

Bruegel

La légende de la carte de Deventer

Public - 2^e et 3^e degrés du primaire

Objectif - Apprendre à lire la carte de Deventer en plaçant des pions-légende.

Version 1 - Au départ d'une carte imprimée

La carte

- Pour disposer d'une carte suffisamment grande :
Soit - Vous nous [contactez](#), nous vous envoyons le fichier et vous l'imprimez en format poster (9 ou 16A3)
Soit - Vous commandez une carte à la KBR (le format A0 coûte 15€ + 2,5€ de frais administratifs)
► <https://www.kbr.be/fr/tarifs-reproductions/>

Les pions

- Il y a 14 pions-légende et 4 pions-points cardinaux (pp. 5-7).
- Imprimez les pions-légende en deux exemplaires (en fonction du nombre d'élèves) et les pions-points cardinaux en un exemplaire. Découpez, pliez et collez-les comme sur la photo.

Mise en place

- Déposez la carte sur un îlot de bancs.
- Les élèves s'installent autour et reçoivent chacun un pion.

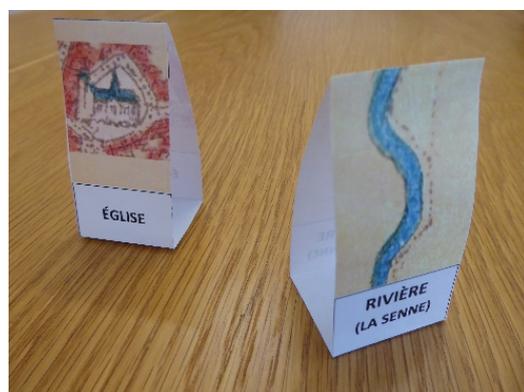
Consignes

- Ensemble, vous orientez la carte en déposant les pions-points cardinaux : *Noordt (N)*, *Occidens (O)*, *Oriens (E)*, *Meridies (S)*.
- Tour à tour, les élèves placent leur pion au bon endroit sur la carte.

Avertissement - Il est important qu'ils comprennent qu'ils ne doivent pas retrouver un élément identique à celui du pion, mais quelque chose qui lui ressemble : on ne cherche pas la même église mais une église.



Jacques Deventer, *Plan de la ville de Bruxelles et de ses environs, 1550, KBR, Cartes et Plans, n°.22.090*



Matériel

- Imprimez les vignettes-légende des pages 8 et 9 en fonction du nombre d'élève (1 ou 2 exemplaires).
- Découpez, pliez et collez-les comme sur la photo de la page précédente.

Mise en place

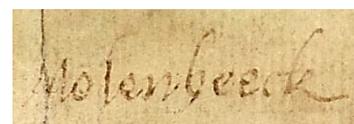
- Projetez la carte de Deventer (► <https://uurl.kbr.be/1043770>) et assemblez les élèves devant la projection.
- Distribuez une vignette à chacun.

Consigne

- Les élèves retrouvent tour à tour leur image sur la carte projetée.
- Ensemble, vous recherchez d'autres exemples du même élément ailleurs sur la carte.

Informations pour la synthèse

- Le territoire couvert par la carte de Deventer s'étend de la partie nord d'Uccle (au sud) à Laeken (au nord) et d'Anderlecht (à l'ouest) au quartier actuel des squares (à l'est).
- La ville est entourée par une enceinte. En l'observant de près, on devine de nombreuses tours et les 8 portes de la ville. Il s'agit de la seconde enceinte de Bruxelles bâtie au 14^e siècle. Au centre, on aperçoit encore le tracé de la première enceinte datée du 13^e siècle. Le passage de la première à la seconde fortification est le signe d'un important agrandissement de la ville et de l'augmentation de sa population.
- Tout est vert, en ville comme à l'extérieur. Autour de Bruxelles, on devine des noms de villages comme Molenbeek, Anderlecht ou OpBrussel (ancien nom de Saint-Gilles). Ces anciens villages sont aujourd'hui devenus des communes de la Région bruxelloise.



- Le long « couloir » vert foncé central correspond à la vallée de la Senne, on aperçoit clairement le tracé sinueux de la rivière. Au nord de la ville, le canal de Willebroek facilite les échanges commerciaux entre Bruxelles et la mer.
- Des étangs ont été aménagés à proximité des ruisseaux pour réguler le cours de la rivière et élever du poisson. À l'est, on devine clairement le tracé du Maelbeek et son chapelet d'étangs.
- Quelques groupements de maisons (de petites fermes) et des bâtiments religieux se répartissent à proximité des routes qui mènent des portes de Bruxelles aux principales villes avoisinantes (ex : de la porte de Namur à Namur).



Dossiers pédagogiques en lien

✦ Les dossiers pédagogiques des Musées de la ville de Bruxelles

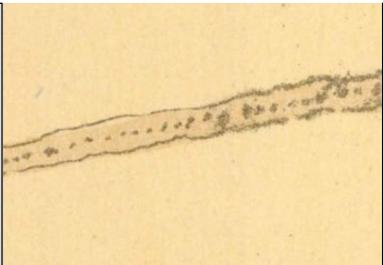
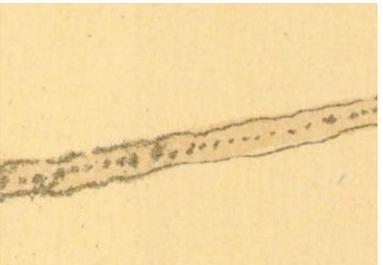
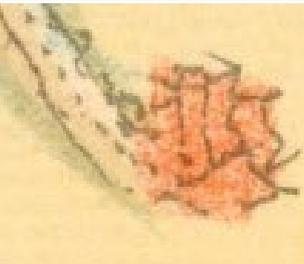
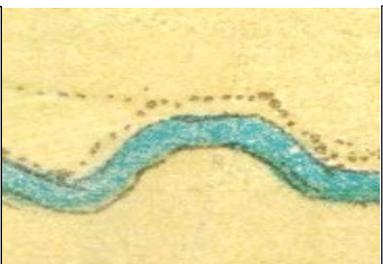
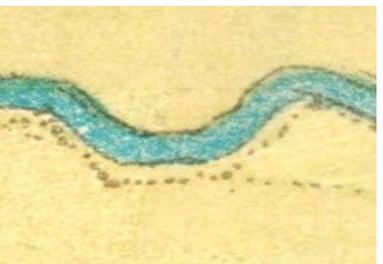
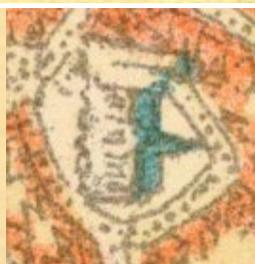
- Bruxelles au Moyen Âge - 1. L'espace urbain : naissance et développement : [ici](#)
- Regard sur le développement urbain de Bruxelles : [ici](#)
- La maquette du Musée de la ville : [ici](#)

✦ La porte de Hal

- Dossier pédagogique : [ici](#)



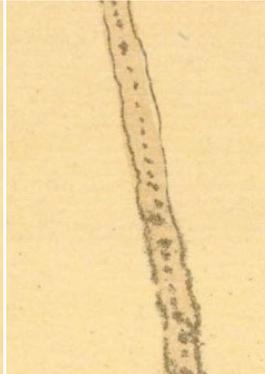
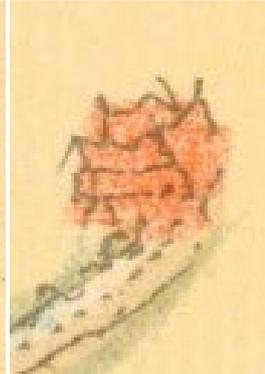
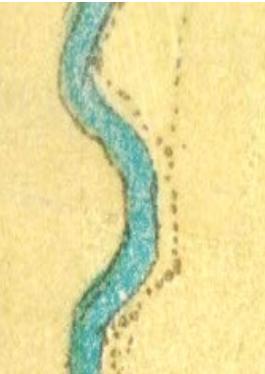
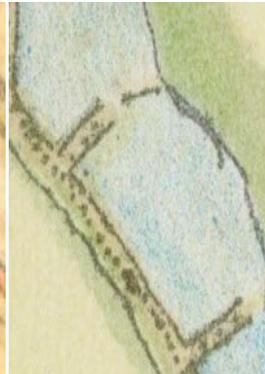
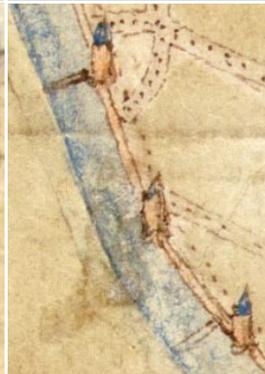
Version 1 - Les pions-légende

coller		MAISON DE PLAISANCE (CHÂTEAU ENTOURÉ D'EAU)	base	MAISON DE PLAISANCE (CHÂTEAU ENTOURÉ D'EAU)	
coller		MOULIN À VENT	base	MOULIN À VENT	
coller		ROUTE	base	ROUTE	
coller		HABITATIONS	base	HABITATION	
coller		CANAL	base	CANAL	
coller		RIVIÈRE (LA SENNE)	base	RIVIÈRE (LA SENNE)	
coller		ÉGLISE	base	ÉGLISE	

Les pions-points cardinaux

<i>Noordt</i>	<i>Meridies</i>	<i>Occidens</i>	<i>Oriens</i>
base	base	base	base
<i>Noordt</i>	<i>Meridies</i>	<i>Occidens</i>	<i>Oriens</i>
coller	coller	coller	coller

Version 2 - Les vignettes

				
MAISON DE PLAISANCE (CHÂTEAU ENTOURÉ D'EAU)	MOULIN À VENT	ROUTE	HABITATIONS	CANAL
				
RIVIÈRE	ÉGLISE	PREMIÈRE ENCEINTE	ÉTANG	FORÊT
				
MOULIN À EAU	PORTE (DE L'ENCEINTE)	RUISSEAU	DEUXIÈME ENCEINTE + DOUVES	

<i>Noordt</i>	<i>Meridies</i>	<i>Occidens</i>	<i>Oriens</i>



Classes du Patrimoine & de la Citoyenneté · gérées par l'asbl Palais de Charles Quint · 2-4 rue Royale, 1000 Bruxelles
 N°. d'entreprise R.P.M. Tribunal d'entreprise francophone Bruxelles : 0463.156.291
classesdupatrimoine@coudenberg.brussels · www.classesdupatrimoine.brussels · +32 (0)2 563 61 79
 IBAN BE90 7360 3156 0632 BIC KRED BEBB