



*En patrouille, par petites équipes, ou avec une autre patrouille, un raid ou un jeu avec les bons vieux signes de piste, cela reste un moment amusant. Suspense, humour, tactique : les signes et les messages sont des valeurs sûres !*

**Scouting : observer, approcher, suivre une route...**

Suivre une piste, se camoufler pour observer... ce sont les premières activités conçues par Baden-Powell. Au départ, il les a essayées, par nécessité, dans un contexte de guerre, à la fin du 19<sup>e</sup> siècle et au début du siècle suivant. Ensuite, il en a fait la base de son mouvement d'éducation. Pour lui, ces activités développaient le sens de l'écoute, de l'observation, l'esprit d'équipe, dans un lien étroit avec la nature et par une stimulation naturelle. C'est par l'action, c'est en agissant que l'on apprend, pour peu que l'on reçoive des espaces de liberté dans un climat de confiance : il rejoint ainsi tous les pédagogues qui dénonçaient l'échec d'une éducation centrée sur la transmission... passive.



### L'art d'organiser une piste

Quelques conseils et quelques rappels... rassemblés au fil des générations.

- Une piste doit toujours être claire et sans ambiguïté. Si tes signes sont confus, ceux qui suivent ta piste auront du mal à les déchiffrer ; une fois perdus, ils ne pourront plus suivre les autres signes ni découvrir messages, énigmes, actions...
- Sur une route ou sur un chemin, place toujours les signes de manière à ce que les marcheurs respectent le code de la route (voir fiche *Sur la route et dans les bois*) ; évidemment, s'il y a un trottoir ou un chemin pour les piétons, c'est de ce côté qu'il faut tracer la piste !
- Une bonne piste est facile à suivre par quelqu'un d'attentif et ne saute pas aux yeux de ceux qui ne sont pas concernés, il n'est donc pas nécessaire de cacher tes signes sous des buissons.
- Étant donné que tu n'es pas spécialement le seul à tracer une piste, il est essentiel

de temps en temps de signer ta piste (ex. : à la craie, ton n° d'unité ou en forêt : bout de tissu), ceci pour éviter des interférences avec d'autres.

- Si tu utilises des branches, ne les arrache jamais des arbres vivants, prends du bois que tu trouveras sur le sol ou des branches cassées.
- N'oublie pas non plus que les intempéries peuvent effacer tes signes, il te faut donc prévoir des signes qui ne se détériorent pas (ex. : pas de craie par temps de pluie).
- A la fin de l'activité, démonte tous tes signes de piste.

### L'organisation des départs

Dans la plupart des jeux de piste, les traqueurs partent les uns après les autres pour découvrir la voie ; mais il arrive fréquemment que quelques-uns se rejoignent sur la piste, ils n'ont donc plus qu'à se suivre, ce qui amène beaucoup de confusion lors du classement des joueurs. Cette plaie des jeux de piste mal organisés s'appelle le « éléscopage ».

Pour l'éviter, il faut établir un rythme de départs individuels suffisamment écarté (15 à 30 min. selon la distance à parcourir) ou bien placer en cours de piste des commissaires neutralisant les temps de certains joueurs pour maintenir suffisantes leurs distances mutuelles. Le mieux est encore de tracer plusieurs pistes différentes (une par groupe si cela se joue en équipes).



## Les signes de piste, classés par catégorie












Les signes de piste sont fixés par une convention, mais tu peux parfois en inventer toi-même en fonction des situations.


Attention :


- Une croix sur un signe inverse toujours sa signification.
- Les chiffres représentent des pas de 1 m.


### 1. Les signes de piste tracés


D'autres systèmes existent, nous avons choisi les plus courants. Mais tu peux aussi imaginer une piste tracée avec des bouts de laine (en faisant attention à ne pas changer trop souvent de couleur) ou des bouts de tissu (également sans trop changer), avec des punaises, des traces dans la terre faites avec un bout de bois, des pelures de pommes de terre ou autres, de la ficelle... selon ton imagination et les situations.

-  = danger
-  = direction à suivre
-  = 2 directions à explorer
-  = fausse piste
-  = fin de piste
-  = 2 personnes à gauche  
3 personnes tout droit
-  = eau potable
-  = obstacle à franchir
-  = continuer dans cette direction jusqu'à la route
-  = un ami (paix)
-  = ennemi (guerre)

 → = message à 5 pas dans cette direction


 → = message à 3 pas dans cette direction et à 2 m de haut

 → = suivre ce qui est dessiné au-dessus de la flèche et dans cette direction



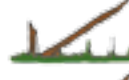


 → = marcher dans la direction de la flèche jusqu'à ce qui est dessiné

On peut combiner des signaux, ex.:

- une croix
- un signe "eau potable"
- une flèche
- des chiffres





 → = direction de la flèche, à cinq mètres, il y a de l'eau non potable

### 2. Les signes de bois

-  = direction à suivre
-  = tourne à droite
-  = tourne à gauche
-  = signe important : message
-  = installe ton camp ici




### 3. Les signes de prairie (nœuds dans le foin ou hautes herbes)

-  = direction à suivre
-  = la piste va tourner
-  = signe important : message
-  = installe ton camp ici

### 4. Les signes de montagne

A base de « cairns » (entassement de pierres)

-  = tu es sur le bon chemin
-  = signe important : message
-  = tourne à gauche
-  = tourne à droite

Lorsque tu changes de système de piste (classique-bois...), prévient par le signe suivant :



### Les carrefours

C'est une technique très simple qui permet de tracer une piste sans rien laisser d'apparent.

Le principe : à chaque carrefour, toutes les routes sont numérotées de gauche à droite. Tu indiques sur le message le numéro de la route à suivre. Tu procèdes de même pour chaque carrefour.

Exemple : "1 - 3 - 2 - ..."

Au premier carrefour, prendre la route la plus à gauche. Au deuxième carrefour, prendre la troisième route, en commençant à compter par la gauche.

Cette technique très simple présente cependant un inconvénient majeur : une petite erreur à un carrefour va entraîner la patrouille dans une voie totalement fautive (erreur en cascade).

Solution : prévoir des points repères.  
Ex. : 1 - 3 - (église) 2 - ...

