



DOSSIER PÉDAGOGIQUE SCOLAIRES

SOMMAIRE

VENIR AVEC UNE CLASSE

Votre visite p. 3

L'EXPOSITION DRÔLES DE TÊTES !

Découvrez l'exposition ***Drôles de têtes !*** p. 4

Déroulement de la visite et lien avec les programmes
par niveau p. 5

VOTRE VISITE

VOS ÉLÈVES



EXPOSITION DRÔLES DE TÊTES !

Visite libre 45 mn



ATELIER

45 mn

Détail pages suivantes



CYCLE 1 p. 5	TPS	Visite C1	Drôle de fresque
	PS		
	MS		
	GS		
CYCLE 2 p. 6	CP	Visite C2-C3	Une journée dans la savane
	CE1		
	CE2		
CYCLE 3 p. 7	CM1		
	CM2		
	6°		
CYCLE 4 p. 7	5°	Visite C4	Tête à bois, tête à cornes
	4°		
	3°		
Lycée p. 9	2 ^{nde}	Visite libre	/
	1 ^{ère}		
	T ^{le}		

Durée totale de la visite pour une classe : 1h40 à 2 h.

Le thème de l'exposition est traité de manière à être abordable par tous les âges.

Réservation obligatoire au 03 86 72 96 40

Visite et atelier gratuits

Contactez le Service des Publics

03 86 72 96 40 museum@auxerre.com

Enseignant détaché : Antoine Delcamp, professeur de SVT - présent le lundi matin.

Vous pouvez le contacter (**via l'adresse mail du musée**) pour un renseignement ou pour construire un projet pédagogique autour de l'exposition temporaire ou de tout autre thème que vous souhaitez aborder.

L'EXPOSITION

Dans les collections du Muséum, on trouve des animaux aux drôles de têtes : trompes, bois,

cornes, antennes...

Découvrez ces têtes surprenantes et apprenez pourquoi le monde vivant est si étonnant.

Dans l'exposition

- Découvrez **de nombreux animaux naturalisés** : cerf, biche, bœuf musqué, oryx, phacochère, antilopes... et des moulages : cornes de rhinocéros, empreintes...

- **Mais qu'est-ce qu'ils ont sur la tête ?** Découvrez la différence entre bois, cornes d'antilope, cornes de rhinocéros, dents, défenses, ossicônes de girafe...

- **Essayez de déjouer les pièges** : l'escargot a-t-il des cornes ? Et l'écrevisse ? Qu'y a-t-il sur la tête du rhinocéros ?

- **A quoi servent ces drôles de têtes ?** Se défendre, trouver de la nourriture, communiquer, s'affronter, séduire une partenaire... Découvrez le mode de vie de différentes espèces.

- **Jouez pour approfondir le sujet.**

- En fin d'exposition, **testez ce que vous avez appris** et profitez **du coin lecture**.

Objets exposés

- **Mammifères naturalisés** : cerf, biche, bœuf musqué, oryx, phacochère, antilopes...

- **Cornes et bois isolés** pour mieux comprendre leur structure

- **Moulages** : cornes de rhinocéros, empreintes...

- **Animaux d'autres groupes** : scarabées, insectes, écrevisses, escargot et limace... pour permettre aux enfants de découvrir les différences entre cornes, antennes, tentacules...

- **Présentations atypiques** : trophée (tête naturalisée), massacres (bois ou cornes et crâne ou os frontal), objets travaillés... et explication de ce qu'est un trophée / trophée de chasse.

Visite de présentation aux enseignants

Mercredi **14 janvier 2026** à 14h30

CYCLE 1

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION

Effectif : 1 classe

Durée : 50 mn

En autonomie, avec support pédagogique

Objectifs

- Se familiariser avec l'univers muséal et les spécimens présentés
- Développer son sens de l'observation et de la discrimination
- Acquérir un vocabulaire spécifique

Déroulement

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.

Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

ATELIER

DRÔLE DE FRESQUE

Niveau :
C1

Effectif :
1 classe

Durée :
45 mn

Objectifs

- Exercer sa capacité de discrimination visuelle
- Découvrir le bestiaire préhistorique européen
- Appréhender une technique de représentation

Déroulement

Cerfs, bisons, aurochs, bouquetins, rhinocéros, mammouths...

Fascinés, nos lointains ancêtres dessinaient sur les parois les animaux qui peuplaient leur monde et dont beaucoup ont aujourd'hui disparu.

Voici une bonne occasion pour en savoir plus sur tous ces animaux !

Et si nous aussi nous réalisions une fresque avec les animaux sauvages de nos régions ?

LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Développer le goût pour les pratiques artistiques : observer, comprendre et transformer des images.	Atelier cycle 1
---	-----------------

Explorer le monde

Explorer l'espace et le temps : <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir différents milieux, différents pays. Découvrir le monde vivant : <ul style="list-style-type: none"> • Observation des différentes manifestations de la vie animale et végétale. 	Répartitions des animaux aux « drôles de têtes » dans le monde. Mise en avant de la biodiversité chez les animaux à bois, à corne, antennes...
--	---

CYCLE 2

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION

Effectif : 1 classe

Durée : 50 mn

En autonomie, avec support pédagogique

- Objectifs**
- Se familiariser avec l'univers muséal et les spécimens présentés
 - Développer son sens de l'observation et de la discrimination
 - Acquérir un vocabulaire spécifique

Déroulement

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.
Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

ATELIER

UNE JOURNÉE DANS LA SAVANE

Niveau :
C2 + C3

Effectif :
1 classe

Durée :
45 mn

- Objectifs**
- Appréhender par le jeu la vie animale dans sa complexité
 - Acquérir les notions essentielles sur les modes de vie de ces espèces
 - Développer son sens du travail coopératif

Déroulement

Réunies autour d'un plateau géant, six équipes doivent mener leur troupe d'animaux à travers la savane durant une journée.
Leur mission : atteindre les points d'eau et les zones de nourrissage en évitant les multiples dangers du quotidien.
Tout au long de leur périple, les joueurs enrichissent leur savoir sur les animaux qui arborent cornes, bois ou défenses...
Ils découvrent ainsi leurs mœurs mais aussi leurs relations parfois conflictuelles avec les humains.

LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Comment reconnaître le monde vivant ?

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité : identification, développement, cycle de vie, besoins.
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.

Au cours de l'exposition des liens sont faits entre la présence des bois (cervidés en particuliers), cornes ou autres appendices et leur rôle dans le cycle de vie de l'animal (parade, défense, communication, détection...).

CYCLE 3

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION

Effectif : 1 classe		Durée : 50 mn
<i>En autonomie, avec support pédagogique</i>		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Se familiariser avec l'univers muséal et les spécimens présentés• Développer son sens de l'observation et de la discrimination• Acquérir un vocabulaire spécifique	
Déroulement	Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition. Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.	

ATELIER

UNE JOURNÉE DANS LA SAVANE			
	Niveau : C2 + C3	Effectif : 1 classe	Durée : 45 mn
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Appréhender par le jeu la vie animale dans sa complexité• Acquérir les notions essentielles sur les modes de vie de ces espèces• Développer son sens du travail coopératif		
Déroulement	Réunies autour d'un plateau géant, six équipes doivent mener leur troupe d'animaux à travers la savane durant une journée. Leur mission : atteindre les points d'eau et les zones de nourrissage en évitant les multiples dangers du quotidien. Tout au long de leur périple, les joueurs enrichissent leur savoir sur les animaux qui arborent cornes, bois ou défenses... Ils découvrent ainsi leurs mœurs mais aussi leurs relations parfois conflictuelles avec les humains.		

LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

Modification de l'organisation et du fonctionnement d'une plante ou d'un animal au cours du temps, en lien avec sa nutrition et sa reproduction.	<ul style="list-style-type: none">• Présence des appendices dès la naissance ou non.• Période de pousse des bois chez certains cervidés et période de brame, en lien avec la reproduction.• Dimorphisme sexuel des bois, cornes... : différences mâles - femelles
--	---

La planète Terre : les êtres vivants dans leur environnement

<p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.</p> <p>Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer.</p>	<p>Rôle des cornes et des bois dans la défense des territoires, combats entre mâles, mais aussi frottis de frayure par les cervidés.</p> <p>Chasse de certains animaux pour les trophées mais aussi trafic (corne de rhinocéros, défenses).</p> <p>Domestication des animaux et modification des formes : exemple de la vache avec modification de ses cornes.</p>
---	--

CYCLE 4

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION

Effectif : 1 classe		Durée : 50 mn
<i>En autonomie, avec support pédagogique</i>		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Se familiariser avec l'univers muséal et les spécimens présentés• Développer son sens de l'observation et de la discrimination• Acquérir un vocabulaire spécifique	
Déroulement	Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition. Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.	

ATELIER

TÊTE À BOIS, TÊTE À CORNES			
<i>Variante du jeu En route la troupe destinée aux collégiens.</i>			
	Niveau : C4	Effectif : 1 classe	Durée : 45 mn
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Acquérir les notions essentielles sur les modes de vie de quelques espèces• Comprendre les enjeux de la compétition pour la reproduction• Appréhender l'un des mécanismes de la sélection naturelle : le choix du partenaire		
Déroulement	Chez certaines espèces, les mâles portent des bois, cornes, défenses... qui leur permettent de s'affirmer comme le meilleur parti face à des femelles exigeantes. Cette stratégie sera-t-elle payante dans le processus de sélection naturelle ?		

LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Domaine 3 : formation de la personne et du citoyen

Compétences du socle

Identifier les impacts des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.	Impact des activités humaines sur les espèces animales
Comprendre les responsabilités individuelles et collectives en matière de préservation des ressources naturelles (biodiversité).	Impact de la chasse et du trafic sur les espèces animales

La planète Terre, l'environnement et l'action humaine

Relier les connaissances scientifiques sur les risques liés à l'activité humaine aux mesures de prévention, de protection, d'adaptation...	Statut de conservation (espèce en danger, éteinte...)
Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec des questions environnementales globales. Impacts générés par le rythme, la nature, la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.	Disparition de certains grands troupeaux de bovidés. Conséquence de la chasse et de la modification de certains écosystèmes sur les populations animales

Le vivant et son évolution

Relier des éléments de biologie de la reproduction sexuée des êtres vivants et l'influence du milieu sur la survie des individus, à la dynamique des populations.	Période de pousse des bois chez certains cervidés et période de brame, en lien avec la reproduction par exemple Dimorphisme sexuel : différences mâles-femelles en ce qui concerne les bois et les cornes.
---	---