

HABITER

L'histoire de nos rues et nos villages

DOSSIER À DESTINATION DE L'INSTITUTEUR.RICE



Contenu de l'atelier

Au cours de cette animation, les élèves de P5-P6 sont invités à explorer les paysages qui les entourent et la façon dont sont organisés les villages et les communes.

À l'aide d'anciennes cartes et de photographies de la commune, la classe remonte le temps et **questionne la façon d'habiter, de se déplacer, de consommer et de travailler** de la fin du 18^e siècle à nos jours.

L'objectif est de montrer aux élèves que **l'aménagement du territoire** n'est pas le fruit du hasard, mais est **lié aux innovations technologiques** et aux **événements historiques** qui se sont succédés au fil du temps.

L'animation se déroule en **deux phases** : une première partie en groupe et une deuxième partie faite d'ateliers autonomes.

Matériel

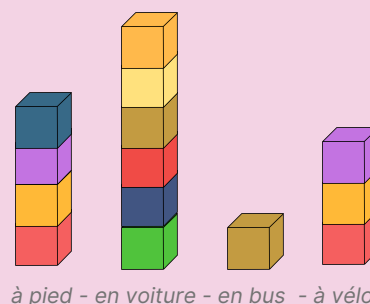
- Dossier instituteurs (déroulé d'animation / fiches ateliers / référentiels)
- Présentation Power Point
- Carnet de l'élève
- Prévoyez un tableau interactif !

Déroulé de l'animation

INTRODUCTION

Questionner les élèves sur leur environnement et leurs moyens de déplacement. Les élèves répondent en faisant une croix avec leurs bras (NON) ou en se levant et formant un « V » avec leur bras (OUI). Ce petit jeu permet de sonder le rapport des enfants à la commune ou au village.

- Qui habite dans la commune ?
- Qui habite en dehors de la commune ?
- Qui vient à vélo à l'école ?
- Qui vient à pied à l'école ?
- Et en voiture ?
- Qui habite une maison 4 façades ?
- Une maison mitoyenne ?
- Un appartement ?



Idée : représenter chaque élève par un bloc de construction et faire une représentation graphique (diagramme en bâtons) de la classe.

MA COMMUNE...

Slide
1

L'animateur distribue à chaque élève **un carnet**. Ce carnet va être rempli au fur et à mesure de la **présentation PowerPoint**. Lisez ensemble l'introduction à la page 1 du carnet.

De quelle commune fait partie l'école ? Chaque commune est composée de plusieurs villages et hameaux. La maison communale se situe généralement dans le village le plus urbanisé (on y retrouve les grands axes routiers, des commerces, des institutions publiques telles que la bibliothèque, le bureau de poste, etc.). Ce village donne alors son nom à la commune.

Slide
2/3

Invitez les élèves à relever le défi de citer les différents villages qui font partie de la commune. Aidez-les en leur donnant des repères paysagers (là où il y a le terrain de foot, le château d'eau, l'unité scout...). Vous pouvez aussi les laisser chercher sur une carte.

Slide
4/5

Mettez ensuite les enfants au défi de retrouver la commune sur la carte de la province. Ils peuvent évidemment s'aider de leur croquis.

- La commune a-t-elle une grande superficie ?
- Qui sont les communes voisines ?
- De quelle province faisons-nous partie ?
- Avons-nous une frontière avec une autre province ?

(Genappe, Villers-la-Ville, Les Bons-Villers et Sombrefe ont la particularité d'être à la frontière avec d'autres Provinces !)

Slide
6

Observez ensemble la carte routière.

- Y a-t-il des grands axes routiers qui traversent la commune ?
- Vers où convergent-ils ?

Slide
7

Conclusion : On peut donc dire que votre école fait partie de la commune X, la commune de X fait partie de la province X, la province X fait partie de la Wallonie et la Wallonie fait partie de la Belgique.

LA FAMILLE DE NOUR

Observez avec les élèves l'arbre généalogique de Nour. Mettez bien en évidence qu'il s'agit d'un arbre généalogique simplifié où ne figure à chaque fois qu'une branche.

HONORÉ & MARIE - 1780

Slide
8

Observez ensemble le tableau représentant une famille de la fin du 18^e siècle.

- S'agit-il d'une photo ou d'un tableau ?
- À quoi ressemble l'intérieur de la maison ?

(Sombre, il n'y a pas d'électricité)

- Observez les personnes, sont-elles habillées comme nous ?

(Les filles et les femmes portent toutes des robes, des tabliers et un bonnet.)

- Que portent-elles comme chaussures ?

Slide
9

Regardez ensuite la carte Ferraris de la commune et laissez les enfants réagir spontanément. Sans doute vont-ils reconnaître des lieux ou des routes.

- Quelles couleurs voyez-vous ?
- Y a-t-il des bâtiments ou des symboles que vous reconnaissez ?
- Comment sont représentées les maisons / les champs ... ?

- A votre avis, comment élabore-t-on une carte de nos jours ?
- Quels moyens ou instruments utilisons-nous ?

(Photo satellite, possibilité de survoler une zone en basse altitude avec des drones, programme de cartographie sur ordinateur,...).

- Comment ont-ils dressé cette carte à la fin du 18e siècle ? Qui utilisait des cartes à l'époque ?

(Cette carte, entièrement dessinée à la main, a été commanditée pour le gouverneur des Pays-Bas Autrichiens. Au 18e siècle, la Belgique n'existe pas, nous dépendons d'une grande puissance européenne, l'empire autrichien. Cette carte a été réalisée par et pour l'armée. Elle retrace tous des éléments stratégiques utiles pour faire circuler des armées et cacher des troupes.)

Slide
10

Comparez ensuite la carte avec une photographie aérienne actuelle. Que reconnaissent les élèves ?

- y a-t-il des éléments qui n'ont pas changé ?

(église, cours d'eau...)

- Des éléments ont-ils disparu ?

(certaines maisons, des champs / bois...)

Avant 1850, à la campagne, les personnes se déplacent essentiellement à pied et à cheval. Les routes sont des chemins qui ne sont pas praticables toute l'année. Les maisons s'organisent autour de la place du village et de l'église. On habite proche les uns des autres. Dans l'espace rural, les personnes vivent essentiellement de l'agriculture. Des ouvriers agricoles travaillent la terre de grands propriétaires. Tout le monde cultive ses légumes.

GUSTAVE & MARGUERITE - 1880

Slide 11 Observez avec les enfants les illustrations:

- Quelle nouveauté technologique a fait son apparition ?
(l'appareil photo)
- Comment les personnes sont-elles habillées ?
- Quels moyens de transport observez-vous ?
(une charrette / un vélo).

Slides 12-13 Observez ensuite la carte de 1865.

A partir de 1850, les premiers transports en commun apparaissent. Le chemin de fer et le vicinal relient les villages et les connectent aux villes. Certaines rues sont retracées afin d'obtenir des lignes droites et faciliter la circulation. Les rues se pavent afin d'éviter d'être embourbées (Exemple : l'avenue des Combattants à Genappe n'a été que tracée en 1836 et pavée 30 ans plus tard !). Le chemin de fer et vicinal va également permettre l'installation de l'industrie (Exemple : des sucreries).

MADELEINE & JEAN - 1936

Slide 15 Observez les photos du Power Point

- Quel moyen de transport se généralise ?
(La voiture existe déjà depuis un petit temps mais elle n'était pas encore généralisée.)
- Pourrais-t-on prendre la même photo actuellement ? Pourquoi pas ?
- Qu'est-ce qui apparaît sur les maisons ?
(on voit apparaître de la publicité)
- A proximité de quoi les personnes prennent-elles la pose ?
(une fontaine à eau, pas tout le monde n'a de l'eau courante ! + poteau électrique)

Slides 16-18 Explication de la loi de 1936 : Mettre en évidence la différence entre usagers lents et usagers rapides.

CHRISTINE & ERIC - 1960

Slide
19

Observez avec les enfants les photos représentant la période :

- Observez la route, s'agit-il de pavés ou de macadam ?
- Combien de voitures comptez-vous ?
(l'usage de la voiture se généralise, chaque ménage a sa voiture).
- Observez la date, sommes-nous avant ou après la Deuxième Guerre mondiale ?

(Le véritable essor de la voiture se fait après la Deuxième Guerre mondiale. Les familles peuvent dorénavant se payer une voiture et elles sont de plus en plus nombreuses à s'installer à la campagne.)

Slides
20-21

Observez la photo aérienne de 1971 et comparez-la avec les autres cartes

- Qu'est-ce qu'on reconnaît / Qu'est-ce qui a changé ?
- Pour Genappe, pourquoi avoir construit une route qui contourne la ville ?
Entre 1960-1970, on construit près de 100km par an d'autoroutes et de nationales. La N5 relie Bruxelles à Charleroi et continue vers Couvin, à la frontière française. Elle devait faciliter l'accès à Bruxelles. La nationale 5 traverse devait traverser plusieurs villes et villages. Les dispositifs de contournement des villes évitaient des ralentissements et embouteillages dans les villes.
- Quels sont les avantages / inconvénients ?
(+ : On peut facilement aller dans les grandes villes, c'est rapide, on évite les petites routes ; - : Petit à petit, on a construit des zones commerciales autour des petits centres urbains, au détriment des commerces du centre).
- Voyez-vous des nouveaux quartiers qui sont apparus ?
(Grâce à la voiture, on peut facilement et rapidement rejoindre les grandes villes. On peut donc aussi habiter à la campagne et travailler en ville.)

Slides
22-24

Les maisons idéales 1960-1970 : Après la guerre, on souhaite se mettre au grand air. On a envie d'espace, de nature, de constructions neuves. Des nouveaux quartiers avec des villes 4 façades apparaissent autour des villages.

- Quels sont les avantages et les inconvénients de maisons mitoyennes ?
- Quels sont les avantages et les inconvénients de villas ?
(+ : espace pour jouer, on a de la place pour se garer ; - : On empiète progressivement sur les champs de cultures et prairies (=l'étalement urbain), on s'éloigne des centres et on est donc dépendant de la voiture).

Référentiels

FORMATION HISTORIQUE [1]

- Les élèves savent énoncer des innovations technologiques qui ont amené des changements dans les habitudes de vie au XIXe et XXe siècle.
- Les élèves apprennent à situer des documents historiques (cartes anciennes, cartes postales et photographies) dans le temps et peuvent les classer du plus ancien au plus récent.
- Inscrire dans une perspective historique une réalité d'aujourd'hui, en mettant en évidence des continuités, des changements et des étapes d'une évolution entre hier et aujourd'hui.

FORMATION GÉOGRAPHIQUE [2]

- Les élèves savent se situer l'école dans l'espace géographique et nommer le village, la commune et la province de laquelle elle relève.
- Les élèves savent lire une carte à l'aide d'une légende et nommer les éléments remarquables et différentes occupations du sol (cours d'eau, cultures agricoles, parcelles d'habitations, forêts, routes, églises, zones industrielles).
- Les élèves savent nommer le cours d'eau du milieu observé.
- Sur base d'une carte, les élèves associent une utilisation du sol à une fonction (et vice versa) et peuvent le lier à des éléments naturels

(exemple : les zones industrielles sont construites à proximité de cours d'eaux et/ou de routes et chemins de fer).

- Les élèves comparent des cartes et photographies d'hier et d'aujourd'hui et identifient les grandes transformations dans l'occupation des sols à échelle locale.

[1] FWB, Référentiel tronc commun : formation historique, p. 43-50.

[2] FWB, Référentiel tronc commun : formation géographique, p. 83-86.

Bibliographie

- Maison de l'urbanisme du Brabant wallon – CCBW, *L'aménagement de notre territoire, je m'y frotte !*
- Bibliothèque Royale de Belgique, *Carte Ferraris*.
- WalonMap, Géoportail de la Wallonie, <https://geoportail.wallonie.be/home.html>
- Cahiers de l'Observatoire de la mobilité de la Région de Bruxelles-Capitale n° 5, *Le partage de l'espace public en Région de Bruxelles-Capitale*, 2006.
(<https://data.mobility.brussels/home/fr/publications/documents-a-telecharger-cahiers/>)
- Cahiers de l'Observatoire de la mobilité de la Région de Bruxelles-Capitale n° 7, *Le vélo en région de Bruxelles-Capitale*, 2020.
(<https://data.mobility.brussels/home/fr/publications/documents-a-telecharger-cahiers/>)

HABITER

L'histoire de nos rues et nos villages

LES ATELIERS AUTONOMES



Ateliers autonomes

- **Atelier 1 « À chaque carte son utilité »** : découvrir les différences entre une carte topographique, un plan de ville, une carte routière, une carte touristique, une carte géographique d'Europe, un plan de parc.



imprimez les cartes au format A3

- **Atelier 2 « Dessine la carte de ton village »** : à l'aide d'un calque dresser une carte des abords de l'école et apprendre à la légende.
- **Atelier 3 « Notre territoire, on y vit, on y travaille »** : sur une carte IGN, reconnaître une zone d'activité (zone industrielle, zone commerciale, zone agricole, habitation,...) et y associer la photo adéquate.
- **Atelier 4 « On est ici ! »** : Chaque parcelle de terre, chaque village, chaque région appartient à un plus grand ensemble. À quel ensemble appartient l'école?
- **Extra !**
 - Mots croisés
 - Memory
 - Katamino Tiny House

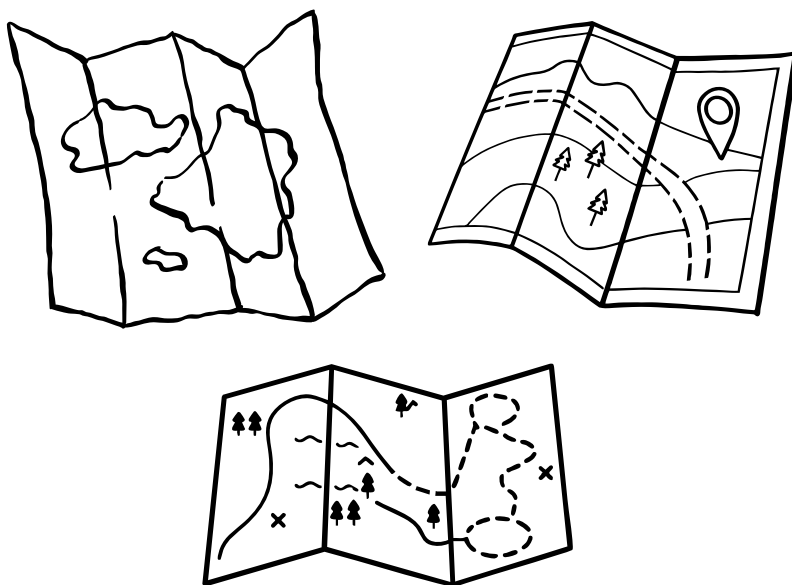
A CHAQUE CARTE SON UTILITÉ

1. Observez les différentes cartes, à quoi peuvent-elles bien servir ?

Prenez un questionnaire et répondez aux questions !

2. Corrigez-vous à l'aide du correctif

3. Fini ? Rangez le matériel comme vous l'avez trouvé !



prénom:

À CHAQUE CARTE SON UTILITÉ

Chaque carte est subjective. Le cartographe dessine la carte selon les besoins de l'utilisateur. Pour exemple, sur une carte routière, il n'est pas nécessaire de dessiner tous les bâtiments et les maisons.

1. Observe les cartes. Relie chaque numéro avec son utilisé !

1

Carte routière

J'indique les rues et les routes,
mais aussi les **forêts, les
sentier et le relief.**
Les promeneurs m'utilisent lors
de balades.

2

Carte
topographique

Grâce à moi les **touristes** savent
ce qui vaut la peine d'être visité
dans la province de Brabant
wallon.

3

Carte
touristique

Je représente
le continent
européen.

4

Carte
géographique
d'europe

Je t'aide à te
retrouver dans le
parc d'attraction.

5

Plan de parc

On m'utilise pour planifier
un trajet en voiture.
Je suis souvent remplacée
par le GPS.

2. Observe les cartes...

- Sur quelle carte peux-tu voir les toilettes les plus proches ?
- Sur quelle carte peux-tu apercevoir ton école ?
- Quelle carte montre les pays voisins de la Belgique ?

Ecris les 4 pays voisins : F _ _ _ _ _

L _ _ _ _ _ _ _ _ _

A _ _ _ _ _ _ _ _ _

P _ _ _ _ _ _ _

- Cite deux lieux incontournables à visiter dans la province du Brabant wallon :

.....

.....



INFO KANTOREN / TOURIST OFFICES

- 

Retrouvez tous les
Offices du Tourisme
du Brabant wallon
sur notre site web
ou via ce QR Code !

- PARCS ET JARDINS**
PARKEN IN GROENDE RUILEN
PARKS AND GARDENS
1. Bois de Beaumont + Parc Ne Mandula (Wavre)
 2. Bois de lauzelle (Othignies-la-Neuve)
 3. Bois des Bruyères + parc cc (Waterloo)
 4. Bois des Rocs (Tirre)
 5. Bois d'Hez (Genappe)
 6. Parc de la Godelaine (Nivelles)
 7. Parc du Héron (Rixensart)
 8. Site du Paradis (Braine-Falaise)
 9. Bois de Gentinnes (Clusart)

PARKEN EN GROENE RUIMTES

4. Port d'Irtène
5. Spray Park (Buis des Rêves / Outlines LIA)
- MUSÉES ET CURIOSITÉS**
MUSEUMS AND CURIOSITIES
1. Musée Armand Reiaquin (Hédec)
 2. Fria Wing Historical Centre (Beauchain)
 3. Maison de l'histoire et du patrimoine (Ganagne)
 4. Musée communal d'archéologie, d'art et d'histoire (Nivelles)

- MUSÉES ET CURIOSITÉS**
MUSEA EN BEZIENSWAARDIGHEDEN
MUSEUMS AND CURIOSITIES

18. Musée d'Horlogerie (Chaumont-Gistot)
19. Musée du Corps de Cavalerie Française (Orp-Jauche)
20. Musée du Souvenir 40-45 (Perviez)
21. Château de Rixensart

- | | |
|---|--|
|  | Autocroute / Autosnelweg / Motorway |
|  | Route nationale / Rijksweg / Road |
|  | Voe ferree / Spoonweg / Railway |
|  | RAVEL / RAVEL / RAVEL, route |
|  | Vignoble / Wijnyard / Vineyard |
|  | Brasserie / Brouwerij / Brewery |
|  | Golf / Golf / Golf course |
|  | Plus beaux villages de Wallonie |
|  | De Mooiste Dorpen van Wallonië |
|  | The most beautiful Villages in Wallonia |
|  | Plaint de Braine-le-Château |
|  | Schikspijl van Braine-le-Château |
|  | Braine-le-Château soccer |
|  | Port de Liétran |
|  | Waken van Pétan |
|  | Pétan pin |

Distillerie de Mont-St-Jean
Distillerij van Mont-SJean
Mont-St-Jean distillery

Geuzevrieze Tiquin
Geuzebrouwerij Tiquin
Geuzerie Tiquin

Chateau de Wainhain
Kasteel van Wainhain
Wainhain castle

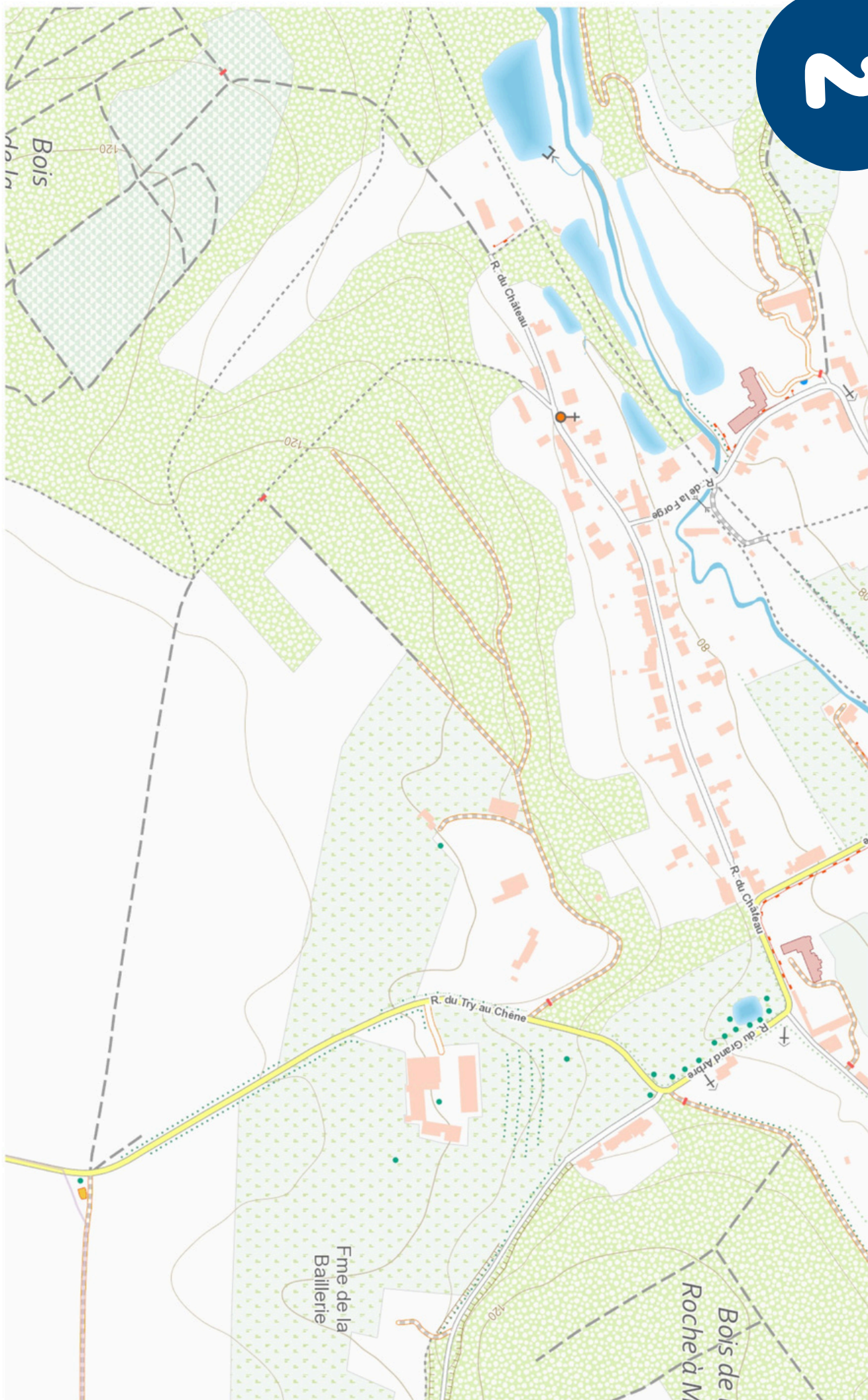
Tumulus de Glimes
Glimes tumulus
Tumulus van Glimes

Tarte al'Drope de Nivelles
Tarte al drope van Nivelles
Tarte al drope of Nivelles

Moulin de Saintes
Molen van Saintes
Saintes windmull

Moulin Gustot d'Opprebais
Moulen Gustot d'Opprebais
Gustot windmill in Opprebais

2



3

KID WORLD

plein
by

+ Poste de secours
Info / Informatie /
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
WC / Toilets
Chaises / Toiletten

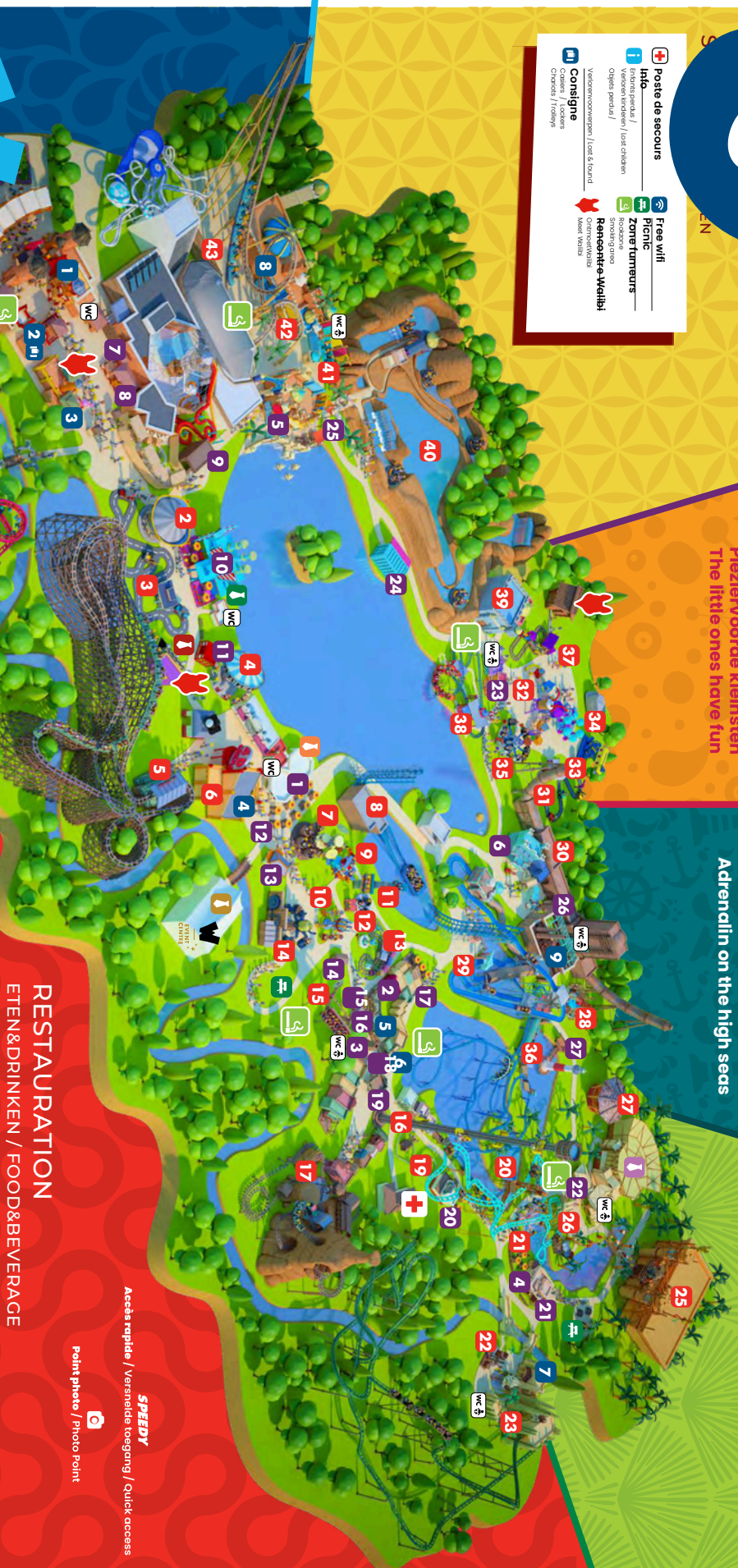
+ Free wifi
Fiets /
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
WC / Toilets
Chaises / Toiletten

+ Zone tunnels
Repetitive /
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
WC / Toilets
Chaises / Toiletten

FUN
WORLD
L'est tout-petits s'éclatent
Pleziervoerde kleinsten
The little ones have fun

DOCK
WORLD
NEW
L'adrénaline mord à l'hameçon
Zetkoeurs naardrénaline
Adrenalin on the high seas

EXOTIC WORLD
Ambiance exotique
Exotisch genieten
Exotic atmosphere



AQUALIBI

Profitez de 8.000 m² de
pur plaisir aquatique
Geniet van 8.000 m² puur
waterplezier
Enjoy 8.000 m² of pure
aquatic pleasure

BUSINESS

1 Business Hub
Lake House
Place du Petit Théâtre
Tiki Theatre

RESTAURATION
ETEN&DRINKEN / FOOD&BEVERAGE

RESTAURANTS

- 1** Pizza Solo
Pizzas, pizzas & snacks
Pizzas, pizzas & snacks
- 2** Country Cantina
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 3** Dalton Burger
Burgers & snacks / snacks
- 4** N'Soso
Burgers & snacks / snacks
- 5** Delhi'clous
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 6** Hungry Sharky
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found

SNACKS & DRINKS

- 7** Swing Fries
- 8** Costa Coffee Bar
- 9** BBQ Carousel
- 10** La Terrasse
- 11** Sweet Star
- 12** Ciné Chill
- 13** Chiliwood
- 14** Spirito
- 15** Cook House
- 16** Ice Slicoon
- 17** Crêperie
- 18** Slush Factory
- 19** Star Saloon
- 20** Western Fries
- 21** Sweet Africa
- 22** Tiki-Bar
- 23** Fun O'Clock
- 24** BBQ Redia River
- 25** Shiva's Truck
- 26** Pêche & Mignon
- 27** Phare Ouest

Point photo / Photo point

Access rapide / Verenigde toegang / Quick access

BOUTIQUES / SHO

- 1** Web Shop
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 2** Consigne
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 3** Megamix
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 4** Movie Store
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 5** Candy Star
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 6** W
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 7** K
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 8** D
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 9** D
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found

FRISSONS / SENS

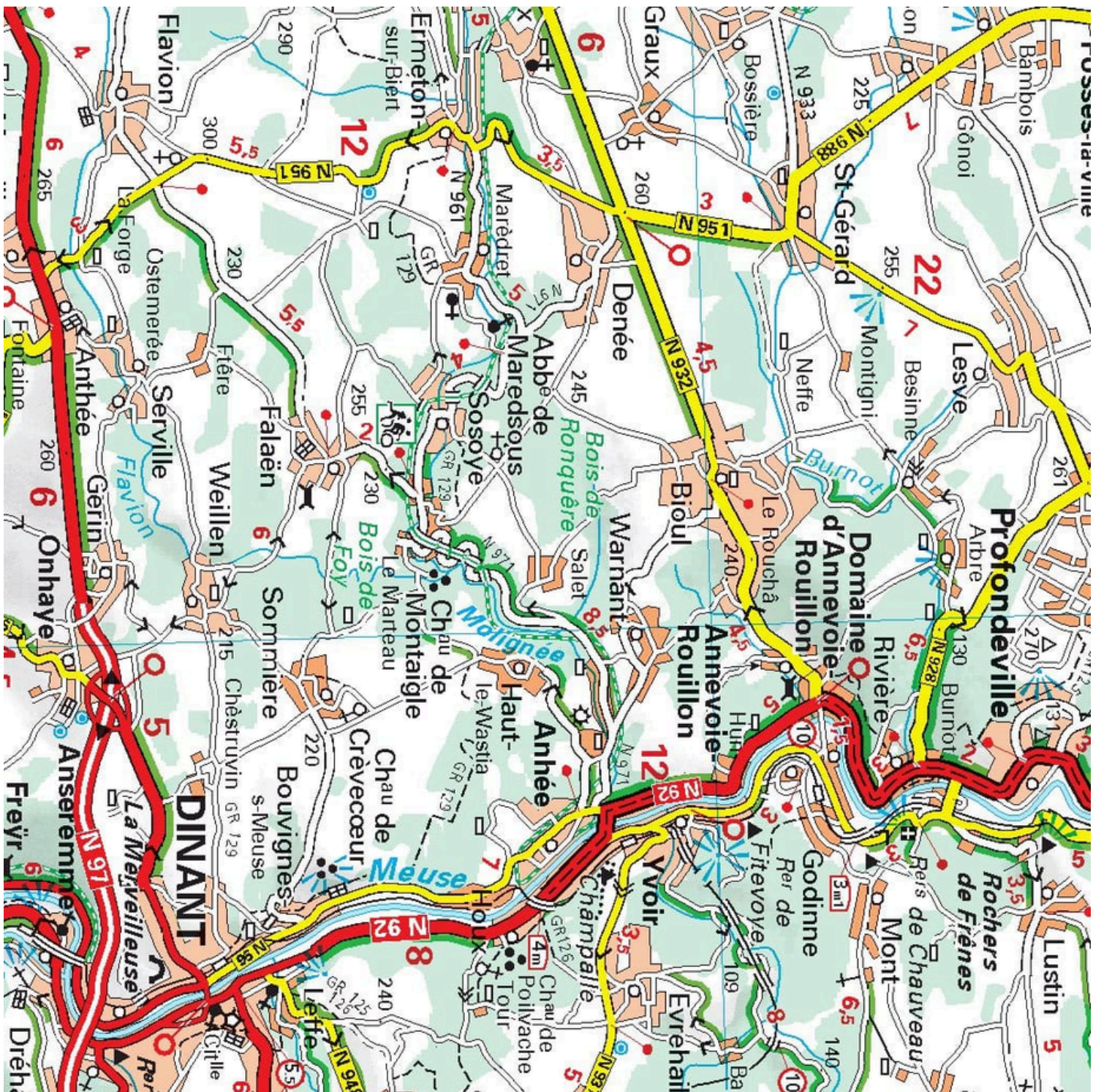
- 1** Vampire Express
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 2** Loop-Carrou
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 3** Spinning Vibe
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 4** Pulsar Express
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 5** Buzzsaw
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 6** 18 D
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 7** 23 T
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 8** 30
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 9** 43
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found

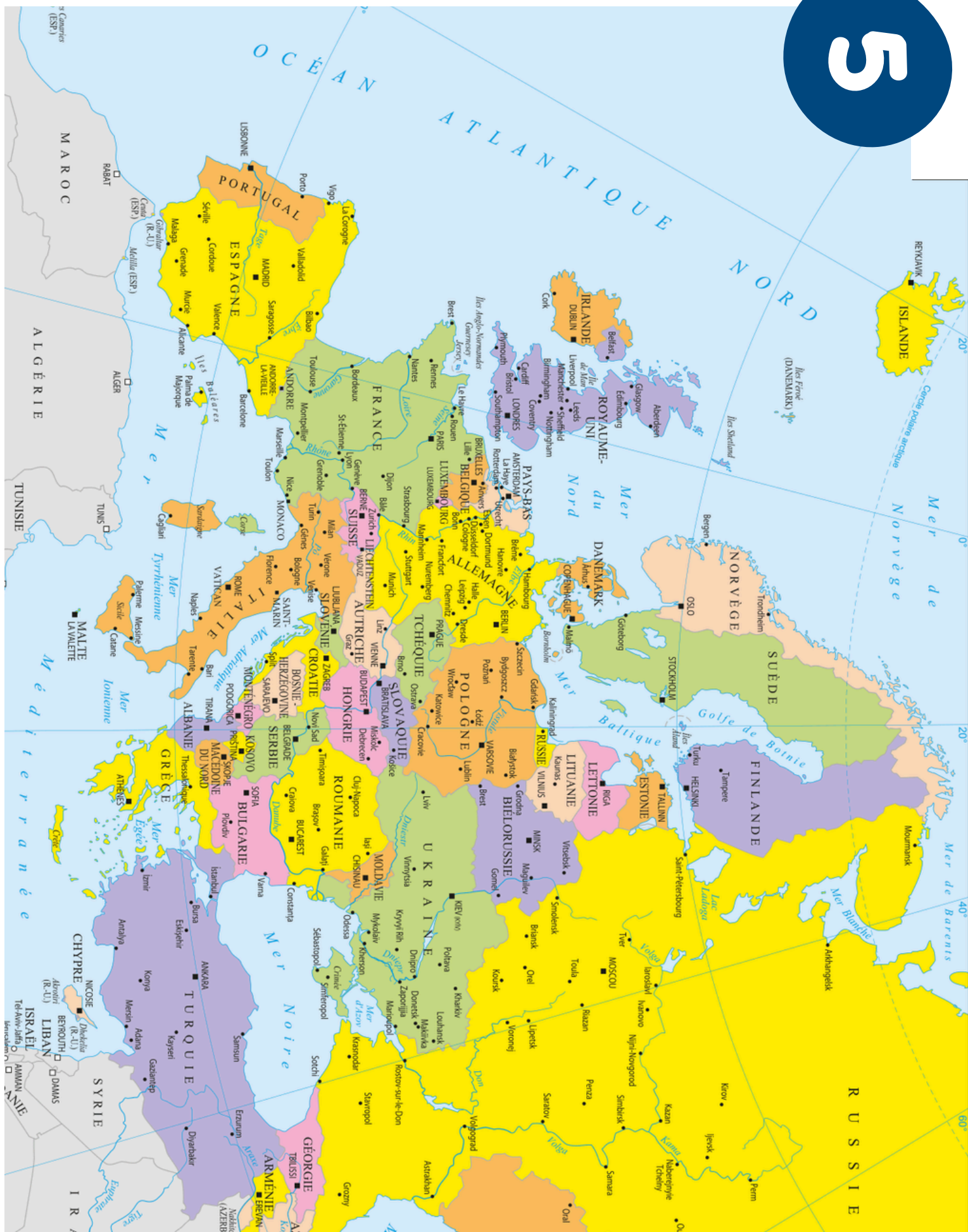
ENFANTS / KINDER

- 1** Kids Airlines
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 2** Little Swing
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 3** Guitar Riff
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 4** Spinning Taxi
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 5** Tchou-Tchou Express
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 6** Poney's
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 7** Rondada
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 8** Stormy
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found

FAMILLE / FAMILIE

- 1** Le Grand Carroussel
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 2** Melody Road
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 3** Wave Swinger
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 4** Cinema 4D
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 5** Silverton
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 6** Calamity Mine
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 7** Tiki-Trail
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 8** Octopus
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 9** Challenge of Udonkhamon
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 10** 26 T
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 11** 27 T
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 12** 28 F
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 13** 36 N
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 14** 39 U
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 15** 40 R
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 16** 41 L
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 17** 42 L
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found
- 18** 43 L
Wissens bankieren / Lost children
Objets perdus /
Verlorenvoorwerpen / Lost & found





DESSINE LA CARTE DE TON VILLAGE !

Sur une carte, la légende permet de comprendre les couleurs et les symboles utilisés.

Choisis pour chaque élément de la carte une couleur ou un symbole.

Peu importe le style, ce qui compte, c'est s'y tenir!

1. Prends un papier calque et place-le au-dessus de la photographie satellite du village.

2. Repère les éléments suivants et dessines-les contours:

- *l'école*
- *les rues*
- *le RAVeL*
- *l'église*
- *les magasins*
- *le centre sportif et son parking*

Réalise une légende. Chaque carte est subjective, elle est le point de vue du cartographe. Sens-toi libre d'y ajouter des éléments que tu trouves importants ou d'y apporter un peu de texte.

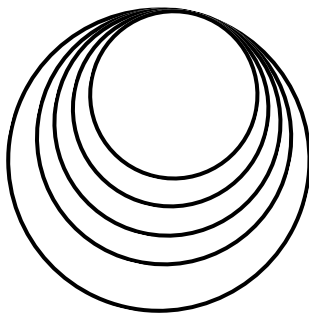
3. Fini ? N'oublie pas d'écrire ton nom sur ton calque et range-le dans la farde "terminé".

Range ensuite le matériel comme tu l'as trouvé.

ON EST ICI !

Chaque parcelle de terre, chaque village, chaque région appartient à un plus grand ensemble. On peut donc dire que nous habitons un village, qui fait partie d'une commune, qui fait partie d'une province, qui fait partie d'une région, qui fait partie d'un pays, qui fait partie d'un continent, qui fait partie de la terre, qui fait partie de l'univers,...

1. Prenez chacun une feuille d'activité et complétez-la à l'aide des mots fournis.
2. Découpez tous les cercles et assemblez-les par ordre croissant (le plus petit au dessus).
3. Fixez les feuilles ensemble à l'aide d'une attache parisienne.
4. Coloriez chaque cercle.
4. Fini ? Jetez les coupures à la poubelle et rangez l'atelier.

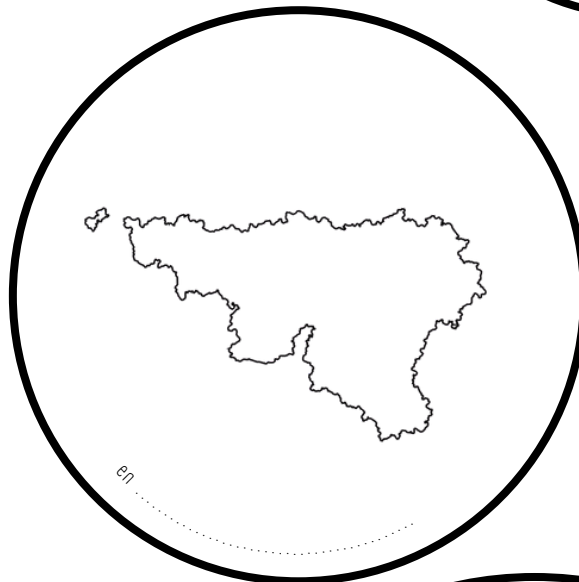
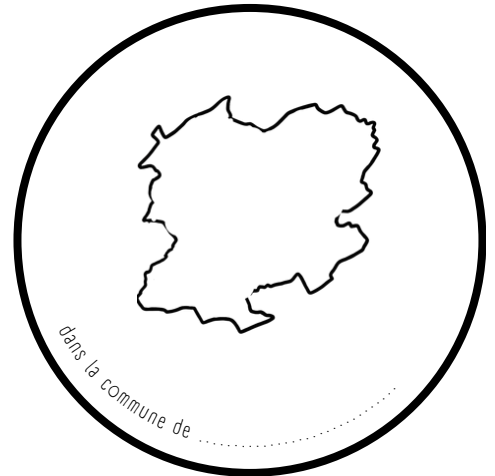
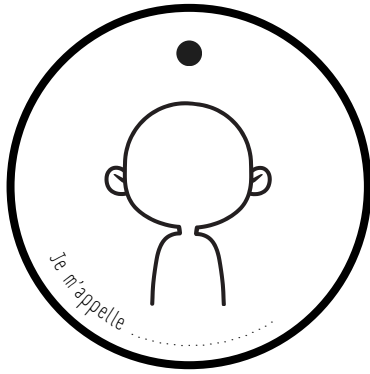


FEUILLE D'ACTIVITÉ: ON EST ICI !

Complète les cercles. Choisis parmi les mots suivants:

Brabant wallon - Genappe - Belgique - continent européen - Wallonie

Village : Bousval, Ways, Baisy-Thy, Loupoigne, Houtain-le-Val



NOTRE TERRITOIRE, ON Y VIT, ON Y TRAVAILLE !

1. Observe la carte de Genappe. Associe à chaque gommette l'activité (zone industrielle / maison communale / Ravel / route...) et la photo adéquate.
2. Corrige-toi à l'aide du correctif.
3. Fini ? Range le matériel comme tu l'as trouvé.

Routes nationales

Centre sportif

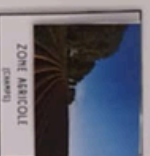
plans d'eau



Zone forestière

Zone agricole
(champs)

Lieu de culte



Ravel



Zone
commerciale

Zone agricole
(prairie)

Maison
communale



Zone industrielle

Zone d'habitations



ZONE AGRICOLE
(CHAMPS)



ZONE AGRICOLE
(PRAIRIE)



ZONE FORESTIÈRE



RAVEL



PLANS D'EAU



ROUTE NATIONALE



MAISON COMMUNALE



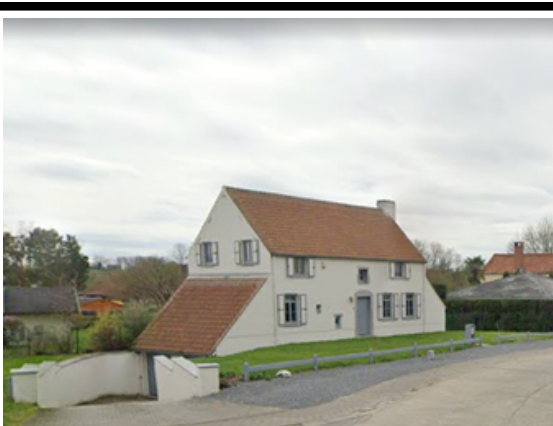
ZONE COMMERCIALE



LIEU DE CULTE
(église/chapelle)



ancienne
ZONE INDUSTRIELLE



ZONE D'HABITATION

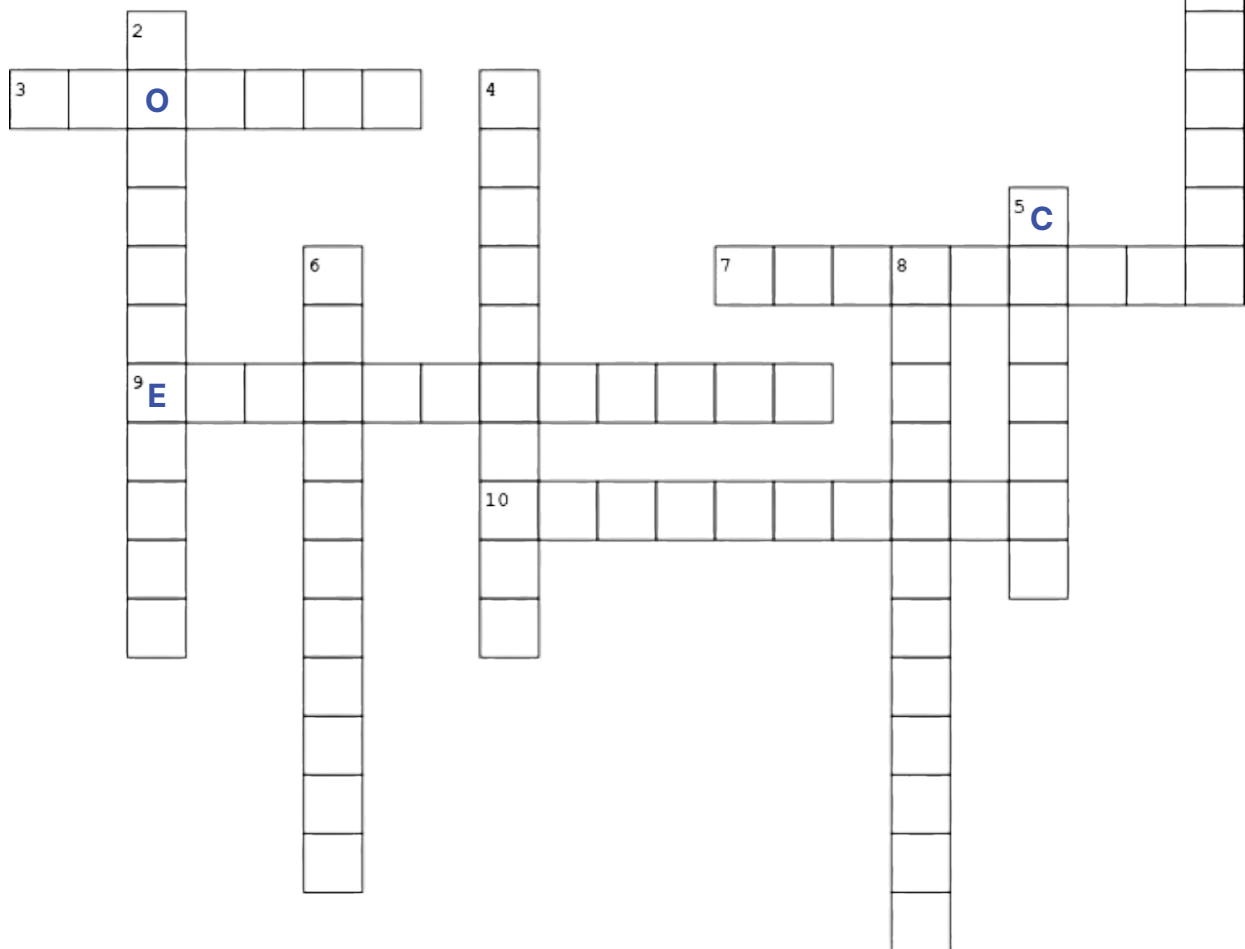


TERRAIN DE
SPORT/ HALL SPORTIF

Extras !

Retrouve les métiers...

éboueur - urbaniste - entrepreneur - architecte - cartographe
citoyen - bourgmestre - agricultrice - commerçant - paysagiste



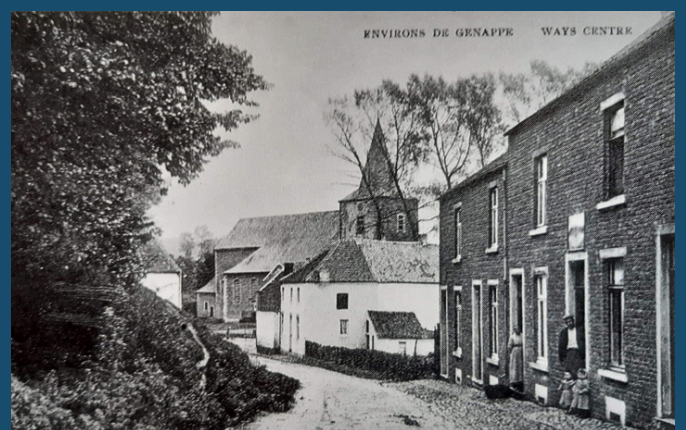
↓ Vertical

1. Il aménage les parcs et les jardins de la ville.
2. Il/elle est à la tête de la commune.
4. Il tient un magasin.
5. Il habite la ville.
6. Il/elle étudie le territoire et dessine des cartes.
8. Elle travaille la terre.

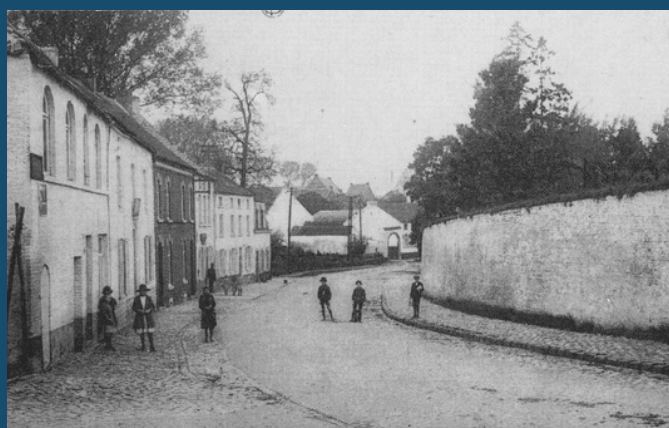
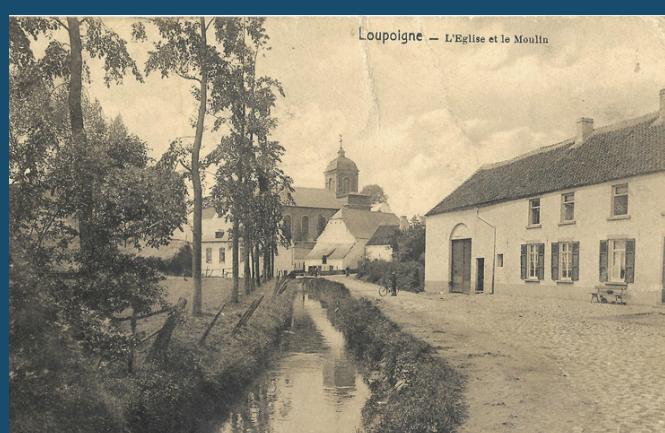
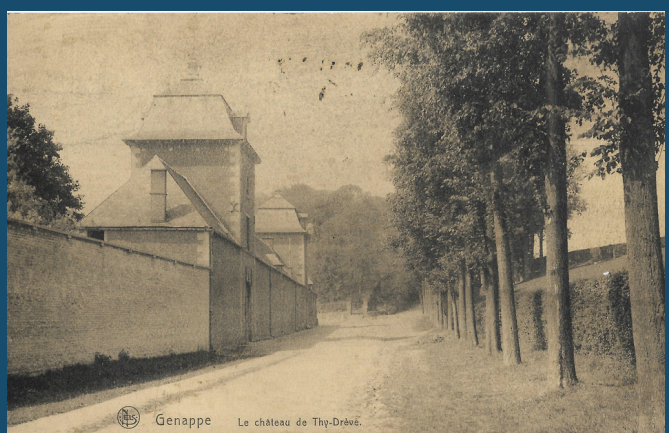
→ Horizontal

3. Il ramasse nos poubelles.
7. Il/elle aménage des quartiers et réfléchit au développement de la ville.
9. Il construit les bâtiments selon les plans de l'architecte.
10. Il/elle pense et dessine le plan des bâtiments à construire.

Extras ! (A imprimer Recto verso)





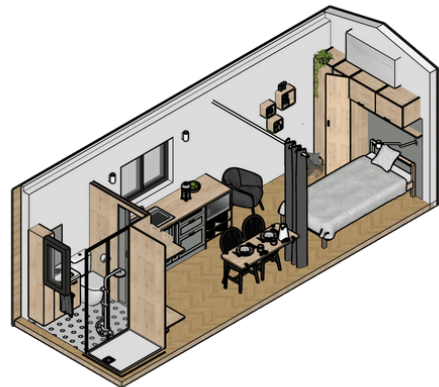




Extras !

Une maison miniature...

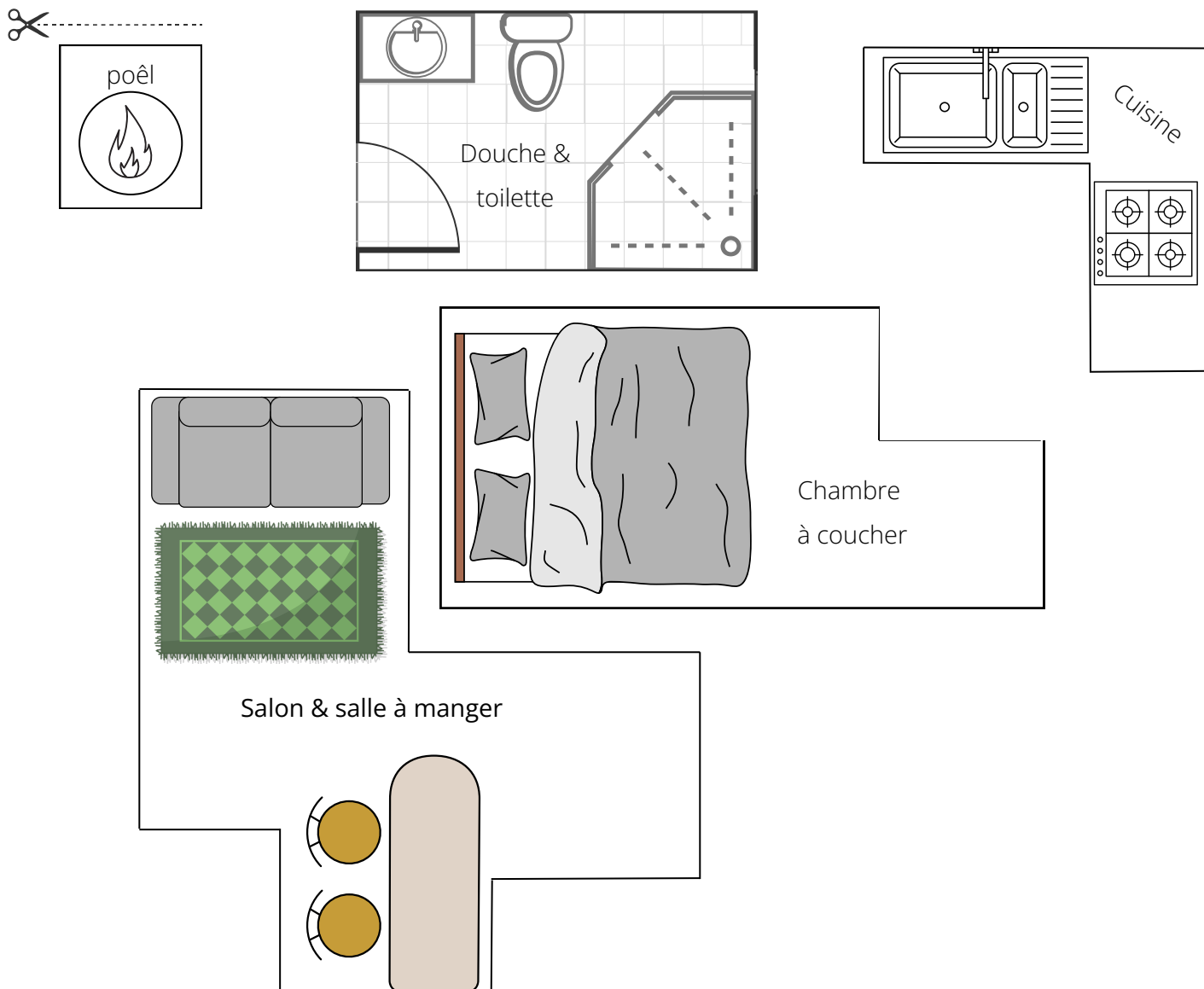
Les Tiny Houses sont des mini maisons dans lesquelles on peut habiter. Elles sont généralement faites de matériaux durables et respectueux de la nature. De plus en plus de personnes décident d'habiter ce type de maisons car elles coûtent moins cher qu'une maison traditionnelle. En plus, ces maisons sont mobiles. Ça veut dire qu'on peut les déplacer.



Les Tiny Houses sont bien pensées afin que chaque espace soit utilisé de la façon la plus optimale possible. **À toi de jouer**, découpe les pièces à la page suivante et essaye de placer tous les éléments sur le plan.



Une maison miniature... (éléments à découper)



CORRECTIF

