Orientation

BT_010_Orientation_1

Norda

Introduction

Une carte est un dessin du paysage vu d'en haut.

Pour l'orientation sur le terrain, il est utile de procéder selon le principe de NORDA. Avec le temps, cette procédure devient tellement ancrée dans la mémoire qu'elle s'exécute automatiquement.

Il n'est pas toujours facile de s'y retrouver

Puisque dans certaines langues, il est difficile d'expliquer les lettres de manière significative, j'ai ajouté des symboles. Vous pouvez également l'expliquer en utilisant les cinq doigts d'une main.

Direction nord

Aligner la carte au nord

Il y a 2 façons de déterminer le nord :

1. Compas : placez le compas horizontalement sur la carte. Les lignes du nord de la carte doivent pointer dans la même direction que l'aiguille du nord de la boussole
2. Le soleil est au sud à midi.

Orienter la carte par le gel

Les lignes du terrain (cours d'eau, chemin, lisière de forêt) et leur représentation sur la carte doivent aller dans le même sens.

Orientation

Il s'agit de déterminer où vous êtes, de savoir où vous vous situez.

Direction

Déterminer la direction de la marche. Déterminer la suite de la course au poste suivant.

Déterminer des lignes d'approche ou des lignes directrices : Les lisières de forêt, le cours d'eau, la route, etc. peuvent indiquer la direction à prendre et la distance à parcourir.

Distance

À quelle distance se trouve le prochain point ou la prochaine branche ? Estimez la distance que vous devez parcourir. Il y a 3 façons de le faire :

1. Utilisation de l'**échelle**. Sur chaque carte, l'échelle est indiquée, montrant combien de fois elle a été réduite. Cela vous permet de calculer la distance réelle d'une distance indiquée sur la carte. Il suffit de supprimer les trois 0 d'une valeur en millimètres pour obtenir une valeur en mètres. Par exemple, sur une carte à l'échelle 1:25 000, 1 mm correspond exactement à 25 m.
2. Si une **grille** est disponible, la distance peut être estimée grossièrement à partir de celle-ci
3. Utilisant des **proportions.** Vous pouvez comparer la distance avec une taille connue. (trois häutilisateurs de long, deux fois la dernière distance...)

Montée ou descente ?

Il s'agit de déterminer s'il s'agit d'une pente ou d'une descente. Déterminez si le terrain est plat ou escarpé. Cela permet de contrôler la direction.