

## Fiche d'accompagnement à la visite Exposition « Cartes Imaginaires, Inventer des mondes » Lieu : BnF François-Mitterrand - 2026

La fiche d'accompagnement est un leporello recto-verso. Il offre des activités pour chaque escale de l'exposition. N'hésitez pas à demander aux élèves de le déplier totalement à la fin de la visite pour voir le « grand voyage » qu'ils ont accompli, de l'histoire ancienne aux mondes de demain.

**Niveau : (GS-CE2) - RECTO**

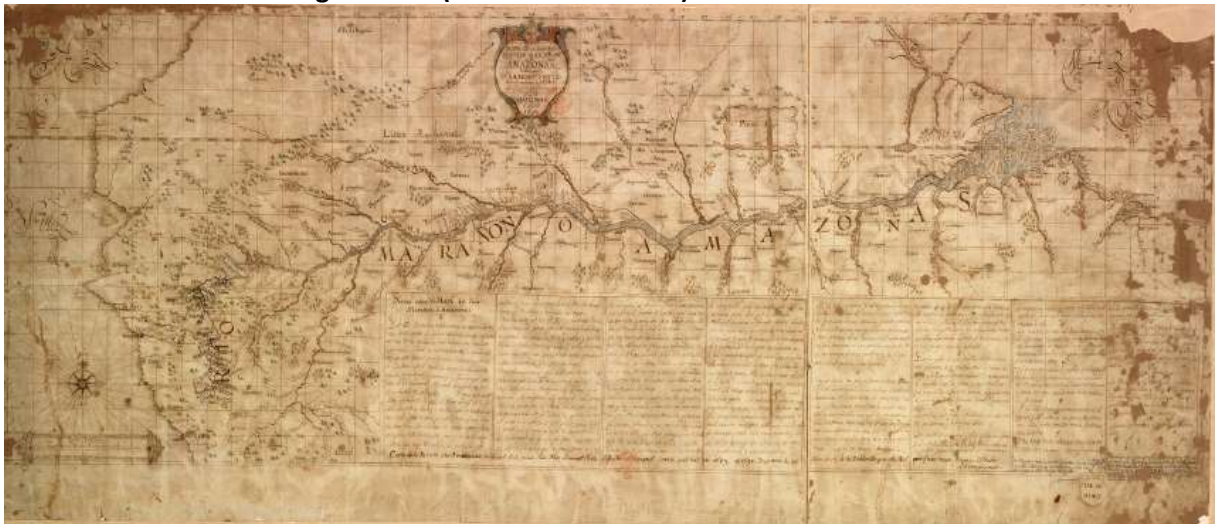
### •Escale 1 : Les Mondes Inexplorés (Le Monstre Marin)

Aux frontières du monde connu, les cartographes anciens utilisaient l'imaginaire pour peupler les zones vides. Les monstres ne sont pas là par hasard : ils signalent le danger, le mystère, mais témoignent aussi d'une nature foisonnante où le merveilleux fait partie du réel.

**L'observation** : Devant les cartes anciennes, demandez aux enfants de repérer les créatures qui surgissent des flots. Sont-elles terrifiantes ou simplement étranges ?

**L'activité (Image 1)** : Les enfants doivent compléter le dessin du monstre. Encouragez-les à imaginer des détails fantastiques : des écailles brillantes, des dents de sabre ou des nageoires-ailes.

### •Escale 2 : Les Mondes Légendaires (Le fleuve Amazone)



Cette carte est une œuvre de patience. Elle raconte la quête de l'Eldorado et la découverte de l'immense forêt. Le nom "Amazone" vient des guerrières mythiques que les explorateurs croyaient avoir rencontrées.

**L'observation** : Faites remarquer aux enfants que le fleuve ne ressemble pas à de l'eau, mais à une **longue branche d'arbre** avec des bras qui s'étirent. C'est un fleuve vivant ! Notez aussi l'absence de la forêt verte : ici, tout est tracé à l'encre, c'est au visiteur d'imaginer la jungle dense tout autour.

**Les activités** : Les enfants dessinent l'Amazon et ses bras. Le cartographe est un auteur qui signe son œuvre dans un « cartouche » (le cadre décoré). Les enfants signent le leur.

### L'incroyable légende des Amazones : du mythe au fleuve

« Savez-vous pourquoi ce fleuve immense, qui ressemble à une branche d'arbre géante sur votre carte, s'appelle l'Amazone ?

Tout commence il y a très longtemps, dans la Grèce antique. Les poètes racontaient l'existence d'un peuple de femmes guerrières redoutables : les Amazones. On disait qu'elles étaient les filles du dieu

de la guerre, qu'elles vivaient sans hommes et qu'elles étaient les meilleures archères du monde. Personne ne savait vraiment où se trouvait leur royaume, mais tout le monde en avait peur ! Des siècles plus tard, en 1542, un explorateur espagnol nommé Francisco de Orellana descend ce grand fleuve pour la première fois. Soudain, au milieu de la forêt épaisse qui n'est pas dessinée ici, son expédition est attaquée !

Orellana raconte alors qu'il a vu des femmes très grandes, à la peau blanche, les cheveux tressés, combattant avec une force incroyable. Persuadé d'avoir enfin trouvé le véritable royaume des célèbres guerrières grecques, il décide de nommer le fleuve « Le fleuve des Amazones ».

#### Le petit secret pour les enfants

Aujourd'hui, les historiens pensent qu'Orellana a peut-être confondu ces guerrières avec des hommes amérindiens qui portaient les cheveux longs et des jupes de fibres. Mais la légende était si belle que le nom est resté !

Regardez maintenant le fleuve sur votre livret : avec ses bras qui s'étendent partout, ne dirait-on pas une guerrière qui déploie ses muscles pour protéger la forêt ? »

#### **Mais ce fleuve cache aussi des légendes et trésors**

Le Cartographe, Samuel Fritz, est le premier à avoir tracé le cours de l'Amazone de façon aussi précise. Sa carte est un document de terrain, né de ses voyages en pirogue. La carte est « manuscrite » (écrite à la main). Le Père Samuel a utilisé des encres spéciales (bistre, bleu, noir) pour donner vie à son voyage. Le fleuve semble « grignoter » la terre, comme une racine géante. C'est cette forme que les enfants doivent retrouver dans leur activité de dessin.

#### Sur cette carte, on peut aussi raconter une autre histoire : celle de l'eldorado et le secret du Père Samuel

« Regardez bien cette immense carte toute dorée par le temps. Elle a été dessinée il y a plus de 300 ans par un homme très courageux : le Père Samuel Fritz. À l'époque, Samuel voyageait sur le fleuve Amazone dans un petit canoë en bois. Il s'arrêtait sur les rives pour dessiner chaque tournant du fleuve. Mais s'il s'est donné autant de mal, c'est aussi parce qu'il cherchait quelque chose de magique... L'Eldorado.

C'est quoi, l'Eldorado ?

On racontait qu'au milieu de cette forêt, il existait un royaume où tout était en or. Les rois ne s'habillaient pas avec des tissus, mais ils se saupoudraient le corps avec de la poussière d'or pour briller comme des soleils ! On disait même qu'ils jetaient des colliers de perles et des pierres précieuses au fond des lacs pour faire des cadeaux à la nature.

Regardez le fleuve sur votre livret : Samuel Fritz l'a dessiné comme une longue branche d'arbre qui s'étend partout. Il pensait que l'Eldorado se cachait peut-être au bout d'un de ces petits bras. Il ne l'a jamais trouvé, mais il a découvert que le vrai trésor, c'était la forêt elle-même, ses animaux et ses habitants.

**L'Activité :** Comme Samuel Fritz, les enfants deviennent les auteurs de leur carte. Ils signent leur prénom dans le beau cadre décoré (le cartouche) en bas de la page. Puis ils dessinent l'Eldorado à l'intérieur de la silhouette de la carte (avoir un crayon jaune.)

#### **•Escale 3 : Les Mondes Littéraires (Cartographie des émotions)**

La carte ici sert à rendre l'histoire « réelle ». On entre physiquement dans le livre grâce à elle.

**L'observation :** Avant de regarder le livret, demandez : « *Qui connaît Winnie l'Ourson ? Où habite-t-il ?* ». Puis, montrez comment la carte organise ces univers.

**L'activité (Image 3) :** Associer les personnages en noir à des émotions.

*Piste d'échange :* « Est-ce que la silhouette de Peter Pan vous fait rêver ou vous donne envie de voler ? Est-ce que ce bateau pirate vous fait un peu peur ? » On relie le lieu à ce qu'on ressent.

#### •Escale 4 : Les Mondes de la Carte (La métamorphose)

Ici, la géographie devient un jeu d'artiste. On ne cherche plus sa route, on cherche des formes cachées

**L'observation** : Regardez la carte de la Suède et de la Norvège sur le livret. En tournant un peu la tête, que voit-on ? Un visage ? Un animal ? Montrez l'exemple de l'artiste à côté qui a transformé la terre en lièvre ou en créature fantastique.

**L'activité (Image 4)** : À leur tour, les enfants doivent métamorphoser la silhouette blanche en l'animal de leur choix. C'est l'étape où la carte devient purement une œuvre d'art.

### Niveau CM1-CM2 - VERSO

•Escale 1 : Les Mondes Inexplorés. Aux frontières du monde connu, les cartographes anciens utilisaient l'imaginaire pour peupler les zones vides. Les monstres marins qui pullulent sur les cartes ne sont pas là par hasard : ils signalent le danger et l'inconnu, mais témoignent aussi d'une nature foisonnante où le merveilleux fait partie du réel.

**L'observation** : Devant les cartes anciennes, demandez aux élèves d'identifier les créatures fantastiques. Avant la modernité, ces monstres étaient des signes à déchiffrer dans un monde couvert de symboles.

**L'activité** : les élèves doivent dessiner leur propre monstre. Ils peuvent s'inspirer des figures fabuleuses issues des sources antiques vues dans l'exposition

#### •Escale 2 : Les Mondes Légendaires – La Terre Australe Inconnue

Cette escale explore les lieux que l'on a longtemps crus réels. La *Terra Australis Incognita* (Terre Australe Inconnue) en est l'exemple le plus célèbre. Les géographes imaginaient un immense continent au sud pour « équilibrer » les terres du Nord sur le globe.

**L'analyse** : La carte fait advenir ces lieux mythiques en leur donnant une localisation tangible et des contours. On est ici à la lisière entre la réalité et le merveilleux.

**L'activité** : Les élèves dessinent leur propre Terre Australe dans l'espace resté blanc et lui donner un titre original.

#### •Escale 3 : Les Mondes Littéraires – L'Île au Trésor

Dans la fiction, la carte donne une consistance réelle à des univers de papier. Elle renforce l'illusion romanesque en plongeant le lecteur dans un univers qu'il peut reconnaître.

**L'observation** : Regardez toutes les cartes qui ornent les grands romans d'aventure ou de fantasy.

*L'Île au Trésor* de R.L. Stevenson (1883) Tout commence par une vieille carte de pirate trouvée dans le coffre d'un vieux loup de mer, Billy Bones. Le jeune Jim Hawkins découvre qu'elle indique l'emplacement du trésor du capitaine Flint. Accompagné du chevalier Trelawney et du docteur Livesey, il s'embarque pour l'aventure. Mais l'équipage cache des pirates, menés par le rusé Long John Silver. Sur l'île, la carte est le seul guide pour survivre entre les pièges et les sables mouvants.

<https://essentiels.bnf.fr/fr/image/cd3df11a-a9d0-4e73-9781-fec24a537506-ile-tresor>

**L'activité** : En utilisant les codes cartographiques (montagnes, arbres, boussole, pavillon pirate), les élèves créent leur propre Île au Trésor.

#### •Escale 4 : Les Mondes de la Carte – Territoires de Cœur

Cette partie propose de considérer la carte dans sa dimension évocatrice et subjective. L'art s'empare de l'outil cartographique pour représenter des univers esthétiques et personnels.

**L'observation** : Regardez toutes les œuvres qui utilisent la carte pour parler de sentiments, d'amour etc. La carte devient une œuvre poétique, onirique et parfois humoristique.

**L'activité** : À partir de la silhouette du cœur, les élèves doivent cartographier leur « monde intérieur ».

**Exemples** : Ils peuvent nommer et dessiner leurs « territoires de cœur » : *la Vallée des Rêves, l'Océan des Amis, ou la Forêt des Souvenirs.*