

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Dessiner une carte et sa légende

Créer des symboles stables et une légende lisible.

À préparer

Une feuille · Trois crayons de couleur · Une petite carte vierge

On essaie ensemble

1. Dessinez le contour très simple d'une île et choisissez trois types de lieux : forêt, maison et lac, par exemple. Laissez de la place pour la légende.
2. Inventez un symbole distinct pour chaque type. Dessinez-le une fois dans la légende et écrivez ou dictez son sens à côté.
3. Placez plusieurs lieux sur la carte en réutilisant toujours le même symbole pour la même signification. Évitez de transformer un signe au fil du dessin.
4. Confiez la carte à un lecteur qui n'a pas participé. Demandez-lui de montrer une forêt et un lac, puis améliorez les signes qui restent ambigus.

À toi de chercher

Si un triangle signifie forêt dans la légende, peut-il représenter une maison ailleurs sans explication ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Dessiner une carte et sa légende

Une réponse possible

Cela rendrait la carte ambiguë.

Un symbole stable aide le lecteur à interpréter les lieux. Pour une maison, choisissez un autre signe ou modifiez clairement toute la légende.

Un petit coup de pouce

N'utilisez pas seulement la couleur pour distinguer les lieux. Des formes différentes rendent aussi la légende compréhensible sur une photocopie en noir et blanc.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : gardez deux symboles très différents, comme un carré et des vagues.
2. Pour poursuivre : tracez un chemin entre deux lieux et écrivez une courte consigne que le lecteur peut suivre avec le doigt.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/carte-ile-symboles>