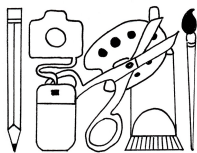
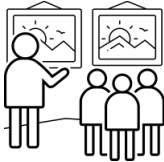


Pour assurer la sécurité de tous, voici une séquence simple à mettre en œuvre. Chaque élève travaille de façon individuelle, sans déplacement et à l'aide de matériel restreint.

Cycle	Cycle 4
Niveau	5eme
Intitulé	La carte imaginaire
Objectif pédagogique	Représenter l'espace à l'aide de codes, schémas, symboles et créer une image fictionnelle.
Programme	« La représentation ; images, réalité et fiction »
Consignes / déroulé	Dessine une carte imaginaire avec : - Les contours d'un territoire (terre, mer, ville, île montagnes....), - Des symboles, au moins 5 ! (tête de mort, monstres marins, boussoles, signes inconnus, écriture inconnue, château, arbre magique, étoile mystérieuse...) - Une légende  Séance 1 : <i>Pratique, dessine les éléments de ta carte</i>  Séance 2 : Suite pratique  Séance 2 et 3 : <i>Découverte d'œuvres et croquis d'une œuvre</i> Format A3 ou A4, outils graphiques.
Références artistiques	Cartes anciennes, cartes de Pipi Reis, Dubuffet <i>Voyageur sans boussole</i>, Jasper Johns <i>Map</i>, Mateo Maté <i>Géographie de ton corps</i> Mona Hatoum, <i>Map</i> https://www.youtube.com/watch?v=j6zsuN2HzsY Jean Denant, <i>la traversée</i> https://www.youtube.com/watch?v=An72zMw7ykw
Évaluation	<u>Évaluation</u> : Dessin d'un territoire /3, présence de cinq symboles /5, présence d'une légende /4, qualités plastiques /4 - /20 – C1 Créer un espace cartographique à l'aide de symboles