



Cofinancé par
l'Union européenne



LA CARTE MYSTÉRIEUSE

Ma petite histoire
pour apprendre à apprendre



La carte mystérieuse

- **Thème :** Réflexion stratégique et apprentissage par l'expérience
- **Temps de lecture :** 20 minutes
- **Niveau :** 8-12 ans

RÉSUMÉ

Olivia, Max et Sara sont trois amis qui rêvent d'aventure. Lorsqu'ils trouvent une vieille carte dans le grenier du centre de loisirs de Riverview, ils se lancent dans une chasse au trésor pleine d'énigmes et de défis. Pour réussir, ils doivent faire appel à des stratégies de mémorisation et de résolution de problèmes. En chemin, ils apprennent à observer, à décomposer les problèmes en étapes gérables et à structurer leurs pensées avant d'agir.

MOTS-CLÉS

Observation, stratégie, résolution de problème, persévérance, mémoire

Chapitre 1 : Un secret lumineux

Le soleil se couchait sur Riverview, projetant de longues ombres sur les rues pavées. Au centre de la petite ville, niché entre une boulangerie qui sentait le pain fraîchement cuit et une librairie remplie de vieux livres poussiéreux, se trouvait le centre de loisirs de Riverview. Après l'école, les enfants s'y retrouvaient pour jouer, apprendre et, parfois, préparer leur prochaine grande aventure.

Aujourd'hui, l'excitation était à son comble. Olivia, une jeune fille curieuse à la tête pleine de boucles et à l'esprit jamais en repos, était tombée sur quelque chose d'inhabituel dans le grenier du centre de loisirs : une vieille carte poussiéreuse. D'étranges symboles recouvraient sa surface, et de légères lignes scintillantes la parcouraient comme pour murmurer des secrets d'un autre temps.

Olivia descendit à toute allure, le cœur battant d'excitation. Serrant la carte, elle fit irruption dans la pièce où ses amis l'attendaient - Max, un garçon silencieux doué pour les énigmes, et Sara, à l'imagination aussi grande que le ciel. Ils se rassemblèrent rapidement autour de la table en bois où Olivia étala la carte, le papier craquant sous ses doigts. En la lissant, un frisson d'excitation les parcourut, comme si la carte elle-même renfermait un secret qui n'attendait qu'à être découvert.

Max plissa les yeux, plongé dans ses pensées. « Cela ne ressemble à aucune carte de Riverview », murmura-t-il. « Où penses-tu qu'elle mène ? ».

Sara pointa du doigt un endroit de la carte qui brillait légèrement. « C'est peut-être une carte au trésor ! » s'exclama-t-elle, les yeux écarquillés par l'émerveillement. « Imaginez les secrets incroyables qu'on pourrait découvrir », ajouta-t-elle avec enthousiasme.

Olivia prit une grande inspiration, se rappelant ce que son professeur lui avait appris : **lorsqu'on est confronté à un gros problème, il faut le diviser en petits morceaux.** « Faisons un plan », proposa-t-elle. « Nous allons faire la liste de ce que nous savons et de ce que nous ignorons à propos de cette carte ».

Max sortit son carnet de notes, prêt à noter des indices ou des idées. Alors que le groupe essayait de comprendre les symboles, Olivia s'aperçut que ses pensées vagabondaient. Elle se ressaisit et se rendit compte qu'elle ne se concentrait pas assez sur la tâche à accomplir. Elle ferma les yeux un instant, respira profondément et se concentra à nouveau.

Max commença à écrire

- Ce que nous savons :

- ☒ C'est une vieille carte
- ☒ Elle n'est pas de Riverview
- ☒ Il y a des symboles brillants

- Ce que nous ignorons :

- ☐ Où elle mène
- ☐ Ce que veulent dire les symboles
- ☐ Comment les lire

Sara, qui était meilleure pour imaginer des histoires que pour les décoder, se sentait un peu perdue, mais elle décida d'essayer une autre approche. « Pourquoi ne pas inventer une histoire à propos de la carte ? » proposa-t-elle. « Cela pourrait nous aider à voir les symboles différemment ».

À tour de rôle, ils décrivaient ce à quoi ils pensaient que la carte pouvait mener : un château caché, une bibliothèque secrète ou un jardin de fleurs enchantées. Pendant qu'ils réfléchissaient, Olivia remarqua que Max regardait la carte d'une nouvelle façon, ses yeux balayaient la surface comme si un déclic s'était produit.

« Je crois que je vois quelque chose », dit soudain Max. « Ces symboles, si on les regarde sous un autre angle, on dirait des lettres ! ».

Le groupe réorganisa ses idées et, grâce à l'observation de Max, commença lentement à décoder la carte. Ce n'était pas facile, mais chaque petit succès leur donnait plus de confiance. Olivia ne cessait de leur rappeler de rester concentrés, s'arrêtant de temps à autre pour demander : « Quelle est la prochaine étape ? » ou « Est-ce qu'il nous manque quelque chose ? ».

La nuit était tombée depuis longtemps lorsqu'ils parvinrent à trouver le premier indice : les lettres épelaient un nom familier, « tour de l'horloge ». Ils échangèrent un regard, comprenant ce que cela signifiait. La vieille tour de l'horloge de la ville marquait le début d'un chemin sinueux qui s'enfonçait dans la forêt. Personne ne savait vraiment où il menait... mais ils étaient sur le point de le découvrir.

Olivia replia soigneusement la carte. « Nous nous retrouverons demain après l'école », proposa-t-elle, les yeux brillants de détermination alors qu'elle se fixait un objectif. « Une aventure nous attend ».

Lorsque les enfants quittèrent le centre de loisirs, le mystère planait encore dans l'air. Tous s'interrogeaient non seulement sur le trésor, mais aussi sur le chemin à parcourir et sur les nouvelles façons d'apprendre à réfléchir.

Et toi ?

- Pourquoi les amis ont-ils dressé une liste de ce qu'ils savaient et de ce qu'ils ne savaient pas ? As-tu déjà utilisé cette méthode ?
- Penses-tu que le fait de décomposer les choses aide à résoudre un problème ?

Chapitre 2 : Le code de la tour

Le lendemain après-midi, Olivia, Max et Sara se retrouvèrent devant la vieille tour de l'horloge. La haute et imposante tour n'avait pas sonné depuis des décennies. Elle était couverte de lierre et ses pierres usées donnaient l'impression qu'elle gardait quelque chose d'oublié depuis longtemps.

« C'est ici que le chemin commence », dit Olivia en indiquant un petit portail à la base de la tour, caché derrière quelques buissons. Olivia, Max et Sara suivirent le chemin sinueux qui partait de la tour de l'horloge. Les arbres devenaient plus grands et plus denses autour d'eux, leurs branches s'arquant au-dessus d'eux comme un tunnel. Alors qu'ils commençaient à se demander s'ils s'étaient trompés de chemin, le sentier déboucha sur une clairière.



Au centre se dressait une tour inhabituelle. Elle était ronde, avec un toit en dôme recouvert de tuiles brillantes qui semblaient changer de couleur à la lumière du soleil. Des plantes grimpantes parcouraient les murs de pierre, recouvrant partiellement des symboles qui semblaient étrangement familiers, tout comme ceux de la carte. Une lourde porte en bois était légèrement entrouverte, comme pour les inviter à entrer. Après quelques hésitations, ils s'avancèrent, prêts à découvrir de nouveaux secrets.

À l'intérieur, une douce lumière filtrait à travers les fenêtres poussiéreuses, éclairant un vieil escalier en colimaçon. Sur l'un des murs, ils remarquèrent une plaque de métal gravée d'étranges chiffres : **7, 3, 9, 1, 5**.

Max fronça les sourcils. « Je pense que nous devrions mémoriser cela, ça doit être le code pour aller plus haut », dit-il. « Mais c'est une longue séquence à retenir en même temps ».

Sara se mordit la lèvre, inquiète. « Et si nous oublions l'ordre ? On risque de se retrouver bloqués ? ».



Olivia se souvint d'une technique de mémorisation qu'elle avait vue en classe. « Nous pourrions utiliser des images mentales pour chaque nombre. Transformer les nombres en images pour les rendre plus faciles à mémoriser ». Elle a suggéré que « le 7 ressemble à la canne d'un grand-père, le 3 pourrait être une aile de papillon, le 9 ressemble à la queue d'un chat, une baguette peut représenter le 1, et le 5 me fait penser à une oreille ».

Ils rirent en imaginant ces associations farfelues, mais adoptèrent rapidement l'idée. Max répéta la série en fermant les yeux : « Une canne, des ailes, une queue, une baguette et une oreille ».

En montant l'escalier en colimaçon, ils arrivèrent à une porte verrouillée munie d'un cadran à chiffres. Olivia, se souvenant de leurs photos, tourna soigneusement le cadran dans le bon ordre. Avec un clic sonore, la porte s'ouvrit pour révéler une petite pièce circulaire. Les murs étaient tapissés d'horloges anciennes, toutes figées à des heures différentes. Au centre de la pièce, une autre carte détaillée les attendait.

« Ça a marché, on a réussi ! » s'exclamait Max, impressionné par les astuces et les techniques.

« C'est drôle, je me souviens encore des images », ajouta Sara, stupéfaite de sa mémoire.

Ils prirent la nouvelle carte, qui était légèrement différente de la précédente. Ses lignes traçaient un chemin précis qui s'éloignait de la tour de l'horloge et indiquait un lieu nommé « Jardin des Énigmes ».

Leurs yeux étaient maintenant remplis de confiance. Olivia, satisfaite, enroula la carte et la remit dans son sac. « Il est tard, rentrons à la maison. Demain, un nouveau défi nous attend ! »

En quittant la tour, les enfants avaient compris que la clé de leur aventure ne résidait pas seulement dans la carte, mais aussi dans les nouvelles façons d'apprendre et de retenir ce qu'ils découvraient.

Pour ton carnet de notes :

Écris la stratégie que les amis ont utilisée pour se souvenir des nombres.

Chapitre 3 : Le jardin des Énigmes

Le lendemain après-midi, Olivia, Max et Sara arrivèrent devant un grand portail rouillé, caché au fond d'un vieux parc que plus personne ne fréquentait. Derrière ce portail se trouvait le Jardin des Énigmes, un lieu oublié des habitants de Riverview, où la nature semblait s'être emparée de chaque recoin. Les plantes poussaient en désordre et des statues de créatures fantastiques dépassaient des buissons épineux.

Olivia ouvrit prudemment le portail et les enfants entrèrent dans le jardin. Au centre, ils trouvèrent un grand cercle de pierres, chacune gravée de mots étranges formant une énigme complexe. Sara les lit à haute voix :

« Pour trouver le chemin, il faut se souvenir,

Les mots éparpillés, arrangez-les tous.

Perdez votre chemin, et tout reste caché. »

Les enfants se rendirent vite compte que pour avancer, ils devaient se souvenir de l'ordre des mots gravés sur les pierres. Sara s'assit et commença à se chuchoter les mots, mais elle ne cessait de les mélanger.

« Il faut retenir au moins dix mots différents, et dans le bon ordre ! » dit Max, un peu découragé. « Nous n'y arriverons jamais ! Est-ce qu'on peut les noter ? ».

Olivia prit un moment pour réfléchir. « Et si nous créions une histoire avec ces mots ? Chaque mot pourrait être une partie de l'histoire, comme un fil conducteur ». Sara sourit, trouvant l'idée parfaite. « Nous pourrions imaginer que chaque mot est un personnage ou un objet important de l'histoire ! ».

Les trois amis se mirent à créer une histoire farfelue dans laquelle les mots prenaient vie. « La clé ouvrait une porte magique, derrière laquelle un dragon rouge gardait un ancien trésor... ». Chaque mot gravé sur les pierres était devenu une partie de leur histoire, ce qui la rendait plus facile et plus amusante à retenir.

Et toi ?

- Pourquoi penses-tu que le fait de transformer les mots en une histoire permet de mieux s'en souvenir ?
- Comment utiliserais-tu une histoire pour te souvenir de quelque chose d'important ?



Max ferma les yeux et se concentra sur l'histoire. Il visualisa la scène : la clé, la porte, le dragon, le trésor... Lorsqu'il se sentit prêt, il commença à replacer les pierres selon leurs mots, un par un, dans le bon ordre.

Un doux tintement retentit dans le jardin et les pierres s'illuminèrent, révélant une trappe cachée sous un tapis de feuilles mortes.

« Je n'arrive pas à croire que ça ait marché », s'émerveilla Sara. « Notre histoire nous a aidés à nous souvenir de tout ».

Olivia sourit, fière de leur méthode. « Nous avons utilisé notre imagination pour apprendre. Cela prouve que même les choses les plus compliquées peuvent devenir simples avec une bonne histoire ».

La trappe s'ouvrit sur un escalier de pierre qui descendait dans les profondeurs du jardin. Au pied de l'escalier, ils trouvèrent un mur recouvert de mousse, sous laquelle on pouvait voir une légère gravure. Olivia écarta la mousse pour faire apparaître les mots suivants :

« Pour découvrir le dernier secret, suivez le chemin de la Bibliothèque oubliée ».

Sara s'exclama, « C'est sûrement la marque qui se trouve sur la carte ! Il y a une livre et une croix, et si je lis bien la carte, l'endroit se trouve près du centre de loisirs ». Max prit des notes minutieuses, sachant que le prochain défi exigerait encore plus de mémoire et de stratégie. Ils se serraient les coudes, plus motivés que jamais pour percer les secrets de la carte.

« La bibliothèque oubliée nous attend », déclara Max en regardant ses amis avec détermination. « Mais cette fois, nous serons prêts à relever tous les défis qui se présenteront à nous ».

Et toi ?

Réfléchis à l'épreuve d'aujourd'hui. Quelle stratégie a aidé les amis à résoudre l'énigme ?

Chapitre 4 : La bibliothèque oubliée

Le lendemain après-midi, Olivia, Max et Sara se rendirent à l'emplacement de la bibliothèque oubliée comme indiqué sur la carte. Ils furent impressionnés par ce bâtiment caché par d'épaisses branches et racines qui se mêlaient aux colonnes de

marbre. Les grandes portes étaient décorées de motifs complexes et gravées de symboles anciens semblables à ceux de la carte.

En poussant les lourdes portes, ils furent enveloppés par une odeur de vieux livres et de bois humide. À l'intérieur, de gigantesques étagères s'élevaient jusqu'au plafond, remplies de livres poussiéreux et de parchemins jaunis. Au centre de la pièce, une immense table en bois contenait un livre ouvert, plus grand que tous les autres, dont les pages étaient couvertes de lettres d'or.

« Ce doit être là que tout se termine », murmura Olivia en s'approchant du livre. Max et Sara la suivirent, observant les lettres qui scintillaient faiblement.

Sur la page, une nouvelle énigme était écrite :

« Pour découvrir la vérité, trois indices sont cachés,

Chacun d'entre eux contient une clé pour continuer.

Souvenez-vous des leçons du passé et vous pourrez gagner ».

Les enfants comprirent qu'ils devaient trouver trois indices dispersés dans la bibliothèque, chacun contenant une partie du secret final. Ils se séparèrent pour explorer les étagères remplies de livres, en utilisant les compétences qu'ils avaient développées tout au long de leur aventure.

Olivia déambulait dans une allée poussiéreuse bordée d'étagères imposantes, ses yeux parcourant le dos des livres anciens. Elle s'arrêta devant un livre relié en cuir qui ne semblait pas à sa place, légèrement incliné vers l'avant sur l'étagère. Sa curiosité piquée, elle le tira et l'ouvrit, révélant une série de symboles complexes dessinés à l'intérieur de la couverture. Elle savait qu'elle devait se souvenir d'une série de symboles complexes. Se souvenant de la technique de visualisation qu'elle avait utilisée auparavant, Olivia imagina chaque symbole comme faisant partie d'une scène

dans sa tête : un oiseau, une rivière, une montagne. Elle les répéta en silence pour s'assurer qu'elle n'oubliait rien.

De l'autre côté de la bibliothèque, Max trouva une table sur laquelle se trouvait un parchemin déplié. Il se rendit compte qu'il contenait le deuxième indice. Une longue série de chiffres qui semblaient importants étaient écrits en colonnes bien ordonnées. Se rappelant le tour de mémoire de la tour de l'horloge, Max décida d'associer chaque nombre à une image mentale. Associer chaque chiffre à un objet ou à une action familière. Il se dit : « Le 2 est un cygne, le 5 est une oreille... » et inventa une histoire. Cela lui permit de se souvenir des chiffres comme faisant partie d'une séquence dont il pourrait se souvenir plus tard.

Pendant ce temps, Sara remarqua une grande peinture murale délavée sur le mur de la bibliothèque. Elle était remplie de mots anciens disposés en vers. Inspirée par la technique de narration utilisée dans le Jardin des Énigmes, elle inventa rapidement un conte où chaque mot de la fresque représentait une partie essentielle de son histoire. Au fur et à mesure qu'elle tissait l'histoire dans son esprit, chaque mot prenait un sens nouveau et mémorable, ce qui l'aidait à se souvenir parfaitement de la séquence

Une fois que chaque ami avait trouvé et mémorisé son indice, ils se rassemblèrent au centre de la bibliothèque et partagèrent ce qu'ils avaient appris. Pour reconstituer la dernière énigme, ils combinèrent des symboles, des chiffres et des mots dans le bon ordre.

Un son doux retentit dans la bibliothèque. Le grand livre posé sur la table se mit à briller et, lentement, une minuscule clé apparut entre ses pages. Olivia la prit et, à leur grande surprise, une porte secrète s'ouvrit dans le mur derrière eux. À l'intérieur, un trésor inattendu les attendait : des livres remplis d'histoires perdues, des instruments anciens et des cartes encore plus mystérieuses.

« Ce n'était pas seulement une aventure pour trouver un trésor », réalisa Olivia en touchant du doigt l'un des précieux livres. « Nous avons appris à nous connaître et à mieux utiliser notre esprit ». Max acquiesça, un petit sourire se dessinant sur son visage : « Nous avons trouvé quelque chose de plus important qu'un simple trésor ». Sara acquiesça et ajouta avec fierté : « Maintenant, nous savons que peu importe la difficulté du défi, nous pouvons toujours trouver un moyen de le relever ».

Ils emportèrent quelques livres en guise de souvenirs de leur incroyable aventure. En quittant la Bibliothèque oubliée, ils se sentirent plus forts et plus unis, sachant que la véritable clé du progrès se trouvait déjà en eux : leur capacité à réfléchir, à se souvenir et à apprendre de chaque expérience.

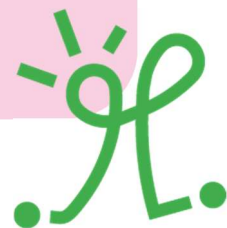
Et toi ?

- Peux-tu expliquer les différentes astuces de mémoire utilisées par les amis ?
- Laquelle essaierais-tu si tu devais te souvenir de quelque chose d'important ?

Que faut-il retenir ?

Les enfants ont surmonté les défis en utilisant les éléments suivants :

- Stratégie pour organiser leurs idées.
- La visualisation pour mémoriser les chiffres et les symboles.
- La narration pour faciliter la mémorisation des mots.



QUIZ

Question 1

Lorsque les amis ont trouvé la carte, comment ont-ils cherché à comprendre son message ?

1. Ils ont immédiatement essayé de le lire sans réfléchir.
2. Ils ont dressé une liste de ce qu'ils savaient et de ce qu'ils ne savaient pas.
3. Ils ont demandé de l'aide sans essayer eux-mêmes.
4. Ils ont deviné au hasard.



Chaque approche est une manière d'aborder un problème : quelle est celle qui se rapproche le plus de la tienne ?

Question 2

Lorsqu'ils devaient mémoriser une séquence de chiffres, quelle méthode utilisaient-ils ?

1. Ils ont mémorisé en répétant mécaniquement.
2. Ils ont transformé chaque nombre en image pour mieux s'en souvenir.
3. Ils ont écrit les nombres sur leurs mains.
4. Ils ont essayé de les deviner.



Il existe différentes stratégies de mémorisation : quelle est celle qui te convient le mieux ?

Question 3

Lorsqu'ils ont trouvé les mots mystères dans le jardin des puzzles, comment s'en sont-ils souvenus ?

1. Ils ont essayé de les mémoriser.
2. Ils les ont intégrés dans une histoire pour mieux s'en souvenir.
3. Ils les ont récités sans chercher à en comprendre le sens.
4. Ils ont ignoré l'énigme et sont passés à autre chose sans réfléchir.



Associer des informations à une histoire est une stratégie de mémorisation : penses-tu que ça pourrait t'aider aussi ?

BOÎTE À OUTILS

Cet exercice peut t'aider dans ton apprentissage.

On apprend tous différemment.

Tu peux télécharger l'exercice sur le site web du projet.

1/ Liens avec la vie quotidienne

Objectif : réflexion, transfert de connaissances, autorégulation

À la fin du cours, on te demande de réfléchir à la manière dont ce que tu as appris aujourd'hui est lié à la vie réelle.

En réfléchissant à où et comment tu peux appliquer ce que tu as appris, tu établis des liens significatifs entre le contenu du cours et tes expériences quotidiennes.



CogniQuest est un projet créé par des organisations
et des écoles de Belgique, de Croatie, de France, de Grèce
et de Pologne.

Ensemble, elles ont développé des outils pour aider les élèves à réfléchir
sur leur façon de penser. C'est ce qu'on appelle la **métacognition** -
un mot un peu compliqué qui signifie « apprendre à apprendre ».

Grâce à ces histoires, tu découvriras différentes façons de résoudre des
problèmes, de rester concentré et de réfléchir à la manière dont tu
apprends le mieux.

Pour découvrir l'ensemble de la collection CogniQuest, rendez-vous sur
le site Internet du projet :

www.cogniquet.eu



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés
n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas
nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive
européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union
européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.
Code projet : 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225