

CIVILISATIONS ANCIENNES DU NOUVEAU MONDE

Cher.e enseignant.e

Nous tenons tout d'abord vous remercier d'avoir choisi ce programme. Nous espérons que nos efforts combinés sauront rendre cette visite au Musée agréable et profitable pour tous .

Rappels:

1. Inscrivez la date de la visite dans votre carnet de notes (il n'y a rien de plus décevant qu'une visite oubliée).
2. Le nombre maximum d'élèves par programme est 30.
3. Vérifiez la lettre de confirmation. Avertissez-nous immédiatement de tout changement.
4. Politique d'annulation: Vous devez nous avertir 7 jours à l'avance pour ne pas avoir à payer les frais.
5. Veuillez nous appeler au 988-0626 si vous avez des élèves avec des besoins spéciaux .
6. Arrivez de bonne heure par politesse envers nos guides-bénévoles et pour tirer meilleur parti de votre visite.
7. Vous êtes priés d'avoir rassemblé les frais de participation avant d'arriver et de remettre le total au guichet avant l'heure prévue de la visite. Tout chèque doit être à l'ordre du "Manitoba Museum".
8. Vous êtes responsables pour le comportement de vos élèves.

9. Les manteaux et les dîners peuvent être entreposés dans le vestiaire tout près des salles de classe au sous-sol du Musée. Laissez les objets de valeur à la maison.

11. Signalez le 988-0626 ou envoyez-nous un message à programs@ManitobaMuseum .ça si nous pouvons vous être utiles dans la préparation d'activités liées à votre visite ou si vous avez des questions, des suggestions ou autres.

Le programme:

(8^{ème} année +)

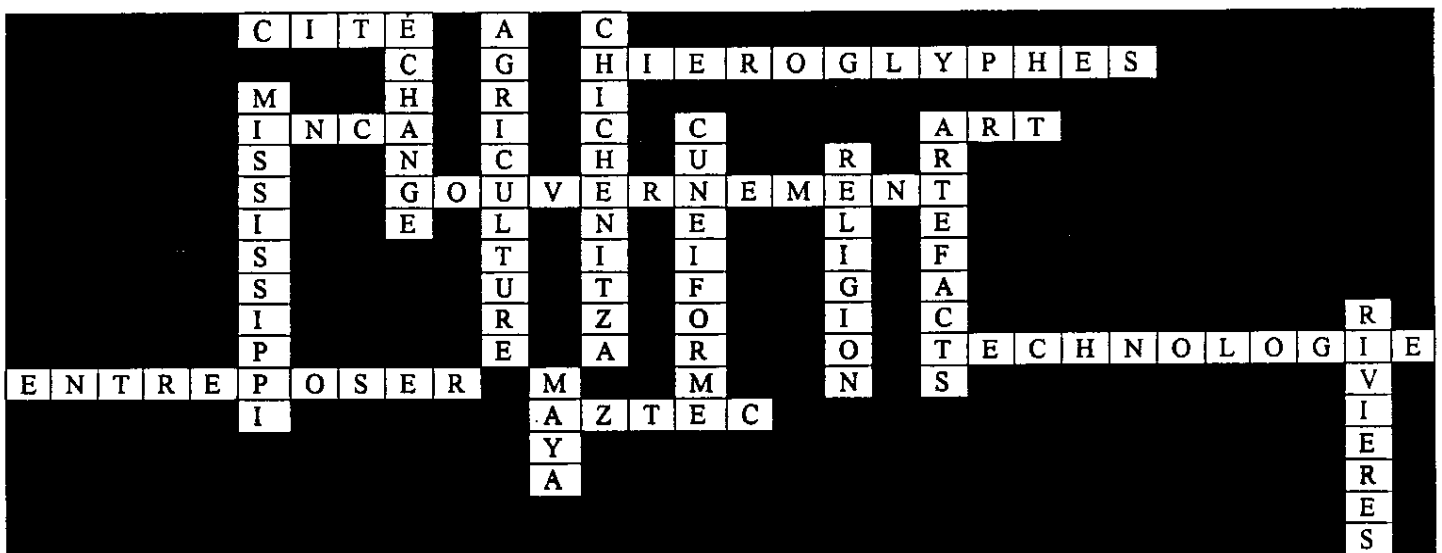
Les anciennes civilisations de l'Amérique du Nord (les civilisations les moins connues) sont explorées dans le but de les comparer aux civilisations qui nous sont déjà très familier, tel que l'Égypte. Nous visons à trouver les caractéristiques qui sont présents de façon universelle dans les civilisations du monde. Nous nous servons de 10 "signets" de la civilisation dans ce programme:

- 1) Écriture
- 2) Technologie
- 3) Gouvernement
- 4) Religion
- 5) Art
- 6) Échange
- 7) Lieux de rassemblement
- 8) Division de travail
- 9) Entreposage
- 10) Agriculture (récoltes)

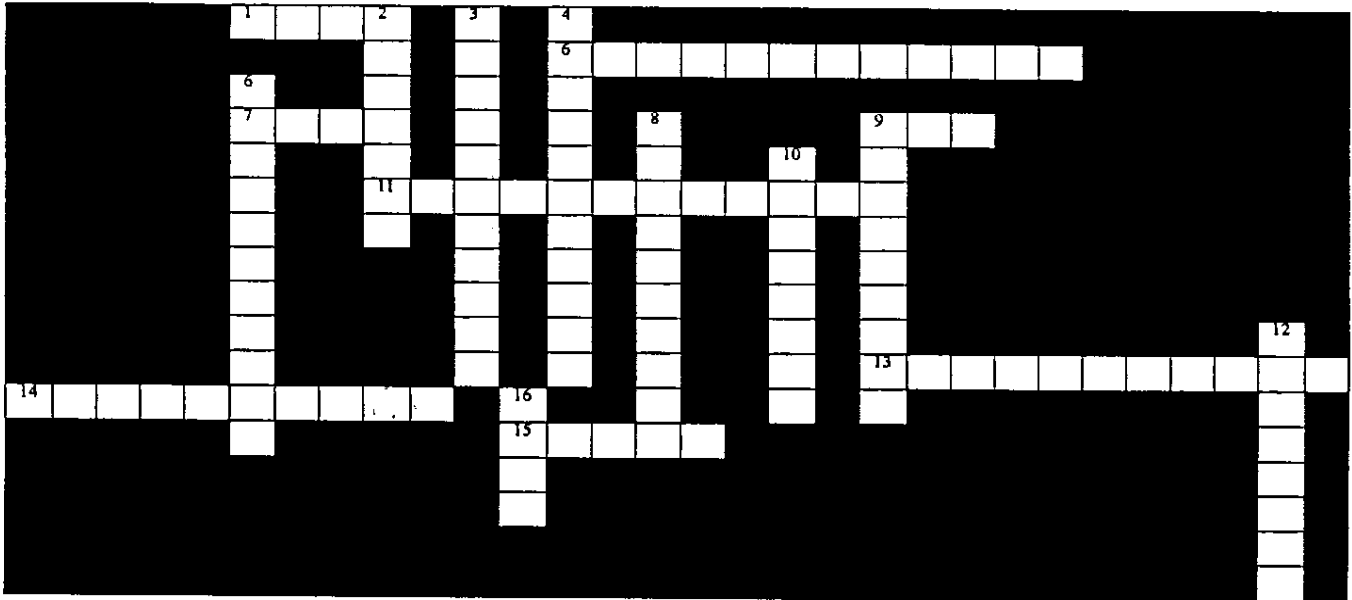
Déroulement du programme:

1. L'introduction sert à établir les 10 signets de la civilisation en se servant d'artefacts.
2. Les élèves visionnent 14 diapositives pour apprendre plus sur les civilisations anciennes de l'Amérique du Nord. Chaque diapo dépeint au moins un des signets de civilisation et les élèves ont la tâche de décider lesquels des signets sont représentés dans l'image.
3. La classe est divisée en petits groupes et chaque groupe a la tâche de trouver 10 objets dans les galeries du Musée. Ces dix choses figurent dans des photos qu'ils ont dès le début de l'activité. Lorsqu'ils trouvent la chose qu'ils recherchent, ils doivent identifier le signet de civilisation qui est représenté par l'objet.
4. Dans les derniers 30 minutes du programme les élèves fabriquent un petit pot en terre-glaise (céramique) qu'ils peuvent ramener chez-eux. Le but de cet atelier est de faire apprécier chez les jeunes l'ingéniosité et le talent des artisans du passé.

CLÉ POUR LE MOT CROISÉ



CIVILISATIONS ANCIENNES DU NOUVEAU MONDE



Verticale

2. Le commerce implique l'_____ de biens.
3. La semence et la récolte de cultures et/ou l'élevage d'animaux
4. Une ancienne cité de renommé du peuple Maya où l'on trouve des pyramides à terrasses.
6. La plus longue rivière des États-Unis. L'agriculture se fait le long de cette rivière depuis au moins deux mille ans, longtemps avant l'arrivée des européens.
8. Le style d'écriture des Mésopotamiens inventé depuis 5,500 ans.
9. Les choses que les archéologues retrouvent.
10. Un système de croyances.
12. La majorité des grandes civilisations se sont développées le long de l'eau, en particulier le long des _____.
16. Le peuple qui habite encore aujourd'hui la péninsule du Yacatan.

Horizontale

1. Le mot civilisation évoque l'image d'une grande _____ mais une civilisation peut aussi être un village, une communauté, ou simplement une place où les gens se rassemblent pour toutes sortes de différentes raisons.
6. Des symboles qui servaient d'écriture chez les égyptiens.
7. Le peuple qui habitait la cordillère des Andes en Amérique du Sud entre 1430-1572.
9. De belles choses créées par les humains soit pour des raisons pratiques ou simplement pour admirer.
11. Les gens qui prennent les décisions quant aux affaires publiques et qui créent les lois.
13. Quoiqu'un ordinateur, un téléphone et une télévision sont des exemples de _____ on dit de même pour l'arc et la flèche, un canot et une raquette de neige. Ce sont tous des exemples des choses conçues à rendre la vie plus facile.
14. L'action de garder du surplus pour les temps difficiles.
15. Les ancêtres du peuple mexicain reconnu pour leur beau travail de céramique et de vannerie.