



Le festival scout de l'animation

LA CARTOGRAPHIE

Tranches d'âge concernées : (louveteaux), éclaireurs, pionniers

Matériel

- une carte

Déroulement

Une carte topographique est la représentation conventionnelle par le dessin, à une certaine échelle et sur un plan, de la surface de la terre ou d'une portion de celle-ci avec une partie de ces accidents naturels (terres, mers, rivières, collines, fonds, lacs) et artificiels (routes, maisons, canaux). On y ajoute certains détails conventionnels non visibles (limites administratives, quadrillages...).

Voici les principaux renseignements que l'on trouve sur une carte topographique intéressant pour l'animateur scout :

- Nom de la région recouverte et numéro d'identification
- Année d'édition
- Tableau donnant la numérotation des cartes voisines
- Diagramme des déclinaisons
- Echelle numérique de la carte
- Echelle graphique de la carte
- Equidistance
- Liste des signes conventionnels utilisés
- Liste des abréviations employées
- Amorces et/ou lignes verticales et horizontales du quadrillage avec numérotation

Quelle carte choisir ?

Carte 1/250.000 et 1/100.000. Elles permettent d'établir des longs itinéraires. Intéressantes pour une voiture « suiveuse ».
Carte 1/50.000. Intéressante parce qu'elle couvre une grande surface de terrain, elle nécessite moins de manipulation, moins de cartes à emporter.

Inconvénients : manque de détails et de précisions dans le dessin, insuffisante pour un parcours où le relief a une importance.

Carte 1/25.000. C'est « la carte », l'outil de travail du scout. Utile pour quitter les sentiers balisés. Elle donne toutes les informations sur le terrain.

Couleurs conventionnelles

Bleu : tout ce qui a rapport avec l'eau

Vert : bois, verger, plantations

Rouge : route et chemins durs

Noir : chemins, coupe-feu, limites administratives, symboles, route

Bistre : relief naturel

Echelles

L'échelle est le rapport de réduction de la carte.

$$1/25.000 = \frac{1 \text{ cm /carte}}{25\ 000 \text{ cm terrain}} = \frac{1 \text{ cm /carte}}{250 \text{ m terrain}}$$

D'où $1/25.000$ $1 \text{ cm} = 250 \text{ m}$ $1 \text{ km} = 4 \text{ cm}$
 $1/50.000$ $1 \text{ cm} = 500 \text{ m}$ $1 \text{ km} = 2 \text{ cm}$

L'échelle graphique donnée dans la légende permet de mesurer directement une distance sur la carte.

Pour calculer des distances sur la carte, on peut utiliser une latte, la boussole, le curvimètre, le compas.

On peut aussi utiliser une bande de papier à laquelle on fera suivre les changements de direction après les avoir cochés.

Le relief

L'altitude Zéro ou point D, pour la Belgique, se situe à 1,6455m à l'échelle de pilotage de l'écluse du bassin du commerce d'Ostende. Soit la moyenne des « basses mers à vives eaux ».

Les lignes qui relient tous les points de même hauteur sont appelées « COURBES DE NIVEAUX ».

Le terrain peut être découpé en tranches de différentes épaisseurs. Pour obtenir une clarté suffisante pour la lecture du relief d'une carte, il a été décidé que cette « épaisseur » serait de :

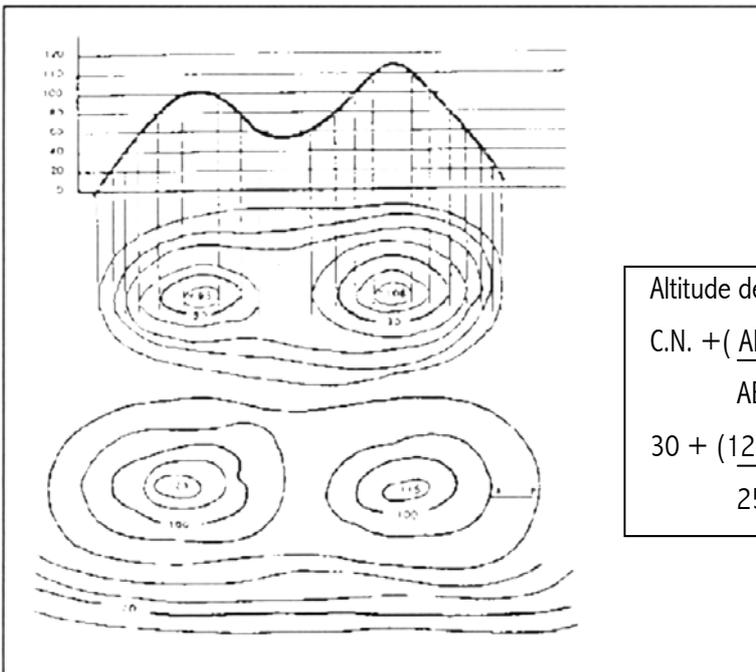
- 5 m en Basse Belgique
- 10 m en Moyenne Belgique
- 20 m en Haute Belgique

C'est l'EQUIDISTANCE. Se rappeler lorsqu'on franchit une frontière que, de l'autre côté, l'équidistance peut être modifiée.

En zone de montagne, on peut également remarquer des courbes de niveaux de couleur bleue sur les glaciers. Le relief en montagne peut être souligné par un estompage; c'est une ombre portée par une lueur qui éclairerait du NO avec une incidence de 45°. Certains points remarquables ont leur altitude notée.

Retenez que :

Courbes de niveaux espacées = pente faible
Courbes de niveaux serrées = pente forte



Altitude de P
 $C.N. + (\frac{AP}{AB} \times \text{Equidistance})$
 $30 + (\frac{12,5}{25} \times 10) = 35$

