



La marche avec une carte

Se Déplacer



Pour un raid, un hike, un jeu, la patrouille est souvent appelée à utiliser une carte. Fatalement, depuis la nuit des temps, se déplacer avec une carte crée un certain suspense : vais-je m'y retrouver, sommes-nous sur le bon chemin ? Une forme de sport... où la tête peut faire économiser de longs efforts aux jambes !

D'abord, comprendre l'outil à ta disposition

Une carte comporte cinq éléments très importants : l'échelle, l'orientation, la date, la légende et le relief. Si tu manipules très bien ces cinq éléments, il t'est possible de lire n'importe quelle carte !

1. L'échelle

Grâce à l'échelle, tu sais à quoi correspond dans la réalité une distance sur ta carte.

Par exemple : sur une carte au 1/20 000, 1 cm sur la carte représente 20 000 cm, soit 200 mètres sur le terrain.

5 cm = 1 kilomètre (généralement, la taille d'un carré du quadrillage).

2. L'orientation

Le nord est généralement situé en haut sur une carte. Sauf exception, bien entendu. Il est alors représenté par une flèche ou une rose des vents. Vérifie donc bien s'il s'agit d'une carte « normale » ou non.

3. La date

Il s'agit de la date où la carte a été réalisée. Plus de 20 ans, c'est vieux. Des chemins ont disparu, ont parfois été labourés, parfois abandonnés. L'âge de ta carte pourra aussi expliquer des



différences entre les informations de ta carte et la réalité. Par exemple : tu as une prairie renseignée sur ta carte (15 ans d'âge) et maintenant, il y a des maisons « toutes neuves » partout !

4. La légende

On dessine sur une carte ce qu'on trouve dans la réalité. Pour cela, on utilise des symboles. Tu peux savoir à quoi correspondent ces symboles grâce à la légende, située sur un des bords de la carte. Commence par lire attentivement la légende, afin donc de mieux t'y retrouver.

Les **couleurs** sur une carte représentent également quelque chose : végétation, hydrographie (ruisseaux, rivières, sources...), culture, bâtiments, courbes de niveau, route... Travailler avec une copie noir et blanc te fait donc perdre de précieuses informations !





5. Le relief

Le relief est représenté par les courbes de niveau. Elles sont brunes sur la carte. Attention, ce sont des lignes imaginaires : ne les cherche donc pas sur le terrain ! Plus elles sont proches les unes des autres et plus le dénivelé est grand (fa-laise). Si tu veux savoir quelle est la différence de niveau entre deux courbes, il faut que tu trouves la valeur de l'équidistance sur la carte. Par ex.: si l'équidistance est de 5 m, cela veut dire qu'entre deux courbes de niveau, tu montes ou tu descends de 5 m. Il t'est donc conseillé d'essayer de passer par des chemins qui longent le plus possible les courbes de niveau si tu ne veux pas trop monter de côtes.

Ensuite, utiliser la carte... et la réalité

Un cartographe avisé n'est pas qu'un lecteur attentif : c'est en plus un bon observateur. En effet, si tu repères les éléments marquants dans la réalité, c'est plus simple pour te repérer sur la carte. En gros, se déplacer avec une carte, c'est pratiquer un aller-retour constant entre deux terrains à observer, à analyser : le lieu réel et sa schématisation sur la carte.

- Commence toujours par orienter ta carte, à l'aide d'une boussole ou par déduction, à partir de quelques repères majeurs, comme une forêt ou une grand'route.
- Ensuite, après avoir observé le terrain réel, repère sur la carte l'endroit où vous êtes. Vérifie-le : les indices doivent concorder ! Carrefours, rivières, relief, forêts ou prairies...
- Cherche l'endroit où vous devez vous rendre et analyse les itinéraires possibles. Vérifie les courbes de niveau pour éviter trop de montées ! Pas question non plus de traverser un gros cours d'eau, une ligne de chemin de fer ou une voie rapide !!!
- Pointe les lieux de passage principaux, comme des carrefours ou la traversée d'une zone boisée : à chaque fois, tu pourras y vérifier votre avancement.

Où trouver les cartes ?

La plupart du temps, tu auras dans les mains les cartes de l'Institut géographique national (IGN) appelées aussi de leur ancien nom « carte d'état major ». Les cartes sont à l'échelle 1/20 000. Toute la Belgique est couverte par ces cartes. Chacune porte un numéro d'identification. Dans les autres pays, des cartes similaires existent aussi.

Comment te les procurer ?

En les commandant :

- dans une Scouterie (magasin partenaire de la fédération)
- dans certaines librairies spécialisées ou les magasins d'aventure
- directement à l'IGN : Abbaye de la Cambre 13 – 1000 Bruxelles, 02.629.82.82 ou plus simplement encore en les commandant sur le site de l'IGN www.ngi.be. Tu peux alors définir avec précision la zone que tu souhaites qu'on t'imprime. En utilisant le bon de commande que tu peux obtenir au 02.508.12.00, tu auras 30% de réduction.

Pour un déplacement plus simple, par les routes, tu peux aussi utiliser des cartes fournies par des sites comme viamichelin.com ou mappy.be.