

Cartographie



Visite suivi d'un atelier

Le musée possède un fonds important de cartes anciennes de l'île de Ré, l'occasion de découvrir l'histoire de la cartographie et ses codes de représentation. L'atelier propose de créer la carte d'une île imaginaire à l'encre et à la plume.

Public concerné

Élèves à partir du CM1 - Collège - Lycée

Thèmes abordés

Histoire de la cartographie et ses codes de représentation

Histoire du territoire rétais : de la formation d'une île aux aménagements d'un territoire

Objectifs

Lecture de carte

Se situer dans l'espace

Utiliser des repères géographiques, codes couleurs et légendes.

Réaliser un croquis.

Travailler son imagination

Durée : 2h

Déroulé de l'animation

- Accueil des groupes au musée

1. Visite commentée

A quoi sert une carte?

Visite du musée autour des cartes exposées dans le parcours « Ré, les facettes d'une île ». Depuis la formation du territoire il y a 17000 ans jusqu'à la carte IGN la plus récente, on découvre l'évolution des codes de représentation en cartographie. Échelle, altitude, relief, limites, orientation, légende... : identification des éléments indispensables qui vont permettre de donner la définition et la fonction des cartes. Dans un deuxième temps, diffusion d'un diaporama des cartes anciennes du fonds de collections du musée. La diversité des documents va permettre aux élèves de s'inspirer pour l'atelier.

2. Atelier

Les élèves sont invités à imaginer un territoire insulaire à la manière des cartes anciennes de l'île de Ré. L'imagination est au cœur de cette création. Malgré certains éléments essentiels qui devront apparaître sur leur carte: échelle, légende, titre, rose des vents, le choix est libre dans la forme, la taille, le relief, le type de culture...etc.

C'est un atelier de dessin et de mise en couleur. L'utilisation d'un porte-plume et d'encre de Chine colorées permettent une grande précision dans le dessin.