



Course d'orientation avec carte et boussole

EN UN COUP D'ŒIL



Lieu

Dehors : forêt ou parc (environ 1 × 1 km)



Idée clé

Lire une carte, utiliser une boussole, trouver des balises en équipe



Préparation

Matériel 20 min · Préparation 60 min



120 minutes



équipes de 3 ou 4



12 à 16 ans



bases utiles



Matériel

- ☐ copies de carte au 1:25 000 avec les balises (1 par équipe)
- ☐ une boussole par équipe
- ☐ 8 panneaux de balise avec code lettre
- ☐ cartons de contrôle
- ☐ chronomètre
- ☐ téléphone d'urgence par équipe



Déroulement

0-20'

Introduction – Orienter la carte et prendre un azimuth (voir Techniques scouts « Carte et boussole »).

20-30'

Balise d'essai – Une balise visible pour s'exercer.

30-100'

La course – Les équipes partent toutes les 3 minutes et cherchent les 8 balises.

100-110'

Bilan – Vérifier les codes, comparer les temps.

110-120'

Clôture – Pensée : s'orienter dans la vie (Psaume 119,105).



Course d'orientation avec carte et boussole



Comment ça marche – expliqué simplement

- 1 Orienter la carte : la tourner pour que le nord de la carte montre le nord.
- 2 Trouver votre position sur la carte.
- 3 Poser la boussole de votre position à la balise suivante, prendre la direction.
- 4 Partir en observant les repères (chemins, ruisseaux, croisements).
- 5 À la balise, noter le code lettre sur le carton de contrôle.

 **Exemple :** « Nous sommes au croisement. La balise est à 300 m au nord-est, juste après le ruisseau. »



Sécurité

- Équipes d'au moins 3 personnes, jamais seul.
- Heure de retour fixe, coup de sifflet comme signal d'arrêt.
- Choisir une zone sans grandes routes ni plans d'eau.
- Téléphone d'urgence avec le numéro des responsables.



Variantes

- Course d'orientation de nuit avec lampes frontales (seulement avec de l'expérience).
- Course au score : balises avec des valeurs de points différentes.

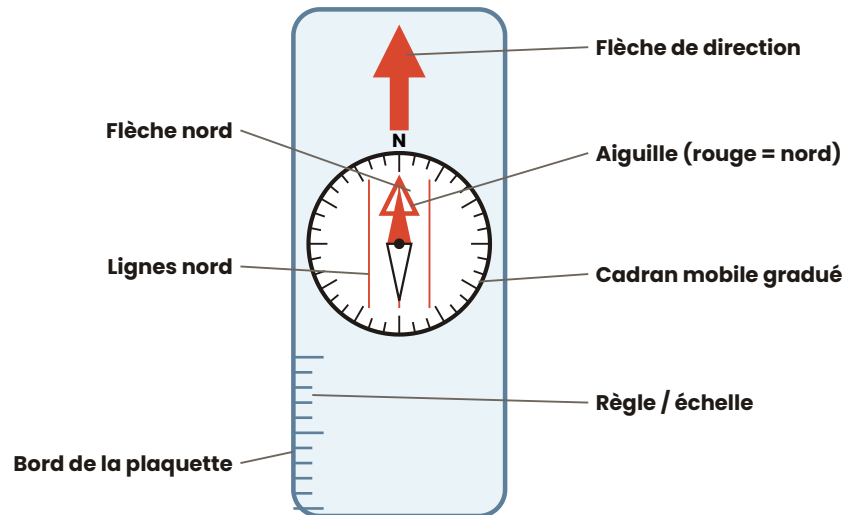


À méditer

Qu'est-ce qui t'oriente dans la vie quand tu t'es perdu ?



La boussole à plaquette – éléments et trois étapes



1 Poser

Pose le bord sur la carte, de ta position jusqu'au but. La flèche de direction montre le but.

2 Tourner le cadran

Tourne le cadran jusqu'à ce que les lignes nord soient parallèles au quadrillage et que la flèche nord montre le haut de la carte.

3 Rouge sur rouge

Tiens la boussole à plat devant toi et tourne-toi jusqu'à ce que l'aiguille rouge soit dans la flèche nord. Suis la flèche de direction.



Carton de contrôle (modèle à copier, 2 par page)

Équipe: _____

Départ: _____

Arrivée: _____

Balise	Code	Heure	Note
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

✂ couper ici

Équipe: _____

Départ: _____

Arrivée: _____

Balise	Code	Heure	Note
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			