



Se situer sur une carte

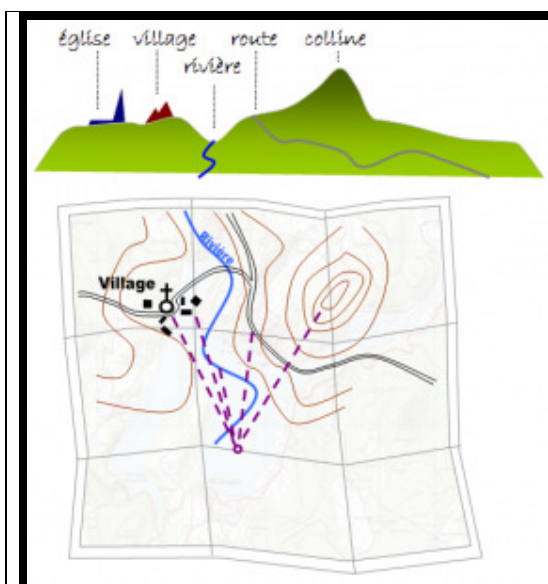
Principe : Savoir se situer sur la carte à partir de l'observation de repères identifiés sur le terrain.

- Comment bien observer le paysage pour pouvoir te situer sur la carte ?
- Comment savoir où tu es si tu ne te trouves pas sur un point facilement reconnaissable sur la carte (un croisement, une gare, un sommet...) ?

Matériel

- Une carte
- Une boussole

1- Orienter la carte sans boussole, sur le paysage



Orienter une carte c'est faire coïncider la direction du nord du terrain, avec le nord de la carte.

Si tu n'as pas de boussole, tu peux quand même orienter ta carte.

1. Repère des éléments visibles du paysage
2. Retrouve les éléments observés sur la carte, en t'aidant de toutes les informations de [la légende](#)
3. Oriente ta carte sur ces différents éléments

Ça y est, ta carte est orientée, tu peux maintenant savoir dans quel direction est le nord grâce à elle.

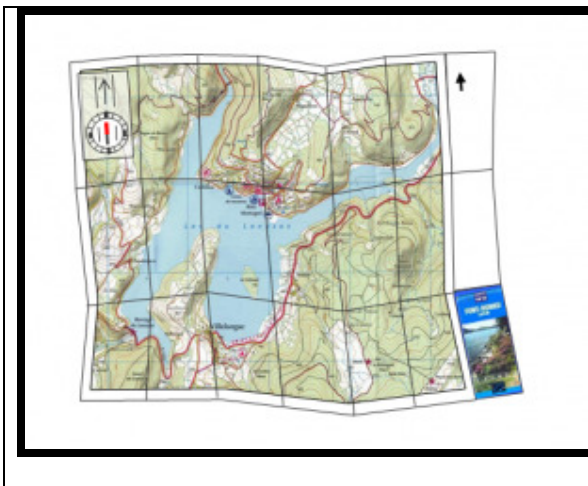
Se situer sur la carte

Tu es approximativement à l'intersection des points d'observation. Bien sur cette méthode est peu précise, mais la plupart du temps elle est suffisante : Lorsque tu marches sur un chemin ou une route, et que tu suis ta marche



depuis ton départ tu sais déjà où tu es, tu as seulement besoin de confirmer ta position.

2- Orienter la carte avec une boussole



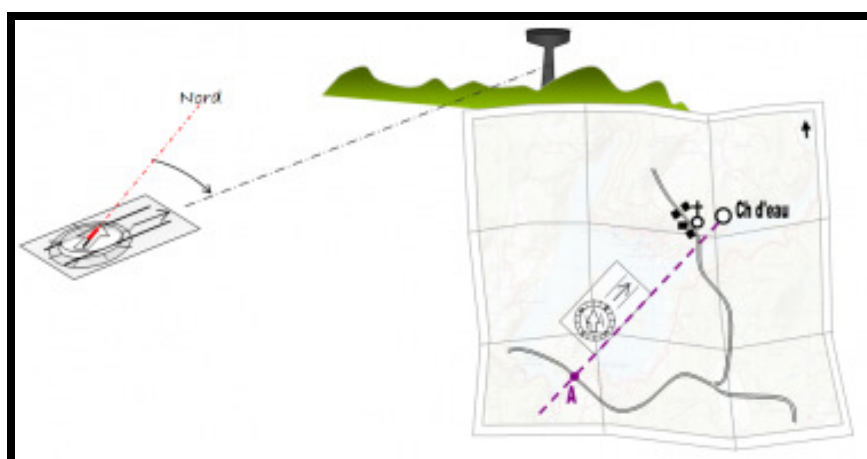
Les cartes sont orientées : Le Nord est en haut de la carte.

1. Place ta carte et la boussole bien à plat.
2. Fais coïncider la flèche de direction avec le Nord du cadran mobile en le tournant.
3. Place la boussole sur un bord vertical de la carte, la flèche de direction pointant vers le haut de la carte.

4. Tourne l'ensemble « carte et boussole » jusqu'à ce que l'aiguille aimantée soit sur le Nord du cadran (et donc dans le même sens que la flèche de direction).

Ça y est, ta carte est orientée, tu peux maintenant prendre des points de repère et identifier l'environnement

S'orienter du terrain vers la carte



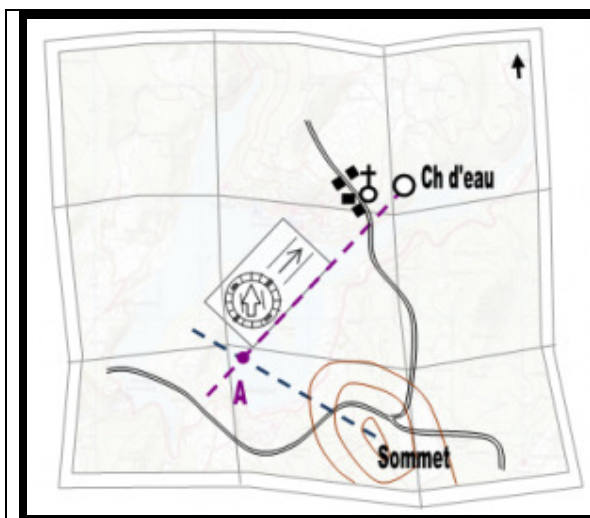
1. Vise avec la boussole en main, un point facilement identifiable (Château d'eau ou église pour une première visée).
Puis oriente la flèche de direction de la boussole vers ce repère, et, en veillant à garder la boussole bien à plat, tourne le cadran mobile pour



- amener la flèche du Nord de ce cadran (flèche d'orientation) en face de l'aiguille aimantée.
- Dans la suite, ne touche plus au cadran mobile.
2. Repère sur la carte le point visé sur le terrain.
Positionne un angle de la boussole sur ce point de la carte (le château d'eau), la flèche de direction vers ce point.
Fais pivoter la boussole (et non le cadran) autour de ce point jusqu'à ce que la ligne du Nord du cadran mobile (ou une des lignes d'orientation) soit parallèle au bord de la carte ou un méridien. (ne tiens pas compte de l'aiguille)
 3. Tu te situes le long d'une ligne partant de ce point dans le sens opposé à la flèche de direction (ligne A-Château d'eau).
 4. Il suffit d'une ligne repérée sur le terrain ou d'un autre repère pour pouvoir se positionner (exemple : tu es sur la route, donc du es à l'intersection des deux lignes, aux environs immédiats du point A.

La triangulation

La triangulation permet de te situer sur la carte sauf que tu ne connais aucune ligne (tu es perdu et tu ne sais plus sur quel chemin tu es, ou pire... tu as quitté tout chemin). Pas de panique : il faudra juste trouver deux lignes grâce à la combinaison des différentes méthodes ci-dessus.



En théorie, la triangulation est simple mais si tu es réellement perdu cela peut prendre plus de dix minutes pour te repérer de nouveau.

1. Oriente ta carte (ça détend, et c'est facile).
2. Regarde autour de toi les points de repère que tu peux voir et retrouve-les sur la carte, Il faut choisir deux points de repère évidents avec un angle, si possible de 90° [1] entre eux.
3. Fais une visée sur le premier point de repère et reporte cette visée sur la carte.
4. Fais une autre visée sur le deuxième point de repère et reporte là aussi sur la carte.
5. Tu te trouves donc à l'intersection des deux axes.
6. Pour être certain tu peux prendre un troisième point, si sa visée se croise non loin des deux précédentes c'est tout bon !