



## Géographie – Cycle 3

Regarder le Tour de France, c'est l'occasion de découvrir la variété des paysages français.

Votre épreuve consiste à choisir une des villes étapes du Tour, à la localiser sur la carte de France, puis à réaliser un croquis géographique légendé des environs sur un plan, à l'aide du site ou de l'application *Édugéo*.

### Sitographie

- [Carte officielle du Tour de France](#)
- [Site Édugéo en ligne](#) (nécessite une authentification via Éduthèque)

### Consigne



- Repérer une ville étape sur le parcours du tour (site officiel du Tour de France)
- Localiser cette ville en plaçant un repère sur une carte de France (application Édugéo, Maps, Plan...) et capturer/enregistrer l'image
- Sur le site ou l'application Édugéo, faire apparaître les couches dessin et photographies aériennes. Centrer la carte sur la ville choisie et adapter l'échelle du plan. Tracer un rectangle avec l'outil ligne autour de la zone choisie. À l'aide des outils de dessin, délimiter les différentes espaces caractéristiques du plan dans ce rectangle (ville/village, zone construite, champs, forêt, mer, montagne, grand axe routier, cours d'eau, mer...). Le croquis doit faire apparaître au moins 4 zones distinctes.
- Configurer la légende et donner un titre au schéma
- Exporter le croquis avec la légende en format pdf (site Édugéo) ou effectuer une capture d'écran (application iPad)
- Envoyer les documents réalisés (carte de France + croquis) par courriel à Anne Laurent (anne.laurent4@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve géographique cycle 2 classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

### Barème : 10 points

- 2 points pour le choix de la ville étape et la localisation sur la carte de France
- 5 points pour la réalisation du croquis avec au moins 4 zones identifiées
- 3 points pour la rédaction de la légende et du titre

### Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
  - Lire et repérer des informations sur un support numérique (C1.1)
  - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
  - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
  - Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté (C3.2)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
  - Se connecter à un environnement numérique (5.2)