

# Visite LEGENDES A LA MAISON DES GEANTS



**Niveau :** 1<sup>ère</sup> > 3<sup>ème</sup> primaire (6-9 ans)  
**Durée de l'animation :** 1 h 30  
**Nombre de participants :** min 15 - max 25  
**Tarif :** 5,50 €/élève  
**En complément, demandez l'atelier « Dessine-moi un géant » ou « Portrait de géant ».**

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

#### OBJECTIFS :

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

#### OUTILS :

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



## TENDEZ L'OREILLE

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

#### Informations et réservations :

Maison des Géants  
Rue de Pintamont, 18  
7800 ATH

Tél : 068/68 13 00

Mail : [maison.des.geants@ath.be](mailto:maison.des.geants@ath.be)

Web : [www.maisondesgeants.be](http://www.maisondesgeants.be)



# Visite Légendes – Compétences

## a) Transversales

### 1. Français

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

### 2. Mathématique

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

### 3. Education Artistique

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

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

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

## b) Disciplinaires

### 1. Français

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

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

## **2. Mathématique**

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

## **3. Education Artistique**

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

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

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

## **5. Education physique**

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