



Le 21^{ème} Lieu d'art et de culture est une plateforme virtuelle initiée par l'académie Nancy-Metz, en lien avec les partenaires institutionnels. Chaque vendredi, à 17h17, une nouvelle ressource est proposée. Nous vous invitons à explorer l'ensemble des ressources et à partager vos réalisations par mail à ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr.

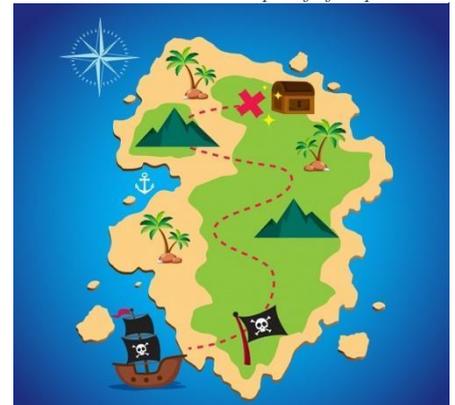


A toi de créer

Imagine la carte au trésor de ton espace favori :

- Choisis un lieu (maison, jardin, aire de jeux, parc...) que tu adores.
- Munis-toi d'un crayon, d'une feuille de papier et d'un objet à cacher, et pars à la visite de ce lieu. Dessines-en les contours et inscris-y des repères : des structures ou objets qui sont présents autour de toi. Utilise tout l'espace de ta feuille et n'oublie pas les couleurs et les symboles pour identifier ce que tu vois, touches, sens, entends ou peux manger.
- N'oublie pas de cacher ton trésor !

1 - Source: <https://fr.freepik.com/>



Voilà, tu as réalisé la carte de ton espace préféré ! Invite maintenant une personne à trouver le trésor grâce à ta carte.

Pense à partager ta production à ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr



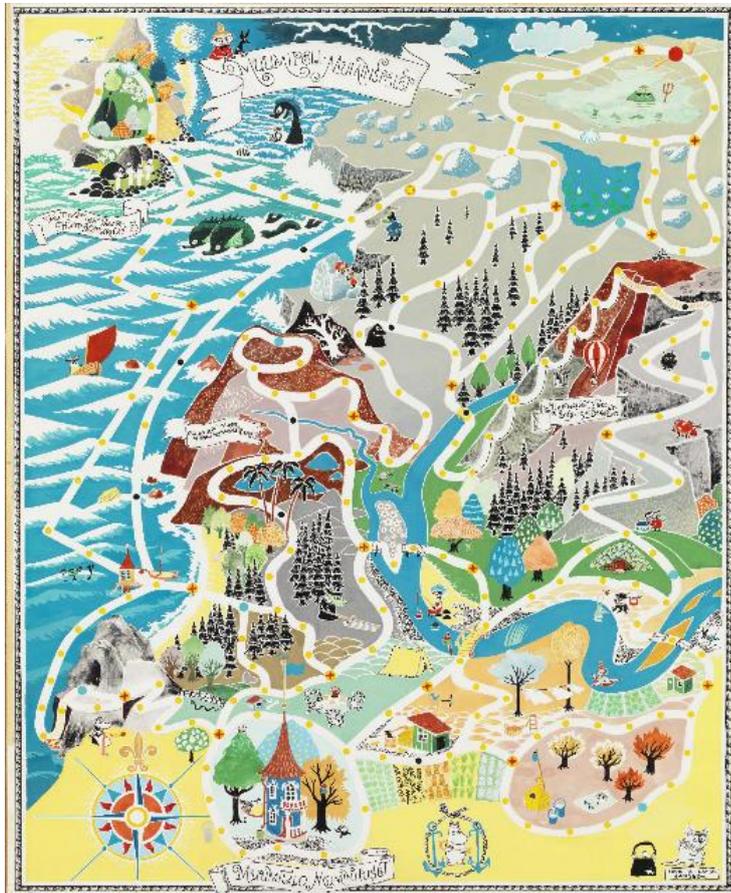
Pars à la découverte

Tove ans Lars JANSSON, *Carte de la vallée des Moomins*, années 1950

L'illustratrice, peintre et romancière finlandaise Tove Jansson (1914-2001) publia en 1945 le premier livre mettant en scène les Moonins, sorte de trolls hippopotames vivant dans une vallée proche de la mer. Au fil de leurs aventures, les Moomins découvrent leur vallée et nous font voyager. Suit-les sur le support de ton choix : livres, BDs et films. Un jeu de société a même été édité dans les années 1950 pour suivre toutes leurs péripéties !

- Connais-tu l'univers des Moomins ?

Découvres-le par la lecture et grâce à ce site internet :



2 – Poster et plateau de jeu.

Source : <https://shop.moomin.com/>

<https://web.archive.org/web/20181023192856/http://valleedesmoomins.free.fr/index.php>

Pour explorer la Vallée interactive des Moomins (EN) : <https://www.moomin.com/en/explore-moominvalley/>

Toi aussi, écris les aventures des Moomins en BD, grâce

- à cette vidéo pour connaître toutes les étapes de création d'une BD : <https://www.lumni.fr/video/comment-fait-on-une-bd>
- aux planches de la Cité de la BD : <http://www.citebd.org/spip.php?article5202>
- à l'application BDnF : <https://bdf.bnf.fr/corpus.html>

Alighiero BOETTI, *Carte du monde, 1989*

Alighiero Boetti représente chaque pays par son drapeau national. Celui-ci remplit le territoire du pays et apparaît parfois comme découpé. Cette carte est issue d'une série de 150 planisphères pensés par l'artiste et créés en broderie par des femmes afghanes. Cette œuvre témoigne du monde tel qu'il était en 1989.



3- Broderie sur tissu

Source : MoMA, © 2021 / Artists Rights Society (ARS), New York / SIAE, Rome, crédit : Scott Burton Fund.

- Compare cette carte à d'autres cartes de l'artiste. Trouves-tu des différences ?
- Peux-tu repérer le drapeau français ?
- Arrives-tu à lire le texte autour de l'œuvre ? Il est normal que tu ne le comprennes pas. En haut et en bas, il est écrit en italien, la langue maternelle de l'artiste, et sur les côtés, en farsi, la langue des femmes afghanes.

Pour en savoir plus sur l'œuvre :

<https://www.moma.org/collection/works/80620?locale=en>

Pour en savoir plus sur l'artiste :

https://www.wikiwand.com/fr/Alighiero_Boetti

Teste tes connaissances des drapeaux du monde sur :

https://world-geography-games.com/fr/drapeaux_monde.html

Le plus puissant royaume de France (Galliae regni potentis : nova descriptio), Abraham Ortelius, 1573

Cette carte fait partie du premier atlas, *Le Théâtre du monde*, dans lequel Abraham Ortelius a compilé toutes les cartes du monde connu à l'époque. Cet ouvrage est réputé être le livre le plus cher de son siècle.

La carte présentée ici a été créée par le cartographe Jean Jollivet. Il a gravé et colorié cette carte entièrement à la main.



4 – Impression sur papier

Crédit : National Maritime Museum, Greenwich, London

- Compare cette carte avec une carte moderne de la France, quelles différences remarques-tu ?
- Jean Jollivet est un « cartographe », connais-tu ce métier ?
- Autour de la carte sont inscrits la *longitude* et la *latitude*, connais-tu ces termes ? À ton avis, à quoi cela sert-il ?

Pour plus de renseignements :

<https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/565356.html>

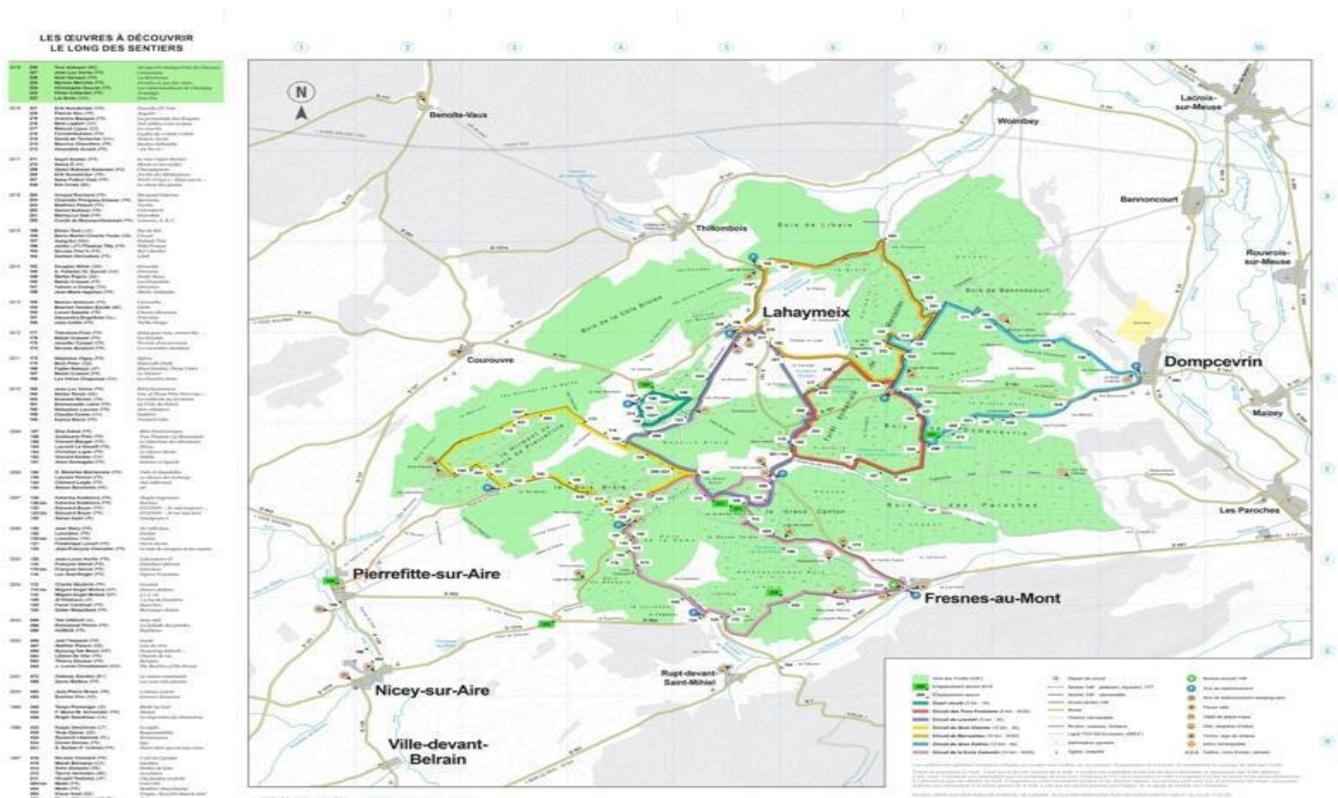
Pour voir l'exposition virtuelle sur Abraham Ortelius, rend-toi sur :

<https://artsandculture.google.com/exhibit/abraham-ortelius-l-inventeur-de-l-atlas/eAlSufJvjgUVJA?hl=fr>

C'est grâce aux grandes découvertes des explorateurs comme Christophe Colomb, Jacques Cartier, Amerigo Vespucci ou encore Magellan que la création de cet atlas a été possible. Apprends-en plus avec ce jeu pédagogique :

<https://www.lumni.fr/jeu/grandes-decouvertes>

La carte des sentiers de Vent des Forêts, 2020



Cette carte a été créée par Vent des Forêts, centre d'art contemporain situé au cœur du département de la Meuse, pour orienter les visiteurs sur les différents circuits. Au fil des 45 kilomètres de sentiers forestiers, le visiteur accède à plus de 120 œuvres d'art. 7 boucles, allant de 1 heure à 4 heures de marche, permettant à petits et grands de découvrir les créations d'artistes d'aujourd'hui. Depuis 1997, le centre d'art invite des artistes sur le territoire de 6 villages agricoles et forestiers pour des temps de productions et de rencontres mémorables.

Vous pouvez télécharger la carte des sentiers en vous rendant directement sur le site internet de Vent des Forêts :

<http://ventdesforets.com/la-nouvelle-carte-des-sentiers/>

En t'aidant de la carte ci-dessus, tente de répondre aux questions suivantes :

- Une carte doit toujours comporter **un titre** et **une légende**. Sais-tu ce qu'est une légende ? Où se trouve-t-elle sur la carte ?
- Retrouve les différents circuits. Combien en vois-tu ? Comment sont-ils représentés ?
- D'après toi, pourquoi les noms des différents parcours s'intitulent ainsi ? (Pour y répondre, tu peux t'aider de ce qu'il y a autour des circuits.)
- Combien de villages comptes-tu ?
- À ton avis, à quoi correspondent les numéros inscrits dans les rectangles blancs ?
- Relève les différentes forêts que tu peux observer puis essaie de deviner à quels villages elles appartiennent.

Concours « Cartes marines » et « Jeu de cartes » de la Bibliothèque nationale de France.

Découvre avec les liens suivants deux ressources de la BnF autour du concours « Cartes marines » et la création interactive « Jeu de cartes » autour de la mer !

<http://expositions.bnf.fr/lamer/pedago/concours/>

« La **cartographie** raconte la manière dont **l'homme** se **représente** le **monde** qui **l'entoure**, sa **région**, son **pays**, **l'univers entier**... Les **cartes** de toutes **époques** et de toutes **cultures** conservées à la **Bibliothèque nationale de France** témoignent de la richesse de ces représentations.

Nous vous invitons dans ce **jeu** à imaginer de **nouveaux territoires** en **combinant** des éléments extraits des **cartes** anciennes, **globes** et **portulans** conservés à la BnF.

Pour chaque élément utilisé, il vous est proposé de **découvrir** la carte dont il provient.

La cartographie fait la part belle à **l'imaginaire** dès lors qu'il s'agit de **contrées inexplorées**.

À la manière des cartographes décrivant des contrées inconnues, vous pourrez ensuite commenter votre carte. » BNF.

http://expositions.bnf.fr/globes/bornes/jeu_web/jeu_cartes/index.htm



Zoom sur...

À l'école, la géographie contribue à la culture. Elle nous permet de comprendre et d'explorer le monde dans lequel on vit. Il est donc important de faire découvrir cette discipline aux élèves dès leur plus jeune âge afin qu'ils aient des outils pour mieux comprendre l'univers d'aujourd'hui.

Le thème « carte et territoire » permet de faire le lien entre la géographie et d'autres enseignements tels que :

- L'EPS et sa démarche de déplacement ;
- Les mathématiques et la mesure de distance ;
- La technologie et l'usage d'outils numériques comme la géolocalisation ;
- Les sciences dans l'observation de la nature des sols et de l'environnement.

Jouez avec toutes ces disciplines en vous lançant dans la découverte du Géocaching. Ce jeu de piste en extérieur favorise l'interdisciplinarité en permettant aux élèves d'intégrer, de comprendre et d'apprendre de façon ludique.

Qu'est-ce que le Géocaching ?

Le Géocaching est une activité de plein air réalisée sous la forme d'une chasse au trésor. Elle se joue entre copains ou en famille et permet de découvrir des lieux touristiques, insolites ou magiques tout en s'amusant. Le but du jeu consiste à localiser des contenants dissimulés dans les parcs, les rues, les sentiers, en forêt et même sous l'eau. Ces contenants sont appelés des géocaches. C'est à l'aide d'un GPS ou d'un téléphone mobile via l'application Géocaching que l'on peut les trouver.

Pour y jouer, c'est simple :

- Télécharge l'application Géocaching
- Inscris-toi gratuitement
- Pars à la recherche des géocaches qui se trouvent près de chez toi. N'oublie pas de prendre un papier et un crayon pour noter les réponses aux énigmes qui t'aideront à retrouver le trésor.

Pour plus d'informations :

<https://www.geocaching.com>

Télécharge l'application mobile sur :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.groundspeak.geocaching.intro&hl=fr&gl=US>

<https://apps.apple.com/fr/app/geocaching/id329541503>

BOUGE

Pars à l'aventure du Géocaching à Vent des Forêts !

Vent des Forêts a créé 2 parcours de Géocaching sur ses sentiers, chacun ayant un trésor artistique unique :

- Le Court-Circuit (3 km), soit 7 énigmes, environ 1h30
- Le circuit des Trois Fontaines (8 km), soit 13 énigmes, environ 3h30.

Rendez-vous sur le site internet Vent des Forêts pour télécharger le guide d'accompagnement des circuits :

<https://ventdesforets.com/preparer-sa-visite/>

Découvre aussi cette carte du territoire vosgien qui recèle de secrets pour découvrir les sites touristiques !



© Epinal-Tourisme

HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

- Se repérer dans l'espace et le représenter
- Situer un lieu sur une carte
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique
- Utiliser et produire des représentations de l'espace
- Construire des repères temporels
- Identifier des représentations globales de la Terre et du monde

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE

- Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher ou restituer des informations simples
- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance

EDUCATION MUSICALE

- Décrire et comparer des éléments sonores ; repérer, y compris dans la nature, des sons et des suites musicales
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques.

MATHÉMATIQUES

- Comparer, estimer, mesurer des durées
- Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs
- Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des durées.

FRANÇAIS / LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITÉ

- Maintenir une attention orientée en fonction du but
- Repérer et mémoriser des informations importantes, les relier entre elles pour leur donner du sens
- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre un message ou un texte

PROJET : Carte et territoire au Cycle 2

LANGUES VIVANTES

- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE / EDUCATION AUX MEDIAS / HISTOIRE DES ARTS

- Se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale, les règles de l'échange et le statut de l'interlocuteur
- Accepter le point de vue des autres
- Apprendre à s'informer (observer, lire, identifier des éléments d'informations sur des supports variés)
- Respecter la nature

ARTS PLASTIQUES

- Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression
- Employer divers outils, dont ceux numériques pour représenter
- Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé occidental et extra-occidental
- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.
- Articuler le texte à l'image à des fins d'illustration, de création.

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes
- Respecter les règles de sécurité
- Reconnaître une situation à risque