ...

De plus, les différents polluants ont de nombreux effets néfastes sur les écosystèmes et les sociétés à l'échelle mondiale, ceci est une situation critique et inédite par rapport à celles que la Terre a déjà connu.

Sur le terrain :

Deux plaques en métal (environ 1 mètre) coulissent dans leur socle grâce à un système de cordes et poulies.

La halte de chasseurs



Message pédagogique :

Le participant apprend les différentes activités liées à la halte de chasse, la conception d'outils, la transformation de l'animal en viandes et peaux, etc...Le participant apprend aussi que la sobriété était à l'époque de mise, et qu'on ne gâchait absolument aucuns éléments lorsque l'on avait chassé ! Par ailleurs, on observe que les habitations de l'époque n'étaient pas dans les grottes, et que le

Habitat et lieu de vie à la préhistoire

Apporter une notion de zéro perte, zéro déchet.

Application du message pédagogique :

La plaque détaillée de la scène de vie est située au niveau de l'abri, pas dans une grotte : Les grottes, c'est pour les ours!! (*ceci sera dit par Azil ou Magda dans l'explication*)

Les joueurs devront faire attention à chaque détail de la représentation pour trouver la réponse : Dépeçage des animaux, du racloir des peaux, du perçage pour faire des vêtements.

Explication de l'énigme

Le joueur doit retrouver la plaque représentant une scène de vie sur le site de la fru, il apprendra aussi que ce n'était pas une grotte.

Pour trouver la solution, il doit observer minutieusement tous les détails de la plaque. Il cherchera parmi un groupe d'objets celui qui apparaît le plus dans l'image.

La réponse est VIANDE

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Vous voilà arrivés à notre halte de chasse !

Avant toute chose, il va vous falloir trouver la plaque sur laquelle nous avons dessiné une scène de la vie courante à nos époques.

*Comme vous pouvez le constater, ce que vous appelez aujourd'hui
"le site de la fru" n'est pas vraiment une grotte...*

*En effet, nous ne vivions que très peu dans les grottes : on y
trouve beaucoup trop souvent des ours, elles sont souvent humides
et on ne peut y faire du feu...*

*C'est aussi sur ce site que furent menées les fouilles et les recherches qui ont permis de
documenter le site, différentes datations et son fonctionnement.*

*Lorsque vous l'aurez trouvée, observez bien cette scène : À l'époque, il n'y avait aucun
gaspillage, suite à notre chasse fructueuse, chaque personnage y transforme nos prises en
quelque chose d'utile.*

*Il y a celle qui s'occupe de gratter les peaux pour les utiliser pour se couvrir, celui qui
s'occupe de tailler les os pour en faire des aiguilles, les personnes qui découpent et sèchent
la viande, etc...*

Quelle est la ressource qui apparaît le plus souvent dans ce dessin?

Est-ce la viande? (pictogramme de viande)

Est-ce le bois? (pictogramme de bois)

Est-ce la peau? (pictogramme de peau)

Est-ce les os? (pictogramme d'os)

Est-ce le silex ? (pictogramme silex)

Encart scientifique

Parcours familial

Et si l'écologie était aussi vieille que l'humanité ?

Les modes de consommations de nos sociétés modernes ont montré leurs limites, une production à outrance, des biens voués à être rapidement jetés...

A l'époque, ce que vous appelez aujourd'hui "zéro déchets" était une question de survie face à la l'hostilité du milieu et le peu de ressources disponibles.

Quand une bête était chassée, toutes les parties étaient utilisés :

- En premier lieu, la viande pour l'alimentation,
- La peau pour les vêtements, chaussures et accessoires,
- Les os, les dents et les bois (notamment de rennes) pour les outils.

Le site de la fru était donc un site de repos, de construction d'outils et de taille de pierre (les archéologues y ont retrouvé un grand nombre de chutes de pierre)

L'idée que les hommes préhistoriques vivaient dans les grottes est erronée.

Les grottes n'étaient pas un refuge sûr ou confortable, elles étaient surtout utilisées comme espace de stockage ou support d'art.

Parcours scolaire

Et si l'écologie était aussi vieille que l'humanité ?

Les modes de consommations de nos sociétés modernes ont montré leurs limites, une production à outrance, des biens voués à être rapidement jetés...

A l'époque, ce que vous appelez aujourd'hui "zéro déchets" était une question de survie face à la l'hostilité du milieu et le peu de ressources disponibles.

Le site de la fru, était un important site de taille de pierre (les archéologues y ont retrouvé un grand nombre de chutes de pierres de formes variées), un site de construction d'outils et de chasse.

Toutes les parties d'une bête chassée étaient utilisés :

- L'alimentation est la raison première de la chasse

Une partie de l'animal va ainsi être consommée rapidement, jusqu'à la cervelle et la graisse sous-cutanée, qui apportent des éléments nutritifs essentiels et un apport de matières grasses (et donc de calories) précieux en période glaciaire.

Mais si les prises de chasse sont vraiment importantes, une autre partie sera réservée pour plus tard : la viande peut être séchée et/ou fumée, la moelle peut être laissée quelque temps dans l'os pour une consommation ultérieure.

La conception de vêtements est la seconde raison qui vient à l'esprit

Chaussures, tentes et accessoires divers peuvent être réalisés grâce à la peau de l'animal. Différentes matières et techniques peuvent être utilisées pour tanner les peaux, leur apporter souplesse ou couleur désirée.

Les sites préhistoriques regorgent d'objets usuels ou symboliques.

Les os, dents et bois de cervidés serviront à fabriquer des pointes de sagaies, des crochets de propulseurs, des poinçons, des parures, de l'art mobilier...

La graisse non consommée est un bon combustible utilisé comme sources de lumière, on va même jusqu'à utiliser les os, les sabots ou l'écorce de bouleau pour fabriquer de la colle.

L'idée que les hommes préhistoriques vivaient dans les grottes est erronée.

Les grottes n'étaient pas un refuge sûr où confortable, elles étaient surtout utilisées comme espace de stockage ou support d'art.

Sur le terrain :

Une plaque de scène de vie sur le site de la Fru à la préhistoire est située -idéalement- sur le lieu des fouilles.

Étant donné l'importance de la halte de chasseurs pour le site, la plaque devra être de taille imposante, manquant le point d'orgue du parcours et son caractère emblématique.

Tout s'embrouille

*L'ingrédient que vous recherchez
n'est pas entre 2 fruits*

*Je me souviens qu'on le mangeait parfois cru
lorsqu'on le trouvait dans la forêt*

*On n'avait pas besoin de pierre pour le manger,
car il n'avait pas de coque!*

Il ne se trouve pas à côté du champignon.

*C'était un aliment qui n'était pas noir, et heureusement!
Il était déjà bien assez dur à trouver comme cela.*

Message pédagogique :

Le participant en apprend plus sur les habitudes de chasse de l'époque

Évolution des pratiques et du régime alimentaire

Application du message pédagogique :

Le participant devra lire attentivement les différents messages dans lesquels Magda et Azil donnent des informations sur leur mode de vie respectifs.

Explication de l'énigme

Ici Magda et Azil nous laissent des messages.

Ils ont fait un petit jeu ou ils nous font deviner un animal par message codé !

Il faudra donc au joueur comparer les textes inscrits sur la plaque avec les photos des différents animaux présentés dans le carnet.

Textes inscrits sur la plaque :

L'animal que nous poursuivons ne risque pas de nous chasser pour se nourrir,
Cela n'est pas un oiseau, ceux-ci sont beaucoup plus complexe à chasser que cet animal,
Cet animal n'a pas de lien avec le père Noël,
L'animal que nous pourchassons n'est pas placé entre deux animaux à cornes sur les photos,
L'animal que nous poursuivons a des cornes qui peuvent servir à construire différents outils,

- + Autres messages ayant un intérêt pédagogique mais sans vrai rapport avec la résolution de l'énigme

Réponse : le bouquetin

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

À notre époque, les moyens de communications étaient très limités, il n'y avait pas de smartphone, et même l'écriture n'existait pas !

Heureusement, durant nos aventures, nous avons appris à lire et à écrire...

À vous qui partagez actuellement nos aventures, nous avons laissé quelques messages, qui vous indiqueront le nom d'un animal que vous pouvez rencontrer dans les environs.

Il s'agit d'un animal qui existait à nos deux périodes, et que nous chassions parfois pour nous nourrir.

*En vous servant des phrases laissés sur la stèle, retrouvez le seul animal présent sur ces photos dont parlent ces différents messages.
De quel animal parlons-nous?*



Encart scientifique

Parcours familial

À l'époque Magdalénienne, les chasseurs se concentraient principalement sur le renne, utilisant principalement des sagaies (avec l'aide de propulseurs) manuelles pour abattre ces animaux.

En plus de la viande, ils tiraient profit des bois pour fabriquer divers outils, tels que des harpons et des aiguilles, et des tendons pour les ligatures.

Durant l'Azilien, une période marquée par des conditions climatiques plus clémentes et la disparition progressive des grands troupeaux de rennes, les chasseurs se sont diversifiés vers d'autres espèces, comme les chevreuils et les sangliers, utilisant des techniques adaptées à un gibier plus varié et dispersé.

Au Mésolithique, les techniques de chasse ont continué à évoluer : Ils développent des techniques sophistiquées, l'utilisation de l'arc se répand, permettant une chasse plus efficace et ciblée (c'est aussi l'époque du début de l'agriculture, et de la sédentarisation).

A la fin de la dernière période glaciaire, l'animal qui est la réponse à cette énigme occupait l'ensemble des régions rocheuses de l'arc alpin.

À partir du 16^{ème} siècle, l'avènement des armes à feu conduit au son déclin, celui-ci devient une espèce protégée en 1981.

Avec la création du Parc naturel régional de Chartreuse en 1995, puis de la Réserve Naturelle Nationale des Hauts de Chartreuse en 1997 (gérée par le Parc depuis 2001), le projet de réintroduction s'est logiquement intégré dans les perspectives d'actions de ces deux structures.

Parcours scolaire

Les périodes Magdalénienne, Azilienne et Mésolithique de la Préhistoire montrent des évolutions significatives dans les modes de vie et les techniques de chasse des populations humaines.

Le Magdalénien (17 000 - 14 000 ans avant le présent) est caractérisé par un climat glaciaire où la faune, principalement les rennes, les chevaux et les bisons, constituait les principales espèces chassées.

Les Magdaléniens utilisaient des outils en os et en bois de renne, pour chasser ces grands animaux adaptés à la steppe-toundra.

En revanche, l'Azilien (environ 14 000 - 12000 ans avant le présent) marque une transition vers un climat plus chaud, réduisant la présence de rennes et augmentant la chasse de cerfs, de sangliers et de petits mammifères.

Les Aziliens ont donc dû adapter leurs techniques de chasse et leur régime alimentaire (la pêche et la collecte de mollusques deviennent possible).

Au Mésolithique (environ 12000 - 5 500 ans avant le présent) les forêts continuent à remplacer les steppes, les habitats, les pratiques et les espèces chassées évoluent aussi. Les innovations techniques du Mésolithique incluent l'arc et les flèches, les pièges sophistiqués et les filets pour la pêche.

A la fin de la dernière période glaciaire, l'animal qui est la réponse à cette énigme occupait l'ensemble des régions rocheuses de l'arc alpin.

À partir du 16^{ème} siècle, l'avènement des armes à feu conduit au son déclin, celui-ci devient une espèce protégée en 1981.

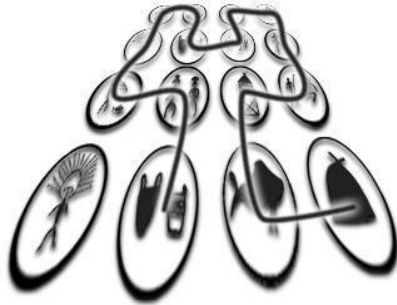
Avec la création du Parc naturel régional de Chartreuse en 1995, puis de la Réserve Naturelle Nationale des Hauts de Chartreuse en 1997 (gérée par le Parc depuis 2001), le projet de réintroduction s'est logiquement intégré dans les perspectives d'actions de ces deux structures.

Sur le terrain :

Une plaque métallique (environ 1.5m x 1m) sur laquelle sont gravés les messages d'Azil et Magda

Afin d'obtenir un rendu aussi proche que possible de message écrit à la main, la gravure au laser sera privilégiée.

La marelle rupestre



Message pédagogique :

Le participant prend conscience de l'importance de l'art dans la préhistoire, malgré son absence sur le site.

Importance de la démarche archéologique.

Application du message pédagogique :

Il s'agit ici de faire prendre conscience au joueur de l'importance de l'art pour les habitants de ces époques, tout en appuyant sur le fait que l'on n'en a pas trouvé de traces ici (ce que ne veut pas dire qu'il n'y en a pas eu).

Explication de l'énigme

Le joueur devra marcher sur les différents éléments en suivant un chemin bien précis, dans un ordre bien précis.

Le poème inscrit dans le carnet invitera les joueurs à marcher tour à tour sur 15 des 16 plots qui seront installés.

La réponse est : Le feu

Le joueur commence par la case numéro 1 sur cette grille explicative, et la seule case non parcourue y est indiquée par un X

7	8	9	10
6	5	12	11
3	4	13	X
2	1	14	15

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

A nos époques, l'art était très important !

Nous ne nous souvenons pas s'il y en avait sur le plateau, mais il y en avait souvent près d'ici.

En ce lieu, nous nous sommes amusés à recopier le style graphique des artistes de l'époque Magdalénienne et Azilienne.

Sur cette marelle nous avons imaginé des symboles, animaux ou objets que nous avons croisés dans nos voyages.

Lisez bien cette petite comptine,
placez vous sur le premier symbole cité dans
celle-ci.

Déplacez vous ensuite sur la case correspondante au
prochain mot.

Sur lequel des symboles n'êtes vous pas passé ?

Écoutez, enfants de la terre et du **vent**,
L'histoire de celui qui vit librement.
Chassant le **mammouth** dans la grande
vallée,
Frappant des **Silex** sur la pierre gelée.

Guidé par les **étoiles**, Il parcourt les bois,
il franchit les **monts** et les saisons sans
rois
De ses mains agiles, ils cueillent des **baies**
Le clan est heureux, la survie assurée

Ainsi va la vie de **l'homo sapiens**
Entre l'aube et la nuit, entre voyage et
province
La matriarche veille, telle une vieille
chouette sage
Sur cette époque palpitante, mais toujours
de passage.

Au cœur de la tribu, il danse et il rit,
Autour du **grand feu** qui jamais ne tarit.
Il peint sur les murs, des rêves colorés,
Des **bêtes**, des chasses, des cieux étoilés.

Quand vient le crépuscule, il conte ses
exploits,
Aux enfants émerveillés, grignotant des
noix
La matriarche écoute, souriant sous les
pins,
Car elle sait que demain, recommence le
refrain.

Lorsque l'aurore perce le voile de la nuit,
L'homme armé de sa **lance** à la chasse
s'enfuit
Il bondit, il vise, d'un geste assuré,
La **flèche** s'envole, le destin est scellé.

Encart scientifique

Parcours familial

Dans les grottes, l'art est probablement dicté par un besoin impérieux de communiquer : communiquer avec son groupe, avec d'autres hommes, transmettre sa propre vision du monde et perpétuer une mémoire au service du mythe ou de toute autre histoire.

La réalisation des différentes oeuvres rupestres était une tâche complexe et effectuée a plusieurs : Il fallait aller repérer les endroits idéaux dans des grottes - parfois dangereuses - pour peindre telle scène ou tel animal, il fallait une personne pour maintenir le feu - donc la lumière -, une pour s'occuper des pigments et enfin une pour peindre.

Dans de nombreuses grottes, les mains féminines y sont plus nombreuses que les mains masculines et certains préhistoriens considèrent même que les empreintes de mains de petite dimension retrouvées à côté de certaines œuvres sont des signatures d'artistes...

Parcours scolaire

Dans les grottes, l'art est probablement dicté par un besoin impérieux de communiquer : communiquer avec son groupe, avec d'autres hommes, transmettre sa propre vision du monde et perpétuer une mémoire au service du mythe ou de toute autre histoire.

La démarche scientifique en archéologie est importante pour comprendre l'art préhistorique, car elle aide à découvrir ce que ces œuvres disent sur les anciens peuples et leurs vies.

Dans de nombreuses grottes, les mains féminines y sont plus nombreuses que les mains masculines. Certains préhistoriens considèrent ainsi que les empreintes de mains de petite dimension retrouvées à côté de certaines œuvres sont des signatures d'artistes...

Cette démarche ne peut cependant pas répondre à toutes les questions : On ignore pourquoi on n'en a pas retrouvé sur le site de la Fru, n'y en a-t-il jamais eu, ou ont elles été effacées par les intempéries? Pourtant, les représentations faites par des chasseurs de l'époque préhistorique se comptent partout ailleurs par milliers, sans preuve concrète, les archéologues ne peuvent rien affirmer à ce sujet sans certitudes.

Elles abondent sur des objets. Il s'agit, d'une part, d'outils ou d'instruments, gravés ou occasionnellement sculptés, taillés essentiellement dans des matériaux osseux prélevés sur les animaux chassés mais aussi sur des galets (surtout à la période azilienne), au mésolithique, ces oeuvres deviennent plus fines.

Il s'agit d'ensembles mobiliers, composés de pièces non utilitaires mais qui devaient avoir une signification particulière, à valeur décorative et/ou symbolique.

La réalisation des différentes oeuvres rupestres était une tâche complexe et effectuée a plusieurs : Il fallait aller repérer les endroits idéaux dans des grottes - parfois dangereuses - pour peindre telle scène ou tel animal, il fallait une personne pour maintenir le feu - donc la lumière -, une pour s'occuper des pigments et enfin une pour peindre.

Sur le terrain :

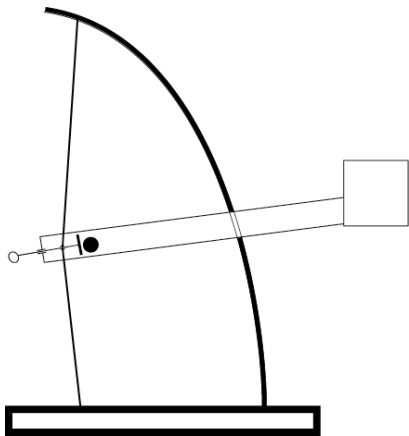
Cette épreuve doit être située sur un sol - à peu près - plat.

Des plots de +/-30 cm de diamètre dépassent du sol et forment un quadrillage de 4 x 4.

Une représentation graphique, dans le style préhistorique mais scientifiquement incohérente, est moulée en négatif au sommet de chaque plot.

Ces plots dépassent du sol d'environ 10cm, permettant au participant de saut de plot en plot, pour résoudre l'épreuve d'après l'histoire du carnet, ou - pourquoi pas - s'en inventer une à lui...

L'arme de demain



Message pédagogique :

Les participants apprennent que les archéologues ont fait ici des découvertes propres à la période mésolithique.

L'arc a été largement utilisé au mésolithique.

Application du message pédagogique :

En tirant sur un câble représentant la corde d'un arc, le participant expérimente l'utilisation d'un arc à la manière d'un homme préhistorique : la résolution nécessitera la collaboration de plusieurs personnes pour résoudre l'énigme.

Explication de l'énigme

Le participant devra manipuler la tirette de l'arc pour lancer la bille.

Lancée avec la bonne force, il actionnera le système lui permettant de découvrir la réponse.

Un bille tirée, la pente du tube dans laquelle elle est guidée jusqu'au balancier lui permet de descendre automatiquement se placer pour un nouveau lancer.

Cette réponse devra être lue par un deuxième participant.

La réponse à l'épreuve est "Marmotte"

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

Nous sommes tous les deux familiers avec l'utilisation de l'arc, même si, à notre époque, cela n'était pas notre arme préférée... Mais quelques temps après l'azilien, l'époque du mésolithique commença et l'arc devint beaucoup plus commun.

Pour réussir cette épreuve, vous devrez vous y prendre à deux et faire preuve de dextérité : Tendez la corde avec précision, tirez juste ce qu'il faut, ni trop fort, ni trop doucement.

Lorsque le premier lâchera la corde, l'autre lira la réponse, si la bille percute correctement la cible, il sera facile de lire la réponse !!

Quel animal avez-vous pu voir en utilisant correctement l'arc?

Texte de l'histoire de Magda et Azil

En voyageant à travers le temps, nous avons été témoins de tant de changements. Nous avons vu des mondes naître et s'effacer, des civilisations s'élever et disparaître comme des vagues sur une plage que personne ne regarde.

À notre époque, il était essentiel de connaître les arbres, de comprendre le murmure du vent dans les branches et le vol des oiseaux, de savoir ce que la terre avait à offrir et ce qu'elle exigeait en retour.

Chaque feuille, chaque empreinte dans le sol racontait une histoire, et ces histoires étaient notre survie, notre lien avec la terre.

Mais au fil des siècles, cette connaissance est devenue une relique.

On ne s'attarde plus à reconnaître l'odeur de la pluie avant qu'elle ne tombe, ou à lire la course des nuages pour deviner le lendemain.

Maintenant, ces savoirs-là sont des souvenirs que nous portons en silence, tandis que le monde s'empresse vers autre chose, vers des noms et des lieux que nous ne comprenons pas.

Lorsque nous vous croisons, là, sur ce plateau, nous voyons bien que vos pas sont dirigés par d'autres besoins.

Vous avancez avec la hâte de ceux qui ont d'autres chemins à suivre, des routes pavées de noms que vous devez retenir, non pas ceux des arbres, mais ceux des boutiques, des avenues, des enseignes lumineuses qui brillent plus fort que la lueur d'un coucher de soleil.

Ce monde, le vôtre, a ses propres rythmes, et ses propres nécessités.

Encart scientifique

Parcours familial

L'arc, bien que connu avant cette époque, a acquis une importance considérable durant le mésolithique. Il permettait de chasser avec plus d'efficacité. La marmotte était un des animaux chassés à l'époque.

L'emploi de l'arc et de la flèche, en particulier, se généralise sur le continent européen et en Afrique.

La microlithisation des armatures de chasse s'accroît par rapport à la période précédente. Ces petits éléments sont en règle générale réalisés en fracturant des lames essentiellement débitées dans du silex (mais également dans de l'obsidienne, des quartz...). Au début du Mésolithique, les armatures les plus courantes sont les pointes.

Le stade moyen (autour de 10 000 B.P.) voit le développement des armatures triangulaires, alors que pour la période récente (8000 B.P.), ce sont les trapèzes qui dominent les assemblages. L'utilisation de l'ensemble de ces armatures comme les pointes de flèches est probable même si les fûts ont le plus souvent disparu depuis longtemps. Les découvertes de flèches complètes (fût et pointe) sont rarissimes.

La fin du Mésolithique est caractérisée par le passage d'une économie de chasse et de cueillette à une économie agro-pastorale comme l'atteste le développement d'habitats semi-sédentaires qui se substituent aux campements temporaires.

Parcours scolaire

L'arc, bien que connu avant cette époque, a acquis une importance considérable durant le mésolithique.

L'emploi de l'arc et de la flèche, en particulier, se généralise sur le continent européen et en Afrique.

La microlithisation des armatures de chasse s'accroît par rapport à la période précédente. Ces petits éléments sont en règle générale réalisés en fracturant des lames essentiellement débitées dans du silex (mais également dans de l'obsidienne, des quartz...). Au début du Mésolithique, les armatures les plus courantes sont les pointes.

Le stade moyen (autour de 8 000 av. J.-C.) voit le développement des armatures triangulaires, alors que pour la période récente (6 500 av. J.-C.), ce sont les trapèzes qui dominent les assemblages. L'utilisation de l'ensemble de ces armatures comme les pointes de flèches est probable même si les fûts ont le plus souvent disparu depuis longtemps. Les découvertes de flèches complètes (fût et pointe) sont rarissimes.

En Europe, à cette époque, les populations conservent un mode de vie semi-nomade ; cependant l'abondance et la diversité des ressources par rapport à l'âge glaciaire favorisent des déplacements sur des territoires plus restreints selon des rythmes saisonniers.

Ainsi, un campement a des chances d'être occupé d'année en année à une saison donnée pour effectuer des opérations plus ou moins spécifiques au site.

La fin du Mésolithique est caractérisée par le passage d'une économie de chasse et de cueillette à une économie agro-pastorale comme l'atteste le développement d'habitats semi-sédentaires qui se substituent aux campements temporaires.

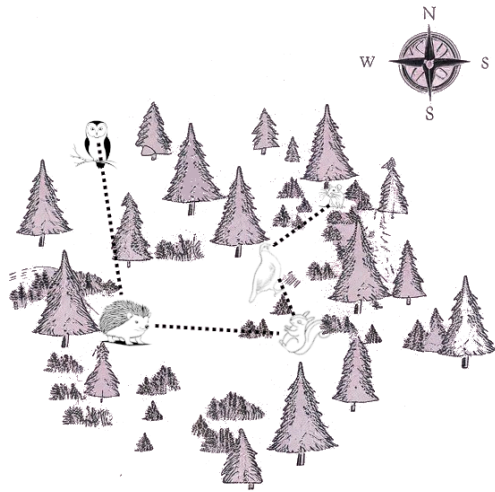
Sur le terrain :

L'installation est composée d'un arc dont une extrémité est scellée dans le sol.

Un tube (plexiglas ou grillage formé) contiendra une bille qui, lancée avec la bonne force, viendra taper sur un balancier dans une boîte.

Ce balancier donnera, pour un court instant, la réponse à l'épreuve qu'un deuxième joueur devra rapidement lire.

Un moment onirique



Message pédagogique :

Le participant se met dans la peau d'un chasseur en devant observer son environnement avec attention.

Plus émotionnel que pédagogique...

Application du message pédagogique :

Dans cette épreuve, le participant incarne un chasseur et doit observer attentivement son environnement pour trouver des indices physiques qui le guideront vers la solution. Chaque élément rencontré sur son parcours le rapproche un peu plus de son objectif.

Explication du fonctionnement de l'épreuve

Comme le petit Poucet retrouvant son chemin, des éléments présents physiquement guideront son parcours sur le site, à la fin de son périple, il rejoindra enfin cette position et découvrira la solution.

Liste des cinq animaux :

Perdrix

Chouette

Rat

Blaireau

Écureuil

(L'écureuil est donc la réponse à l'épreuve.)

Dans le carnet :

Introduction & Consigne de l'épreuve

A nos époques, pour partir à la chasse, nous devons être plus discrets qu'un renard !

Essayez-vous ici à l'art de l'observation et profitez de la nature et de la beauté des lieux...

Profitez de la beauté des lieux en essayant de vous déplacer le plus discrètement possible, comme nous devons le faire à l'époque...

En levant la tête et en cherchant dans les arbres, vous apercevrez un animal qui vous indique une direction.

En suivant cette direction, vous tomberez sur un autre animal.

Continuez de suivre leurs indications, quel est le nom du cinquième animal que vous allez découvrir ?

Et n'oubliez pas ! La discrétion est de mise, les animaux ne doivent pas vous entendre...

Attention ! Faites bien attention à ne pas tomber

en oubliant de regarder le sol.

Texte de l'histoire de Magda et Azil

Chaque jour, sur ce plateau, une danse silencieuse se déroule, pleine de miracles subtils et de merveilles invisibles aux yeux pressés.

Une renarde, dans la douceur de l'aube, met au monde ses petits, offrant à la forêt un nouveau souffle de vie.

Un oiseau, frémissant d'excitation et d'appréhension, déploie ses ailes pour la première fois, prenant son envol dans un ballet aérien qui semble défier les lois du ciel.

Un champignon, discret et élégant, émerge du tapis de feuilles mortes, une petite étoile de la forêt, illuminant le sol d'une délicate splendeur.

Parcours familial

À travers les âges, la nature a toujours été un guide et un refuge, une alliée silencieuse dans l'aventure de la vie.

Des rives des premiers torrents, aux plus hautes cimes des montagnes, elle invite à un voyage intime, à la recherche de ce qui est profond en nous-mêmes.

Elle murmure à qui sait l'écouter et chaque arbre, chaque créature révèle ses mystères à qui s'aventure hors des sentiers battus.

Les poètes ont chanté ses secrets, les sages ont médité sur ses leçons, c'est une quête sans fin, un voyage intérieur où se dévoilent les rêves, les peurs et les espoirs.

Dans ce monde moderne, où tout va vite et se perd, redécouvrez la nature non pas comme une simple étendue à exploiter, mais comme un trésor vivant qui éveille en nous le désir de connaître et de ressentir.

Sur le terrain :

Des représentations en métal de différents animaux sont accrochées dans les arbres avec des colliers de serrage, à une hauteur suffisante pour ne pas pouvoir être abimés (même par malveillance).

Ce sont des figurines découpées dans des plaques de métal de 5mm d'épaisseur minimum. Elles font environ 25 cm d'envergure.

En s'indiquant les uns les autres du premier au dernier, ils sont disposés de manière à guider le chemin du joueur jusqu'à la réponse.

Outils de médiation

Le carnet d'exploration

Chaque double page du carnet sera dédiée à une épreuve.

Le carnet ouvert à la page concernée offrira le contexte, une référence thématique de l'épreuve et le lien avec le sujet global du parcours.

En complément de chaque épreuve, on trouvera sur une des deux pages ouvertes, un texte détaillé qui, bien que facultatif pour résoudre l'épreuve, proposera des explications scientifiques approfondies.

Inclure cet encart permettra à chacun de choisir son niveau d'implication : Pour ceux qui souhaitent approfondir leurs connaissances, il ajoutera une dimension pédagogique supplémentaire au parcours.

Cependant, il sera toujours nécessaire d'être physiquement sur le parcours pour pouvoir résoudre les différentes épreuves.

Le carnet comportera, en fin de celui-ci, une liste d'indices qui pourra aider les joueurs qui sont en difficulté sur une épreuve.

Les réponses aux épreuves seront aussi aisément repérables à la fin du carnet, cependant, elles ne seront pas immédiatement déchiffrables.

Le recours à cette partie du carnet se veut être le dernier pis-aller pour les joueurs ne parvenant pas à réaliser une épreuve particulière ou ceux voulant vérifier qu'ils détiennent bien la bonne réponse.

Ainsi, pour ne pas divulguer les réponses des autres épreuves, les joueurs devront utiliser des méthodes spécifiques, des outils fournis ou un décodage simple pour interpréter les solutions (par exemple, cache à déplacer ou case à gratter pour révéler la réponse).

Notre proposition vise une flexibilité de personnalisation en fonction de la qualité désirée.

Les méthodes de fabrication et le nombre de pages sont des éléments clés influençant directement le coût unitaire de production.

Il sera donc essentiel, en concertation avec l'équipe projet et le prestataire chargé de l'élaboration du carnet, de trouver un équilibre entre la qualité du produit final et sa rentabilité.

Enfin, le carnet inclura des informations sur les services proposés par le délégataire, les modalités des visites des grottes, la possibilité de restauration, etc.

L'exemple suivant ne fait pas office de maquette définitive mais présente la configuration type d'une page du carnet.

Le voyage temporel

Au fil de nos aventures, nous essayons de consigner les événements marquants de l'histoire de l'humanité dans cet étrange outil.

Avec lui, on se rend compte de choses incroyables :

Comme par exemple que le règne de Cléopâtre est plus proche de la construction de la Tour Eiffel que des pyramides égyptiennes, ça me donne le vertige !!!

Savez-vous quelle période marquante à suivi celle d'Azil ?

Pour le découvrir, placez le curseur à chaque époque indiquée ci-dessous, chaque date vous donnera une lettre !

Les lettres forment un mot, qui sera la solution... Comme point de repère de base, je vous redonne le début de mon époque, l'ère Magdalénienne : -18000 ans avant maintenant.

Placez le curseur sur la date des dessins de la grotte de Lascaux, 4000 ans avant le début de mon époque

ensuite, au début de l'époque Aztèque (si vous avez oublié, c'est 4 000 ans après la mienne)

L'agriculture est apparue 6 000 ans après l'arrivée du peuple d'Azil. Placez le curseur à ce niveau

La métallurgie du fer est apparue en -3 000 BP, donc 5000 ans après l'agriculture.

Les mamouths ont disparus de la surface de la terre 4 000 ans après le début de l'ère Aztèque

Vous pouvez maintenant placer le curseur sur le début de mon époque, l'ère Magdalénienne

6 500 ans après l'agriculture : le début des chevaliers !!

Et voilà le mot que vous cherchez !

Je suis née dans un monde où le vent portait des chants anciens et où chaque étoile avait son histoire.

Aujourd'hui, je vois le monde ce monde de verre, d'acier et de lumière.

Et je le vois avec des yeux remplis de curiosité, non de peur.

Vous avez appris à dompter le feu bien plus que nous n'aurions pu l'imaginer.

Les maisons touchent le ciel, des feux lumineux brillent dans la nuit comme en pleins jours.

Vous avez maîtrisé les rivières et les mers, voyageant plus loin que je n'aurais jamais cru possible.

Là où nous suivions les traces des animaux, vous traversez les cieux, filant à travers les nuages comme les oiseaux que nous regardions autrefois avec admiration.

Appréhender de grandes échelles de temps est complexe pour l'esprit humain.

A part pour quelques spécialistes, il est difficile de saisir les étendues historiques qui composent l'histoire de l'humanité...

Il est plus simple de créer des parallèles temporels pour mieux appréhender l'histoire :

- Il s'est passé moins de temps entre les débuts de l'élevage et l'invention de l'écriture, qu'entre l'invention de l'écriture et les téléphones portables !

- Si l'histoire complète de la Terre représentait une année, l'homme moderne arriverait le 31 décembre à 23h58.

Les notations du temps sur ce parcours sont en BP soit Abréviation de l'anglais "Before Present", utilisée surtout pour les datations en laboratoire.

Dans les textes scientifiques, on utilise donc surtout l'expression "avant le présent", l'année 1950 de notre calendrier étant considérée comme le présent

L'expression "avant Jésus Christ" est plus commune mais n'est pas reconnue dans le monde entier.

Au fil du temps, les trocs commerciaux, les échanges se sont aussi fait plus nombreux et plus distants : durant l'époque qui est la réponse à cette épreuve, les coquillages ornés semblent pouvoir venir du nord de l'actuelle Italie comme de la mer Méditerranée.

Dispositifs d'identification des épreuves.

Pour garantir un repérage précis et esthétiquement intégré des lieux des épreuves, des structures artistiques distinctives seront installées au plus près du tracé du parcours.

Ces installations, conçues dans un style uniforme et en harmonie avec l'environnement, serviront de repères visuels tout en contribuant à l'embellissement du site.

Leur disposition le long du parcours assurera un repérage aisé pour les participants, tout en offrant une expérience culturelle et esthétique pour les autres personnes.

Panneaux pédagogiques

Certaines épreuves ne pourront être résolues qu'en examinant attentivement les panneaux pédagogiques disposés sur site.

Ces panneaux, conçus pour fournir des informations pertinentes sur l'histoire du site et son environnement, seront également utiles aux promeneurs occasionnels en quête de connaissances. Ainsi, la lecture attentive de ces panneaux sera un élément essentiel de l'expérience, offrant une double fonctionnalité en tant qu'outil de résolution d'épreuves pour les participants et source d'informations pour les visiteurs occasionnels.

Panneaux d'orientation

Le carnet d'exploration contiendra un plan détaillé, il offrira une vue complète et précise de l'ensemble du site et des épreuves à découvrir aux participants engagés dans l'aventure du parcours "Azil et Magda".

Pour garantir une orientation optimale pour tous les visiteurs, même ceux qui ne participent pas au jeu, quatre plans succincts seront positionnés aux endroits stratégiques du parcours.

Ces plans fourniront des repères clairs et concis pour aider tout le monde à se situer dans l'espace et à profiter de l'ensemble du site, tout en préservant une part de mystère pour inciter les promeneurs à se procurer un carnet.

Nous imaginons des plans au format A3, offrant ainsi une bonne lisibilité et une facilité de repérage pour tous les visiteurs.

Ces plans seront immédiatement reconnaissables et accessibles, permettant à chacun de se familiariser rapidement avec la topographie du site et de planifier son exploration en toute autonomie.

A la manière du parcours existant et en complément de ces panneaux d'orientation, il sera disséminé, tout au long du parcours de discrets petits repères visuels balisant le tracé.