

RÉALISER UNE CARTE

MATÉRIEL

- un normographe pour les figurés linéaires
- des feutres fins pour la nomenclature, flèches, fleuves, limites, traits
- des crayons de couleur pour les zonages, mers & océans
- une règle pour écrire droit
- un crayon à papier et une feuille de brouillon pour les essais
- une gomme

Une carte doit être propre : pas de rature, pas de blanco, une belle écriture...
Il faut prendre soin de colorier proprement.

FAIRE UNE CARTE

La carte est un **exercice de réflexion** comme un commentaire de document ou une composition.

C'est également un **exercice de réalisation technique** où vous devez montrer que vous maîtrisez les règles de base de la cartographie.

Toutes les cartes doivent comporter :

- Un titre.
- L'orientation: le nord ou une rose des vents.
- Une échelle graphique ou numérique.
- Les océans et mers en bleu
- Une légende ordonnée et hiérarchisée en rubriques.
- Des figurés conformes au langage cartographique, en nombre limité.
- Une nomenclature: noms complets, hiérarchisés en fonction du sujet, écrits horizontalement.

Vous devez commencer la réalisation de votre carte par le cadre avec le moyen mnémotechnique NOTE :

N = Nord : précisez l'orientation

O = Océans : coloriez les océans et les mers en bleu

T = Titre : donnez un titre à votre carte

E = Échelle : calculez l'échelle

Vous devez ensuite réaliser votre légende : c'est ce qui montre votre travail, l'organisation de vos idées, le choix des signes graphiques.

Vous réalisez ensuite la carte, dans l'ordre suivant :

1. coloriage des zonages aux crayons de couleurs
2. hachures des zonages (si il y en a) aux feutres fins
3. signes ponctuels et signes linéaires aux feutres fins et normographe
4. nomenclature : les noms par type de lieux aux feutres fins

LE TITRE

Il est très important, il doit clairement expliquer ce que l'on trouve dans la carte.

Le titre doit comporter le sujet et la problématique :

- **le sujet : l'ensemble des mots-clés développés dans votre démonstration**
- **la problématique : une question**

Pour trouver une problématique, voir la fiche méthode Que faire face au sujet ?

N'oubliez pas de signaler les limites de votre sujet :

limites de temps (dates ou périodes), limites d'espace (zones géographiques), selon l'objet d'études.

Soyez précis dans les termes utilisés et dans l'ordre où vous les utilisez.

L'ORIENTATION

Toute carte doit être orientée : le nord doit être indiqué sous forme d'une flèche simple.

Exemples :



Pour les cartes en projection polaire, le Nord est signalé par une croix.



Parfois les fonds de carte sont déjà orientés.

COLORIER LES MERS ET LES OCÉANS EN BLEU

il faut colorier les mers et océans en bleu.

Cette couleur est réservée aux mers et océans : ne pas l'utiliser pour un autre élément.

Comme il s'agit d'une règle cartographique établie, on ne désigne pas le choix de cette couleur dans la légende.

Quand la surface des mers et océans est trop grande, on peut se contenter de colorier les littoraux sur une bande d'une largeur d'1cm max.

L'ÉCHELLE

L'échelle numérique.

L'échelle s'exprime par une fraction $1/N$. **Échelle = (distance carte)/(distance réelle) = $1/N$**

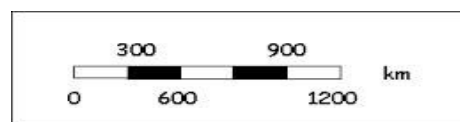
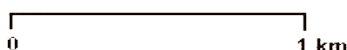
Exemple : L'échelle du 1:10 000 000 signifie qu'il faut multiplier par 10 000 000 la longueur mesurée sur la carte pour obtenir la longueur réelle soit 1 mm sur la carte représente 1km réel.

Échelle graphique

La carte ou le plan est accompagné d'une représentation graphique de l'échelle qui permet d'éviter les calculs

On mesure sur la carte la distance cherchée au moyen d'une règle. On reporte ensuite cette distance le long de l'échelle graphique pour obtenir la valeur réelle de la distance.

Exemples :



Si aucune échelle ne figure sur le fond de carte proposé, vous devez la calculer rapidement.

Il vous faut alors mesurer la distance en cm sur la carte entre deux points rectilignes dont vous connaissez la distance qui les sépare réellement. En connaissant la distance réelle et la distance sur la carte entre deux points, vous pouvez trouver le rapport de proportionnalité.

Il vous faut apprendre 2 ou 3 distances de référence pour pouvoir face à différents types de carte.

Exemple : longueur de la France du Nord au Sud = 1 000 km

Une échelle se situe généralement en bas à droite de la carte à condition de ne pas brouiller la lecture.

LA LÉGENDE

La légende s'organise comme le plan d'une composition ou d'un commentaire de documents.

Vous devez organiser vos idées pour qu'elles répondent à une problématique.

Vous devez faire apparaître des titres, des sous-titres.

Une légende figure à côté ou sous votre carte. Elle ne doit pas être séparée de la carte : c'est ce qui permet de lire et comprendre votre carte.

elle ne doit pas oublier un élément qui figurerait sur la carte.

Vous devez construire le plan de votre légende avant le choix des figurés.

Exemple :

EXEMPLE	
Sujet : L'organisation du territoire européen répond-elle à un schéma centre / périphérie ?	
Ici la problématique est évidente : elle figure dans le sujet nous l'avons vu. Reste à adopter un plan qui convient et à ne rien oublier dans le contenu (ici seuls les éléments les plus importants sont cités, la légende finale devrait être plus complète encore) .	
I – Un centre moteur : la mégalopole européenne A – Un espace d'urbanisation continue au cœur de l'Europe - les limites de la mégalopole - des densités de population élevées - villes de + d'un, de plus de 5 millions d'habitants B – Un espace parfaitement aménagé - un réseau de transport dense et performant C – Un espace qui concentre les lieux de commandement - principales places boursières européennes - sièges des plus grandes FMN européennes - capitales politiques de l'U.E.	II – Des périphéries diverses A – Les périphéries nordiques : des handicaps - un climat froid - des densités faibles B – Les périphéries méridionales : des archaïsmes encore forts - population rurale > 15 % des actifs - intégration tardive à l'U.E. C – Les périphéries orientales : l'héritage communiste - anciens pays du Pacte de Varsovie - des entrées récentes ou en cours dans l'U.E. - taux de chômage élevés

LES SIGNES GRAPHIQUES OU FIGURÉS

Il faut choisir les figurés les plus adaptés.

Il faut privilégier la lisibilité : votre carte doit être comprise au premier coup d'oeil.

Utiliser des codes. Par exemple un code couleur pour chaque partie de votre plan, un code graphique (figuré de base) pour un phénomène qui va se décliner, un code de taille pour un phénomène qui peut se mesurer...

Les figurés cartographiques

Informations à cartographier	Figurés utilisés	Différencier des figurés	Hiérarchiser des figurés
<p>Localisation d'éléments s'étendant en surface (États, espaces urbains, agricoles, zones industrielles...)</p>	<p>Figurés de surface</p> <ul style="list-style-type: none"> - plages colorées - plages hachurées - plages de pointillés 	<p>Pour distinguer des phénomènes de nature différente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier la couleur des plages - varier l'orientation des hachures - varier les types de points 	<p>Pour hiérarchiser des phénomènes de même nature :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier l'intensité d'une même couleur - varier la gradation des hachures en jouant sur l'espacement ou l'épaisseur des traits - varier la densité des points
<p>Localisation d'éléments ponctuels (barrage, ville, usine, port...)</p>	<p>Figurés ponctuels</p>	<p>Pour distinguer des phénomènes de nature différente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier la forme - varier la couleur 	<p>Pour hiérarchiser des phénomènes de même nature :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier la taille des figurés - varier l'intensité d'une même couleur
<p>Localisation d'éléments linéaires (fleuves, routes, voies ferrées, flux d'échanges)</p>	<p>Figurés linéaires</p>	<p>Pour différencier des types de flux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier la couleur ou la forme des flèches 	<p>Pour hiérarchiser des flux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier l'épaisseur des flèches

LA NOMENCLATURE

C'est obligatoire ! Vous ne pouvez pas faire une carte sans **nommer**, sans donner les noms de lieux, acteurs, phénomènes...

La localisation doit être précise et exacte.

Il faut écrire tous les noms **à l'horizontal**.

Il faut utiliser une hiérarchie dans la nomenclature : taille, épaisseur du trait, couleur...