MISSION 6E · GÉOGRAPHIE · JEUX PÉDAGOGIQUES · P3

Réussir un défi de géographie en CM2 : cartes, paysages et repères

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 40 min | Objectif : Résoudre des énigmes géographiques | Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Escape game de géographie

Nova te résume l'essentiel

- Nova te confie une mission : observe chaque document, prélève les bons indices et vérifie tes réponses avant de passer à l'énigme suivante.
- Pour te repérer, utilise le titre, la légende, l'orientation et les symboles d'une carte.

- Un bon explorateur ne devine pas : il justifie sa réponse grâce aux informations visibles sur le document.

La leçon

Entre dans la mission de Nova

Un escape game de géographie est un défi composé de plusieurs énigmes. Pour avancer, tu dois observer des cartes, des photographies, des croquis, des textes courts ou des tableaux. Chaque document contient des indices. Ton objectif n'est pas seulement de trouver une réponse : tu dois comprendre où se situe un lieu, comment il est représenté et pourquoi cet indice permet de résoudre l'énigme. Nova, le petit robot explorateur, prépare ton entrée en 6e : il te demande de travailler comme un géographe. Un géographe étudie les espaces où vivent les humains, les paysages qu'ils habitent et les manières dont ils se déplacent, produisent, travaillent ou se protègent. Dans une mission, prends le temps de lire la consigne jusqu'au bout. Repère ensuite les mots importants : « au nord », « littoral », « frontière », « capitale », « montagne », « fleuve », « légende » ou « trajet ». Ces mots indiquent souvent l'action à réaliser. Par exemple, si l'énigme

demande de retrouver une ville située près de la mer, ne cherche pas d'abord son nom : cherche le symbole de la mer, puis observe les villes proches du littoral. Une réponse juste s'appuie toujours sur un indice précis.

Lis les indices d'une carte

Élément de la carte	Ce qu'il t'apprend	Question à te poser
Le titre	Le sujet représenté : transports, reliefs, villes, climats ou autre thème.	De quoi parle cette carte ?
La légende	La signification des couleurs, des lignes et des figurés.	Que représente ce symbole ?
L'orientation	La direction du nord et des autres points cardinaux.	Quel lieu est au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest ?
Les noms	Les lieux importants : pays, mers, villes, fleuves ou montagnes.	Quel nom correspond au lieu demandé ?

L’échelle	Le rapport entre une distance sur la carte et une distance réelle.	La distance paraît-elle courte ou longue dans la réalité ?

Décode la légende sans te tromper

La légende est la clé d’une carte. Elle explique le sens des figurés, c’est-à-dire des signes dessinés pour représenter des éléments réels. Un point peut signaler une ville. Une ligne bleue peut représenter un fleuve. Une zone colorée peut montrer un pays, une région, une forêt ou un espace agricole, selon le sujet de la carte. Ne décide jamais du sens d’une couleur en regardant seulement le dessin. Le bleu représente souvent l’eau, mais tu dois vérifier dans la légende. Sur une carte des transports, une ligne peut signaler une voie ferrée ; sur une carte physique, une ligne peut indiquer une frontière ou un cours d’eau. Lis donc le titre avant la légende, puis relie chaque figuré à son explication. Si une énigme demande : « Quel espace est traversé par le fleuve ? », commence par identifier le figuré du fleuve dans la légende. Suis ensuite ce tracé avec ton doigt jusqu’à l’espace demandé. Tu évites ainsi de confondre une route, une frontière et un fleuve. Lorsque plusieurs figurés se ressemblent, observe leur couleur, leur épaisseur et leur forme. Un trait continu et un trait en pointillés n’ont pas forcément le même sens.

Suis la méthode du détective géographe

- Lis la consigne et entoure mentalement le lieu, la direction ou le document que tu dois trouver.
- Observe le titre pour comprendre le sujet général de la carte ou de l'image.
- Lis toute la légende avant de chercher une réponse.
- Repère le nord, puis utilise les points cardinaux : nord, sud, est et ouest.
- Cherche les noms et les figurés utiles, sans te laisser distraire par les autres informations.
- Compare plusieurs indices lorsque l'énigme est difficile : un nom seul ne suffit pas toujours.
- Formule une réponse complète en citant l'indice : « Je choisis ce lieu car il est placé à l'ouest et près du littoral. »
- Relis ton résultat avant de le donner à Nova : une lettre mal copiée ou un point cardinal inversé peut bloquer la mission.

Règle d'orientation

Sur une carte orientée de façon habituelle, le nord est en haut, le sud en bas, l'ouest à gauche et l'est à droite. Vérifie toujours la flèche du nord : si elle est tournée autrement, tu dois suivre cette flèche et non la position de la page.

Utilise les points cardinaux et les repères

Les points cardinaux servent à situer un lieu par rapport à un autre. Si Brest est à gauche de Strasbourg sur une carte orientée vers le nord, Brest est à l'ouest de Strasbourg. Si tu dois dire qu'un lieu est placé entre le nord et l'est, utilise le mot nord-est. Tu peux aussi employer sud-est, sud-ouest et nord-ouest. Attention : « à gauche » et « à droite » dépendent de la façon dont tu regardes la feuille ; « à l'ouest » et « à l'est » restent exacts si tu as vérifié l'orientation. Pour localiser la France, repère qu'elle se trouve en Europe. Elle est bordée par plusieurs mers et par l'océan Atlantique. Elle possède des frontières terrestres avec plusieurs pays. Un fleuve est un cours d'eau qui se jette dans une mer ou dans un océan. Une montagne est un relief élevé ; une plaine est un vaste espace plutôt plat ; un littoral est la zone de contact entre la terre et la mer. Ces mots de vocabulaire servent souvent de codes dans les énigmes. Par exemple, un document qui montre des vagues, une plage, un port et des bateaux décrit probablement un espace littoral. Un document qui montre des sommets, des pentes et des vallées décrit un espace montagneux.

Compare les paysages et les façons d'habiter

Un paysage est la partie d'un espace que tu observes. Il peut être naturel, mais il est souvent transformé par les humains. Dans un paysage urbain, tu peux reconnaître des immeubles, des rues,

des commerces, des transports et des bâtiments publics. Dans un paysage rural, tu peux observer des champs, des villages, des haies, des fermes ou des routes moins nombreuses. Sur le littoral, tu peux trouver des ports, des plages, des falaises, des marais ou des stations balnéaires. En montagne, les habitants doivent tenir compte des pentes, de l'altitude, de la neige ou des risques naturels. Ne classe pas un paysage à partir d'un seul détail. Une ville peut être près de la mer ; un village peut se situer dans une vallée ; un espace agricole peut aussi contenir des routes et des habitations. Cherche plusieurs indices et explique ton choix. Dans un escape game, une photographie peut cacher un mot de passe. Si tu reconnais un port, cherche sur la carte les villes du littoral. Si tu reconnais un massif montagneux, cherche les espaces de relief. Croise toujours l'image et la carte pour être plus sûr.

Attention aux indices trompeurs

> Une photographie ne montre qu'une partie d'un lieu. Ne conclus pas trop vite qu'un espace est rural parce que tu vois un champ, ou urbain parce que tu vois une route. Observe aussi les habitations, les activités, les reliefs et les équipements visibles.

Résous une énigme à plusieurs documents

Les missions les plus difficiles utilisent plusieurs documents. Une carte peut t’indiquer où se trouve un lieu, tandis qu’une photographie te montre son paysage et qu’un court texte explique son activité. Commence par donner un rôle à chaque document. La carte sert surtout à localiser. La légende sert à décoder. La photographie sert à observer. Le texte sert à confirmer ou à préciser. Imagine que Nova cherche une ville située sur le littoral, près de l’embouchure d’un fleuve. Sur la carte, repère d’abord la mer ou l’océan, puis le tracé du fleuve. L’embouchure est l’endroit où le fleuve se jette dans la mer ou dans l’océan. Cherche ensuite les villes proches de ce point. Si une photographie montre des quais, des navires et des entrepôts, elle peut confirmer la présence d’un port. Écris alors une phrase complète : « Je choisis cette ville car elle se situe sur le littoral, près de l’embouchure du fleuve, et la photographie montre un port. » Cette phrase prouve que tu as relié les informations au lieu de répondre au hasard.

Garde les mots utiles dans ta mémoire

- Un repère est un élément connu qui aide à localiser un lieu : un pays, une ville, un fleuve, une mer ou une montagne.
- Un figuré est un signe utilisé sur une carte pour représenter une information.

- Une frontière sépare deux territoires.
- Un itinéraire est un trajet entre un lieu de départ et un lieu d’arrivée.
- Un littoral est un espace situé au contact de la terre et de la mer.
- Une embouchure est l’endroit où un fleuve se jette dans la mer ou dans l’océan.
- Un paysage est ce que l’on voit d’un espace, avec ses éléments naturels et humains.

Déverrouille le code final

Quand tu as trouvé plusieurs réponses, vérifie leur ordre. Dans un escape game, le bon mot de passe dépend souvent de la suite des énigmes. Recopie les lettres avec soin et conserve les indices déjà utilisés. Si ton code ne fonctionne pas, ne recommence pas tout au hasard. Reprends la dernière énigme, relis la consigne et contrôle la légende ou l’orientation. Demande-toi : ai-je confondu est et ouest ? Ai-je regardé le bon symbole ? Ai-je choisi un lieu qui correspond à tous les indices ? Nova te rappelle une idée essentielle : une difficulté n’est pas un échec, c’est un signal pour observer autrement. Tu peux poser ton doigt sur la carte, suivre un fleuve, entourer un figuré ou barrer une réponse impossible. Plus tu expliques ton raisonnement, plus tu deviens capable de réussir une mission nouvelle.

Exemples résolus

Retrouver une ville grâce à l'orientation

Énoncé. Sur une carte orientée avec le nord en haut, la ville A est placée à gauche de la ville B. Dans quelle direction se trouve la ville A par rapport à la ville B ?

1. Vérifie que le nord est placé en haut de la carte.
2. Repère la position de la ville A : elle est à gauche de la ville B.
3. Sur une carte orientée de façon habituelle, la gauche correspond à l'ouest.

Résultat : La ville A se trouve à l'ouest de la ville B.

Identifier un espace littoral

Énoncé. Une photographie montre une plage, des bateaux de pêche, un port et la mer. Quel type d'espace peux-tu reconnaître ?

1. Repère les éléments liés à la mer : la plage, les bateaux et le port.
2. Rappelle-toi qu'un littoral est la zone de contact entre la terre et la mer.

3. Vérifie que plusieurs indices montrent bien la présence de la mer.

Résultat : Tu peux reconnaître un espace littoral, car le paysage est au contact de la terre et de la mer.

Choisir le bon symbole

Énoncé. La légende indique qu'une ligne bleue représente un fleuve et qu'une ligne noire représente une route. L'énigme demande quel cours d'eau traverse un espace. Quel figuré dois-tu suivre ?

1. Lis le mot important dans la consigne : « cours d'eau ».

2. Cherche dans la légende le figuré correspondant à un fleuve.

3. Suis uniquement la ligne bleue sur la carte.

Résultat : Tu dois suivre la ligne bleue, car elle représente le fleuve.

Les astuces de Nova

La clé avant le coffre

Nova te souffle : lis la légende avant de chercher sur la carte. La légende est la clé qui ouvre le coffre des symboles.

Le nord commande

Avant de dire est, ouest, nord ou sud, cherche la flèche du nord. Sans elle, ton robot-boussole risque de tourner en rond.

Trois indices, zéro hasard

Pour les énigmes difficiles, rassemble trois indices : le titre, la légende et le document. Ton choix sera beaucoup plus solide.

Mes exercices

1 La boussole de Nova ★☆☆

Associe chaque direction à sa position sur une carte orientée avec le nord en haut.

1. En haut de la carte

2. En bas de la carte

3. À droite de la carte

4. À gauche de la carte

2 Les mots du coffre ★☆☆

Complète chaque phrase avec le mot qui convient : légende, figuré, littoral, frontière.

1. La _____ explique le sens des symboles sur une carte.

2. Un signe utilisé sur une carte s’appelle un _____.

3. La zone de contact entre la terre et la mer est le _____.

4. La ligne qui sépare deux territoires est une _____.

3 Les affirmations du robot ★☆☆

Indique si chaque affirmation est vraie ou fausse.

1. La légende permet de comprendre les figurés d’une carte.
2. Une photographie montre toujours tout un territoire.
3. Un fleuve se jette dans une mer ou dans un océan.
4. Tu peux toujours dire « à gauche » sans vérifier l’orientation.