

*Les informations que nous fournissons peuvent contenir des erreurs ou ne pas refléter les données les plus récentes. Veuillez vérifier, en particulier pour la traduction en français.*

*N'hésitez pas à nous contacter si vous repérez des inexactitudes. Nous diffusons ces informations avec votre permission et espérons qu'elles soutiendront vos activités.*

*Nous encourageons les lecteurs—en particulier les enfants et les familles—à nous aider à améliorer notre contenu en partageant leurs commentaires et suggestions. Ceux qui fourniront des retours précieux recevront des réductions exclusives sur tous nos produits et sur l'entrée à nos expositions.*

*Pour vos commentaires, contactez-nous à : [junelafayette1668@gmail.com](mailto:junelafayette1668@gmail.com)*

### **X2.007 : Cartes Histoires de Tippecanoe - Des Aventures en Attente**

<b>Concept de base</b>	<b>Mots-clés de recherche (entrant/sortant)</b>	<b>Ressource de réseau associée</b>	<b>Action liée</b>	<b>Exemple pratique / Impact</b>
Utiliser une carte dessinée à la main de Tippecanoe pour créer des histoires imaginatives localisées qui encouragent les enfants à explorer leur environnement. Cette activité invite les enfants à apprendre la géographie de leur ville, ses points de repère et ses éléments culturels en élaborant des histoires basées sur des lieux réels. En combinant exploration du monde réel et jeu imaginaire, les enfants peuvent développer leur conscience spatiale, leur créativité et se connecter profondément avec leur environnement. La carte sert de guide visuel amusant, éveillant la curiosité et la narration.	<p><b>Mots-clés entrants :</b> - Recherchez “narration basée sur la localisation pour enfants” ou “jeux d'exploration de cartes pour enfants” - “apprendre la géographie locale par le jeu” - “activités d'exploration familiale Tippecanoe”</p> <p><b>Mots-clés sortants :</b> - Utilisez des phrases comme “narration avec carte de Tippecanoe” ou “aventures créatives sur carte pour enfants”</p>	<p><b>1. Cartes Histoires Dessinées à la Main :</b> Créer des cartes qui mettent en avant différentes zones de Tippecanoe, montrant parcs, rivières, rues et sites notables. Inclure des icônes ludiques et des illustrations pour rendre la carte attrayante et invitante.</p> <p><b>2. Programmes d'Histoire Locale de Purdue :</b> Rechercher “ressources d'histoire locale pour la petite enfance de Purdue” pour des idées sur l'utilisation des cartes et des histoires pour enseigner la géographie.</p> <p><b>3. Événements d'Exploration Communautaire à Tippecanoe :</b> Explorer “ateliers</p>	<p><b>1. Créer des Cartes Histoires :</b> Développer une carte dessinée à la main qui présente différentes zones de Tippecanoe, y compris des points de repère, des parcs et des endroits cachés. Utiliser des illustrations colorées et ludiques pour captiver les enfants.</p> <p><b>2. Promouvoir la Narration Basée sur les Cartes :</b> Encourager les familles à explorer la carte, à choisir un emplacement et à créer une histoire centrée autour de celui-ci. Ajouter des éléments de fantaisie comme des animaux amicaux ou des passages secrets pour rendre les histoires magiques.</p> <p><b>3. Encourager l'Exploration Familiale :</b></p>	<p><b>Exemple pratique / Impact :</b></p> <p><b>Personnages :</b> La famille Johnson, incluant Oliver, 6 ans.</p> <p><b>Événement :</b> Oliver a exploré une carte dessinée à la main de Tippecanoe, remarquant une icône d'un grand arbre près de la rivière. “Pouvons-nous créer une histoire sur un arbre qui raconte des secrets ?” demanda-t-il.</p> <p><b>Sujets expérimentaux :</b> Géographie locale, exploration culturelle, conscience spatiale, narration.</p> <p><b>Résultats expérimentaux :</b> La famille a créé une histoire sur “L'Arbre Murmure” où un raton laveur astucieux nommé Rocky écoutait les secrets que l'arbre racontait et les utilisait pour aider ses amis à trouver des trésors cachés.</p> <p><b>Intrigue principale :</b> En suivant la carte, Oliver a appris à connaître les différentes zones de Tippecanoe, imaginant la ville comme un lieu plein de mystères et d'aventures.</p> <p><b>Impact :</b> Grâce à la narration basée sur la carte, Oliver a développé sa curiosité, appris à connaître les points de repère locaux et trouvé un moyen amusant et imaginaire de se connecter à sa ville.</p>

Concept de base	Mots-clés de recherche (entrant/sortant)	Ressource de réseau associée	Action liée	Exemple pratique / Impact
		<p>d'aventure familiale à Tippecanoe” pour se connecter avec des ressources locales qui encouragent les familles à explorer la ville. <b>4.</b></p> <p><b>Plateformes Globales pour l'Apprentissage Géographique :</b></p> <p>Se connecter avec des réseaux offrant des outils pour une exploration créative en utilisant les cartes comme tremplin pour la narration et l'éducation.</p>	<p>Suggérer d'emmener les enfants visiter réellement les lieux présentés dans les histoires, transformant les contes en une exploration imaginative et réelle. <b>4. Utiliser des Outils Numériques :</b> Des applications comme MapTales (pour créer des cartes interactives) et Story Creator (pour construire des livres d'histoires numériques) peuvent compléter les cartes dessinées à la main, élargissant l'expérience de narration.</p>	

### **Tableau X2.007 : Modèle expérimental - L'Aventure de la Carte d'Oliver**

**Lieu :** Tippecanoe - Carte Dessinée à la Main des Parcs, Rivières et Rues

**Personnages :** La famille Johnson - Emily (Mère), Mike (Père), Oliver (6 ans)

#### **Résumé de l'intrigue :**

Oliver était fasciné par la carte dessinée à la main de Tippecanoe que son père avait étalée sur la table. Elle était colorée et pleine d'icônes mignonnes comme un grand arbre près de la rivière, un chemin sinueux à travers un parc et une petite cabane cachée près de la ville.

“Qu'est-ce que c'est ?” demanda-t-il en pointant l'icône de l'arbre. Mike sourit et dit : “C'est L'Arbre Murmure. On dit qu'il raconte des secrets à quiconque écoute attentivement.” Les yeux d'Oliver pétillèrent. “Pouvons-nous créer une histoire à ce sujet ?” Et c'est ainsi que la famille Johnson partit pour un voyage de narration, créant une aventure qui serpentait à travers les rues et les parcs de Tippecanoe.

#### **Objectif de l'expérience :**

Encourager les enfants à explorer leur géographie locale et leur culture à travers des histoires imaginatives en utilisant des cartes dessinées à la main. Cette activité combine exploration du monde réel et fantaisie, aidant les enfants à apprendre sur les points de repère de leur ville tout en développant leur conscience spatiale, leur créativité et leur amour pour la narration.

**Étapes de l'expérience :****Matériaux nécessaires :**

- Carte dessinée à la main de Tippecanoe mettant en avant les parcs, rivières, rues historiques et points de repère uniques
- Cahier ou bloc de croquis pour dessiner et écrire l'histoire
- Crayons de couleur, autocollants et petits jouets (facultatifs pour plus de jeu)
- Application MapTales (facultative pour créer des versions numériques de l'histoire)

**Mise en place :**

- Mike a étalé la carte dessinée à la main sur la table du salon, laissant Oliver explorer les différentes zones. La carte comportait des icônes mignonnes représentant les parcs de Tippecanoe, la rivière sinueuse, les vieilles rues pavées et même un petit phare.
- “Choisis un endroit et commençons une aventure”, dit Emily. Oliver pointa avec empressement vers le grand arbre près de la rivière.

**Procédure :**

- Oliver a décidé que L'Arbre Murmure était magique - il pouvait partager des secrets avec quiconque écoutait attentivement. “Et il y a un raton laveur nommé Rocky qui vient toujours écouter les secrets,” dit-il, inventant un personnage sur-le-champ.
- Emily a commencé l'histoire : “Un après-midi ensoleillé, Rocky le raton laveur s'est assis sous L'Arbre Murmure, attendant d'entendre son dernier secret. ‘J'ai quelque chose de spécial à te dire,’ murmura l'arbre. ‘Un trésor est caché près du vieux phare...’”
- L'histoire se déroula alors qu'Oliver, Mike et Emily prenaient des tours pour ajouter des rebondissements, imaginant le voyage de Rocky à travers les rues sinueuses, au-dessus des ponts et devant les animaux amicaux vivant dans les parcs de Tippecanoe. Chaque partie de la carte devint un nouveau chapitre rempli de surprises et de détails amusants.

**Collecte de données :**

- Oliver dessina des parties de l'histoire dans son bloc de croquis, ajoutant des illustrations de Rocky se faulant près de la rivière, trouvant des chemins secrets et parlant à d'autres animaux. La carte devint un point de référence, l'aidant à visualiser où chaque partie de l'histoire se déroulait.
- Les Johnsons utilisèrent l'application MapTales pour créer une version numérique de l'histoire, marquant chaque emplacement sur la carte avec une petite icône qui se développait en une partie du récit. Oliver adorait voir comment la carte guidait l'aventure de Rocky et il la partagea avec ses amis à l'école.
- La famille décida de visiter certains des endroits réels dont ils avaient parlé, comme le parc avec le vieux arbre, transformant l'histoire en une exploration réelle. Oliver était ravi de voir les lieux de son histoire prendre vie, rendant l'expérience encore plus immersive.

### Résultats :

- **Observations :** Oliver apprit à naviguer sur la carte, comprenant comment les différentes zones de Tippecanoe étaient connectées. L'histoire lui donna une raison imaginative amusante d'explorer ces lieux, transformant des endroits familiers en parties d'une aventure magique.
- **Conclusion :** Grâce à cette narration basée sur la carte, Oliver développa sa curiosité pour sa ville, apprenant sur les points de repère locaux et trouvant un moyen amusant et imaginatif de se connecter à Tippecanoe. Le processus encouragea également la créativité alors qu'il inventait de nouveaux personnages, secrets et aventures inspirés par la carte.

### Intrigue principale :

L'histoire de L'Arbre Murmure était un mélange de mystère et de magie, guidant Rocky le raton laveur à travers les parcs et les rues de Tippecanoe. Chaque secret chuchoté par l'arbre l'emmenait à un nouvel endroit, des rives calmes de la rivière à la place animée de la ville. L'aventure de Rocky transforma le familier en quelque chose d'extraordinaire et, alors qu'Oliver et sa famille ajoutaient de plus en plus à l'histoire, la ville semblait être un terrain de jeu rempli de possibilités. En suivant la carte, l'imagination d'Oliver transforma Tippecanoe en un monde de trésors cachés, d'animaux amicaux et d'aventures infinies.

### Tableau de données :

Zone de la Carte	Point de Repère ou Caractéristique	Élément d'Histoire Créé	Réaction d'Oliver	Partie Préférée de l'Histoire
Rive de la rivière	L'Arbre Murmure	L'arbre magique qui raconte des secrets	"C'est comme un arbre qui parle aux animaux !"	Rocky écoutant les murmures de l'arbre
Parc Central	Aires de jeux et vieux chênes	L'endroit où Rocky rencontre d'autres animaux	"Il se fait de nouveaux amis ici !"	Rocky et ses amis planifiant leur voyage
Place de la ville	Vieilles rues pavées de Tippecanoe	Rocky cherche des indices au marché	"C'est si occupé, il y a tellement de choses à voir !"	Découverte d'une ruelle cachée
Colline du phare	Phare à la périphérie de la ville	L'étape finale où le trésor est caché	"C'est comme la fin d'une aventure de pirate !"	Trouver le trésor avec Rocky

### Impact :

À travers la carte dessinée à la main, Oliver a pu explorer Tippecanoe d'une manière à la fois imaginative et éducative. L'histoire lui a permis de se connecter à des lieux réels, apprenant leur histoire et leur culture tout en créant son propre voyage fictif. L'utilisation d'une carte comme outil de narration l'a encouragé à penser spatialement, à comprendre comment différentes zones étaient connectées et à voir sa ville comme un endroit rempli d'histoires prêtes à être découvertes. Les Johnson ont partagé leur aventure basée sur la carte avec des amis, inspirant d'autres familles à essayer et à transformer leurs propres villes en terrains de jeu magiques d'exploration.

### Encouragement pour les familles :

Prenez une carte de votre ville et voyez quels types d'histoires vous pouvez créer ! Utilisez des parcs, des rivières, des rues et des endroits cachés comme incitations pour construire une aventure et laissez l'imagination de votre enfant guider le chemin. Que vous exploriez des lieux réels ou inventiez des mondes magiques, la narration basée sur la carte peut transformer n'importe quelle ville en un terrain de jeu de possibilités. Prêts à découvrir des secrets cachés et à créer de nouvelles aventures ? 📖 🌳 🐾

