

METHODOLOGIE DU CROQUIS DE GEOGRAPHIE

❖ Epreuve mineure de géographie

- Notée 8 points sur les 20 de la note globale de l'épreuve
- Choix entre deux sujets
- Temps à consacrer à l'épreuve : environ 1 heure $\frac{1}{4}$, 1 heure $\frac{1}{2}$

❖ Définitions

- Le terme de **carte** doit plutôt être réservé à un document professionnel élaboré qui a pour objectif d'informer et de localiser avec précision.
- Le terme de **croquis** convient au traitement cartographique d'un sujet. Il s'agit de la démonstration d'une interprétation cartographique d'une problématique autour de quelques grandes idées avec localisation des phénomènes étudiés.
- Le terme de **schéma cartographique** convient à un document graphique qui ne recherche pas une localisation précise mais la simple visualisation simplifiée d'une idée ou de plusieurs idées précises

I. Le matériel à utiliser (et à bannir)

1°. A bannir :

- ↻ Le crayon à papier (qui peut être éventuellement utilisé pour définir les limites d'un espace, mais qui doit disparaître ensuite ; utiliser de préférence dans ce cas une mine sèche, type H)
- ↻ Le stabilo, trop « fluo », surtout pas en à plat, exceptionnellement pour un figuré linéaire ou un type de symbole
- ↻ Le sylo à plume à encre bleue, sauf éventuellement pour la partie rédigée de la légende, mais pas sur le croquis.
- ↻ Le correcteur blanc

2°. A utiliser

- ↻ Des feutres à pointe calibrée (0,5) ou stylos type roller, à encre noire ; un bleu éventuellement pour la nomenclature des rivières, fleuves, lacs océans et autres plan d'eau.
- ↻ Des crayons de couleur en bon état, correctement taillés...et de couleurs variées, à réserver pour les à plats.
- ↻ Des feutres à pointe fine, en bon état et de couleurs variées eux-aussi, à réserver pour les symboles et pour les figurés de type hachures ou pointillés.

II. Les qualités d'un bon croquis

1°. Il doit être lisible :

- ↻ Les principaux phénomènes doivent apparaître au premier coup d'œil
- ↻ Un bon croquis est nécessairement à la fois clair et contrasté.
- ↻ Le croquis ne doit être ni surchargé ni indigent pour avoir du sens
- ↻ Il doit hiérarchiser des espaces et utiliser des procédés graphiques pour l'exprimer : le « tout pastel » est à bannir
 - Il faut donc établir une différenciation spatiale qui révèle des inégalités et des contrastes.
 - Il faut parvenir à une typologie régionale

2°. Il doit être démonstratif, expressif

- ↻ Il sert à mettre en valeur, à prouver, à démontrer, en utilisant les procédés graphiques appropriés
- ↻ Il faut à la fois **décrire** le phénomène et aussi l'**expliquer** par un certain nombre de facteurs à choisir (naturels, historiques, de transports...)

3°) Il doit être précis pour ce qui concerne les localisations

- ☞ Les localisations doivent être précises, qu'ils s'agisse des lieux ou des zones
- ☞ Il faut éviter toute approximation

4°) Il doit être esthétique

- ☞ Il s'agit certes avant tout de faire passer un message, mais il s'agit aussi de séduire
- ☞ Le croquis doit évidemment être propre ; mieux encore il doit être soigné
- ☞ Le choix des symboles et surtout des couleurs est donc particulièrement important. (Attention à la juxtaposition des couleurs : elles peuvent s'étouffer comme par exemple les couleurs complémentaires (bleu et orange, rouge et vert)

III. Les éléments du croquis

1°) Le titre : en haut ou en bas de page ; reprise de l'intitulé du sujet

2°) L'échelle et l'orientation : sont portés sur le fond de carte

3°) La légende : elle doit être structurée et expliquée

- ☞ Elle doit être construite avant de réaliser le croquis puisqu'elle en constitue l'architecture
- ☞ Elle doit être ordonnée pour répondre à la problématique du sujet, construite et réalisée comme un plan détaillé de dissertation
 - Voir fiche dissertation, rubrique plan détaillé.
 - Questionner le sujet, en définir le contenu et les limites, dégager 2, 3 ou 4 grandes idées-forces qui répondent à la problématique posée pour articuler la légende autour d'elle. Structurer aussi chacun des paragraphes en sous paragraphes, le cas échéant.
- ☞ Elle est réalisée sur les deux pages intérieures d'une copie double ; jamais au verso du croquis !

4°) La nomenclature : l'ensemble des noms qui figurent sur la carte.

- ☞ Il faut renseigner la carte en y portant un certain nombre de noms
 - Noms des pays limitrophes,
 - Noms des fleuves et des rivières, des lacs, des mers et océans,
 - Noms des grandes régions et des villes
- ☞ Les noms s'inscrivent horizontalement à quelques exceptions près :
 - Inscrire le nom des fleuves le long de ceux-ci
 - Inscrire le nom des régions selon leur forme et leur orientation : si une montagne est méridienne, inscrire son nom verticalement, de bas en haut (Rocheuses, Oural, Alsace...)
- ☞ Eviter de surcharger la carte :
 - Placer les noms au maximum en dehors de la zone cartographiée (utiliser mers et océans, pays limitrophes...)
 - Utiliser des abréviations pour les villes (NY pour New-York) avec report et explication en légende
- ☞ Utiliser l'écriture script
 - Ecriture minuscule pour certains phénomènes (les régions par exemple)
 - Ecriture majuscule pour d'autres (les villes par exemple)
- ☞ Variables utilisables, que l'on peut associer bien sûr : **taille** de l'écriture, **caractères gras**, **soulignement**, **encadrement**, variation de la **couleur**

IV. Le langage cartographique

1°) Principes à respecter

a) La spécificité :

- ☞ Représenter des faits de même nature par des figurés de même nature,

- Représenter des faits proches par des figurés proches

b) La proportionnalité

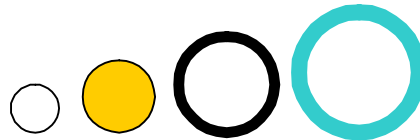
- La dimension des symboles ou l'intensité des couleurs doit être proportionnelle à l'importance du phénomène étudié
- Ne pas hésiter à forcer le trait car il s'agit d'une interprétation de la réalité et non d'une simple transcription de celle-ci
 - Exemple : villes de la mégalopolis US

2°) Les types de signes

a) Les symboles

1. Les figurés ponctuels

- Pas de symboles figuratifs
- Uniquement des symboles géométriques : carrés, cercles, triangles, losanges, barres, demi-cercles etc Information qualitative mais quantitatives aussi selon les variables utilisées, que l'on peut associer, et qui sont :
 - Taille du symbole
 - Couleur du symbole
 - Epaisseur du trait
 - Couleur du trait



2. Les figurés linéaires

- Les traits de divers types : continus, tiretés, pointillés, pour figurer des limites par exemple
- Les flèches, pour figurer les flux

b) Les plages ou figurés de surface

- Les phénomènes qualitatifs : s'efforcer d'utiliser des couleurs proches des phénomènes quand c'est possible
 - Préférer les jaunes ou orange pour des céréales, le rouge ou le violet pour la vigne et par extension pour les cultures délicates irriguées et intensives, le vert pour les prairie, les cultures fouragères et l'élevage
 - Couleurs chaudes pour régions chaudes, couleurs froides pour régions froides
 - Teintes tristes pour régions en déclin (gris marron), teintes vives pour les régions dynamiques
- Les phénomène quantitatifs : variation de l'intensité de la couleur, du clair au foncé en fonction de l'importance du phénomène étudié
 - Gamme des teintes chaudes (jaune, orange, rouge, *violet*)



- Gamme des teintes froides (vert, bleu, *violet*)



- Dégradé d'une même couleur, du clair au foncé



- Gamme noir et blanc, à partir de pointillés et hachures avec deux méthodes pour foncer : soit rapprocher, densifier les traits ou les points, soit les épaissir, soit les deux simultanément.

c) La superposition des couches

- Possibilité de superposer plusieurs couches aux significations différentes
- Exemples :
 - superposition d'une couche en hachures au feutre sur une couche en à plats au crayon de couleur
 - superposition de symboles sur l'ensemble (veiller à les dessiner en premier pour étaler les plages de couleur ensuite et autour afin que les symboles en question soient bien tout se la même couleur, sans sur lequel ils se trouvent) interférence de celle du fond

*Et maintenant : bon courage !
Francis MONTHE*