

# Méthodologie du croquis de géographie

Le croquis est une représentation simplifiée d'un espace, visant à en expliquer l'organisation. Il implique de faire des choix pour rendre visible au premier coup d'œil les principaux phénomènes. Il ne doit pas être surchargé et doit être hiérarchisé. Il doit être propre et soigné. Le choix des couleurs et des figurés est d'une importance primordiale.

## I. Le matériel

- **à utiliser** : crayons de couleur (au moins 12 couleurs différentes). Stylo fin de type roller, noir, éventuellement un bleu. Règle, dans le meilleur des cas un normographe pour tracer les figurés. Buvard ou mouchoir pour avoir un coloriage uniforme

- **à bannir** : le crayon à papier (peut servir de base mais doit être gommé ensuite). Le stabilo fluo, les feutres, le stylo à plume (sauf légende), le correcteur blanc

## II. Les figurés

- **ponctuels** : les premiers à placer sur le fond de carte. De forme géométrique      et localisent un lieu précis dans l'espace : villes, ports, mines, industries, technopoles, aéroport (un figuré = un élément). Par contre, pour des éléments similaires mais à classer typologiquement, gardez le même figuré mais faites-en varier la couleur (exemple port de marchandise et port pétrolier). Leur taille varie en fonction de l'importance, exemple :



- **linéaires** : ils sont à placer en second sur le fond de carte. On les retrouve pour indiquer les interfaces, les frontières, les axes de transport, les flux de tous types (maritimes, de commerce, d'IDE, migratoires...).



Comme tous les figurés, on peut varier les couleurs, la taille et la forme selon l'importance. Le bleu est réservé aux flux maritimes ou fluviaux, le noir et le rouge pour les principaux axes, les flux de marchandises, d'IDE mais on peut aussi avoir du vert (main d'œuvre, flux migratoires).

- **de surface** : à placer en dernier, ils occupent le fond de la carte. Aucune zone du sujet ne doit être laissée en blanc (réservé à l'absence de données). Ils peuvent se superposer sous forme de hachures ou de points, etc. Ils sont toujours indiqués sous forme de rectangle en légende.

## III. Les couleurs

Elles doivent correspondre à une logique graphique. Employez un dégradé de couleur pour montrer la variation d'un phénomène. Exemple, densité de population :   

Employez une opposition chaud-froid pour montrer une opposition (richesse, pauvreté par ex). Employez des couleurs chaudes pour les phénomènes les plus importants, les plus dynamiques. Employez des couleurs froides pour les éléments négatifs, peu dynamiques, marginaux... Employez des couleurs différentes pour des éléments différents ou pour une typologie (comme dans l'ex. donné sur les ports).

## IV. La nomenclature

Toutes les cartes doivent comporter des noms, à écrire au feutre fin ou au stylo. Les noms des mers et des océans doivent être écrits en MAJUSCULE et en bleu (minuscule pour les cours d'eau). Les noms des États doivent être écrits en noir et MAJUSCULE. Les noms des régions les plus importantes doivent figurer, de même que les noms des villes (en rouge pour les plus importantes).