

1

Orbæ, un monde fini

Cycles 3 et 4 (CM2 à 5^e)

L'Atlas des géographes d'Orbæ réunit 26 récits, 26 aventures, 26 évocations de terres nouvelles qui sont l'occasion pour François Place de développer des thèmes qui lui sont chers. Ce jeu de cartes évolutif permettra d'identifier ces thèmes et d'associer, sous la forme d'un Memory, trois éléments d'une même histoire : son territoire, son héros et son thème.

Les cartes sont ici placées dans l'ordre alphabétique des récits. Vous pouvez sélectionner uniquement les cartes qui correspondent aux récits que vous avez lus. On peut soit faire trois jeux de cartes (territoires + personnages + thèmes), soit deux avec un jeu « territoires (recto) et personnages (verso) » et un jeu sur les thèmes.

Les territoires [visuel au verso : la carte de chaque territoire]

Amazones	Baïlabaïkal	Candaâ
Désert des Tambours	Esmeralda	Frissons
Île des Géants	Pays des Houngaliïs	Îles Indigo
Jade	Korakâr	Lotus
Mandragore	Nilandâr	Orbæ
Désert des Pierreux	Île de Quinookta	Rivière Rouge
Selva	Troglodytes	Ultima
Vertige	Wallawa	Pays des Xing-Li
Pays des Yaléoutes	Pays des Zizotls	

Les personnages [visuel au verso : le personnage en question]

Euphonos	Trois-Cœurs-de-Pierre	Ziyara
Tolkalk	Itilalmatulac	Nangajiik
John Mc Selkirk	Albinus	Cornélius
Han Tao	Kadelik	Zénon d'Ambroisie
Nirdan Pacha	Nalibar & Nadjan	Ortélius
Kosmas	Capitaine Bradbock	Joao
Opiok	Hippolyte de Fontaride	Onésime Tipolo
Izkadâr	Maître Jacob	Huan
Nohyk	Ortélius	

Les thèmes

Des guerrières devenues déesses du renouveau de la nature.	Civilisation orale contre civilisation de l'écrit : rencontre entre un chamane et un missionnaire.	Le guide d'un peuple désigné par un talisman : une jeune fille devient amirale de la flotte des épices.
Le remplacement du sacrifice humain par des effigies.	Le rêve prémonitoire qui protège la cité.	La Chambre des Sommeils où s'entremêlent les rêves des hommes.
Le mythe des dieux déçus, occupants primitifs de la Terre.	L'amour impossible.	Le pays que l'on ne peut atteindre.
Des oiseaux-soleils nourris au miel du ciel comme garantie de l'harmonie du monde.	Le guide d'un peuple choisi par tournoi : un jeune garçon l'emporte sur une assemblée de cavaliers.	L'humilité, le dépouillement, comme mode d'accès à la sagesse.
Lutte entre savoir rationnel et savoir occulte.	Luttes destructrices entre frères ennemis et enfant rédempteur.	Les savoirs interdits.
Civilisation orale contre civilisation de l'écrit.	Le sacrifice humain protecteur.	Les savoirs interdits.
L'animal totem.	Les savoirs interdits.	La technique au service de la conquête de terres inconnues. La colonisation.
La pierre fondatrice de la cité.	Remplacement du temps naturel par le temps mécanique.	Puissance de l'image et de l'amour.
Civilisation orale contre civilisation de l'écrit. La colonisation.	Le Paradis perdu.	

2

Une encyclopédie du récitCycle 4 (5^e)

Dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place utilise des styles d'écriture différents. Nous vous proposons d'en étudier trois exemples à partir de trois récits qui ont en commun de décrire une contrée nouvelle. Vous pourrez constituer trois « ateliers d'expertises » qui vous permettront d'analyser les modes de description et le style du récit.

1. Phase de découverte : les « ateliers d'expertise »

Recherches par atelier : lecture d'un récit et réponse à un questionnaire.

Atelier A : Le pays des Houngalils [Tome I, p.109 à 124]

• Qui sont les trois personnages principaux de ce récit ?

Présentez-les rapidement.

Le peuple et le pays des Houngalils sont présentés aux pages 115 à 119 :

« Au fil des jours, Albinus gagne la confiance du seigneur et celle de la jeune femme, il se prit même d'amitié pour l'un et pour l'autre sans entrevoir la moindre issue au dilemme dans lequel il s'était imprudemment engagé. » jusqu'à « Je vous montrerai demain le contraire. Il a fait venir pour vous des baladins et un oiseleur. Soyez présente au banquet et suivez ce que je vous dis... ».

- Dans ce passage, quelles sont les informations délivrées sur les Houngalils et sur leur pays ?
- Quel est le style de récit choisi par François Place pour décrire le pays des Houngalils ?
- Quel effet ce style crée-t-il chez le lecteur ?

Atelier B : Le Pays des Lotus [Tome I, p.171 à 184]

• Qui est le personnage principal de ce récit ? Présentez-le rapidement.

Que lui arrive-t-il ?

Le peuple et le pays des Lotus sont présentés aux pages 176 à 180.

- Dans ce long passage, classez les informations délivrées sur le pays des Lotus.
- Quel est le style de récit choisi par l'auteur pour décrire le pays des Lotus ?
- Quelle est la mise en forme du texte adoptée par l'auteur ?
- Quel effet ce style crée-t-il chez le lecteur ?

Atelier C : Le Pays des Frissons [Tome I, p. 77 à 92]

- Qui est le personnage principal de ce récit ? Présentez-le rapidement. Que lui arrive-t-il ?

Le pays des Frissons est présenté à partir de la page 80 (« *J'étais petit enfant au temps de cette histoire* ») jusqu'à la page 85 (« *Le soleil n'en finissait pas de mourir et d'ensanglanter les ombres du crépuscule.* »).

- Dans ce passage, quelles sont les informations délivrées sur le pays des Frissons et sur ses habitants ?
- Quel est le style de récit choisi par François Place pour décrire le pays des Frissons ?
- Quel effet ce style crée-t-il chez le lecteur ?

2. Phase de synthèse : les ateliers de restitution

Nous vous proposons dans un deuxième temps de recomposer des groupes de travail dans lesquels sont présents des membres de chacun des trois groupes précédents.

La consigne de cette deuxième phase est de comparer les trois formes de récits à travers la grille d'analyse suivante :

	Pays des Frissons	Pays des Lotus	Pays des Houngalîls
Quel est le style utilisé pour la description ?			
Existe-t-il une mise en page spécifique pour ce style ? Si oui laquelle ?			
Quels sont les effets produits chez le lecteur ?			

3. Phase d'ouverture : un travail d'application

Vous allez maintenant décrire votre espace proche (village, quartier) en choisissant un des trois styles étudiés précédemment.

Dialogue	Dans la cour de récréation, sur un banc, deux élèves discutent et comparent leur quartier ou leur village...
Traité scientifique	TRAITÉ SUR LE QUARTIER UNTEL à l'usage des touristes. De sa localisation ; De ses curiosités ; De ses rues ; De ses commerces ; De ses animaux ; De ses coutumes ; De son histoire ; De ses habitants...
Récit autobiographique	Vous venez d'emménager dans le quartier (ou le village). Pendant que vos parents rentrent les cartons dans la maison, vous décidez de faire un tour dans le quartier (ou le village)...

3

Une encyclopédie des civilisationsCycle 3 (6^e)

L'Atlas des géographes d'Orbæ présente 26 peuples ou civilisations différentes. Étudier ces peuples vous permettra de découvrir les caractéristiques qui fondent un peuple voire une civilisation. Nous vous proposons, pour ce faire, de travailler à partir du récit du *Désert des Pierreux* (tome II, p. 39-57).

1. Découverte et analyse collaborative d'un récit

Après avoir lu individuellement une première fois *Le Désert des Pierreux*, nous vous proposons de travailler en groupes autour de quatre grandes thématiques : Territoire, Politique, Économie et Religion. En recherchant dans le texte, répondez aux questions suivantes. **Pour chaque réponse apportée, citez des passages du récit.**

Thème 1 Un peuple, un territoire

- Par quoi l'espace dans lequel vivent les Pierreux est-il limité ?
- Comment pourriez-vous décrire le territoire sur lequel vivent les Pierreux ?
- De quelle manière se déplacent-ils dans ce territoire ?
- Quel est le climat de ce territoire ?

Thème 2 Une organisation politique

- Les Pierreux possèdent-ils des lois ?
- Par qui sont-elles dictées ?
- Sont-elles écrites ?
- Les Pierreux possèdent-ils une organisation politique ?
- Ont-ils un chef ou une assemblée de chefs ?

Thème 3 Une organisation économique pour survivre

- Quel est le mode de vie des Pierreux ?
- Comment se nourrissent-ils ?
- Quelles sont les activités qui leur permettent de survivre ?

Thème 4 Une représentation du monde et un mythe fondateur pour religion

- Pour les Pierreux, comment a été créé leur territoire ?
- Quelle est l'origine du peuple des Pierreux ?
- Comment ce récit des origines est-il transmis aux Pierreux ?

2. Mutualisation et synthèse

La mutualisation de vos réponses permet de distinguer les quatre composantes fondamentales d'une civilisation, qui vous ont servi à étudier, par exemple en histoire, la civilisation grecque ou mésopotamienne.

En comparant vos réponses obtenues à partir de la lecture du *Désert des Pierreux* et vos connaissances historiques, nous pouvons essayer de définir ensemble les termes suivants :

TERRITOIRE – POLITIQUE – ECONOMIE & MODE DE VIE – RELIGION

3. Application et ouverture

À partir de la lecture du *Désert des Pierreux*, nous avons pu définir une grille d'analyse pour étudier un peuple ou une civilisation. Nous vous proposons maintenant, par petits groupes, de réutiliser cette grille pour d'autres peuples de *l'Atlas* tels que les Troglodytes, les Yaléoutes, le peuple de la Rivière Rouge ou encore ceux de la montagne Esmeralda.

	Les Troglodytes
Quel est le territoire de ce peuple ? À quoi ressemble-t-il ? Quelles sont ses coutumes ?	
Comment ce peuple est-il gouverné ?	
Comment ce peuple assure-t-il sa survie ?	
Quel est le mode de vie de ce peuple ? (nomade ou sédentaire)	
Existe-t-il un mythe fondateur, des croyances qui unissent ce peuple ?	



4

Quand le paysage dépayseCycle 4 (5^e)

Dans *L'Atlas des géographes d'Orbæ*, les paysages occupent une place essentielle. Les images réalisées par François Place offrent des plans d'ensemble. Elles entrent en écho avec le texte qu'elles accompagnent. Nous vous proposons ici d'étudier le rapport qui existe entre ces images et le texte, puis d'analyser le rapport qu'elles entretiennent avec l'espace représenté.

1. Paysage et pays

Voici cinq paysages extraits de *L'Atlas des géographes d'Orbæ* :

- Le pays des Frissons (tome I, p. 86),
 - Le pays de Korakâr (tome I, p. 166),
 - Le pays des Yaléoutes (tome II, p. 190),
 - Le fleuve Wallawa (tome II, p. 162),
 - Le pays des Lotus (tome I, p. 179).
- Quel continent ou région du globe semble évoquer chacun d'entre eux ?
 - Quels éléments vous ont permis de rapprocher ce paysage du paysage d'un continent réel ?
 - Dans chacun d'eux, observez la place, le nombre et l'importance des personnages représentés par rapport à l'environnement ?
 - Classez les éléments qui vous semblent « naturels » et « humains ».

2. Paysage et récit

Dans cet exercice, nous allons essayer de montrer qu'un paysage n'est pas simplement une vue frontale de ce qui se présente devant un observateur. Cet exercice peut être mené collectivement ou individuellement.

Vue de la montagne d'Esmeralda (tome I, p. 71)

- Que représente ce paysage ? À quel moment du récit se situe-t-il ?

Posez une première feuille de papier calque sur l'image :

Repassez le cadre de l'image.

Repassez en gris le contour de ce qui se trouve en arrière-plan (4^e plan) de l'image.

- De quelle forme de relief s'agit-il ? Notez son nom sur le calque. Cette forme est-elle en plein centre de l'image ? Si non, où la situez-vous dans l'image ?

Posez une deuxième feuille de papier calque sur l'image :

Repassez le cadre de l'image.

Repassez et coloriez en vert foncé les éléments qui semblent se situer juste devant le plan précédent (3e plan). Identifiez cet élément et notez son nom sur le calque.

- Quelle partie du calque semble-t-il occuper ?

Posez une troisième feuille de papier calque sur l'image :

Repassez le cadre de l'image.

Repassez et coloriez en vert clair les éléments qui semblent se situer juste devant le plan précédent (2e plan). Identifiez cet élément et notez son nom sur le calque.

- Quelle partie du calque semble-t-il occuper ? Vous pouvez associer à ce plan le fleuve et les pirogues qui se trouvent dessus. Notez par des flèches le sens dans lequel elles se déplacent. Quel semble être leur objectif ?

Posez une quatrième et dernière feuille de papier calque sur l'image :

Repassez le cadre de l'image.

Repassez et coloriez en bleu les éléments qui semblent se situer juste au premier plan. Identifiez cet élément et notez son nom sur le calque.

- Quelle partie du calque occupe-t-il ? Que font les personnages qui se trouvent dans cette partie de l'image ?

Bilan :

- Quelle est la place des hommes comparativement à la place de la nature dans l'image ? Comment pouvez-vous expliquer cette différence ?
- Le travail sur calque permet d'accentuer le travail de l'illustrateur sur le « volume » dans l'image. Décrivez alors les actions humaines qui sont en train de se dérouler.
- En vous référant à vos trois derniers calques, décrivez la composition de l'image. Comment François Place a-t-il **équilibré** son paysage ?

3. Paysage et art

En peinture, le paysage est un genre. Il est lié au format du support, à un cadrage et à un sujet particulier. Voici un paysage réalisé par le comte de Clarac en 1816 lors de son expédition au Brésil. Il est intitulé *La Forêt vierge du Brésil*. Il s'agit d'une grande aquarelle au lavis d'encre brune que l'on peut découvrir au musée du Louvre.



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:For%C3%AAAt_vierge_du_Br%C3%A9sil.jpg ; Domaine public]

- Sur cette reproduction, repérez les hommes.
- Quelle place occupent-ils comparativement à la nature environnante ?
- Quelles comparaisons pourriez-vous faire avec le paysage de la Montagne d'Esmeralda extraite de l'Atlas des géographes d'Orbæ (format, cadrage, éléments représentés, composition) ?
- L'expression « Forêt vierge » a été utilisée par les colons européens dès le XVII^e siècle lorsqu'ils découvrirent les forêts équatoriales d'Asie du Sud-Est ou d'Amérique latine. L'image du Comte de Clarac est la première de ce genre publiée au monde.

Comment pouvez-vous expliquer l'expression « Forêt vierge » ?

Quelle image en donne le comte de Clarac ?

Notre façon d'observer ce qui se trouve devant nous, ou l'image que nous nous faisons d'un espace à travers le paysage, est influencée par notre culture visuelle. Voici une liste d'œuvres d'art qu'il est possible de trouver sur Internet aux adresses suivantes.

- Recherchez quel paysage chacune d'elle a pu inspirer dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*. Puis recherchez dans les paysages de *l'Atlas* les traits de construction et les espaces d'équilibre.

Pieter Brueghel le Jeune, *Paysage d'hiver avec rivière gelée. Les patineurs*, 1575, 400 x 530, huile sur bois, musée des Beaux-Arts de Dole.

http://www.culture.gouv.fr/Wave/image/joconde/0318/m034704_b3589_p.jpg

Caspar D. Friedrich, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*, 1818, 94 x 75, huile sur toile, Kunsthalle de Hambourg.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Voyageur_contemplant_une_mer_de_nuages#/media/File:Caspar_David_Friedrich_-_Wanderer_above_the_sea_of_fog.jpg

Katsushika Hokusai, *La Rivière Tama dans la province de Musashi*, 8^e vue de la série des Trente-six vues du mont Fuji. Gravure sur bois en couleurs, 25 x 37, 1830-1832, BNF, Estampes.

<http://expositions.bnf.fr/lamer/grand/800.htm>

4. Panorama et action

Un exemple : vue panoramique de *La cité du Vertige* (tome II, p. 134-135)

Posez une feuille de papier calque sur la vue panoramique représentant la Cité du Vertige.

- *Indiquez par un premier point noir l'endroit où s'est posé votre regard en premier dans l'image.*
- *Par un jeu de flèches, indiquez les directions qui ont conduit votre regard à découvrir l'image.*
- *Quels sont les différents éléments de l'image que vous avez découverts chronologiquement ?*

Voici maintenant l'incipit (les premières lignes du récit) de *La cité du Vertige* :

« Suspendu par sa natte, le cou bien droit, les pieds en appui contre le mur, Izkadâr travaillait avec les gestes amples et sûrs de l'artisan concentré sur la perfection de son ouvrage. Izkadâr était un « tête-cordée », ses cheveux tressés avec des tendons de bouquetin se tordsaient en une longue natte terminée par un grappin à trois branches qu'il lui suffisait de projeter, d'une vive torsion de la tête, à six pieds au-dessus de lui pour y suspendre le poids de son corps. » (tome II, p. 134)

- *Recherchez Izkadâr dans l'image. Entourez-le en rouge sur la feuille de papier calque.*
- *Fait-il partie des premiers éléments que vous aviez vus dans l'image en la regardant pour la première fois ?*
- *Dans ce début de récit, cette vue panoramique se contente-t-elle d'illustrer ce qui est dit dans l'incipit ou a-t-elle une autre fonction ? Tentez de décrire cette fonction ?*

5

Une histoire de la carte

Cycle 3 (6^e)

Pour réaliser les cartes qui constituent *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place a effectué des recherches en bibliothèque, se replongeant dans l'histoire de la cartographie. Les modèles choisis par l'auteur ont tous en commun d'être des cartes extrêmement « narratives ». En effet, ces cartes disent beaucoup de leur époque, des mentalités et des connaissances des sociétés qui les ont produites.

1. Exercice collectif de lecture de cartes.

En 2007, la BnF ouvrait une galerie d'exposition en ligne sur l'histoire de la cartographie (<http://expositions.bnf.fr/cartes/>). À partir d'un questionnaire, nous vous proposons d'analyser trois cartes qui pourront être rapprochées plus tard de trois cartes extraites de *l'Atlas des géographes d'Orbæ*.

Carte 1 : Le partage de la Terre entre les fils de Noé (vers 1459)

in *La Fleur des histoires*, Simon Marmion, enlumineur.
Bibliothèque royale Albert I^{er}, Bruxelles, Mss 9231 f°281v
(<http://expositions.bnf.fr/cartes/grand/303.htm>)

En Occident au Moyen Âge, la représentation du monde est dictée par ce que dit la Bible. On doit ces cartes en « T O » à un érudit du VII^e siècle, Isidore de Séville. Elles sont la traduction en image du latin « *terrarum orbis* », qui veut dire cercle des terres.

- Le haut de la carte correspond à l'Orient. Où se trouve alors le nord ? le sud ? l'ouest ?
- Reconnaissez-vous chacun des fils de Noé ?
- Quelle est la montagne qui se cache derrière le personnage du haut de la carte ? Pourquoi ?
- Quels peuvent être les fleuves ou mers qui séparent les trois parties du monde telles que le conçoit la Bible ?
- Repérez différents éléments : la forme de l'océan, la répartition en trois espaces de la surface de la Terre, les personnages représentés sur chacun de ces espaces, les éléments naturels (arbres, montagne, fleuves), les éléments humains (bateau, villes et châteaux). Orient désigne le point cardinal « est ».
- Peut-on se diriger grâce à une carte en T O ?

Carte 2 : Carte de l'Insulinde et des Moluques*Atlas Miller* (1519)

BnF, Cartes et Plans, Rés. GE DD 683

<http://expositions.bnf.fr/cartes/grand/116.htm>

L'*Atlas Miller* réunit une dizaine de cartes marines, appelées également portulans. D'abord cartes de navigation, elles indiquent les ports, les lignes de vents (marteloires ou lignes de rhumbs). Les roses des vents permettent de repérer la route et de déterminer les caps à suivre.

- Comment est dessiné le contour des côtes ?
- Remarquez la multitude des îles (la région en est parsemée) : quelles couleurs leur sont attribuées ?
- Quels sont les différents éléments « naturels » représentés sur la carte (montagnes, forêts) ?
- Comment sont identifiés les lieux spécifiques ?
- Repérez les constructions humaines : comment les châteaux et les villes sont-ils différenciés selon les régions de la carte ?

Comparez avec une carte actuelle du détroit de Malacca.

Carte 3 : Carte d'état-major (1875)

Carte de la France au 1/80 000 par l'état-major

BnF, Cartes et Plans, GE CC 13(83)

<http://expositions.bnf.fr/cartes/grand/223.htm>

Les cartes d'état-major comme leur nom l'indique sont des cartes militaires réalisées au XIX^e siècle. Elles ont été réalisées par des ingénieurs géographes à partir de relevés par triangulation, à l'échelle 1/40 000^e (ou 1/80 000^e à partir de 1875) : 1 centimètre sur la carte représente 400 mètres dans la réalité (ou 800 mètres pour les cartes au 1/80 000^e).

- Sur cette carte, comment sont représentés les reliefs, les éléments naturels (forêts, rivières) ?
- Comment sont représentés les éléments humains (routes, villages) ?
- Comment sont indiquées les délimitations administratives ?
- Comment est indiquée l'importance de certains lieux par rapport à d'autres ?
- Peut-on se diriger grâce à cette carte ?
- Comparez avec une carte IGN actuelle de la même échelle.

2. Exercice collaboratif de comparaison de cartes

Voici maintenant trois cartes extraites de *l'Atlas des géographes d'Orbæ*. Répondez aux questions et retrouvez de laquelle des trois cartes vues précédemment chacune d'elles se rapproche.

Carte A : Carte du désert d'Ultima (Tome II, p. 121)

Ultima est une île désertique où se dispute une course de machines à vapeur.

- Comment sont figurés les reliefs sur la carte d'Ultima ?
- Quelle peut-être l'utilité du quadrillage qui apparaît sur la carte ?
- Que représentent les traits se dirigeant vers le point indiqué « Ultime ».
- Que contiennent les trois cartouches observables sur la carte ?

Carte B : Carte de l'île d'Orbæ (Tome II, p. 25)

Orbæ est une île ronde avec un seul accès à la mer. Elle est composée de terres continentales qui ne sont accessibles qu'à certains initiés après avoir passé la chaîne de montagnes qui les encerclent.

- Recherchez dans l'histoire de l'île d'Orbæ, comment les cosmographes d'Orbæ réalisent la carte mère. Quels sont les éléments représentés à l'intérieur des terres ?

Carte C : Carte du port de Candaâ (Tome I, p. 39)

Candaâ est un port de commerce, véritable plaque tournante des épices du monde entier.

- Comment sont représentés les éléments de relief sur la carte ?
- Comment sont représentées les activités humaines ?
- Où François Place situe-t-il le port de Candaâ (cf. cartes d'Orbæ à la fin des deux tomes) ?

3. Exercice collectif et interprétatif

À partir de l'exercice précédent d'analyse et de comparaison, répondez collectivement aux questions suivantes :

- Comment pourrait-on différencier, en termes d'échelle, les trois cartes présentées ?
- Recherchez des définitions aux territoires suivants : planète, continent, pays, région, département, commune. Existe-t-il d'autres territoires que vous avez pu voir en classe ?
- Comparez les modes de représentation des différentes cartes en les replaçant chronologiquement.
- Recherchez des cartes actuelles comportant des éléments narratifs : cartes touristiques (châteaux de la Loire), promotionnelles (carte des fromages de France), etc. Que « racontent-elles » ?

6

Une carte, pour quoi faire ?

Cycle 3 (CM2)

Nous vous proposons ici de lire et d'analyser trois cartes extraites de *l'Atlas des géographes d'Orbæ* afin de déterminer les différents usages de la carte et de comprendre les différents modes de représentation d'un espace donné : la carte des montagnes de la Mandragore (tome I, p. 185), celle du pays de Korakâr (tome I, p. 157) et celle des deux royaumes de Nilandâr (tome II, p. 9)

1. Phase collaborative : lecture analytique de cartes

Chaque carte est confiée à un groupe qui, par l'observation, va répondre aux questions posées dans la grille.

	<i>Mandragore</i>	<i>Korakâr</i>	<i>Nilandâr</i>
Quel est le titre de cette carte ?			
Existe-t-il un moyen pour indiquer le sens de lecture de la carte, une orientation ?			
Comment sont représentés les reliefs ? les montagnes ?			
Comment sont représentés les mers ? les cours d'eau ?			
Comment sont représentés les villes et les villages ?			
Comment sont représentés les routes ?			
Comment est représentée la végétation ?			
Comment avez-vous obtenu les cinq informations précédentes ? Existe-t-il une légende ?			
Existe-t-il un moyen pour calculer les distances ? une échelle ?			
échelle ?			

Au moment de la mutualisation des réponses, recherchez où l'auteur situe les différentes régions évoquées par les trois cartes en ayant recours à la carte d'Orbæ située en fin d'album.

2. Phase individuelle : lecture et compréhension d'un texte

En introduction de *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place présente les conditions de rédaction et l'origine des 26 cartes contenues dans l'ouvrage. Voici ce qu'il écrit :

« Les géographes d'Orbæ prétendaient que l'art de la cartographie peut embrasser la totalité des sciences de la nature. Explorateurs scrupuleux de la grande île d'Orbæ, dont les Terres Intérieures se métamorphosent sans cesse à l'abri d'une ceinture de « fleuves de brume », ils s'efforcèrent d'en donner une description aussi complète que possible. [...]

Parmi ces géographes, quelques-uns, peu nombreux, tournèrent leur regard vers les autres parties du monde, au-delà des horizons marins. Ceux-là travaillaient à compléter des cartes balbutiantes, établies sur la foi de récits de voyageurs glanés sur le port, puis à les rassembler en atlas, tous singuliers et faisant souvent la part belle au bizarre et au merveilleux. »

- À quoi se consacre la grande majorité des géographes de l'île d'Orbæ ?
- Que sont-ils obligés de faire pour réaliser leurs cartes ?
- Vers quoi se « tournent » certains géographes d'Orbæ ?
- À partir de quelles sources réalisent-ils leurs cartes ?
- Quelles peuvent être les différences entre les cartes des premiers et celles des seconds ?

3. Phase collective : synthèse et ouverture

• À l'aide des résultats obtenus aux deux exercices précédents, comment pourriez-vous définir ce qu'est une carte. Quels en furent ou en sont les différents usages ? Par comparaison, on peut remplir la même grille de lecture pour les cartes actuelles réalisées par l'Institut géographique national (IGN). Faites l'exercice en partant d'une représentation de la région où vous vivez.

	Carte IGN
Quel est le titre de cette carte ?	
Existe-t-il un moyen pour indiquer le sens de lecture de la carte, une orientation ?	
Comment sont représentés les reliefs ? les montagnes ?	
Comment sont représentées les mers ? les cours d'eau ?	
Comment sont représentés les villes et les villages ?	
Comment sont représentées les routes ?	
Comment est représentée la végétation ?	
Comment avez-vous obtenu les cinq informations précédentes ? Existe-t-il une légende ?	
Existe-t-il un moyen pour calculer les distances ? une échelle ?	

7

Les noms des lieux : toute une histoireCycle 3 (CM2/6^e)

La toponymie est la science des noms de lieux. Les noms de lieux sont la trace, dans l'espace, d'une histoire riche en apports successifs, en légendes et en coutumes diverses. Donner des noms aux lieux, c'est se les approprier. Nous vous proposons ici de partir à la découverte de la formation des toponymes.

1. Découverte collective

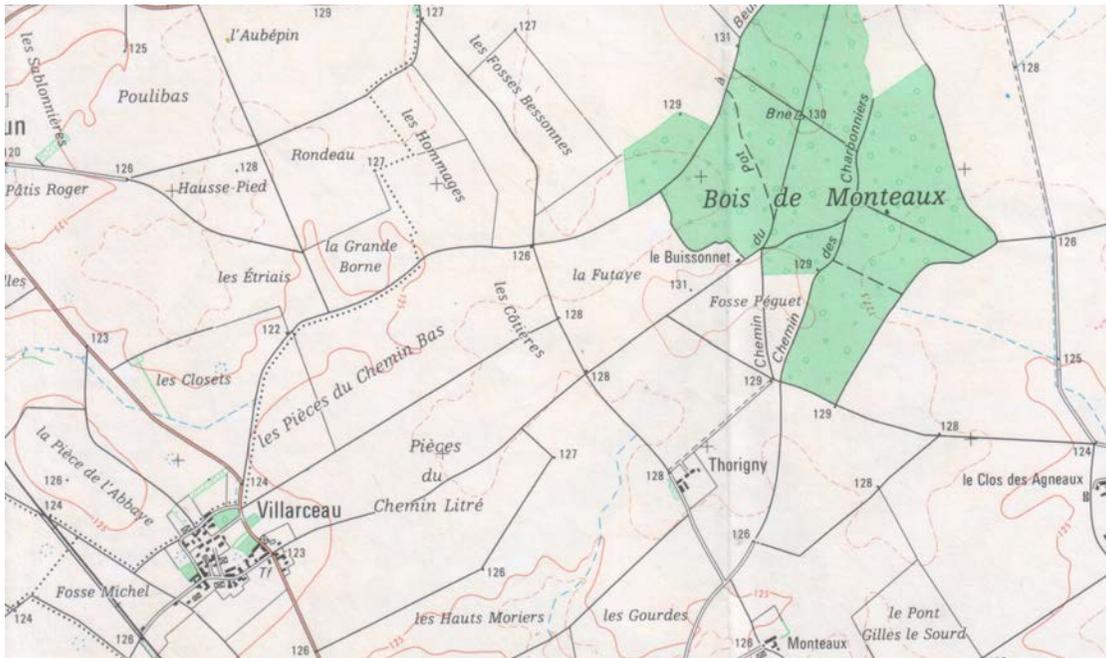
Dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place a eu besoin de nommer les lieux imaginaires cartographiés par les géographes d'Orbæ. Les toponymes choisis comportent deux parties. La première désigne l'espace approprié : forme géographique, relief, milieu naturel, forme politique. La seconde fait référence à une caractéristique physique du territoire, une coutume des habitants, le nom du peuple qui habite ce territoire, le nom d'un lieu particulier ou encore la végétation dominante.

En vous référant à la première page de chaque récit, classez le nom des 26 territoires dans la grille ci-dessous.

	Appellation territoriale	Forme géographique	Forme de relief	Milieu naturel	Forme étatique
Nom d'un lieu identificateur					
Nom du peuple habitant					
Caractéristique physique					
Végétation					
Coutume des habitants					

2. Analyse individuelle

Nous vous proposons à présent de faire un travail similaire à partir d'un extrait de la carte topographique « Selommès Ouest » au 1/25 000^e de l'IGN. Vous pouvez également prendre un extrait de la carte topographique IGN de la région où vous habitez.



- À partir de la carte ci-dessus, relevez tous les toponymes présents.
- Les toponymes comportent une ou deux parties, comme dans *l'Atlas*. La première correspond souvent à un élément géographique : les fosses, le chemin, les pièces (parcelle de terre), le clos ou le pont. Classez la deuxième partie en remplissant le tableau suivant :

Référence à la nature	Référence à un nom propre	Référence à un métier	Référence à des éléments humains du paysage	Divers
<i>Exemple : Les Sablonnières</i>	<i>Exemple : Pâtis Roger</i>	<i>Exemple : Chemin des Charbonniers</i>	<i>Exemple : La Grande Borne</i>	<i>Exemple : Poulibas</i>

3. Restitution et création collaborative

À l'intérieur des pays visités par les géographes d'Orbæ, il existe aussi des toponymes.

- Relevez, par exemple, tous ceux qui se trouvent dans le récit du Pays de Jade.

Et si on créait, à présent, des lieux nouveaux ?

- *Dans une première boîte, vous devez placer des étiquettes comportant les noms d'éléments géographiques : montagne, plaine, plateau, île, fosse, colline, mont, ruisseau, crête, bois, forêt, etc.*
- *Dans une deuxième boîte, vous inscrivez sur une étiquette un nom d'objet ou d'animal, puis pliez-la : vache, coq, poule, renard, taureau, lion, etc.*
- *Enfin, une troisième boîte recueille des étiquettes pliées comportant un adjectif qualificatif : beau, rouge, fort, luisant, élégant, etc.*
- *Un par un, vous allez piocher une étiquette dans chacune des trois boîtes et vous composerez ainsi un toponyme.*
- *Créez maintenant vous-même une carte sur laquelle vous ferez figurer les noms de lieu que vous venez de former.*

8

Un bestiaire merveilleux

Cycle 3 et 4 (CM2/5^e)

Chaque territoire nouveau possède sa faune particulière, souvent nouvelle. Dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place s'est employé à créer un bestiaire merveilleux qui donne corps aux territoires qu'il imagine.

1. Exercice 1 Animaux imaginaires (Niveau CM2)

Voici quelques animaux extraits de *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, essayez de retrouver à quels animaux réels ils peuvent être associés.

- Le microdonte cornu (tome II, p. 37)
- Le pélican-fouisseur (tome II, p. 57)
- Le loup des rochers (tome II, p. 57)
- Le tigre-volant de Selva (tome II, p. 102)
- Les crapauds rieurs (tome I, p. 36)
- Le kangourou des sables (tome I, p. 63)
- L'oiseau-soleil (tome I, p. 154)

2. Exercice 2 Le Cabinet des Curiosités (Niveau CM2/5^e)

Voici d'autres animaux trouvés dans *l'Atlas*. À la manière des zoologistes du XIX^e siècle et en relisant les notes des géographes d'Orbæ, complétez les fiches d'identité de chacun de ces animaux.

- Tortue des Pierreux (tome II, p. 56)
- Serpent géant (tome I, p.36-37)
- Oiseau longue-marche (tome I, p.63)
- Hippopotame à double trompe (tome, p.183)

Nom :

Lieu de vie :

Milieu naturel :

Alimentation :

Domestication :

3. Exercice 3 : Le Livre des merveilles ou Le Devisement du monde

Entre 1270 et 1295, le marchand vénitien, Marco Polo, accomplit avec ses frères plusieurs voyages en Chine. En 1298, il raconte ce qu'il a vu à la cour de Khubilai Khan, petit-fils de Gengis-Khan, dans un livre intitulé *Le Livre des merveilles* ou *Le Devisement du monde*, qui sera diffusé largement en Italie d'abord, puis dans toute l'Europe. Ce livre a été traduit en français vers 1410 comme cadeau du duc de Bourgogne, Jean Sans Peur, à son oncle le duc Jean de Berry.

« On vient après cela à une grande plaine, où il y a une ville appelée Camandu [...]. Il y a en ce pays-là de certains oiseaux nommés fincolines, dont le plumage est mêlé de blanc et de noir, qui ont les pieds et le bec rouges. Il y a aussi de fort grands bœufs, qui sont blancs pour la plupart, ayant les cornes courtes et non aiguës, et une bosse sur le dos, comme les chameaux, ce qui les rend si forts qu'on les accoutume aisément à porter de lourds fardeaux ; et quand on les charge, ils se mettent aussi à genoux, comme les chameaux ; après quoi ils se lèvent, étant dressés de bonne heure à ce manège. Les moutons de ce pays-là sont aussi grands que des ânes, ayant des queues si longues et si grosses qu'il y en a qui pèsent jusqu'à trente livres. Ils sont beaux et gras et de fort bon goût. »

Marco Polo, *Le Livre des merveilles*, chapitre XXII.

- Soulignez les passages où des animaux sont décrits.
- D'après la description de Marco Polo, essayez de dessiner un fincoline, un bœuf et un mouton d'Asie.

4. Exercice 4 : Images de la sauvagerie

Le Livre des merveilles offert à Jean de Berry en 1413 est richement illustré par des enluminures réalisées par des artistes qui n'ont pas fait le voyage mais qui se sont fiés, en partie, aux descriptions de Marco Polo et aux représentations que les Européens ont des mondes lointains. Voici, par exemple, comment un illustrateur représente les « gens appelés Merkites ».



- Décrivez chacun des trois personnages.
- Comparez la taille des personnages et celle des arbres.
- À quels autres personnages de la littérature ces personnages vous font-ils penser ?
- Marco Polo écrit : « Les gens appelés Merkites sont moult sauvages gens ». De quelle manière l'illustrateur se représente-t-il la sauvagerie ?
- Dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, l'un de ces trois personnages fabuleux est présent. Quel personnage ? Dans quel récit ? Recherchez sur Internet le nom de ce personnage monstrueux.

Le Livre des merveilles est disponible intégralement sur le site de la Bibliothèque Nationale de France, vous pouvez le consulter et aller voir la page où se trouve cette enluminure (folio 29v) : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b52000858n/f66.item.zoom>

Le récit des images

Cycle 3 (CM2, 6^e)

Les cartes réalisées par François Place sont des cartes narratives : elles en disent long sur les habitants qui vivent dans le territoire représenté. Nous proposons ici une séquence de travaux collaboratifs où l'on va vous demander de produire un écrit.

1. La carte, une aventure spatiale

Phase d'écriture

Nous vous proposons sept cartes extraites de *l'Atlas des géographes d'Orbæ* de François Place. Elles ne comportent ni titre, ni texte d'accompagnement. Chaque groupe se voit attribuer une carte avec la consigne suivante : **en observant bien la carte et les détails qu'elle contient, imaginez l'histoire du peuple qui habite le territoire représenté.**

Groupe 1 : **Carte de la montagne d'Esmeralda** (tome I, p. 65)

Groupe 2 : **Carte du Pays des Frissons** (tome I, p. 77)

Groupe 3 : **Carte de l'île des Géants** (tome I, p. 93)

Groupe 4 : **Carte du Pays des Amazones** (tome I, p. 9)

Groupe 5 : **Carte des Royaumes de Nilandâr** (tome II, p.9)

Groupe 6 : **Carte du Pays de la Rivière Rouge** (tome II, p.75)

Groupe 7 : **Carte du Fleuve de Wallawa** (tome II, p.153)

Phase de mutualisation

Chaque groupe lit à voix haute l'histoire qu'il a écrite sans présenter la carte qui l'a inspirée. Les auditeurs doivent ensuite retrouver la carte qui a été confiée au groupe qui vient de lire.

Phase d'introduction à la lecture des textes de *l'Atlas*

Voici sept courts textes qui accompagnent les sept cartes précédentes. Retrouvez le texte qui correspond à la carte qui vous a été confiée au début de la séance.

Texte 1

« Il y a sept tribus d'Amazones. Chaque année, à la fin de l'hiver, elles se retrouvent à la Forêt Écarlate avant de se disperser vers les quatre horizons. Chemin faisant, elles nomment les montagnes et les lacs, les bois et les rivières, et tous les êtres qui vivent sur terre, dans les airs et sous les eaux, et le chant qu'elles murmurent est si beau que le pays tout entier s'éveille à leur passage. »

Texte 2

« Aux frontières de l'Empire des Cinq Cités s'étire une longue chaîne de cordes nouées. Elle court de montagne en montagne, suspendue à des piliers de pierre. Les Sages de l'Empire firent édifier cette étrange barrière pour conjurer le retour des guerriers à la barbe rouge, chassés de la montagne d'Esmeralda après l'expédition du grand capitaine Itilalmatulac. »

Texte 3

« Il existe tout au nord des terres les plus lointaines un pays si froid qu'on le nomme «le pays des Frissons». Le soleil d'été y fait pousser une herbe rare et des fleurs éphémères sur la mousse des rochers. L'hiver, il disparaît sous la neige et la glace. C'est le temps de la Longue Nuit, celle où les rêves des hommes s'emmêlent au creux de la Chambre de Sommeil. »

Texte 4

« Selon certains géographes, l'île des Géants est une île à la dérive qui disparaît d'un océan pour resurgir à la surface d'un autre. D'autres prétendent qu'il y a plusieurs îles des Géants, mais si difficiles à trouver qu'on en oublie l'existence et qu'on finit par les confondre en une seule. »

Texte 5

« Le royaume de Nilandâr est un joyau, tout comme le palais du roi, dont les coupoles de marbre blanc se mirent dans les eaux paisibles du fleuve. Mais c'est le destin des royaumes de se trouver un jour un héritier, et celui des fleuves de servir de frontière. »

Texte 6

« Au-delà de la rivière Rouge s'étend le pays du Roi des Rois, qui règne sur d'innombrables nations. Il connaît les secrets du discours aux animaux et veille depuis toujours à garder son pays aussi mystérieux qu'inaccessible. »

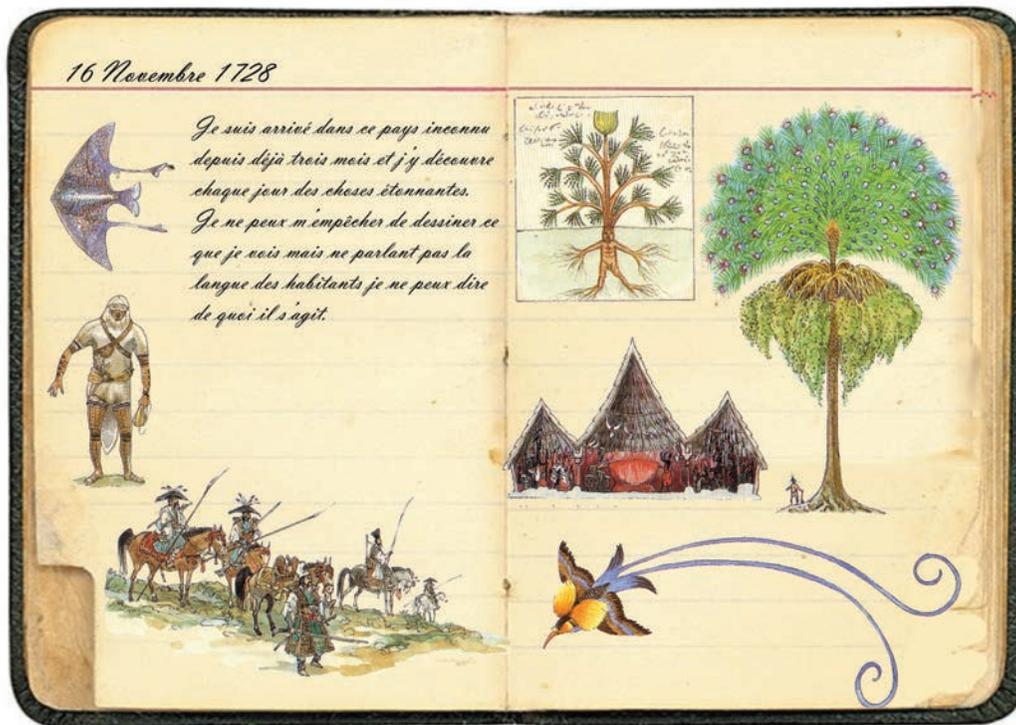
Texte 7

« Le fleuve Wallawa coule dans un sens le jour et dans l'autre la nuit. Sur ses deux rives, les grands mascarets des eaux du jour, au solstice d'été, et des eaux de la nuit, au solstice d'hiver, sont l'occasion de fêtes baroques et de carnivals où sont proclamés les pouvoirs du Roi du jour et du Roi de la nuit. Mais l'arrivée dans le pays d'un certain maître Jacob va compromettre ce fragile équilibre. »

2. Le carnet de voyage, un récit d'espace

Vous avez sans doute remarqué que chaque histoire de *l'Atlas* se termine par une double-page de notes et dessins du voyage qui vient d'être raconté.

Voici une double-page d'un carnet de voyage laissée par un voyageur anonyme. À partir des quelques éléments qui figurent sur cette double-page, imaginez l'histoire que ce voyageur anonyme a pu vivre, décrivez l'endroit qu'il a découvert.



Aide n°1

Vous pouvez essayer, tout d'abord, d'imaginer des noms à chacun des éléments représentés dans la double-page et de leur trouver un usage ou une histoire.

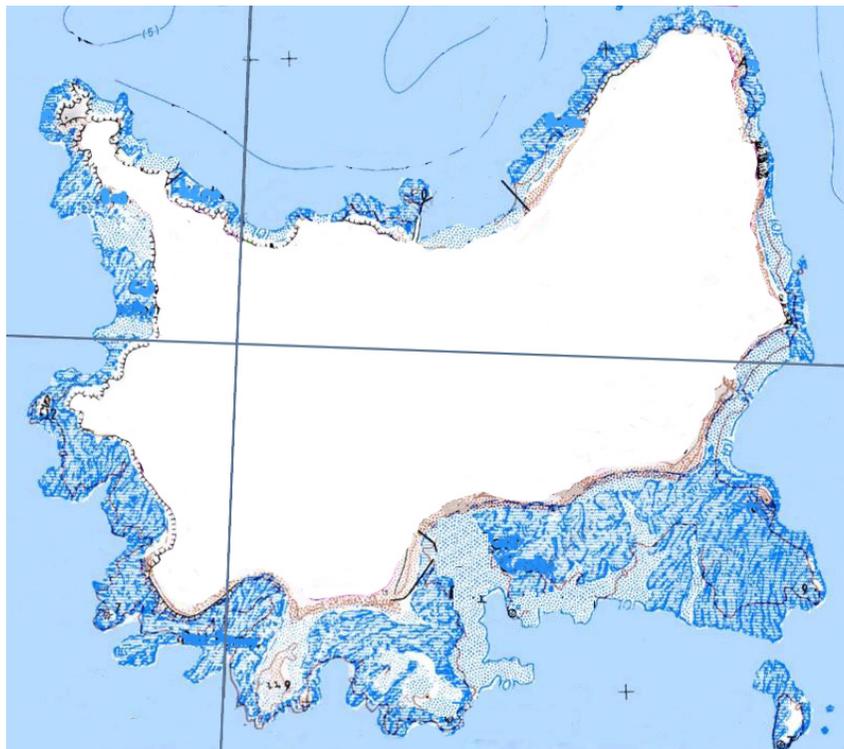
Aide n°2

Ce voyageur anonyme est arrivé dans un territoire qu'il ne connaissait pas, peuplé d'individus également inconnus. Caractérissez cette population en remplissant cette grille.

Quel est le nom de ce peuple découvert ?	
Quel est le territoire de ce peuple ? À quoi ressemble-t-il ? Quelles sont ses coutumes ?	
Comment ce peuple est-il gouverné ?	
Comment ce peuple assure-t-il sa survie ?	
Existe-t-il un mythe fondateur, des croyances qui unissent ce peuple ?	

3. Du récit à la carte

Vous avez composé un récit qui met en scène un peuple sur un territoire donné. Il vous reste maintenant à réaliser la carte de ce territoire en y reportant les différents lieux que vous avez dû citer dans votre histoire. Nous vous proposons de partir d'un fond de carte vierge ressemblant à une carte topographique de l'IGN.



Suggestion n° 1

Complétez ce fond de carte en utilisant des éléments de légende narratifs, en jouant par exemple avec les couleurs et les dessins figuratifs.

Suggestion n° 2

Vous pouvez jouer avec les codes graphiques de la carte topographique de l'IGN en utilisant le logiciel libre de glisser-déposer Open-Sankoré.