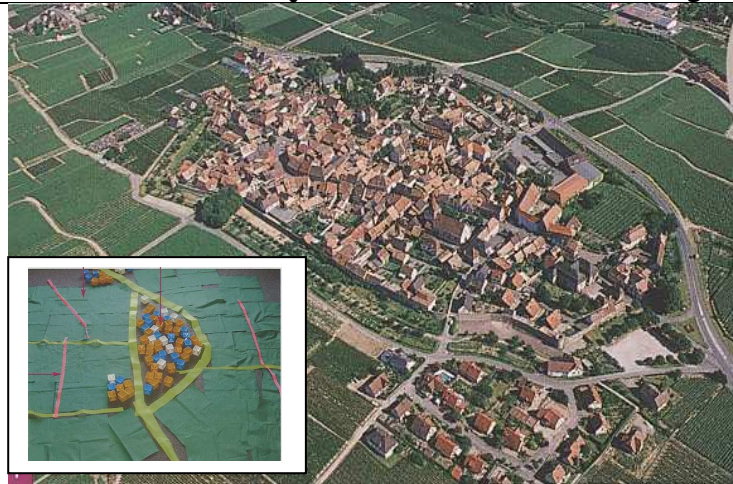


### Objectifs :

- passer de la 3D à une représentation plane
- comprendre ce qu'est un plan, une carte
- maîtriser le jeu des échelles (ordre de grandeur)



En Alsace, un village sur la route des vins.

### 1.- Situation amorce :

Faire verbaliser le parcours de la maison à l'école d'un élève.

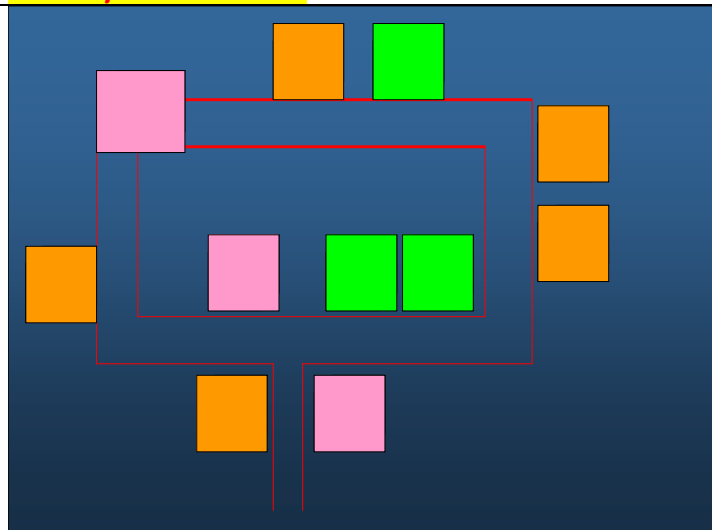
**« Comment expliquer ton parcours de manière plus simple ? »**

### 2.- Représenter son parcours : comment ?

- > la photographie, mais on ne peut observer les distances
- > la maquette, comme élément le plus proche de la réalité
- > la photographie aérienne et satellitale

### 3.- Donner du sens au plan : pourquoi privilégier le plan à la maquette ?

**« Comment mettre notre quartier dans une enveloppe pour l'envoyer à nos correspondants ? »**



Réaliser un circuit dans le quartier en partant de l'école

En classe, dessiner sur une feuille A1 le chemin emprunté.

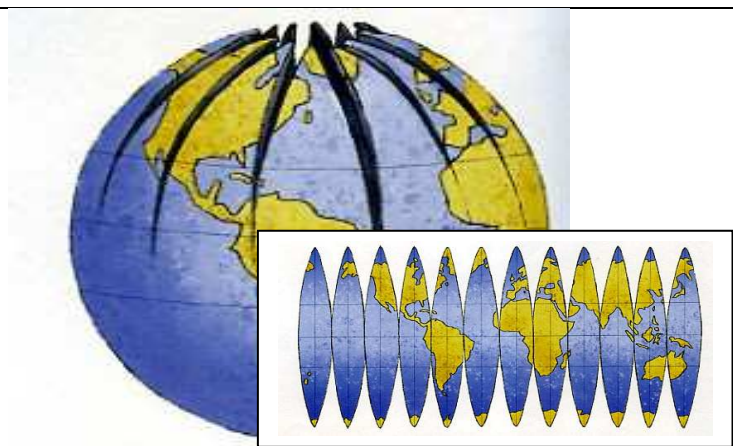
**Comment représenter tous les bâtiments rencontrés ?** > utilisation de cubes de couleurs différentes liées aux différentes fonctions du bâti

Clore la séance : **« maintenant, il faut ranger. Comment garder trace sans tout casser ? »**

Entourer les cubes et conserver la couleur (vers une 1<sup>ère</sup> entrée sur la légende)

### 4.- Donner du sens à la carte : la carte, une représentation de la réalité ?

**« Comment mettre à plat une sphère ? »**



### **Comment mettre à plat une orange ?**

Demander aux élèves de peler une orange

- **constat** : la réalité est toujours déformée
- évoquer les types de projections (Mercator, Peters, polaire)
- demander aux élèves de repérer les pays sur des planisphères aux projections diverses