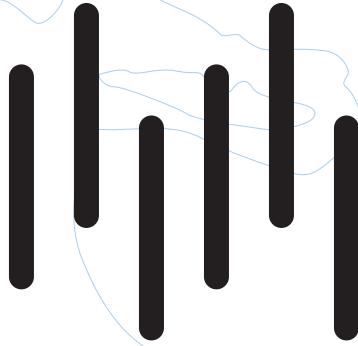


MALLETTE PÉDAGOGIQUE



LA PALÉOFORÊT

DE LA RIVIÈRE DES GALETS

PRÉSENTATION

LA RÉUNION



DAC-01

archéologie
australe

COMPOSITION DE LA MALLETTE

Un coffret de rangement

Une fiche de présentation

**5 échantillons authentiques
de bois de la paléoforêt**

Le rapport d'opération

**Une clé USB contenant
le film (durée : 6'15)
et les photos de l'opération,
ainsi que 9 films courts
sur l'archéologie
et les missions archéologiques
à La Réunion.**

**Un jeu de l'oie appelé
« jeu de l'OA »
et comportant
1 plateau de jeu en 2 exemplaires
15 pions
2 dés
18 cartes divisées en 3 séries de 6**

cartes positives « lé bon ! »
cartes négatives « oté ! »
cartes informatives « zinfo ! »

**Un jeu de 7 familles appelé
« jeu des 7 pieds de bois » et comportant
42 cartes divisées en 7 séries de 6
en 2 exemplaires**

numéro de l'arbre
photo du pied de bois
dimensions sur pied
photo de l'échantillon
datation éventuelle
information sur le nom

**Quatre dépliants de l'INRAP
sur les sciences de l'archéologie
environnementale : xylologie,
carpologie, palynologie, anthracologie.**

PRINCIPE DE LA MALLETTE

La paléoforêt de la rivière des Galets

La paléoforêt de la rivière des Galets est située dans le lit de ce cours d'eau, à l'entrée du cirque de Mafate. Il s'agit d'un ensemble remarquable de troncs d'arbres morts conservés à l'état de bois organique, après avoir été recouverts par une coulée boueuse. Cette coulée les a préservés de la décomposition, la matière ne s'est pas minéralisée et c'est pourquoi on ne parle pas de « forêt fossile ». Le site a été mis au jour par une crue exceptionnelle.

En 2013, une opération archéologique, ou plus exactement de paléobotanique, a permis d'inventorier une cinquantaine d'arbres de cette forêt. Certains nous sont parvenus sur une hauteur de plusieurs mètres, mais la plupart simplement à l'état de souche, parfois immergée, ce qui reste suffisant pour effectuer des recherches scientifiques. Des échantillons ont été prélevés sur dix-sept arbres et cinq d'entre eux ont été datés par la méthode du radiocarbone. Celle-ci a révélé que les arbres datent de plus de 1500 ans, soit un millier d'années avant l'arrivée de l'être humain sur l'île de La Réunion. Le plus grand échantillon, l'arbre n°1, a été prélevé sur une hauteur de 2,5 m et pourrait être identifié comme un *Foetidia mauritiana*, une espèce endémique des Mascareignes. Les études se poursuivent afin de caractériser ce site exceptionnel, témoin de la grande forêt primaire des bas de l'Ouest, dont il ne reste dans le paysage actuel que des reliques.

Cette mallette pédagogique a été conçue et réalisée par la Direction des affaires culturelles - océan Indien (DAC-OI) et ses partenaires, afin de restituer à tous cette découverte exceptionnelle faite à La Réunion. Elle présente de véritables échantillons de bois prélevés dans la paléoforêt de la rivière des Galets. Le contenu de la mallette explique, dans le même temps, comment les sciences du paléoenvironnement peuvent éclairer la connaissance du passé de l'île, à travers notamment un film documentaire, le rapport de l'opération, des documents sur l'archéologie et deux jeux de société.

UTILISATION DE LA MALLETTE

Cette mallette contient à la fois des échantillons de bois authentiques prélevés dans la paléoforêt de la rivière des Galets, des documents scientifiques comme le rapport de l'opération, des documents et films pédagogiques sur l'archéologie, un documentaire d'une durée de 6'15 sur l'opération de la rivière des Galets et deux jeux de société qui consistent pour l'un à s'intéresser aux données scientifiques sur les arbres et pour le second à l'organisation d'une opération de prélèvements paléobotaniques.

L'utilisation de la mallette et de son contenu est libre et peut faire l'objet d'un atelier pour les enfants, encadré par un adulte. La première partie de l'atelier peut être commune à tous, puis les enfants doivent être répartis en groupes pour découvrir les jeux de société. Il paraît intéressant de prévoir une durée de 1 h 30 à 2 h pour mener cet atelier.

Afin que cet atelier remplisse son objectif, il est intéressant que l'animateur puisse prendre connaissance du contenu de la mallette et se familiariser avec le sujet au préalable.

Découverte de la paléoforêt et de l'opération de prélèvements paléobotaniques

La première partie de l'atelier consiste à découvrir le contexte des découvertes et la démarche scientifique. En fonction de l'âge des enfants, la première approche des échantillons de bois et des documents de la mallette peut prendre différentes formes. Pour les plus jeunes, l'animateur peut privilégier le récit, en illustrant ses propos de la projection de photographies, en montrant les échantillons et en invitant à les manipuler, en montrant le rapport de l'opération pour concrétiser le travail des chercheurs, éventuellement en projetant le film documentaire. Avec des enfants plus âgés, l'animateur peut leur soumettre la consultation des documents et des échantillons afin de résoudre une enquête et répondre aux questions : qui ? quoi ? comment ? où ? pourquoi ? quand ? Ainsi les enfants vont rapidement s'approprier le sujet, mais aussi manipuler des documents scientifiques et comprendre leur valeur.

La seconde partie de l'atelier consiste à répartir les enfants en 4 groupes pour jouer au jeu des 7 pieds de bois et au jeu de l'OA. Ces jeux vont permettre de consolider les connaissances découvertes lors de la manipulation ou de la présentation des documents. Au cours de chaque partie, les participants sont amenés à formuler des informations sur l'opération de la paléoforêt de la rivière des Galets. Ces jeux permettent ainsi de mesurer leur compréhension, en appelant éventuellement des explications de la part de l'animateur. Les enfants peuvent commencer indifféremment par l'un ou l'autre des jeux, ceux-ci sont inspirés de jeux de société connus, dont on rappellera les règles simples.

UN JEU DES 7 FAMILLES

Le jeu des 7 pieds de bois

2 à 6 joueurs

Dans ce jeu, il s'agit de rassembler les connaissances sur l'un des arbres de la paléoforêt : **1.** son numéro, **2.** sa photographie sur pied, **3.** ses mesures sur pied, **4.** la photographie de l'échantillon prélevé, **5.** sa datation éventuelle, **6.** une explication du nom qu'il porte dans le jeu.

Les règles restent celles du jeu des 7 familles classique. Le but du jeu est de regrouper toutes les connaissances d'un pied ou plusieurs pieds de bois. On bat les cartes et on en distribue 6 à chaque joueur. Le reste éventuel constitue la pioche. Un joueur tiré au sort commence. Il demande à un joueur de son choix une carte précise d'un pied de bois de son choix (par exemple, « pour le plus vieux, je demande la datation »). Si l'autre joueur possède la carte, il doit le lui donner. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait, il peut continuer. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche, et on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer. Dès qu'un joueur réunit toutes les cartes d'un pied de bois, il les pose devant lui et on passe au joueur suivant. Le joueur qui réunit le plus de pieds de bois a gagné.



UN JEU DE L'OE

Le jeu de l'OA

2 à 15 joueurs

Dans ce jeu, il s'agit de progresser dans l'organisation d'une opération archéologique, une « OA » en abrégé et pour faire un jeu de mots. Le parcours rencontre six cases positives **lé bon !**, six cases négatives **oté !**, (même si le mot lui-même est neutre évidemment), et six cases informatives **zinfo !**. Toutes les cases apportent des informations, respectivement sur ce qu'il faut pour réussir l'opération, sur ce qui risque de la compromettre, et sur ce que l'on peut en apprendre. Elles sont symboliquement doublées d'un effet qui permet d'avancer, de reculer ou de rester en place dans le jeu.

Les règles restent celles du jeu classique. On progresse sur un plateau de jeu de 62 cases en lançant 2 dés à la fois. Suivant le nombre obtenu, le joueur avance son pion case par case. Les dix-huit cases spéciales, positives, négatives et informatives, sont associées à des cartes. Il suffit d'en lire l'information et de suivre l'indication (avancer, reculer, passer un tour, rester sur place...). Un joueur tiré au sort commence, puis le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si on dépasse la case 63, on doit reculer d'autant de cases. Le premier joueur à arriver pile sur la case 63 a donc gagné.



GÉNÉRIQUE DE LA MALLETTE

Cette mallette pédagogique a été conçue et réalisée par la Direction des affaires culturelles – océan Indien (DAC-OI), service régional de l'archéologie (SRA), en partenariat avec le Muséum d'histoire naturelle du Conseil départemental de La Réunion, avec l'aide de la Société réunionnaise des amis du muséum (SRAM), le Parc national de La Réunion (PNR), notamment le service études et patrimoine (SEP) et le secteur ouest, l'Office national des forêts (ONF), la Délégation académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC) de l'académie de La Réunion, et l'association *archéologies*.

Coordination du projet : Edouard Jacquot, Virginie Motte, Brigitte Harguindeguy / Direction des affaires culturelles – océan Indien (DAC-OI) ; Sonia Ribes-Beaudemoulin / Muséum d'histoire naturelle de La Réunion ; Benoît Lequette, Eddy Moulton, Valérie Germain / Parc national de La Réunion (PNR) ; Yannick Lepoan, Katia Cazanove / Délégation académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC) de La Réunion ; Françoise Echasseriaud / association *archéologies*.
Chargée de mission sur le projet : Morgane Legros / Université Rennes 2 - association *archéologies*.

Graphisme

Pascal Knopfel / atelier crayon noir

Artisan bois mallette

Gérard Nativel

Préparation bois échantillons

Patrick Pégoud

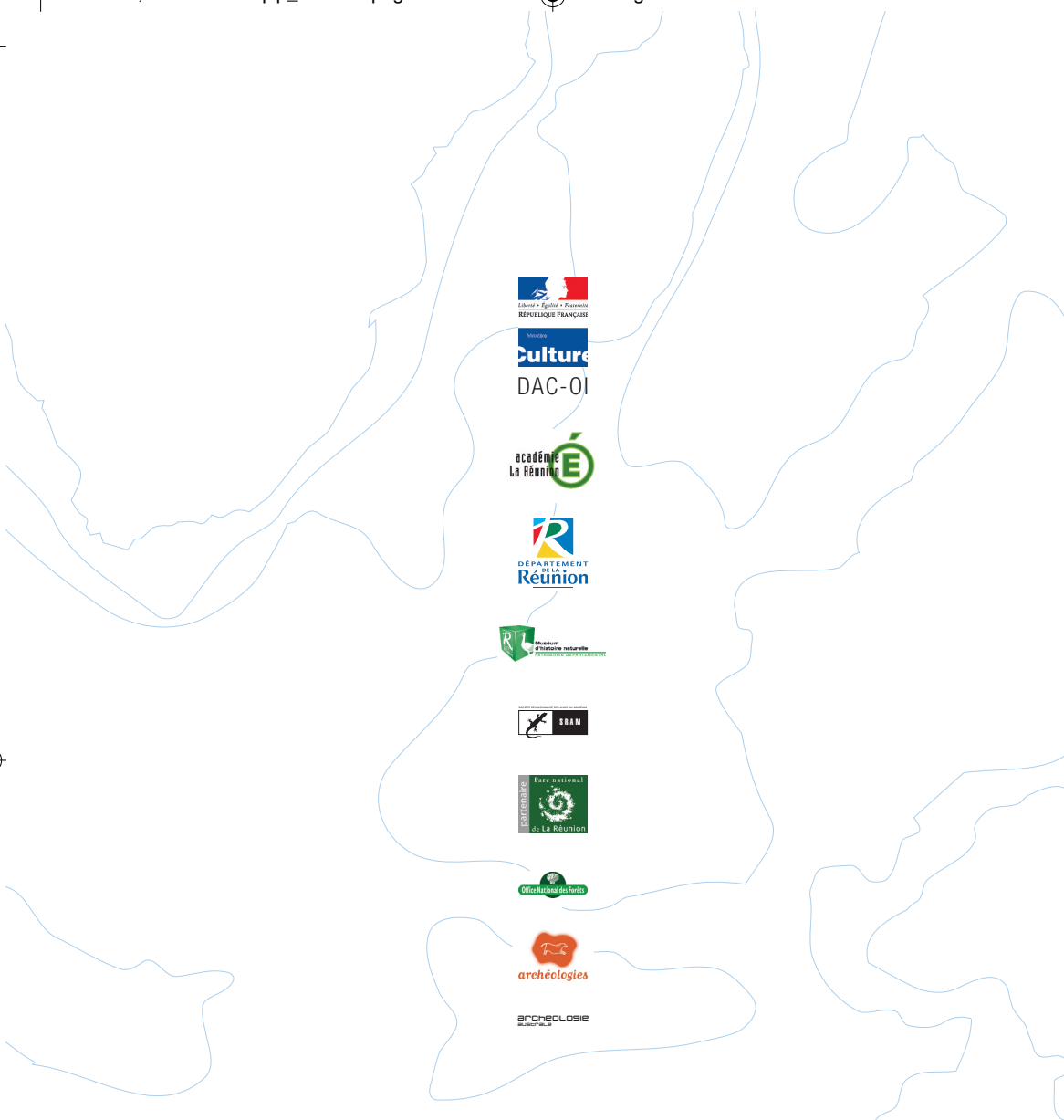
Pièces de jeu

Toutpourlejeu.com

Film et support numérique

Lauren Ransan / Nawar Production

Le générique de l'opération de prélèvement paléobotanique de la paléoforêt de la rivière des Galets est cité dans le rapport correspondant auquel on se référera.



Musée

Culture

