

Memory des signatures

Informations pour l'enseignant



1/4

Affectation des tâches	<p>Les signatures sont discutées et expliquées ensemble.</p> <p>Les élèves jouent au Memory par groupes et essaient de combiner les signatures et les désignations ou images correspondantes.</p>
Objectif	<p>Les élèves apprennent les différentes signatures de cartes de manière ludique.</p> <p>Les élèves peuvent attribuer correctement les signatures et les désignations / images.</p>
Matériel	Cartes de Memory
Forme sociale	C, TG
Durée	45 minutes

- Des signatures et des définitions supplémentaires peuvent être ajoutées sur les cartes de Memory. Laissez les élèves concevoir leurs propres cartes de Memory.

Informations complémentaires :

- Si vous souhaitez définir et imprimer vous-même un extrait de carte, c'est possible ici : <https://map.geo.admin.ch>
- Un aperçu des signatures de cartes peut être trouvé ici : <https://www.kiknet-swisstopo.org/francais/liens-vid%C3%A9os-informations/>
(Document : explication des signes)

Memory des signatures

Fiches de travail



2/4

Déroulement de la leçon

1. Étape : explication des signatures

Les signatures sur les cartes de Memory sont étalées devant l'ensemble de la classe. Les élèves essaient de deviner ce qu'elles pourraient représenter.

Ils expliquent leurs réflexions et leurs idées (« Cela ressemble à ... »).

L'ENS explique pourquoi les signatures sont utilisées dans les cartes.

Définition des signatures adaptée aux enfants

Les signatures sont des symboles fournissant des informations sur les cartes. Elles sont uniformes et simples dans leur conception, de sorte que vous les reconnaissez immédiatement. Les signatures présentent des similitudes avec les lettres : si tu veux lire un livre, tu dois connaître les lettres et être capable de les lire.

Il en va de même pour les signatures : si tu veux lire une carte pour te faire une idée du paysage, tu dois connaître les signatures les plus importantes.

Ce n'est qu'alors que tu pourras t'orienter rapidement avec une carte. Celles et ceux qui font des courses d'orientation, par exemple, doivent très bien connaître les signatures pour réussir et être rapides.

2. Étape : jeu

Par groupe, les élèves reçoivent une pile de cartes de Memory, qu'ils disposent face cachée sur la table.

À tour de rôle, les élèves retournent deux cartes et essaient de trouver des paires correspondantes.

Il existe deux types de cartes de Memory :

Jeu 1 - Signatures et définitions sous forme de texte.

Jeu 2 - Signatures et illustrations sous forme d'image.

3. Étape : compléter les cartes de Memory

Comme tâche supplémentaire, les élèves peuvent compléter les cartes de Memory actuelles avec d'autres signatures et les images, dessins ou définitions correspondants.

À cette fin, une carte géographique peut être utilisée comme modèle afin que les élèves puissent y trouver d'autres signatures.



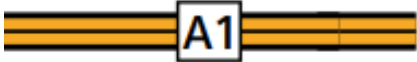
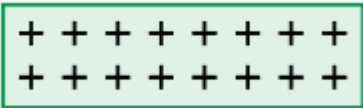




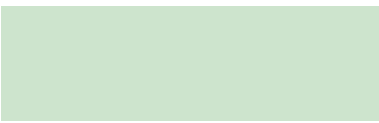

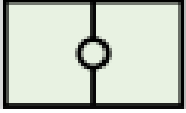

Memory des signatures

Solutions



3/4

Signatures utilisées dans le Memory





	CAMPING
	GROTTE
	AUTOROUTE
	CIMETIÈRE
	AÉROPORT
	FONTAINE
	HÔPITAL
	BÂTIMENT
	FORÊT
	GARE
	TERRAIN DE SPORT
	TOUR

Memory des signatures

Solutions



4/4

	TÉLÉSKI
	FRONTIÈRE SUISSE
	RUISSEAU/RIVIÈRE
	BASSIN D'EAU / PISCINE