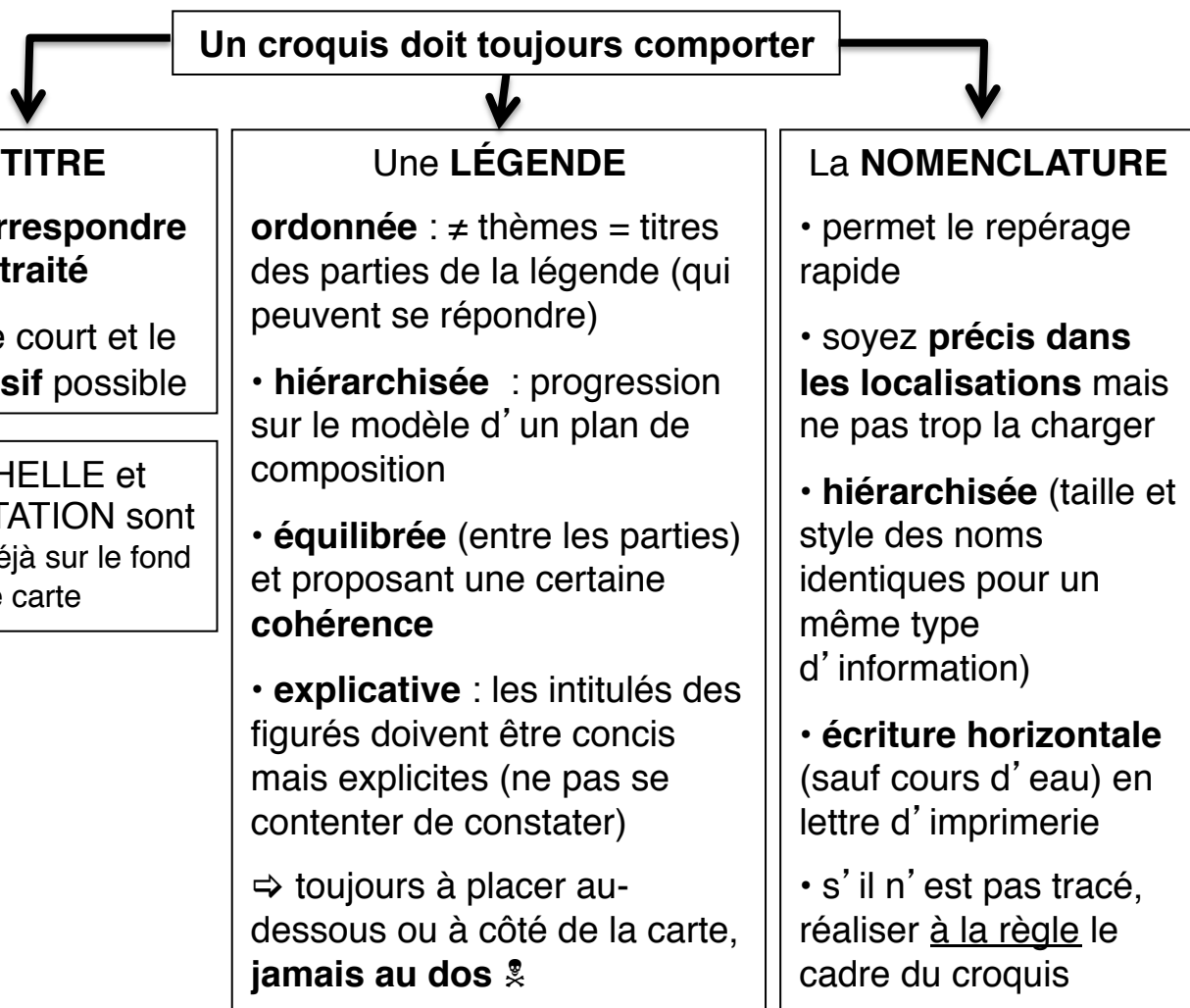


METHODE ⇒ Le croquis de géographie

Avant de se lancer dans la réalisation du croquis (exercice de cartographie épreuve courte du bac) , il faut **réfléchir au sujet**, comme pour la composition

→ mots, liaisons, expressions... du sujet en relation avec le programme.

- ❑ A partir de cette analyse, prendre du recul et déterminer:
 - **Les phénomènes géographiques en jeux?** (flux, axes, pôles, interfaces, limites, régions...)
 - **L'(es) espace(s) à représenter?** (attention au fond de carte qui peut être plus large)
- ❑ Il faut ensuite **problématiser la réflexion...**
 - *Qu'est-ce qu'on attend de moi avec un tel sujet? Que signifie-t-il?*
 - *Qu'est-ce que je veux montrer sur mon croquis?*
 - *Quel problème géographique le sujet soulève-t-il?*
- ❑ Et dégager 2-3 grands axes pour **organiser la légende** → faire un **PLAN**



Bien choisir les FIGURÉS

- doivent être **adaptés au type d'information**
- ne pas utiliser de figurines ou des figurés « naïfs » (épi de blé, avion, derrick...)
- **ne pas surcharger** : 15 à 20 figurés dans la légende semblent raisonnables
- varier l'intensité de la représentation
- respecter un minimum les conventions (de couleurs notamment)

Utiliser le vocabulaire cartographique

Des figurés de différentes formes
Pour

Représenter des informations

Différencier des informations

Hierarchiser des informations

	FIGURÉS DE SURFACE	FIGURÉS PONCTUELS	FIGURÉS LINÉAIRES
	<p>Des informations qui s'étendent en surface</p> <p>Exemples :</p> <p>Zone désertique Espace agricole Espace densément peuplé Aire de l'animisme</p>	<p>Des informations dont la localisation est ponctuelle</p> <p>Exemples :</p> <p>Ville Port maritime Pôle industriel Détroit</p>	<p>Des informations dont la localisation est linéaire</p> <p>Exemples :</p> <p>Front pionnier Flux migratoire Route maritime Limite sud du pergélisol</p>
	<p>Varier la couleur des plages colorées</p> <p>Varier l'orientation des hachures</p>	<p>Varier la forme</p> <p>Varier la couleur</p>	<p>Pour différencier des éléments linéaires de nature différente</p> <p>Des flèches pour les dynamiques, les flux</p> <p>Des traits pour les réseaux, les limites...</p> <p>Pour différencier des types de flux</p> <p>Varier la couleur ou la forme des flèches</p>
	<p>Varier le ton d'une même couleur</p> <p>Faible → Élevé</p> <p>Varier la gradation des hachures</p> <p>Faible → Élevé</p> <p>Varier la densité des points</p> <p>Faible → Élevé</p>	<p>Varier le ton d'une même couleur</p> <p>Faible → Élevé</p>	<p>Pour hiérarchiser des flux :</p> <p>Varier la taille des flèches</p> <p>Faible → Élevé</p> <p>Pour hiérarchiser des axes de communication :</p> <p>Varier l'épaisseur des traits</p> <p>Faible → Élevé</p>

Le croquis doit être **LISIBLE** et autant que possible **ESTHÉTIQUE, AGRÉABLE**

- reportez la nomenclature
- puis les figurés linéaires et ponctuels (au feutre fin ou au stylo)
- enfin les figurés de surface (à-plat de couleur et contours) en soignant le coloriage et le choix des couleurs (crayon de couleur). N' utilisez pas de feutres fluorescents
- tracez les hachures à la règle en respectant l' inclinaison et les intervalles //

Les informations essentielles doivent bien ressortir