

Choix n°1- Je cartographie mon espace de confinement

(je me suis prêtée au jeu: un exemple de réalisation est joint à l'intention des élèves à ces consignes)

Etape 1- Tu réfléchis à l'espace que tu vas représenter

Ton appartement ? Ton appartement + les espaces communs ?

Ta maison ? Ta maison + ton jardin ?

Questions réponses :

- *Comment je fais si j'ai plusieurs espaces de confinement ? (chez maman + chez papa, ou autre...)*
- Sois tu en choisis un seul
- Sois tu représenteras les deux côte à côte mais avec une seule légende valable pour les deux
 - *Je n'en peux plus d'être confiné(e), je n'ai pas envie d'y penser davantage !*
- Et bien prends le choix n°2 : évade toi par la pensée, rêve et cartographie un espace imaginaire !

Etape 2- tu prépares la carte

Sur une feuille blanche A4 entière ou bien seulement sur la moitié d'une feuille blanche prise en format « portrait » (selon la taille finale prévue) tu prépares les **contours** de ton espace (ou tes espaces) de confinement, **au crayon de bois, sans appuyer** (pour effacer, repasser, colorier sans traces après...)

Il faut dessiner les contours, comme sur mon exemple :

- les pièces, les couloirs
- les principaux meubles (bureau, lit, placard, table, canapé...)
- les principales « zones » (par exemple si la moitié du salon est occupée par les petits frères et sœurs qui jouent...)
- gommer ensuite les endroits où il y a des portes, des ouvertures

Questions réponses :

- *Comment je fais si je ne sais pas dessiner ?*
- Ca tombe bien car ce n'est pas de l'art ; il faudra tracer des contours, des formes géométriques, des lignes... en suivant une méthode rigoureuse.
- *Est- ce que je peux utiliser les plans de chez moi que mes parents ont ?*
- Oui tout à fait, c'est ce que j'ai fait aussi, mais ce n'est pas forcément la peine de respecter exactement les dimensions car ça va te compliquer la tâche avant de même de commencer vraiment !
- *Est ce que je dois représenter chaque détail ?*
- Non ! Cela doit être simplifié au maximum. Tu représente les contours des espaces qui servent à des choses différentes et aussi qui permettent de se repérer dans les pièces. Par exemple les contours du canapé mais pas les coussins, le bureau (un rectangle) mais pas les objets dessus.... Et tu choisis, tu vas devoir faire un tri en ce que tu choisis de représenter et ce que tu laisses de côté.

Etape 3- Je réfléchis AU BROUILLON à ma légende

Reprends et relis la fiche méthode « réaliser un croquis » à la fin d'un de tes cahiers d'histoire géographique

La légende, c'est le mode d'emploi de la carte ; nous allons ici la préparer. On fait toujours la légende avant de faire la carte « au propre ».

a- liste au brouillon les différentes fonctions des lieux de l'endroit où tu habites

La fonction, c'est « **à quoi ça sert ?** » : travailler, dormir, manger, lire, jouer, tu peux t'inspirer de mon exemple.

Repère à l'avance les endroits chez toi où il y a plusieurs fonctions : ce sera utile pour la suite

b- liste au brouillon tout ce qui a un rapport chez toi avec les échanges, le mouvement :

par exemple la circulation d'une pièce à l'autre (en 4ème nous avons vu que les courants d'échanges s'appellent des « flux »),
les fenêtres qui donnent sur le dehors, de voir l'extérieur
tout ce qui te permet d'échanger avec l'extérieur (balcon, fenêtre, portes, téléphone, ordinateur, télévision...);
la boîte aux lettres peut être aussi à espace permettant la connexion à l'extérieur
les lieux où tu échanges avec ta famille
les lieux où tu échanges avec tes amis (tu n'es pas obligé(e) d'aller aussi loin dans le détail)

c- liste au brouillon tous les changements en cours chez toi. En géo les changements sont appelés des « dynamiques »

Ça peut être par exemple des travaux (rénovation, aménagement, démolition.....), un changement de décoration.....

Ça peut être un endroit qui servait à quelque chose et qui maintenant sert à autre chose (par exemple ma cuisine est devenue une « salle de classe »....)

....

Les 4ème : on a appris plein de vocabulaire en géo que tu peux réutiliser :

Rénovation, aménagement, flux, réseau, mobilité,

Tu peux même réfléchir aux espaces concentrant les fonctions de commandement chez toi : bureau de ta mère ? De ton père ? Cuisine ? Amuse toi aussi, un peu de second degré ne fais pas de mal ;-)

Garde bien ton brouillon.

Etape 4- Je continue à réfléchir AU BROUILLON à ma légende et choisis des figurés

Les figurés, ce sont **les codes et symboles qui veulent dire des choses sur la carte**

On ne les choisit pas au hasard !

Utilise le tableau à la page d'après pour faire ta « liste de course » et attribue un symbole par élément de ta future légende préparée à l'étape 3

Etape 5- Je construis « au propre » ma légende

Sur une autre feuille blanche ou sur la deuxième moitié de la feuille blanche de ta carte

a- Je trace au crayon de bois trois colonnes (pour les trois parties de ma légende)

b- Je mets proprement au stylo ou feutre fin le titre de chaque colonne (voir mon exemple)

I- Des espaces aux fonctions variées

II- Des espaces d'échanges et de circulation, connectés au reste du monde (si cela convient avec chez toi, sinon il faudra changer le titre!)

III- Des changements (ou des dynamiques) qui transforment ces espaces

c- Je dessine autant de rectangles qu'il en faudra, dans les colonnes qui correspondent. Puis je les colorie ou hachure à l'intérieur

Je fais au **feutre** les **flèches**, les **autres codes**....

Tous les codes (rectangles, flèches....) doivent être **A GAUCHE** des colonnes et **alignés** les uns en dessous des autres (voir mon exemple)

Puis j'écris en face ce que chacun code veut dire ;

ATTENTION !!!! dans la légende on ne met que l'info sur à quoi ça sert ou ce qu'il s'y passe. Ton explication doit être valable pour tous les endroits qui auront la même couleur.

Par exemple : dans ma carte à moi, j'ai mis : Hygiène.

Je n'ai pas précisé OU c'est (la carte sert à ça, pas la légende!) ; je n'ai pas mis « toilettes », « salle de bain »..... J'ai mis juste HYGIENE, ces lieux servent tous à cela.

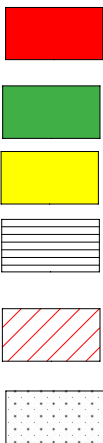

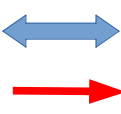

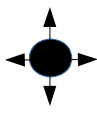

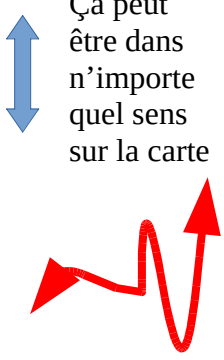
Etape 5 – Je complète la carte au propre

- a- je colorie chaque zone au crayon de couleur en respectant ce que j'ai prévu dans ma légende
- b- j'estompe
- c- je fais les flèches, les hachures, les points etc.... qui vont par dessus au feutre, en suivant ce que j'ai prévu dans ma légende
- d- je repasse au stylo noir ou au feutre très fin noir (demande aux grands frères et grandes sœurs au lycéen.ne.s) tous les contours (murs, pièces, meubles etc..... qui étaient encore au crayon de bois

Etape 6- Je finalise

- a- Ajoute la boussole : nord sud est ouest (voir fiche méthode ou mon exemple)
- b- Ajoute un titre en haut dans un cadre
- c- Éventuellement tu peux « baptiser » les lieux, leur donner des noms, en écrivant en majuscules au stylo noir
- d- facultatif car c'est difficile: ajoute l'échelle: 1cm sur la carte = combien de mètres en vrai? on écrit 1cm = X m

Et tu m'envoies ! (une photo, un scan... par sms via les parents, par pronote....) Et en attendant la reprise des cours, tu gardes précieusement ton œuvre en lieu sûr

	Exemples de figurés possibles dans la légende	Sur ma carte cela donnera par exemple ...	Je dois bien penser à...
<p>Pour les FONCTIONS des différents espaces chez toi (étape 3 -a) On appelle ça des figurés de surface : sur la carte on colorie, dans la légende on met des rectangles</p>	 <p>Choisis des hachures ou des petits points pour SUPERPOSER par dessus une couleur lorsqu'un espace sert à plusieurs choses différentes. Dans la légende ça fera deux lignes différentes</p>	 <p>Je remplis les contours des pièces et meubles concernés et superpose si besoin</p>	<p>Ne jamais colorier au feutre ni au fluo ! Ne pas déborder Ne pas appuyer Estomper au doigts ou au mouchoir après avoir colorié Essayer de choisir la couleur en lien avec l'idée représentée (bleu = lié à l'eau, vert = lié à la nature) Les hachures ou petits points se font au feutre par dessus le coloriage</p>
<p>Pour tout ce qui est MOUVEMENT, ECHANGES (étape 3 – b du brouillon) On utilise plutôt des figurés linéaires (lignes, flèches)</p> <p>Pour montrer les endroits d'où partent/ entrent ces échanges on peut utiliser des figurés ponctuels, c'est à dire des petits codes à des endroits précis</p>	 <p>On joue sur la forme des flèches, les couleurs, l'épaisseur.... lorsqu'il faut montrer différents mouvements Les pointes des flèches montrent les directions</p>  <p>Pour montrer les zones de contact entre intérieur et extérieur on fait souvent ça : un arc avec de petites flèches</p>  <p>On peut aussi faire de petits codes comme à gauche pour montrer de petits endroits précis permettant les échanges (téléphone télé, ordi...), ...</p> 	 <p>Ça peut être dans n'importe quel sens sur la carte</p> <p>Pour ceux là on fait la même chose sur la carte et dans la légende</p>	<p>Faire toujours les flèches et lignes à l'horizontale dans la légende</p> <p>Faire les flèches, lignes, ronds, triangles etc au FEUTRE (fin si possible), par dessus le coloriage</p>
<p>Pour les CHANGEMENTS</p>	<p>On choisit des couleurs chaudes (rouge, orange, violet) Le plus simple est de superposer des hachures ou des points par dessus les couleurs qu'il y aura déjà à cet endroit sur la carte si ces changements concernent des arrivées d'éléments (gens....) vers l'extérieur ou vers l'intérieur, on choisira plutôt des flèches</p>		