

Série des modules optionnels

ANI 1101 Accueil et intégration de jeunes handicapés
ANI 1102 Coéducation enfants
ANI 1103 Coéducation adolescents
ANI 1104 Jeunes en difficulté
ANI 2001 Dynamique des groupes
ANI 1105 Éduquer aujourd'hui
ANI 2006 Agent de développement spirituel
ANI 1107 Grands jeux

SOC 1201 Symboles et traditions
SOC 1202 Scoutisme international
SOC 1203 Scoutisme et environnement
SOC 1204 Scoutisme et parents

GES 2010 Gestion d'un district scout
GES 2042 Gestion des ressources adultes 2
GES 2044 Gestion financière 2
GES 1302 Organisation d'un rassemblement
GES 1303 Règlement des conflits d'adultes
GES 1304 Matériel et équipement
GES 1305 Reconnaissance des bénévoles
GES 1306 La planification dans le scoutisme

TEC 1401 Camping d'été
TEC 1402 Camping d'hiver
TEC 1403 Publicité
TEC 1404 Expression et feux de camp
TEC 1405 Secourisme
TEC 1406 ORIENTATION (carte et boussole)
TEC 1407 Communications et JSLO/JOTI
TEC 1408 Publier un périodique scout
TEC 1409 Nature: flore et faune
TEC 1410 Activités d'hiver
TEC 1411 Parler en public
TEC 1412 Scoutisme marin



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

FORMATION MODULAIRE

Orientation (carte et boussole)

TEC 1406

**Deuxième édition
Janvier 2001**

Objectifs du module ORIENTATION

Objectif général

Être capable de s'orienter en forêt avec carte et boussole, avec GPS, sans boussole, et être en mesure d'enseigner les techniques appropriées aux jeunes en fonction de leur groupe d'âge.

Objectifs particuliers

Connaître et pouvoir expliquer à des jeunes:

- la lecture d'une carte topographique,
- le principe de la rose des vents,
- la nature et le fonctionnement de la boussole,
- la déclinaison magnétique,
- la manière de faire un relevé sur une carte,
- la manière de préparer une excursion à l'aide de la carte,
- la manière de suivre un azimuth avec et sans obstacles,
- la manière de faire le point,
- le principe de fonctionnement du GPS,
- l'orientation sans boussole, à l'aide du soleil, de la montre, des étoiles et de la lune.

Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada sur la formation modulaire sont destinés à la *formation* des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements officiels de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.

Sommaire

1. Enseigner l'orientation à des jeunes	3
2. 7-8 ans: initiation à l'orientation	3
3. 9-11 ans: lecture de carte topographique et fonctionnement d'une boussole	5
4. 11-14 ans: initiation au parcours en forêt avec boussole	6
5. 14 ans et plus: parcours et orientation en forêt avec boussole	6
6. Le raid	7
Pédagogie	9
Sources et ressources	9
ÉVALUATION FORMATIVE	10

Note. Pour alléger le texte et faciliter la lecture, le genre masculin désignant des personnes inclut les genres féminin et masculin.

Ce module de formation scout a été conçu à l'usage des adultes de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2001, Association des Scouts du Canada

Contenu du module ORIENTATION

MATIÈRE

1. Enseigner l'orientation à des jeunes

Le contenu de ce module se trouve principalement dans les manuels sur l'orientation avec carte et boussole (voir *Sources et ressources*, page 9). L'apprentissage sera toutefois beaucoup plus facile avec l'aide d'un spécialiste compétent (on en trouve plusieurs dans le Mouvement scout). Aucun apprentissage réel ne peut être effectué sans exercices pratiques sur le terrain, particulièrement en forêt.

L'enseignement à des jeunes est cependant abordé très rarement dans les manuels. Dans le scoutisme, il faut tenir compte:

- de leur âge,
- de la méthode scoute, essentiellement l'apprentissage par l'action et en petites équipes,
- de la pédagogie du projet (le VCPRÉF),
- de leur niveau de connaissances (en matière d'orientation naturellement).

Les moyens sont multiples, variant là aussi avec l'âge. On retiendra surtout:

- l'atelier technique (voir le module TEC 1029 *Pédagogie des techniques*),
- le jeu (voir le module TEC 1028 *Le jeu dans le scoutisme* et le module ANI 1107 *Grands jeux*),
- l'excursion en forêt,
- le raid (voir page 7).

Voici, à titre indicatif, une approche d'apprentissage par groupe d'âge. Évidemment, quel que soit l'âge, il faut partir de zéro si les jeunes n'ont jamais fait d'orientation auparavant.

2. 7-8 ans: initiation à l'orientation

- Rose des vents
- Premiers contacts avec la boussole
- Orientation simple par repères visibles
- Situer des lieux familiers sur une carte routière ou un plan de ville
- Jeux d'initiation.

FORMATION MODULAIRE

Oui, on peut initier des enfants de sept ou huit ans à la boussole. Mais il ne faut pas oublier que la durée de concentration et d'attention des enfants est très limitée. Au-delà de 10 minutes, ils risquent bien de ne plus écouter et de ne rien apprendre. C'est pourquoi il faut présenter les choses très clairement et sans trop de détails.

Par exemple, on peut simplifier la terminologie de la boussole:

- la ligne de repère devient la petite ligne,
- la flèche de direction conserve son nom,
- l'aiguille aimantée devient l'aiguille rouge,
- la flèche d'orientation devient la maison,
- le cadran de graduation sera appelé simplement le cadran.

Pour les degrés, on se contentera des quatre points cardinaux: nord, sud, est, ouest. Si les enfants semblent comprendre très bien, on peut les introduire aux degrés en dizaines (10, 20, 30, etc.).

Il est important que les enfants n'aient pas de boussole en main au moment des explications, car ils auront tendance à jouer avec la boussole plutôt qu'à écouter. Pour bien montrer ce qu'est une boussole, il est préférable d'offrir aux enfants des boussoles identiques, si possible une par deux enfants.

La fabrication d'une boussole rudimentaire est simple et amusante. C'est une bonne idée de bricolage efficace sur le plan pédagogique.

Jeux

Les quatre points cardinaux. On divise l'unité en quatre équipes et on attribue à chacune le nom d'un point cardinal. Chaque équipe prend place dans un coin de la pièce. L'animateur appelle alors deux points, par exemple nord-sud, et les équipes qui représentent ces points changent de place.

La chasse au trésor. On peut organiser, lors d'une sortie, une chasse au trésor à l'aide des quatre points cardinaux. Chaque équipe doit effectuer son propre parcours en direction d'un point et en se servant de repères peu distancés.

Autre jeu sur la rose des vents: *Avez-vous perdu le nord?* dans le recueil *50 activités en groupe sur l'environnement*, page 18.

3. 9-11 ans: lecture de carte topographique et fonctionnement d'une boussole

- Initiation à la carte topographique: échelle, courbes de niveau, coordonnées, principaux signes conventionnels
- Connaissance de la boussole: trouver le nord, faire une visée et suivre un azimuth sans obstacles, revenir au point de départ
- Orientation par l'étoile Polaire
- Entretien de la boussole
- Jeux et grands jeux

À des enfants de 9 à 11 ans, on peut expliquer en détail le fonctionnement d'une boussole, mais l'instrument devra être assez simple, dépourvu de miroir et d'autres accessoires d'appoint. Un exposé ne devrait pas durer plus de 20 minutes et il est souhaitable que, durant cette période, les enfants n'aient pas la boussole en main.

L'exposé peut porter sur la signification des lignes sur le cadran de la boussole, ainsi que sur la manière de trouver le nord et toute autre direction. Les enfants peuvent alors faire quelques exercices, comme avancer en direction d'un repère et compter leurs pas.

Il est important que les boussoles d'apprentissage soient identiques. Deux ou trois jeunes peuvent se partager un même boussole.

Jeux et grands jeux

Pour familiariser les enfants avec plusieurs points de la rose des vents (points cardinaux, collatéraux et sous-collatéraux), voir le jeu intitulé *Avez-vous perdu le nord?* dans le recueil *50 activités en groupe sur l'environnement*, publié par l'Association des Scouts du Canada (pages 18 à 20).

Un autre jeu consiste à remettre une boussole à chaque sixaine, puis à nommer une direction en degrés. Les jeunes qui sont en possession des boussoles doivent trouver cette direction le plus rapidement possible et l'indiquer aux autres. On poursuit le jeu jusqu'à ce que chaque jeune ait eu la chance de chercher la direction sur la boussole.

La boussole s'intègre très bien à plusieurs grands jeux, du type chasse au trésor. Les distances à parcourir à la boussole doivent être cependant limitées (80 à 120 pas entre les repères en terrain boisé, jusqu'à 200 pas en terrain découvert.)

Les plus doués (et les plus intéressés) prépareront un petit circuit d'orientation pour leur équipe, ce qui leur permettra de satisfaire à

l'une des exigences pour l'obtention du gibier Débrouillardise (Louveteaux) ou de l'icône Science et Technique (Exploratrices). Voir à ce sujet l'activité n° 15 dans *Secrets de jungle*.

4. 11-14 ans: initiation au parcours en forêt avec boussole

- Orientation et entretien d'une carte topographique
- Tracer un itinéraire à la boussole sur la carte
- Initiation à la déclinaison magnétique
- Suivre un azimut avec obstacles et revenir au point de départ
- Orientation avec la montre
- Grands jeux

Des jeunes de 11-14 ans peuvent aller loin dans l'apprentissage de l'orientation avec carte et boussole. Si, plus jeunes, ils ont été initiés à la carte topographique (les notions les plus élémentaires comme l'échelle, les courbes de niveau et les signes conventionnels les plus importants), ils doivent maintenant considérer la carte comme un instrument d'orientation indispensable. Ils apprendront à faire du repérage sur une telle carte et à y tracer un itinéraire à l'aide d'un rapporteur d'angle; ils sauront aussi comment plier une carte et empêcher qu'elle ne se détériore trop rapidement.

Les grands jeux d'orientation peuvent être beaucoup plus élaborés qu'au réseau ou à la meute. Ils comporteront des azimuts à trouver et à suivre, des obstacles à contourner, des lieux précis à atteindre...

Sur le plan individuel, les connaissances en orientation faciliteront l'obtention de la rubrique Science et technique (Intrépides) ou du repère Orientation (Éclaireurs).

5. 14 ans et plus: parcours et orientation en forêt avec boussole

- Lecture de carte topographique: indications marginales, datation, système de numérotation, coordonnées à 4, 6 et 8 chiffres, diviseur de quadrillage, signes conventionnels détaillés, rapidité de lecture des courbes de niveau
- Utilisation d'une boussole perfectionnée avec viseur, miroir, clinomètre et diviseur de quadrillage

- Apprentissage de la déclinaison magnétique
- Faire le point
- Suivre un parcours à la boussole comportant divers azimuts et plusieurs obstacles
- Organiser un jeu d'orientation pour des plus jeunes
- Raid
- Orientation à l'aide de la lune
- Orientation en forêt durant l'hiver
- Initiation au GPS
- Initiation à l'orienteeering¹

Voici venu le temps de faire un apprentissage technique solide qui permettra de relever des défis vraiment costauds: explorer une région inconnue, participer à la recherche de personnes égarées, faire des expériences de camping léger en été ou en hiver en dehors des sentiers battus...

6. Le raid²

Le «raid» est une activité traditionnelle qui était jadis fort populaire auprès des scouts adolescents. L'idée avait été empruntée aux militaires mais adaptée «à la scoutie». En fait, un raid est une opération-éclair de reconnaissance ou d'attaque qui fait appel aux éléments les plus mobiles d'une armée. L'adaptation qu'en a fait le scoutisme l'a transformé en expédition-surprise dans la nature dans le but d'éprouver les habiletés physiques et techniques des jeunes, particulièrement en matière d'orientation.

Caractéristiques d'un raid scout

- C'est une expédition à pied ou en raquettes.
- C'est une expédition de courte durée, comportant au moins un coucher en plein air, qui varie entre 12 et 24 heures.

¹ L'orienteeering, ou course d'orientation, est un sport de compétition qui nécessite une bonne connaissance de la boussole et une bonne forme physique. Après avoir reçu une carte de contrôle, un extrait de carte topographique et les règlements de la course, chaque concurrent doit effectuer un parcours donné le plus rapidement possible.

² Tiré d'un article paru dans *Télé-Scout* n° 85, décembre 1984.

FORMATION MODULAIRE

- C'est une expédition par étapes.
- C'est une expédition physiquement exigeante: une étape sur route peut aller jusqu'à 20 km, en forêt jusqu'à 8 km.
- C'est une expédition où chaque participant doit être auto-suffisant; pas question de payer ou d'acheter quoi que ce soit en route: chacun a tout ce qu'il faut sur son dos pour manger et dormir.

Les étapes

Les étapes peuvent inclure:

- une marche sur route ou sur sentier,
- une marche en forêt à la boussole,
- des obstacles importants à franchir ou à contourner (marais, montagne, lac...).

Chaque étape doit en fait se présenter comme un défi réel.

L'organisation

Voici une démarche suggérée pour organiser un raid:

- en unité, on choisit le genre de raid: région, date, durée (12, 18, 24 heures), nombre, nature et longueur des étapes...
- l'unité confie à un comité d'organisation (adultes et quelques jeunes) le soin de préparer le raid minutieusement et *en secret*; cette préparation comporte le choix des itinéraires et la mise au point d'un horaire détaillé;
- chacun sait que le départ aura lieu tel jour, mais personne ne sait à quelle heure; le comité d'organisation demande aux participants de rester chez eux et d'être prêts à répondre au téléphone ou à un message envoyé par Internet;
- la convocation précise le lieu de rendez-vous, l'heure exacte, le matériel (rien de plus) et le nombre de repas.

Le raid apparaît ainsi comme un grand jeu qui fait appel à certaines techniques: camping léger, marche sur route, sentier ou en forêt, orientation avec carte et boussole, secourisme...

PÉDAGOGIE

Consulter et étudier un manuel sur l'orientation avec carte et boussole (voir *Sources et ressources*, ci-dessous).

Suivre un cours d'orientation donné par un spécialiste compétent.

Faire des exercices sur le terrain, de préférence en forêt.

Organiser un jeu ou un grand jeu d'orientation pour des jeunes.

Participer à une épreuve d'orienteeing.

SOURCES ET RESSOURCES

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Secrets de jungle*, activité n° 15, *Utiliser une boussole*, 1997.

JACOB, Paul, *Guide d'orientation avec carte, boussole et GPS*, Les Éditions de l'Homme, 1999. Un cours complet sur l'orientation avec carte et boussole comprenant plusieurs propositions d'exercices pratiques.

KJELLSTRÖM, Björn, *Carte et boussole*, Les Éditions de l'Homme, 1978. Un classique, mais un peu veilli.

LECLERC, André et BROUSSEAU, Francine, *Boussole: progression du jeune selon son groupe d'âge*, document de formation non daté.

LOISEAU, J. J. *Jeux d'orientation, d'exploration et d'étude de la nature*, Presses d'Île-de-France. Très bon choix de jeux d'orientation pour jeunes de 7 à 14 ans.

Secrets de la boussole, Gallimard jeunesse, 1995. Un livret-boîtier superbement illustré et contenant une boussole; ouvrage destiné aux enfants à partir de sept ans.

Évaluation formative du module ORIENTATION

L'adulte en apprentissage connaît et peut enseigner à des jeunes:

- la lecture d'une carte topographique,
- le principe de la rose des vents,
- la nature et le fonctionnement de la boussole,
- la déclinaison magnétique,
- la manière de faire un relevé sur une carte,
- la manière de préparer une excursion à l'aide de la carte,
- la manière de suivre un azimuth avec et sans obstacles,
- la manière de faire le point,
- le principe de fonctionnement du GPS,
- l'orientation sans boussole, à l'aide du soleil, de la montre, des étoiles ou de la lune.

L'adulte en apprentissage a organisé avec succès:

- un atelier d'apprentissage en orientation dans un groupe d'âge de son choix;
- un jeu ou un grand jeu d'orientation, ou encore un raid scout.