



# Boussole, azimut et obstacles

De belles parties de plaisir...

## Se Déplacer



### La boussole : orienter une carte, suivre la bonne direction

La boussole est un outil génial qui va t'indiquer où se trouve le nord. Grâce à elle, tu vas pouvoir orienter ta carte, trouver ta position et décider de la route à suivre.

Toute boussole possède une aiguille aimantée (la partie la plus foncée indique le nord magnétique) et un cadran qui indique les quatre points cardinaux et des divisions en degrés ( $360^\circ =$  un tour).

Il existe des boussoles de différents types, de la plus simple à la plus complète. Le prix augmente lui aussi. Voici deux types de boussole les plus courantes. Le premier modèle a l'avantage de posséder un système de visée. Le deuxième est toutefois largement suffisant pour effectuer tes débuts (et un peu plus...) en cartographie. C'est son utilisation qui t'est expliquée ici.



### L'azimut : un raccourci, une ligne droite

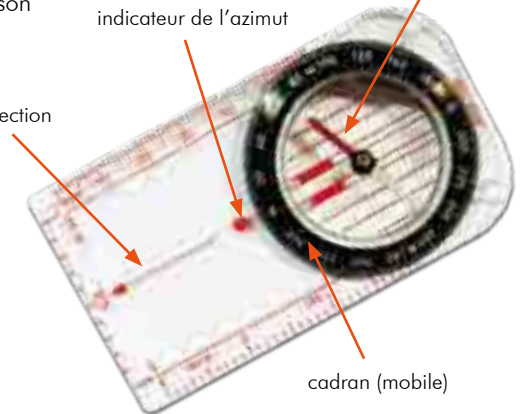
L'azimut est l'angle entre le nord magnétique et une direction donnée. En cas d'absence de chemin ou de carte, il t'indique la route à suivre.

#### Pour calculer l'azimut

- Ne tiens pas compte de l'aiguille aimantée.
- Trace sur la carte une ligne entre le point de départ et le point d'arrivée.
- Place ta boussole sur la carte, en superposant sa ligne de direction à la ligne que tu viens de tracer (la flèche orientée vers ta destination).
- Sans bouger la boussole, fais tourner le cadran pour aligner le N (nord) sur le nord de ta carte. Utilise pour cela le quadrillage nord-sud de la carte.
- L'indicateur pointe alors l'angle de ton azimut.

ligne de direction

aiguille aimantée  
indicateur de l'azimut



cadran (mobile)





## Un obstacle, cela se contourne !

Evidemment, d'un repère à l'autre, il n'est pas interdit de contourner un étang, un champ de culture ou un massif de ronces. Du moment que tu ne perds pas de vue ton repère, à toi de déterminer le meilleur chemin pour le rejoindre.

Mais si tu ne peux pas voir au-delà de l'obstacle, il n'y a plus qu'à calculer une route de contournement.

### Pour suivre l'azimut

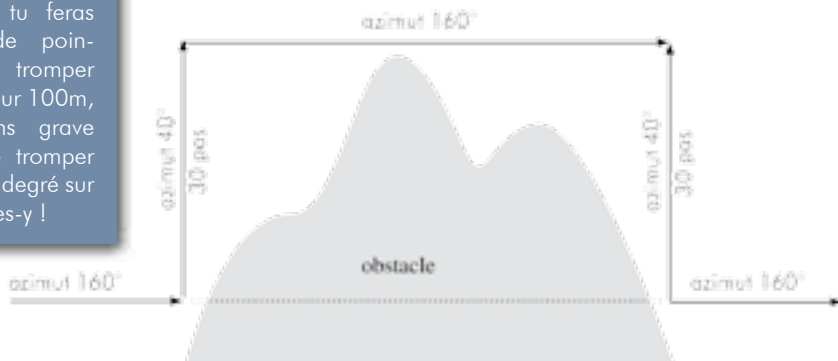
Si tu l'as calculé toi-même, passe à l'étape 2. Si tu reçois un azimut à suivre, commence par l'étape 1.

1. Tourne le cadran mobile de manière à ce que l'azimut donné (ex  $90^\circ$ ) soit pointé par la ligne de direction.
2. Tiens la boussole bien droite devant toi et tourne sur place jusqu'à ce que l'aiguille aimantée soit alignée avec le nord du cadran.
3. Vise un repère fixe (arbre, poteau, bâtiment) se trouvant dans l'axe de la ligne de direction de ta boussole ; en cas d'absence de repère ou de nuit, un éclaireur peut se placer à distance, dans l'alignement et servir de repère.
4. Va jusqu'au repère choisi et recommence si nécessaire.

1. Change l'angle de ton azimut en y ajoutant (pour contourner par la droite) ou en y soustrayant (pour contourner par la gauche)  $90^\circ$ . Suis cette direction en comptant le nombre de tes pas.
2. Lorsque le terrain te le permet, reprend ton azimut initial.
3. Sitôt l'obstacle passé, reproduis l'étape 1 mais à l'inverse : en soustrayant ou en ajoutant  $90^\circ$  à ton azimut selon que tu avais ajouté ou soustrait précédemment. Compte le même nombre de pas que lors de la première déviation. Une fois ce nombre de pas atteint, reprends la direction de la marche souhaitée.

### Bon à savoir !

Au plus ton point de repère est éloigné, au moins tu feras d'erreur de pointage. Se tromper d'1 degré sur 100m, c'est moins grave que de se tromper 10 fois d'1 degré sur 10m. Penses-y !



### L'orientation autrement

Le système gps, adapté désormais aux randonneurs, peut aussi vous offrir un moyen agréable de vivre un raid. Se renseigner pour un prêt ou une location.

