

CARTES ET CROQUIS

MATÉRIEL

Les croquis et les cartes se réalisent :

- avec des crayons de couleur pour les zonages
- avec des feutres fins
- un normographe pour les signes ponctuels

LES ÉLÉMENTS D'UNE CARTE OU D'UN CROQUIS

Un croquis est une représentation simplifiée d'un territoire.

On peut réaliser un croquis à partir d'une photographie, d'un plan ou d'une carte.

La différence avec une carte : le croquis n'ont pas d'échelle.

La carte & le croquis servent à représenter quelque chose : ils répondent à une question.

Toutes les cartes doivent avoir un cadre de base : le NOTE

- N = Nord, indiquer l'orientation du Nord
- O = Océans, colorier les océans en bleu
- T = Titre, donner un titre à la carte
- E = Échelle, indiquer l'échelle de la carte

On oublie que les cartes ont besoin d'une **légende** pour décoder et **des noms de lieux** pour localiser et se repérer

TROUVER UN TITRE

Le titre doit clairement expliquer le contenu de la carte du point de vue :

- géographique : de quel(s) territoire(s) parle-t-on ?
- historiques : sur quelle période ?
- du sujet : que veut mettre en évidence la carte ou le croquis ? Un phénomène ?

CONSTRUIRE UNE LÉGENDE

Pour construire une légende, il faut choisir les bons signes graphiques.

Le tableau suivant peut vous aider.

OUTILS GRAPHIQUES	CE QU'ILS PEUVENT FIGURER	CE QUI PEUT VARIER	EXEMPLES
Surfaces de couleurs	<ul style="list-style-type: none"> des zones bâties des zones de forêt la mer, des lacs 	les couleurs utilisées, la gamme de couleurs (du plus clair au plus foncé)	
Lignes	<ul style="list-style-type: none"> des routes des voies ferrées des limites (frontières, limites de communes) 	la couleur des lignes, mais aussi leur épaisseur, l'orientation des lignes (flèches, double-flèches)	
Points	<ul style="list-style-type: none"> des bâtiments publics des monuments historiques des points isolés (comme un sommet, une source...) 	la couleur des points, leur taille, leur forme	

2 Le langage du croquis
 Pour réaliser un croquis, nous devons représenter des **surfaces** (lacs, champs, forêts, ensembles de bâtiments...), des **lignes** (routes, voies ferrées, rivières...) et des **points** qui correspondent à des lieux (château, collège, gendarmerie...).

Il faut choisir des **signes** facilement **reproductibles** (que l'on peut refaire facilement) et faciles à comprendre : des lignes, des points (carrés, rectangles, triangles...)

Sur un même groupe d'éléments, on peut jouer sur la taille de ces signes.

Exemple : Les villes



Le choix des couleurs doit faciliter la lecture de la carte.

Les **couleurs choisies** doivent correspondre à une logique par rapport à la réalité.

Par exemple : vert pour les forêts

Le **bleu** est une couleur réservée pour représenter les mers, fleuves, lacs, rivières...

Sur toutes les cartes : on colorie toujours les océans en bleu (une bande épaisse bleue le long des littoraux peut suffire). On ne précise pas dans la légende que les océans sont en bleu.

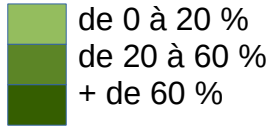
On regroupe sous une même couleur des éléments qui s'associent.

On peut utiliser **un dégradé de couleur** lorsque le même sujet est réparti selon des classes statistiques.

Dans ce cas, le zonage le plus important porte la couleur la plus foncée car c'est la plus visible.

Si vous inversez le dégradé, votre carte n'aura pas la même signification pour le lecteur.

Exemple : part de la population de + 50 ans



Évitez de choisir comme des nuages de points ou des hachures pour remplir un zonage. C'est difficile à reproduire et c'est souvent mal fait.

On utilise des **hachures** que lorsque plusieurs zonages peuvent se superposer.

Ne pas provoquer de ruptures dans le choix des signes ou des couleurs.

Exemple :

Unité de signes graphiques

- ◆ usine de pétrochimie
- ◆ usine agro-alimentaire

Unité de couleurs

- ▲ usine de pétrochimie
- ◆ usine agro-alimentaire

Pour vous aider à choisir entre les deux unités possibles.

Il faut bien lister sa légende préalablement et regrouper les différents éléments associables.

Dans une même légende, vous pouvez avoir des unités de couleurs et des unités de signes.

Exemple :

On voit bien que chaque unité correspond à des groupes d'éléments associables

- terminaux pétroliers
- ◆ usine de pétrochimie
- ◆ usine agro-alimentaire
- terminaux vrac

ORGANISER UNE NOMENCLATURE

Il faut organiser les noms qui apparaissent sur la carte ou le croquis.

Il peut s'agir de noms de villes, de rues, de lieux, de pays, de fleuves...

Pour chaque catégorie doit correspondre une graphie spécifique.

Par exemple :

VILLE Pays **ZONES** régions de France

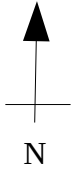
On peut jouer sur la taille, l'épaisseur, l'inclinaison, la couleur...

Tous les noms doivent être écrits dans le même sens et horizontalement pour faciliter la lecture

INDIQUER L'ORIENTATION DU NORD

On indique toujours où est le Nord avec une flèche placée en bas à droite ou en bas à gauche.

Exemple :



INDIQUER L'ÉCHELLE DE LA CARTE

On indique toujours l'échelle de la carte et on la place en bas à droite ou en bas à gauche.

Exemple :

1cm = km