



Concours de Cartographie Imaginaire - 2018 -

« Habiter la forêt »

Avec l'association **Cartographe au Collège**

NOM - Prénom	
Classe	
Collège	A rendre le 30 mars 2018 au plus tard

Dossier, archives des années précédentes et conseils à retrouver sur le blog du concours :

<https://cartographieraucollege-cci.blogspot.fr/>



Présentation – objectifs

Le présent concours a pour objectif de sensibiliser les élèves de CM2, 6^{ème} et 5^{ème} à la tâche cartographique en leur permettant de se familiariser au langage cartographique et à la réalisation de cartes. Il permet également de développer leur imagination.

Règlement du concours

Sujet

Habiter la forêt en 2113

Depuis 2013 et la création de la journée internationale des forêts, l'ONU a mené un travail de reboisement pour résorber la pollution atmosphérique et des sols. L'humanité habite désormais davantage la forêt.

Élèves concernés

- Tout élève de cycle 3 (CM1-CM2, 6^{ème}) et 5^{ème} peut être candidat au concours de cartographie imaginaire.

Carte et légende

- La réalisation de **la carte** (et non d'une coupe) et de **sa légende** est totalement libre et chaque candidat devra la réaliser en pleine autonomie en respectant cependant un certain nombre de contraintes citées ci-après.

- La réalisation sera libre et aucun fond de carte ne sera fourni. La liberté est laissée à chaque candidat de choisir son propre fond de carte. Cependant le travail cartographique devra être effectué sur une **feuille de format A3**.

- La carte doit comporter une orientation, un titre et une échelle. **La légende s'intègre à la carte sur la feuille de format A3** citée plus haut. Libre au candidat de disposer carte et légende comme il le souhaite sur cette même feuille.

⇒ Le **titre** doit apparaître de façon claire.

⇒ La carte doit avoir une **orientation** en disposant éventuellement d'une rose des vents.

⇒ La présence d'une **échelle** doit permettre une meilleure lecture de la carte.

⇒ La **légende** doit être organisée pour faciliter la lecture de la carte.

- Les élèves doivent s'appuyer sur les différents modes de représentation cartographique pour réaliser leur carte. La carte et sa légende doivent donc être réalisées à partir de trois sortes de **figurés** :

– **Ponctuels** : ce sont des figures géométriques (triangles, ronds, carrés...) qui sont utilisés pour une localisation (Ex : ville, port...)

– **Linéaires** : ce sont des lignes, des segments, des flèches permettant de délimiter, ceinturer ou relier les différentes composantes de la carte (Ex : Routes, frontières, flux...)

– **De surface** : ce sont des espaces, des territoires coloriés sur la carte (Ex : pays, régions...)

Sélection des cartes

- Les cartes seront classées en fonction du **respect du sujet**, de **l'organisation de la carte et de sa légende** et **l'originalité de la production**.

- **Cinquante cartes** seront sélectionnées et soumises à un jury de professionnels (cartographe indépendant, universitaire, journaliste, libraire...).

CONCOURS DE CARTOGRAPHIE IMAGINAIRE

« *TO DO LIST* »

Réflexion sur le sujet

- J'ai bien compris le sujet du concours
- Je réalise une carte et non une coupe !
- J'ai choisi un territoire en lien avec le sujet

Carte et légende

- Ma carte a un titre, une légende et une orientation
- Ma carte est propre et bien coloriée
- Mes figurés sont lisibles et compréhensibles
- Ma légende est organisée en plusieurs parties
- Ma légende permet de répondre au sujet proposé

L'originalité

- Ma carte et ma légende utilisent les informations issues de mes recherches.
- J'ai imaginé des titres (carte et légende) originaux et judicieux.
- Ma carte raconte une histoire
- Ma carte est agréable à regarder et à comprendre.

ANNEXE : Carte et légende

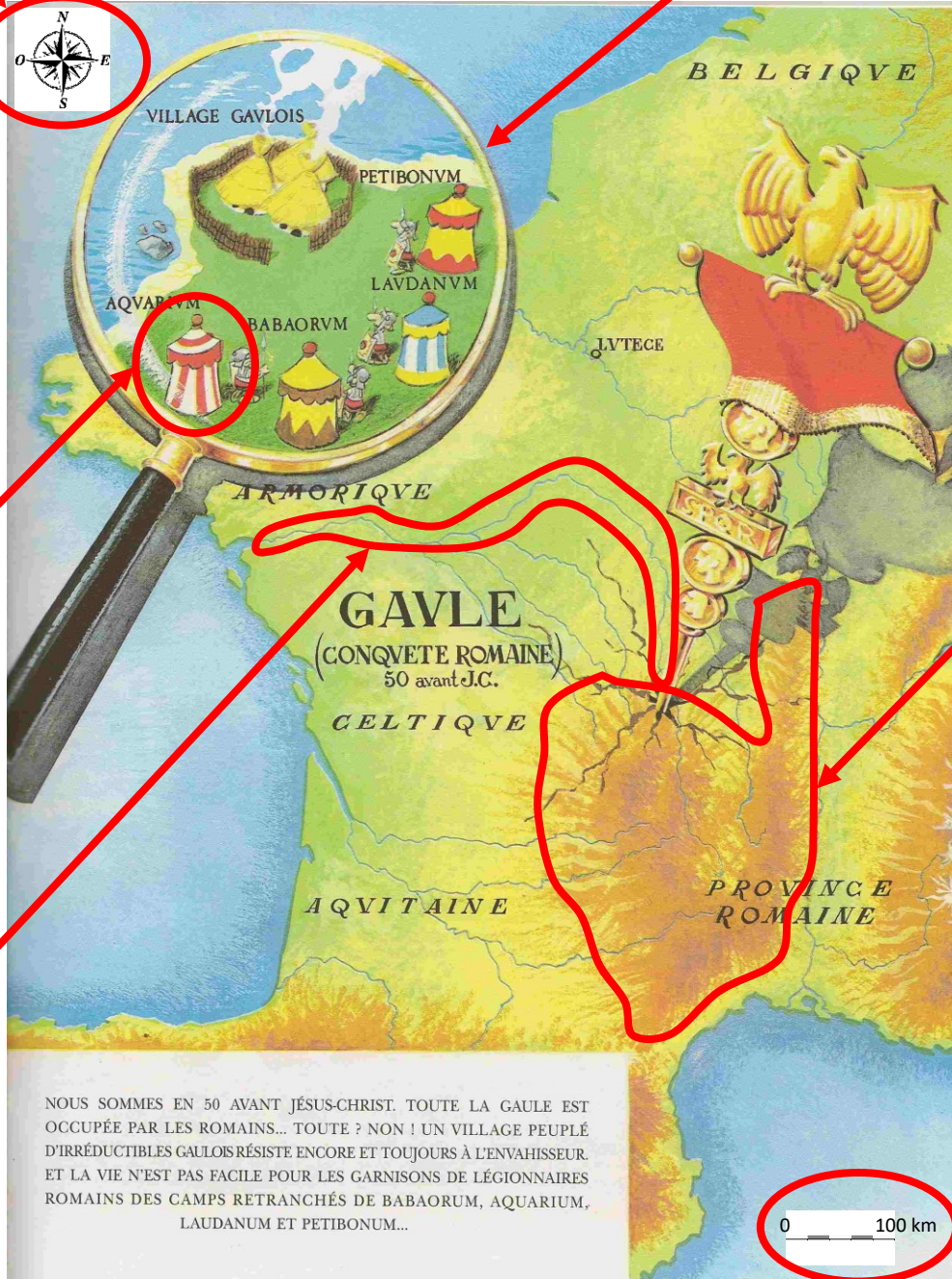
La rose des vents oriente la carte en indiquant les points cardinaux (Nord, Sud, Est, Ouest).

La loupe permet au cartographe de changer d'échelle, de zoomer sur un espace plus précis de la carte.

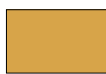
Le figuré ponctuel indique un lieu précis (ville, port, garnison romaine...), il est représenté par un symbole géométrique ou un dessin.

Le figuré linéaire indique un lieu ayant la forme d'une ligne (frontières, fleuves, routes...). Il peut également être sous la forme d'une flèche pour représenter un mouvement (produits, populations...).

Le figuré de surface indique un espace que l'on va colorier (ici la montagne, mais cela peut être aussi une forêt, un pays, une région...). Il peut également être sous la forme de hachures s'il se superpose à un autre figuré de surface (couleur).



Légende :



Montagne



Fleuve



Camps romains

L'échelle permet de connaître le rapport entre la distance représentée sur la carte et la distance réelle (ici, 1,5 cm sur la carte équivaut à 100 km dans la réalité)

La légende permet de lire les différents figurés présents sur la carte afin de savoir à quoi ils correspondent.