

FICHE METHODE

Le croquis de géographie Le schéma de géographie

LE CROQUIS DE GEOGRAPHIE

Le croquis est un exercice du baccalauréat. Il est proposé aux candidats en **seconde partie, uniquement en géographie**.

Le candidat doit y consacrer **environ 1 heure 30**.

Le croquis est **un mode d'expression spécifique**, comme l'écriture : il répond à des codes, possède ses conventions qu'il importe de maîtriser. Il nécessite l'apprentissage de règles strictes dont on ne peut dévier.

Mais c'est aussi **un exercice qui s'apparente grandement à la composition** dans la démarche devant guider le candidat : il faut analyser le sujet, élaborer une problématique à partir d'une réflexion personnelle, bâtir un plan, éviter le hors sujet tout en n'oubliant rien dans le contenu...

C'est donc un exercice qui mêle **technique** et **réflexion** : les deux sont nécessaires à sa réussite.

UNE OBLIGATION DE REFLEXION : LA LEGENDE

La légende est, de loin, la partie la plus importante de l'exercice : au moins la moitié des points lui sont en général consacrés par le correcteur (d'ailleurs, **en cas de gestion du temps maladroite, un candidat qui serait pris par le temps doit absolument tenter de proposer une légende, la plus complète possible, dans sa copie** quitte à ne pas faire la réalisation graphique : cela évitera de n'obtenir aucun point même si l'absence de réalisation de la carte sera sanctionnée).

COMMENT BATIR SA LEGENDE ?

C'est, de loin, la partie la plus délicate de l'exercice, la plus intéressante aussi.

Plusieurs conseils doivent permettre de réussir une bonne légende (qui s'apparente grandement à un plan détaillé de composition) :

- d'abord **analyser le sujet** : il s'agit de comprendre l'intitulé dans un premier temps (qu'est-ce qui m'est demandé ? de quoi dois-je parler ?...),
- ensuite **élaborer une problématique** : soit le sujet est déjà problématisé dans sa formulation, soit il ne l'est pas. Dans le premier cas, le travail de cette étape est déjà fait (quoiqu'il reste à bien comprendre tous les aspects de la problématique qu'énonce le sujet, voir tous les champs qu'elle recouvre...), dans le second cas c'est au candidat qu'il revient de trouver la ou les problématique(s) que pose le sujet,

EXEMPLE 1

Sujet : Les littoraux : des espaces attractifs ?

Ici la problématique est explicite (c'est souvent le cas lorsque le sujet est formulé sous forme de question). Si la réponse affirmative à la question s'impose évidemment, cela signifie qu'il faudra, pour le candidat, montrer en quoi (une attractivité commerciale, une attractivité touristique...) et pourquoi (historique de l'installation humaine, nombreux aménagements littoraux...) la réponse à la question posée par le sujet est positive.

EXEMPLE 2

Sujet : La répartition de la population mondiale.

Ici le sujet est plus vague, plus général : il n'est pas problématisé. C'est au candidat qu'il revient alors de trouver puis de formuler les problématiques : la répartition de la population mondiale est-elle inégale ? quels éléments peuvent expliquer ces inégalités ? quelles conséquences une population mal répartie peut-elle avoir ?

- puis il faut **mobiliser ses connaissances** : il convient de chercher dans ses connaissances les éléments qui devront figurer dans la légende de la carte pour répondre au sujet. **Deux écueils sont à éviter** : les **oublis** et le **hors sujet** (dans les deux cas ils sont sanctionnés). Ainsi le croquis de géographie est un exercice qui ne nécessite pas moins de connaissances que la composition. C'est souvent une découverte surprenante pour les candidats...
- enfin, il faut **organiser ces connaissances pour bâtir le plan** de la légende : celui-ci doit avoir les mêmes qualités que celui d'une composition à savoir répondre au sujet et aux problématiques élaborées auparavant, être équilibré et être logique.

EXEMPLE

Sujet : Les littoraux : des espaces attractifs ?

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.

I – Les littoraux, une indéniable attractivité

A – Une attractivité touristique

B – Une attractivité commerciale

C – Une littoralisation des hommes et des activités

II – Une attractivité qui s'explique

A – Une tradition d'installation humaine

B – Des équipements nombreux

C – Un mouvement amplifié par la mondialisation

III – Une attractivité qui pose des problèmes ?

A – Certains littoraux saturés

B – Des espaces délaissés et en crise : les arrière-pays

LA REALISATION : DES CONTRAINTES TECHNIQUES

Le croquis de géographie répond d'abord à **des règles techniques**. Il faut faire figurer quelques éléments obligatoires, bien choisir ses figurés cartographiques et privilégier la lisibilité de la carte.

DES ELEMENTS OBLIGATOIRES

➤ **Le titre**

Tout croquis doit comporter un titre adapté. En effet, celui-ci ne doit pas être trop général (il serait alors sans intérêt), ni trop restrictif.

Presque toujours, le titre n'est qu'une reprise l'énoncé du sujet : les correcteurs s'en satisfont ... mais encore faut-il ne pas oublier de le faire figurer sur la carte, à la bonne place (en général en haut et au centre mais, selon les fonds de carte, une autre place est possible).

➤ **L'orientation**

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

Parfois les fonds de carte sont déjà orientés ; si ce n'est pas le cas, c'est au candidat de le faire.

➤ **L'échelle**

Normalement, elle figure sur le fond de carte donné soit sous la forme d'un segment, soit sous forme d'une fraction. Si elle n'y figure pas, le candidat ne peut la trouver. Il n'y a donc pas à s'en préoccuper.

LA REALISATION DU CROQUIS, UN EXERCICE CODIFIE ET DIFFICILE

➤ Choisir ses figurés cartographiques

Pour réaliser un croquis, il faut utiliser le langage cartographique.

Il convient de choisir les figurés plus adaptés, c'est à dire ceux qui expriment le mieux ce qu'i faut représenter. Il en existe de nombreux alors que les candidats se limitent souvent à l'utilisation de quelques uns :

- ✓ **les plages (aplats) de couleurs** permettent d'exprimer de nombreuses idées (les oppositions en privilégiant les contrastes, les nuances en utilisant des dégradés de la même couleur...). Les couleurs doivent être **choisies de manière réfléchie et avec un certain sens de l'esthétique**, jamais au hasard. **Certaines sont plus ou moins codifiées** : le bleu pour les mers et les océans, le vert pour les forêts, le noir pour les transports ou les frontières, le rouge pour les villes.... Les crayons de couleur sont le seul outil qu'il est autorisé d'utiliser.

EXEMPLE

Pour représenter des densités de population, on choisit généralement des dégradés de la même couleur : rouge pour les densités les plus fortes, orange pour les densités moyennes, jaune pour les densités faibles...

Pour représenter les reliefs, le même procédé sert : le marron foncé pour les montagnes jeunes, le marron clair pour les montagnes anciennes, l'orange pour les plateaux, le jaune pour les plaines...

Pour marquer l'opposition entre le centre et les périphéries d'un espace, on pourra choisir un dégradé de couleurs chaudes (le rouge) pour représenter le centre et ses composantes, un dégradé de couleurs froides (le bleu) pour représenter les différentes périphéries.

- ✓ **les symboles** : ils peuvent permettre d'exprimer une réalité de façon plus expressive. Ils sont régulièrement utilisés pour représenter des éléments aussi divers que les interfaces, les bourses de valeur (\$ par exemple), les gisements de pétrole (▲)... Vous pouvez en « inventer » à condition qu'ils soient expressifs et pas trop fantaisistes.
- ✓ **les flèches** : elles permettent souvent de représenter un flux, une relation, un échange entre deux espaces qu'il s'agisse de migrations, de commerce, de flux financiers... Il faut éviter de les multiplier sous peine que la carte ne soit plus lisible. **Il convient également de les hiérarchiser : selon l'importance quantitative des flux, les flèches devront être plus ou moins larges.** Elles sont à tracer au feutre fin ou épais selon leur largeur.
- ✓ **les auréoles** : elles servent généralement à délimiter des zones étendues par exemple des mégalopoles, une région (le nord-est des Etats Unis, la *Sun Belt*, la Chine « utile »)... Il est conseillé de les tracer avec un feutre épais de manière à les faire ressortir par rapport aux zones coloriées et de choisir des couleurs tranchantes (noir ou rouge).
- ✓ **le texte** : il permet lui aussi de faire apparaître des données très diverses comme des statistiques, des éléments de relief... Il devra toujours être court (quelques mots, un chiffre...) et il est conseillé, lorsqu'il est particulièrement important, de l'encadrer. Le texte est devenu indispensable : **les géographes n'acceptent plus les cartes « muettes ».**

➤ Privilégier la lisibilité

Un bon croquis doit être lisible : c'est un critère extrêmement important de l'évaluation. Cette obligation est souvent ressentie, par les candidats, comme contradictoire avec celle de bâtir des légendes étoffées : c'est là sans doute que réside une difficulté importante de l'exercice.

Quelques conseils peuvent être donnés pour faciliter la lisibilité d'une carte :

- ✓ **choisir avec intelligence ses figurés cartographiques** (voir précédemment)
- ✓ **être soigneux** : la qualité du coloriage par exemple est aussi un élément important d'une carte. **Sachez choisir les bons outils** (crayons de qualité, buvards, feutres qui ne « bavent » pas...)

Une fois la carte terminée, évaluer sa lisibilité se résume à répondre une question simple : **la ou les idée(s) essentielle(s) que vous avez voulu faire passer ressortent-elles immédiatement ?** Si la réponse est positive, vous avez réussi, mais sinon il est déjà trop tard... Il convient donc d'avoir en tête le souci de lisibilité de la carte avant même de commencer sa réalisation.

➤ Quelques règles à respecter

Bien réaliser un croquis suppose, enfin, de respecter **quelques règles imposées** de l'exercice :

- ✓ **être précis** : la localisation doit respecter la réalité. Un correcteur ne peut admettre une erreur de plusieurs centimètres dans la localisation d'une ville, d'une région... Ce sont des **erreurs rédhibitoires**.
- ✓ **écrire à l'horizontale** : sur un croquis, tous les textes doivent être écrits horizontalement, jamais verticalement ou inclinés,
- ✓ **faire apparaître les mers et les océans** (il est cependant **conseillé de ne colorier en bleu que les littoraux sur une largeur d'1 ou 2 cm**),
- ✓ **remplir ce que le fond de carte exige de remplir** : lorsque des **points** figurent sur la carte, cela signifie que le correcteur attend que vous nommiez les **villes** correspondantes (ne pas le faire revient à s'exposer à perdre des points car serait interprété comme une lacune des connaissances)...

COMMENT PRESENTER SA LEGENDE ?

Quelques règles doivent être respectées aussi **dans la présentation de la légende** :

- ✓ **la légende ne peut figurer au dos de la carte** : elles doivent absolument être rendues **sur une copie à part**,
- ✓ **la légende doit faire apparaître un plan**, matérialisé par **des parties dotées de titres** (I, II, III...) et **des sous-parties dotées de sous-titres** (A, B, C...),
- ✓ **la légende doit être riche** : le **nombre d'items** ne peut pas être trop modeste,
- ✓ **tout élément mentionné dans la légende doit absolument se retrouver sur la carte** : cela serait reproché par le correcteur devenu incapable de comprendre une partie des figurés.

GERER SON TEMPS

Le candidat doit consacrer **environ 1 heure 30** à l'exercice.

Ce temps est **assez court** et cela constitue une **réelle difficulté** : c'est pourquoi **il est vivement conseillé aux candidats de connaître par cœur les croquis les plus classiques proposés par le programme de Terminale**.

On peut imaginer de **répartir le temps** comme suit :

Analyse et problématisation du sujet (au brouillon)	----->	10 mn
Elaboration de la légende (au brouillon)	----->	25 mn
Copie de la légende, finalisée, au propre	----->	15 mn
Réalisation de la carte (au propre)	----->	35 mn
Total	----->	1 h 25

LE SCHEMA DE GEOGRAPHIE

Le schéma est une **variante simplifiée du croquis de géographie**.

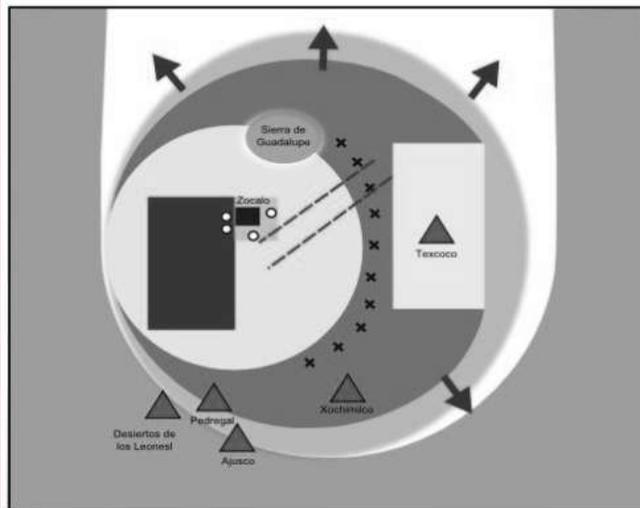
Il peut lui-aussi être proposé en **seconde partie de géographie** et le candidat doit également lui consacrer **environ 1 heure 30**.

La **différence principale** avec le croquis réside dans le fait qu'**aucun fond de carte n'est fourni au candidat**.

Il s'agit de réaliser une **production cartographique simplifiée** : les règles méthodologiques de l'exercice restent les mêmes mais le fond de carte sera réalisé à main levée (en privilégiant les formes géographiques : cercles, carrés, rectangles, ovales...), la légende pourra être plus sommaires...

EXEMPLE

Sujet : Mexico : croissance urbaine et inégalités sociales



MEXICO : CROISSANCE URBAINE ET INEGALITES SOCIALES

1. De fortes inégalités sociales

- Centre historique
- Quartiers riches ou aisés
- Habitat populaire central en voie de gentrification
- Habitat populaire
- Habitat précaire

2. Une ville en expansion

• Une croissance continue

- Villages en processus de conurbation
- ➔ Axes de la croissance urbaine

• Des politiques publiques pour contrôler cette croissance

- ▲ Parc ou réserve écologique
- x x Logements sociaux en accession
- o o Redensification du centre (programme EL Bando 2)

• Une urbanisation à risques

- Relief important
- Lagune intermittente de Texcoco
- Principales failles