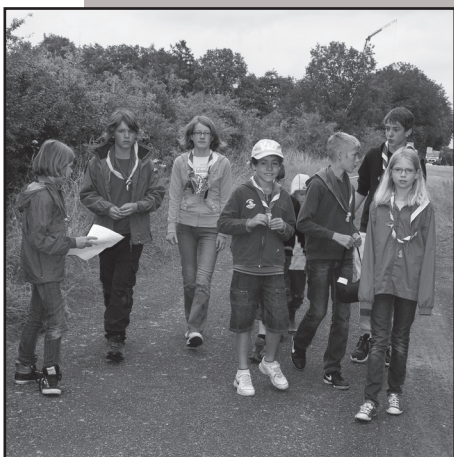




MALLE CARTOGRAPHIE



La malle cartographie vous promet des heures de randonnées et de jeux au grand air !

Mais pas seulement ! Ces activités d'orientation permettent de développer la tête et les jambes, tout en permettant d'évoluer à un niveau physique adapté à chacun. Par exemple, les balises seront plus ou moins faciles à trouver et le rythme plus ou moins lent.

Une belle occasion d'apprendre à suivre un trajet défini où il faudra construire et utiliser des repères pour se situer ou situer des lieux, se déplacer en découvrant la nature.

Evidemment, la vivacité d'esprit, le sens de l'orientation et l'esprit d'équipe seront les maîtres mots de ces activités ! Et pour les animateurs, l'imagination et la créativité seront au rendez-vous, le tout dans un climat de sécurité.

Go, go, go !!!

ORIENTATION

■ But

Apprendre à s'orienter par différents canaux.

■ Avec une carte

La première chose à faire lorsqu'on a une carte en main c'est de l'orienter, c'est-à-dire faire correspondre le nord de la carte (toujours en haut) avec le véritable nord, le nord terrestre. Pour cette tâche délicate, il suffit de :

- Repérer autour de soi certains points caractéristiques du paysage (château d'eau, église, croisement de routes, grands axes,...).
- Rapporter ces éléments sur la carte de telle façon que la représentation du paysage sur la carte reflète, exactement et dans la même direction, le paysage réel.

■ Avec une boussole et une carte

Avant tout, la carte doit être bien à plat pour mettre valablement une boussole dessus. Celle-ci doit être éloignée de toute source électrique et de tout objet métallique.

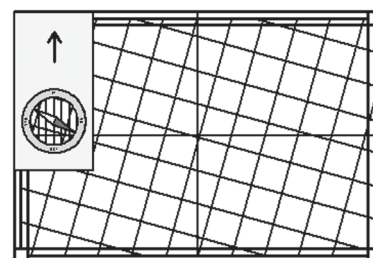
En effet, la boussole, étant orientée par le champ magnétique terrestre, sera fortement perturbée par la présence d'un autre champ magnétique. Pour éviter les mauvaises surprises, il faut en particulier s'éloigner

- des masses métalliques (le capot d'une voiture, c'est très confortable pour étaler une carte, mais éliminatoire pour trouver la direction à prendre !),
- des aimants (de téléphone par exemple),
- des transformateurs de tension,
- des générateurs électriques,
- des lignes de haute et de basse tension,
- des terrains réputés ferrugineux (c'est-à-dire un terrain dont la terre est rougeâtre dû à sa teneur en fer).

Ceci étant dit, les repérages peuvent commencer :

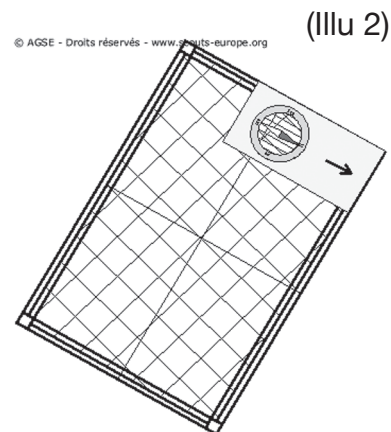
- Mettre le Nord du cadran de la boussole devant le repère de celle-ci (ne pas s'occuper de la position de l'aiguille)
- Poser la boussole sur la carte en alignant le bord de la carte et le bord de la boussole, comme sur le schéma, pour orienter la carte (illu 1)

(Illu 1)



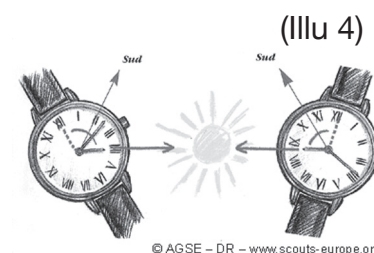
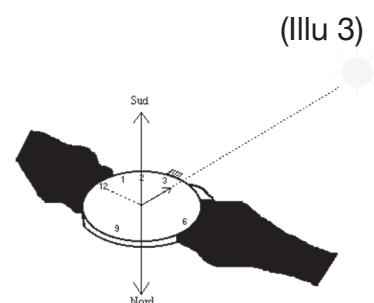
© AGSE - Droits réservés - www.scouts-europe.org

- Tourner l'ensemble carte-boussole jusqu'à ce que le Nord de l'aiguille arrive sur le Nord du cadran. (illu 2)



Avec une montre

- Tout d'abord, pour s'orienter à l'aide d'une montre, il faut être à l'heure solaire, c'est-à-dire à l'heure d'hiver moins une heure en Belgique.
- Ne pas se préoccuper de la grande aiguille.
- Quand la montre est correctement réglée, il faut l'orienter de telle sorte que le soleil soit pointé par la petite aiguille. (illu 3)
- Former ensuite un angle avec la position de la petite aiguille (orientée vers le soleil) et la position 12 de la montre.
- Prendre la bissectrice de cet angle. L'axe nord-sud est ainsi obtenu, le Nord étant à l'opposé de l'angle formé. Cela est vrai lorsqu'il est entre 6h et 18h. Plus tôt ou plus tard, c'est le contraire (mais si tôt ou si tard, on se doute bien que le soleil est soit à l'Est, soit à l'Ouest...). (illu 4)



De façon approximative

Les quelques moyens décrits ci-dessous ne doivent pas être les seuls à déterminer une orientation à suivre. Ils peuvent juste être de bons repères, mais ils manquent de précision !

- **Les vieilles églises** : le chœur est souvent tourné vers l'Est.
- **Les nids d'animaux** : souvent l'entrée est dirigée vers le Sud (ex : nids de fourmis). Les apiculteurs orientent également l'entrée des ruches vers le Sud.
- **Les arbres** : suite à une éventuelle exposition plus importante au soleil, les arbres peuvent s'incliner vers le sud. Une fois coupés, leurs souches laissent apparaître un cœur légèrement décentré vers cette direction.
- **La mousse au pied des arbres** : attention, si vous êtes observateurs, vous remarquerez que la mousse pousse autour de l'arbre. Logiquement, il y a plus de mousse en direction du Nord, car il n'y a pas de soleil. Mais si une grosse roche en direction plein Sud cache la base d'un arbre, celui-ci sera recouvert de mousse, malgré son orientation. Il est donc faux de penser que la mousse puisse indiquer le nord.

INITIATION AUX AZIMUTS

■ But

Initier le groupe à la lecture d'une carte et à la technique des azimuts.

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
<ul style="list-style-type: none">• Un bloc de feuilles• Un feutre• Des boussoles (division en 360°)	Peu importe mais ce jeu s'adresse plus particulièrement aux Conquérants/Alpines

■ Règles du jeu

Pour ce jeu, personne ne s'affronte, l'idée est simplement de pouvoir apprivoiser et manipuler une carte.

Lecture de la carte

- Disposer la carte à plat en orientant la partie supérieure vers le nord indiqué par la boussole (partie rouge de l'aiguille) ;
- Repérer sa position sur la carte en s'aidant de repères tels que la forme des rues, des maisons, des cours d'eau... et des indications de la légende.

Préparation de la grille

- Choisir un itinéraire ;
- Définir un point de départ, par exemple, un arbre ;
- Sélectionner sur le chemin ou à l'horizon un repère visuel ;
- Disposer la boussole en direction du repère, en tournant le cadran de manière à amener la graduation 'zéro' ou le symbole 'N' sur l'aiguille, autrement dit, vers le nord ;
- Prendre note de l'angle formé par la direction du nord et la direction du repère, il s'agit de ton premier azimut ;
- Suivre la direction du repère jusqu'à l'endroit voulu et prendre note de la distance (en pas, en mètres, en temps...);
- Répéter l'opération jusqu'à atteindre la destination.

Exemple de grille :

Azimut	Distance (en pas)
1. 60°	5
2. 350°	3
3. 260°	5
4. 345°	3

Déroulement d'exercice

Fais plusieurs équipes et donne-leur, à chacune, une boussole et une grille. Lance les équipes à plusieurs minutes d'intervalle ou prévois des points de départs différents. La consigne est de se retrouver à l'endroit prévu dans la grille.

Avant de les lancer dans les grands espaces, tu peux prévoir un temps sur un terrain vague plus restreint où l'objectif est alors de retrouver une pièce de monnaie. Utilise éventuellement des cônes ou des foulards pour faire office de repères lors de ta préparation.



CODE MORSE

■ But

Découvrir et utiliser le code morse dans un jeu de soirée

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
Lampe de poche Fiche récapitulative du code.	Peu importe (minimum 2)

■ Règles du jeu

Lors d'un jeu de soirée, tu peux utiliser le code morse pour faire passer un message à distance. C'est original et les jeunes sont très vite mordus par son utilisation.

Inventé par Samuel Morse, ce code est fondé sur l'utilisation de traits et de points. Il peut être utilisé de manière auditive, visuelle ou électrique.

Avec ta lampe de poche, un point, c'est juste le temps de l'allumer puis de l'éteindre. Un trait quant à lui dure trois fois le temps d'un point.

On sépare les différents signes d'une lettre par la durée d'un point, les différentes lettres par la durée de trois points et les différents mots par la durée de sept points.

Le code

L'alphabet morse est facilement mémorisable grâce à divers moyens mnémotechniques. Ici, chaque lettre a un mot associé où chaque syllabe contenant un «O» est représentée par un trait [-] et chaque autre par un point [•].

Par exemple, le mot associé de G est « GOLDORAK » :

GO / LDO / RAK => syllabe avec «O» / syllabe avec «O» / syllabe quelconque => - - •

On obtient ainsi :

lettre	Code	Mot associé
A	•-	Allo
B	-•••	Bonaparte
C	-•-•	Coca Cola
D	-••	Donald
E	•	Eh
F	••-•	Farandole
G	--•	Goldorak
H	••••	Himalaya
I	••	Ici
J	•- - -	J'ai gros bobo
K	-•-	Korridor
L	•-••	Limonade
M	--	Moto
N	-•	Noël
O	---	Ostrogoth
P	•-•	Philosophe
Q	- -•-	Quocorico
R	•-•	Revolver
S	•••	Sardine
T	-	Thon
U	••-	Union
V	•••-	Végétation
W	•- -	Wagon-post
X	-••-	Xtrocadéro
Y	-•- -	Yoshimoto
Z	- -••	Zorro est là

Commence par des petits mots. Inutile de vouloir coder de grandes phrases dès le début !
Sache que d'autres moyens mnémotechniques existent et que les symboles et les signes de ponctuation ont également leurs combinaisons.

-••• / --- / -• // •- / -- / ••- / ••• / • / -- / • / -• / -//

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

■ But

Comprendre ce que signifient les divers signes rencontrés sur les chemins, plus particulièrement dans les bois, et pouvoir les utiliser.

■ Les balises

Les sentiers et les chemins de nos forêts sont souvent des cadres agréables pour un jeu ou une balade.

C'est certainement muni d'une carte topographique que tu prépares ton itinéraire... Parfait ! Tu as sûrement remarqué que des balisages permanents existent ; ils peuvent aussi t'aider à choisir un parcours!

Si tu veux connaître les balisages qui existent dans la région de ton patro ou de ton camp, renseigne-toi auprès des agents des forêts, à la commune, la maison du tourisme ou encore aux syndicats d'initiatives qui pourront t'informer sur les parcours existants. Ils en profiteront aussi pour te briefer sur tes droits et devoirs.

Ci-dessous, les principaux symboles que l'on peut rencontrer. Leur forme indique à quel type d'utilisateur ils s'adressent. Leur couleur donne une indication sur la longueur du parcours.
Vert : de 1 à 5km ; Bleu de 6 à 10 km ; Rouge : de 10 à 15 km ; Noir : plus de 15 km.


Piétons: 


Cavaliers: 

Vélotouristes: 

Vététistes: 

Divers usagers motorisés: 

Skieurs de fond : 

Tous: 

Fermeture temporaire : 

Des chemins et sentiers peuvent être fermés si la circulation en forêt présente un danger en raison de la chasse, de travaux, de risque d'incendie, etc.

Indication du nom d'un point d'intérêt particulier : 

■ Sources

- www.sentiers.be
- Camps de vacances 2011, guide pratique à l'intention des animateurs édité par SPW Département de la Nature et des Forêts (tu peux en recevoir un exemplaire sur simple demande au centre fédéral).
- Circulation en forêt. Partager le bon sens, brochure éditée par SPW Département de la Nature et des Forêts.

RALLYE DE BALISES

But

Le but du jeu est de trouver le maximum de balises, positionnées sur une carte.

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
<ul style="list-style-type: none">• Des balises• Un kit de poinçonnage• Une carte• Une boussole (pas indispensable)• Une feuille de route par équipe	<p>A partir de 2 joueurs Ce jeu peut se réaliser individuellement ou par équipes de 2-3.</p>

Règles du jeu

Les joueurs reçoivent une carte détaillée portant des indications signalant la position exacte des balises numérotées, ainsi qu'une feuille de route leur indiquant l'ordre des balises (ou épreuves), ou par exemple l'heure d'arrivée, de départ ou encore la preuve du passage aux balises.

Comment éviter que les équipes ne se retrouvent pas toutes à la même balise ?

- Echelonner les départs toutes les minutes.
- Echelonner les départ mais faire partir 2 équipes en même temps dos à dos. Ainsi, l'une commencera par les balises 1, 2, 3... alors que l'autre débutera par les balises 9, 8, 7...
- De façon aléatoire, demander à l'équipe de Pauline de commencer à la balise 2, l'équipe de Nathalie à la balise 5, l'équipe de Sébastien à la balise 8... etc. Ainsi, toutes les équipes peuvent partir en même temps.

Comment valider les balises ?

- Faire état des éléments observés sur les balises. Par exemple, la balise 1 avait une ficelle rouge, la balise 2 avait une ficelle bleue, la 3 avait une jaune...etc.
- A côté de la balise numérotée, un élément dont il faut relever l'identité sur la feuille de route. Par exemple un message court, une énigme, un rébus...
- A la balise suspendue, il peut y avoir des pinces (kit de poinçonnage) ces dernières permettent de marquer la feuille de route. Si les poinçons ne suffisent pas on peut imaginer d'autres systèmes comme par exemple des tampons.
- A la balise est suspendue une feuille solide que l'on doit signer.

Comment déterminer l'équipe gagnante ?

- Chronométrer les équipes (en cas de départ simultanés la première équipe a gagné).
- Le maximum de balises rencontrées.
- La réussite des épreuves aux balises.

Quoi qu'il en soit, il est préférable de fixer un temps maximum au terme duquel on doit être rentré au point prévu quel que soit le nombre de balises trouvées.

C'est la forme classique des courses d'orientation, à partir des règles basiques expliquées ci-dessus, quelques possibilités sont notées ici mais les variantes sont nombreuses. Place à votre imagination !

■ N'oublie pas...

N'oublie pas :

- A la fin du jeu d'aller enlever toutes les balises et déchets éventuels engendrés par le jeu.
- De respecter les chemins de forêt et de ne pas s'aventurer en dehors des chemins balisés.
- De veiller à ne pas circuler dans une propriété privée.
- Dans un endroit fréquenté, de rendre tes balises discrètes quant à leur encombrement mais visibles quand même pour les raisons de ton jeu.



Variante : traquenard

Le but de chaque équipe est d'accumuler des points.

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
Des urnes disséminées Le matériel relatif aux épreuves	Peu importe mais il faut qu'il y ait des traqués (les jeunes) et des traqueurs (les animateurs)

Chaque équipe doit accumuler un maximum de points :

- soit en déposant des cartes marquées du numéro de leur équipe dans des urnes,
- soit en participant à des épreuves.

L'équipe qui accumule le plus de points gagne le jeu.

Mais attention, les équipes peuvent perdre des points si elles se font toucher par les équipes de traqueurs. Il faut être vigilant et guetter le moindre bruit.



MALLE

CARTOGRAPHIE



Fédération Nationale des Patros
rue de l'Hôpital, 15-17
6060 Gilly
071/28.69.50 – 071/42.04.53
fnp@patro.be
www.patro.be

