

# Jeu des correspondances

Il y a 2 millions d'années, **l'Homo habilis** (le premier Homme) fabriquait déjà des outils ou des objets pour l'aider dans son quotidien. Depuis, de nombreux autres objets ont été imaginés et créés par les Hommes à chaque période de l'Histoire.

Certains ont beaucoup évolué depuis leur première création tandis que d'autres sont restés quasiment identiques.



*Un exemple d'évolution : l'habitat*



Sur la page suivante, associe les objets d'aujourd'hui aux objets d'autrefois.

① Entoure en rouge les objets d'aujourd'hui puis en bleu les objets d'autrefois.

② Retrouve les 10 paires d'objets et associe chaque paire à son usage. Pour cela, en face de chaque usage, indique les lettres des deux objets correspondants.

Direction de l'Archéologie  
Ville de Chartres

<https://archeologie.chartres.fr/>

ateliersarcheologie@agglo-ville.chartres.fr



CHARTRES

# Jeu des correspondances



A



B



C



D



E



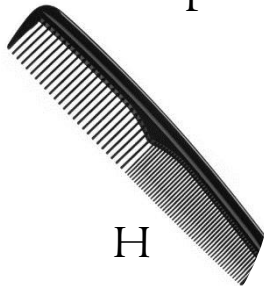
I



J



F



H



M



N



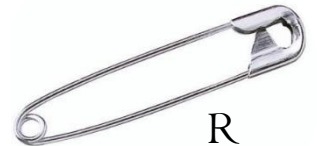
G



K



Q



R



L



O



P



S



T

## Usages

1. Jouer

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

6. Cuire

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

2. Compter

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

7. Allumer un feu

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

3. Couper

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

8. Peigner

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

4. Boire

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

9. Raser

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

5. Attacher

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

10. Coudre

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

# - SOLUTIONS -



A - Bâton de comptage (Antiquité)

Q - Calculatrice → Compter



N - Pion (Moyen Âge)

D - Pion d'échec → Jouer



F - Fibule (Antiquité)

R - Epingle à nourrice → Attacher



G - Aiguille en os (Préhistoire)

C - Aiguille en métal → Coudre



M - Manche de rasoir en os (Antiquité)

B - Rasoir en plastique → Raser



T - Biface (Préhistoire)

E - Couteau → Couper



S - Pyrite (Préhistoire)

L - Allumettes → Allumer un feu



K - Gobelet en céramique (Moyen Âge) / J - Verre → Boire



P - Marmite en céramique (Antiquité)

I - Casserole → Cuire



O - Peigne en os (Antiquité)

H - Peigne en plastique → Peigner