

## DECOUVRONS LES CARTES!

Compétence dans les cartes géographiques et les globes terrestres.

### PHILOSOPHIE

Des enfants qui n'ont pas l'expérience de travailler avec les cartes géographiques et le globe terrestre, éprouvent souvent de la difficulté avec la géographie au niveau intermédiaire.

Le matériel inclus dans cette unité a été développé pour le niveau primaire, mais il peut être avantageux pour les élèves aux niveaux junior et intermédiaire, selon l'objectif à atteindre.

Ce programme doit être utilisé par ordre, et s'adresse à des groupes variés (une classe entière, un petit groupe, un individu).

Les activités sont présentées sous forme de suggestions - elles peuvent être modifiées ou développées au besoin.

Cette unité couvre les sujets suivants: les sortes de cartes géographiques, les symboles, les directions, l'échelle, l'usage des cartes, le globe terrestre, l'atlas, le vocabulaire, la fabrication des cartes géographiques.

## SUGGESTIONS

1. Invitez les enfants à apporter des cartes géographiques à la classe. A partir de cette approche commencez votre unité. Une variété de cartes géographiques arrivera, mais le professeur devrait en avoir, lui aussi, pour compléter la collection.
2. Pour encourager ceci (voir #1) faites un remue-méninges avec les élèves pour savoir où ils peuvent se procurer ces cartes (les journaux, les revues, à la maison, les bibliothèques, les endroits touristiques).
3. Les élèves peuvent classer, étaler et trouver des titres de classification à mesure que les cartes arrivent. Un système numérique serait utile pour en avoir accès plus tard.
4. Les titres de classification peuvent inclure: cartes de route, cartes politiques, cartes de météo, de population, de ressources, cartes de trésor, cartes topographiques, cartes du système solaire, cartes géographiques, cartes d'arpenteur, plan d'une ville, d'un métro, d'une pièce, des bleus, cartes météorologiques, cartes de cours d'eau, du climat, de la végétation, etc. Le vocabulaire peut varier, selon l'âge du groupe.
5. Si on demandait aux enfants de nommer toutes les choses qu'on peut trouver sur les cartes, ils mentionneraient les suivantes: la couleur, le terrain, l'eau, les noms, les points pour les endroits, la légende, le titre, les chemins de fer, les routes, etc. Encouragez-les à trouver autant de choses que possible.
6. Rassemblez la classe; compilez la liste ci-dessus (voir #5). Regroupez-les selon les similarités, pour établir un ensemble de toutes les choses qu'on peut trouver sur les cartes.

## SYMBOLES

J'aime étudier les globes et les cartes  
D'endroits tout prêts et lointains,  
L'eau est bleue, la terre est verte,  
Une ville est une étoile soudaine.  
Un village est un point, petit et noir,  
Et la route t'y amènera, tu peux le croire.

Des lignes ondulées sont des rivières bleues,  
Des lignes rouges, de grandes routes pour filer,  
Des lignes noires sont là pour nous montrer  
Les chemins et les sentiers.  
Et les lignes autour du parc ou du zoo,  
Nous indiquent leurs frontières.

Une église est une croix et une école, un drapeau,  
Formes vertes pour les arbres, montagnes; formes brunes

Un rectangle bleu, une piscine,  
Toutes ces choses me fascinent.  
J'ai sûrement oublié quelques-unes.

## Symboles

Voici une liste de symboles trouvés dans le poème "Symboles". Parmi la collection de cartes dans ta classe, quelles sont celles qui contiennent ces symboles? Écris le numéro de la carte à côté de chacun des symboles du poème.

1. l'eau est bleue \_\_\_\_\_
2. la terre est verte \_\_\_\_\_
3. une ville est une étoile \_\_\_\_\_
4. un village est un point \_\_\_\_\_
5. lignes ondulées sont des rivières \_\_\_\_\_
6. lignes rouges, de grandes routes \_\_\_\_\_
7. lignes noires: chemins et sentiers \_\_\_\_\_
8. leurs frontières \_\_\_\_\_
9. une église est une croix \_\_\_\_\_
10. une école, un drapeau \_\_\_\_\_
11. formes vertes, des arbres \_\_\_\_\_
12. montagnes, formes brunes \_\_\_\_\_
13. rectangle bleu, une piscine \_\_\_\_\_

## Feuille d'activité

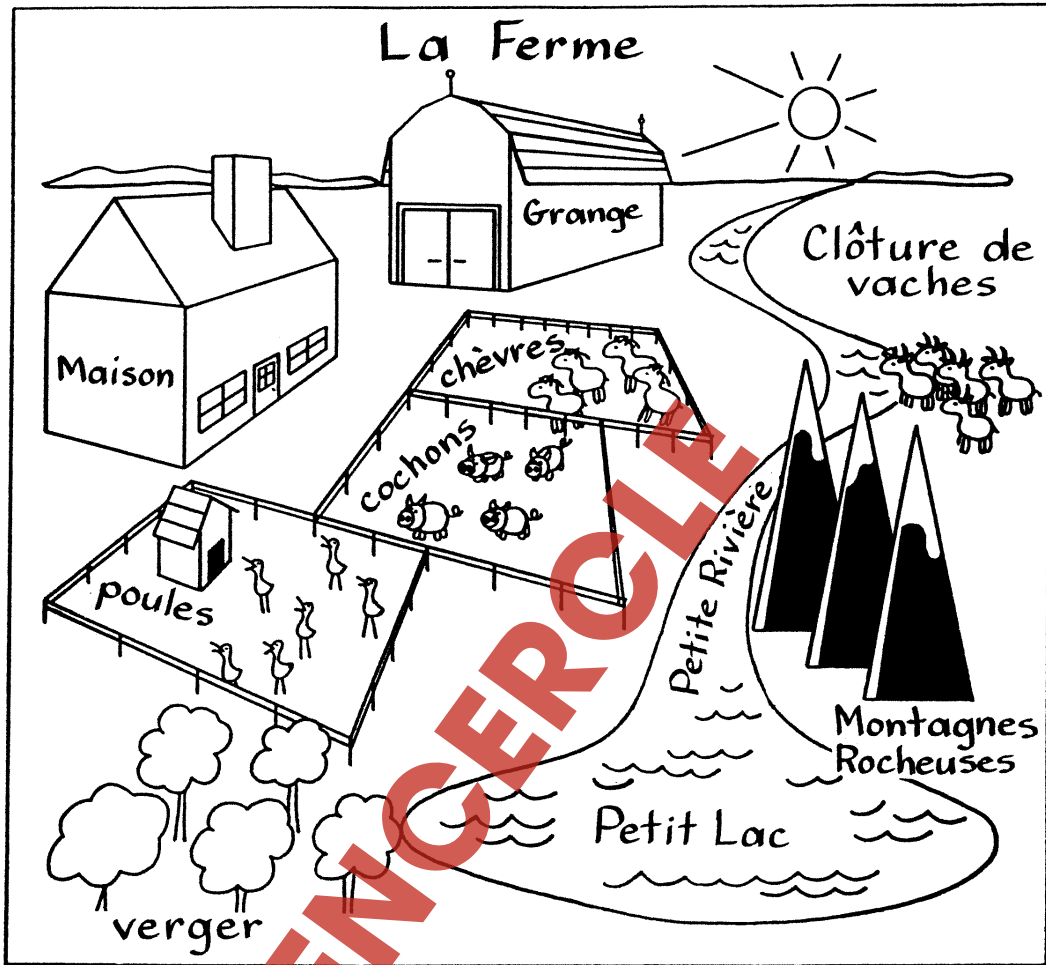
### Légendes de cartes

Fais une légende pour une carte qui comprendra ces détails.

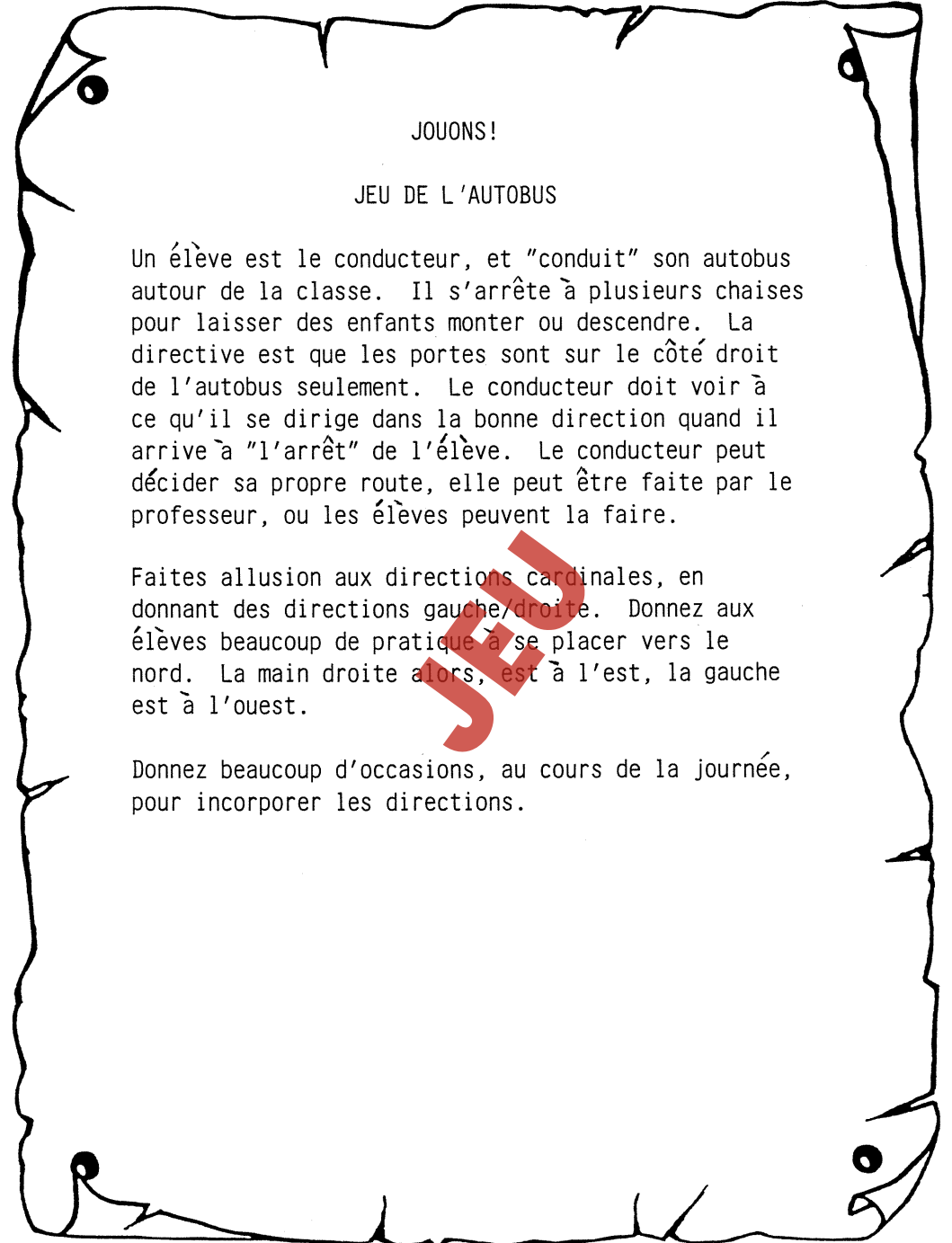
Dessine un symbole pour chacun.

### Légende

des montagnes	un marais
une forêt	un étang
des maisons	une école
une église	
un hôpital	
une autoroute	
des rues	
un terrain de stationnement	
un chemin de fer	



- Encerle les animaux les plus proches de la grange.  
 Souligne les animaux les plus proches des montagnes.  
 Mets un X sur la chèvre la plus proche des cochons.  
 Mets un ✓ sur le cochon le plus proche des arbres.



JOUONS!

JEU DE L'AUTOBUS

Un élève est le conducteur, et "conduit" son autobus autour de la classe. Il s'arrête à plusieurs chaises pour laisser des enfants monter ou descendre. La directive est que les portes sont sur le côté droit de l'autobus seulement. Le conducteur doit voir à ce qu'il se dirige dans la bonne direction quand il arrive à "l'arrêt" de l'élève. Le conducteur peut décider sa propre route, elle peut être faite par le professeur, ou les élèves peuvent la faire.

Faites allusion aux directions cardinales, en donnant des directions gauche/droite. Donnez aux élèves beaucoup de pratique à se placer vers le nord. La main droite alors, est à l'est, la gauche est à l'ouest.

Donnez beaucoup d'occasions, au cours de la journée, pour incorporer les directions.

Suivons le plan!

1. Tu es au coin de la rue Ontario et de la rue Prince. Va quatre rues au nord, trois rues à l'est, et deux rues au sud. Où es-tu? \_\_\_\_\_ L'hôtel Victoria est au coin sud-ouest. Dessine-le comme ceci [V].
2. Tu es au coin de la rue Centre et de la rue Dupuis. Va deux rues à l'ouest, trois rues au sud, et trois rues à l'est. Où es-tu? \_\_\_\_\_ Le Palais des Sports est au coin nord-est. Dessine-le comme ceci [S].
3. Tu es au coin de la rue Albert et de la rue Principale. Va une rue au sud, deux rues à l'ouest, et trois rues au nord. Où es-tu? \_\_\_\_\_ La Banque Nationale est au coin nord-ouest. Dessine-la comme ceci [B].
4. Tu es au coin de la rue Centre et de la rue Ontario. Va une rue au nord, trois rues à l'est, et deux rues au sud. Où es-tu? \_\_\_\_\_ "Au Roi de la Crème Glacée" est au coin sud-ouest. Dessine-le comme ceci [R].
5. Tu es au coin de la rue Alexandre et de la rue Toronto. Va deux rues à l'ouest, deux rues au nord, et trois rues à l'est. Où es-tu? \_\_\_\_\_ Le Restaurant "A la Bonne Franquette" est au coin sud-est. Dessine-le comme ceci [F].
6. Maintenant, dessine un code pour expliquer à tes lecteurs ce que ces cinq symboles indiquent.



Extentions

Parmi la collection de cartes de la classe, trouve les cartes qui ont des échelles.

Utilise ces échelles pour trouver les grandeurs et les distances réelles.

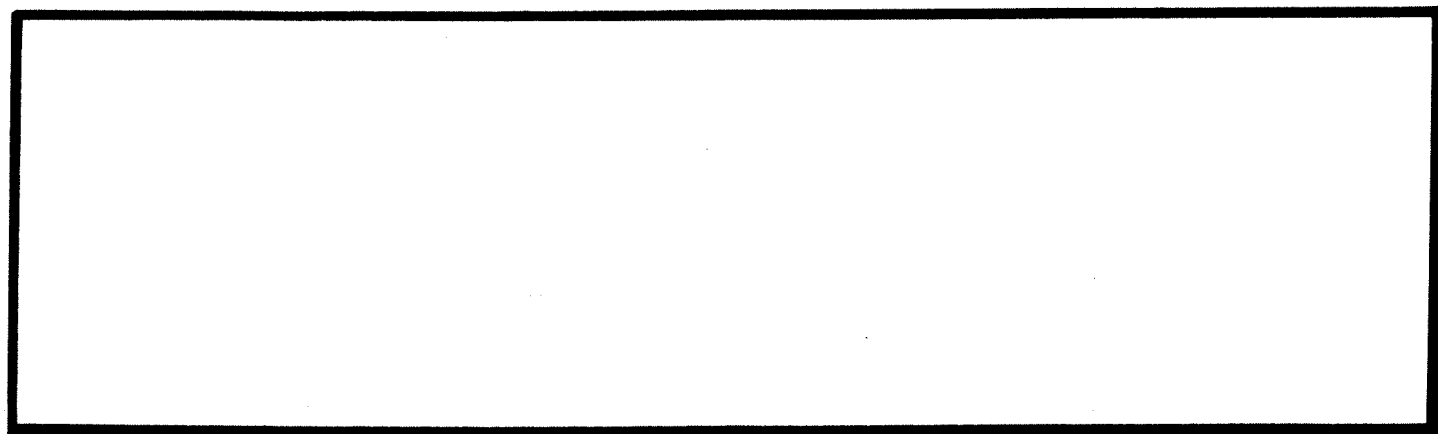
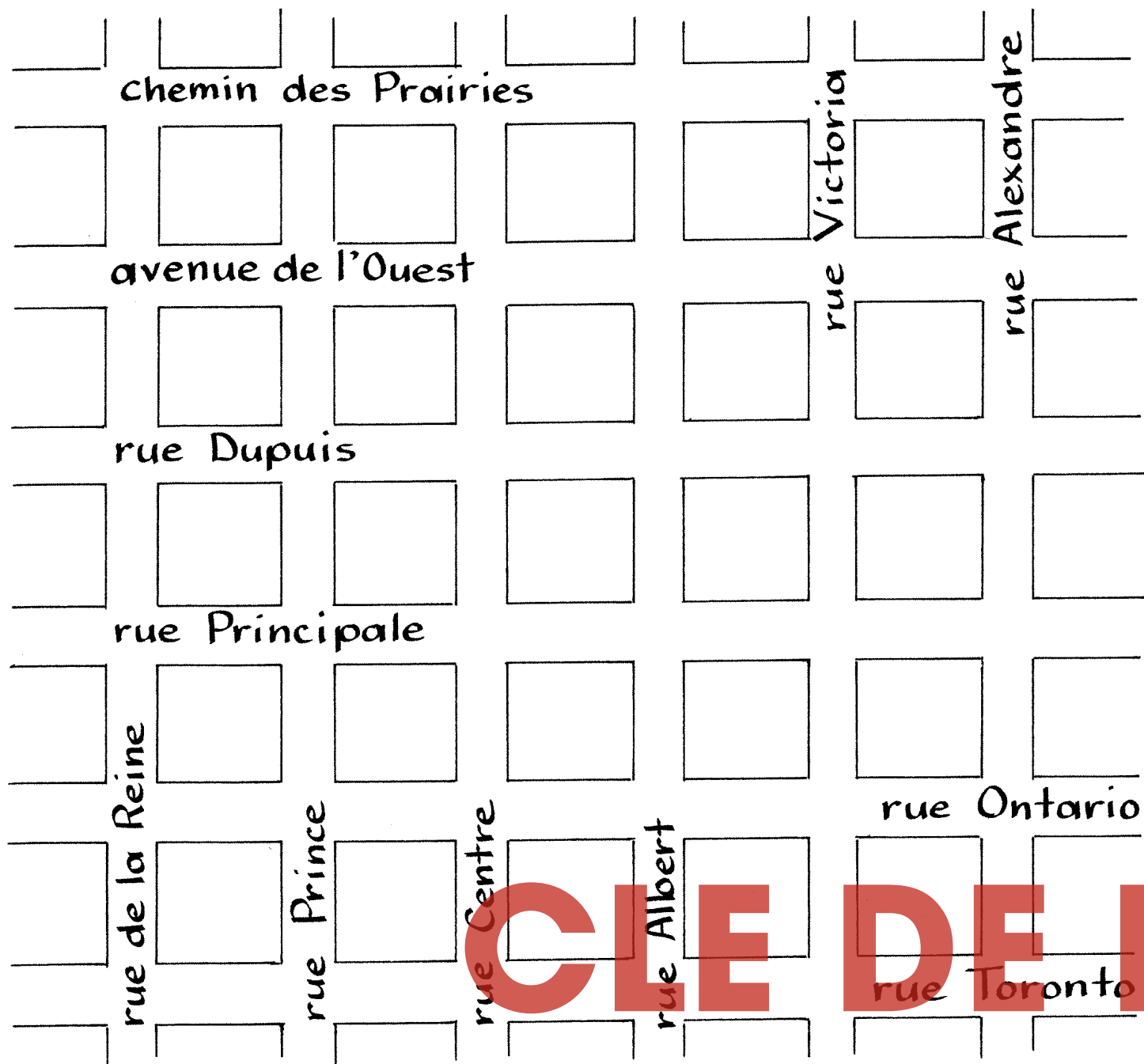
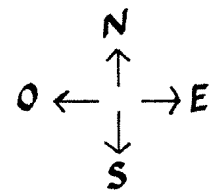
Fais un dessin à l'échelle pour les suivants:

- le haut d'un pupitre avec des objets dessus
- la salle de classe
- l'école
- la cour de récréation
- un plan de la communauté

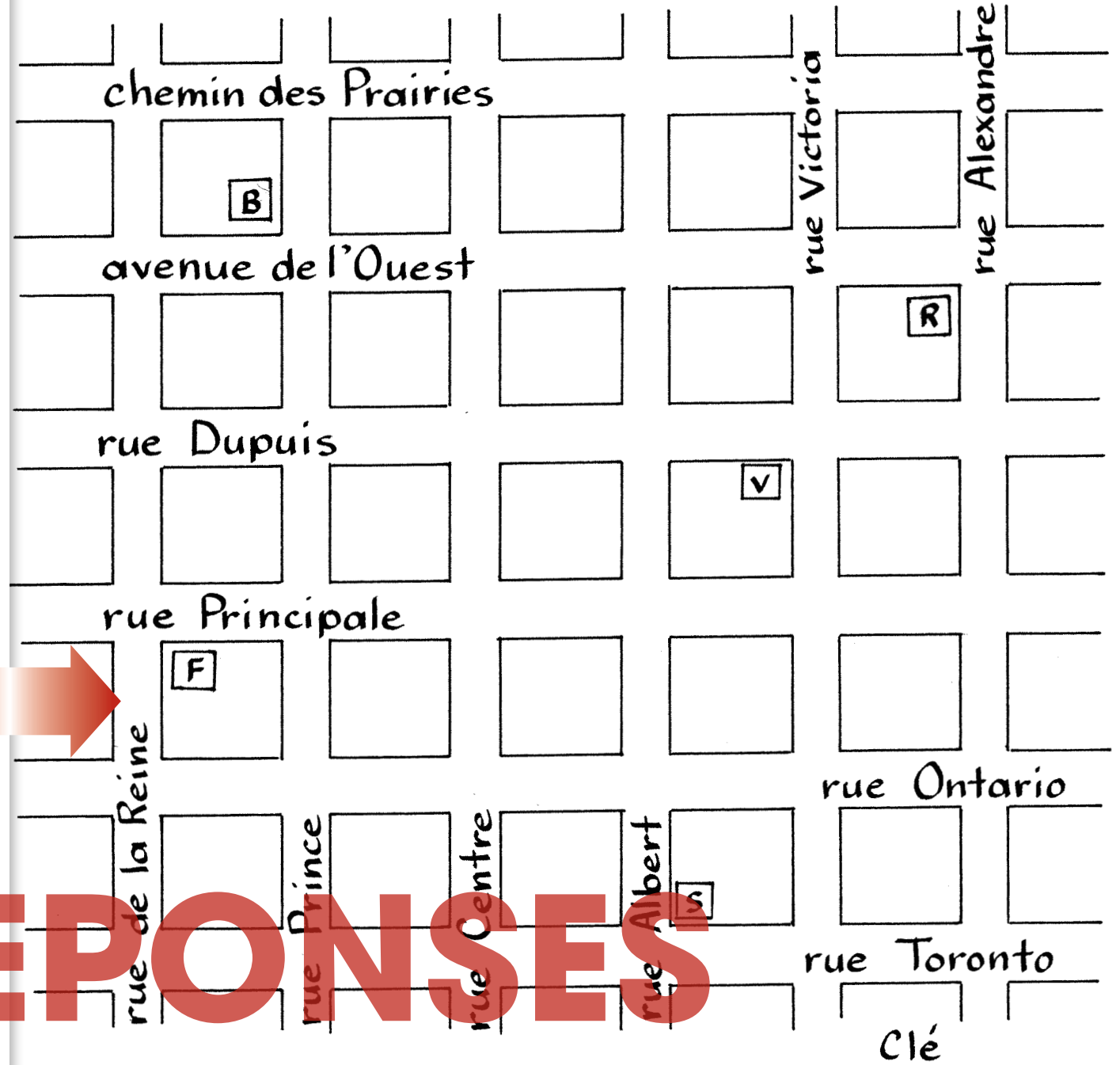
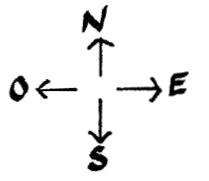
Trouve des plans du village, de la ville, etc. aux Bureaux Municipaux.

Quelques conseils scolaires les ont aussi à leurs centres de ressources.

Suivons le plan !



Suivons le plan ! -  
Clé de réponses



coin de Victoria et Dupuis  
coin d'Albert et Toronto  
coin de l'Ouest et Prince  
coin d'Alexandre et de l'Ouest  
coin de la Reine et de Principale

- Clé
- l'hôtel Victoria
  - le Palais des Sports
  - la Banque Nationale
  - Au Roi de la Crème Glacé
  - Restaurant A la Bonne Franquette