

La navigation au cap avec une boussole

<http://lezart.free.fr/pirate/Utbouss/navigationcap.htm>

Vous avez relevé un cap sur votre carte, et maintenant vous voulez aller dans cette direction. Comment faire.

- 1) Vous reportez le cap relevé sur la carte à la boussole. Pour cela, tournez le vernier de votre boussole pour afficher le bon angle en face de l'index. Si vous avez relevé cet angle avec votre boussole, cette opération est déjà faite.
 - 2) Vous placez votre boussole devant vous, la flèche de direction, dans votre sens de marche.
 - 3) Sans bouger la boussole, par rapport à votre corps (boussole toujours devant vous), vous tournez sur place afin de faire correspondre le Nord magnétique indiqué par l'aiguille avec le Nord (0°) du vernier de votre boussole (et pas l'index).
 - 4) Vous marchez dans la direction de la flèche directrice de la boussole (et non de l'aiguille, sinon, vous irez au Nord) tout en conservant la position de l'aiguille par rapport au Nord du cadran de votre boussole.
- L'inconvénient de cette méthode, c'est que si vous marchez en crabe (par exemple en contournant un obstacle), vous vous éloignez du point d'arrivée, sans que votre boussole indique votre erreur.

Dans le cas où vous devez parcourir une grande distance, vous pouvez palier à l'inconvénient de la première méthode, si vous êtes en terrain arboré et/ou avec du relief.

Pour cela vous appliquez toujours les points 1, 2 et 3.

- 4) Vous regardez ensuite dans le sens qu'indique la flèche directrice de votre boussole. Vous repérez un point caractéristique qui se trouve dans la ligne de mire, comme un arbre, un rocher, une touffe d'herbe ou un buisson. Une fois ce point visualisé, rangez votre boussole et marchez jusqu'à ce point.
- 5) Recommencez ensuite les points 2, 3 et 4 jusqu'à arriver à votre destination.

Attention lors du choix de vos points intermédiaires. Assurez vous qu'ils sont bien dans la ligne de mire, et surtout, mémorisez bien à quoi ils ressemblent.

Si vous n'avez pas de repère visuel suffisant pour progresser, vous pouvez néanmoins appliquer la méthode ci dessus à condition que.... vous soyez deux ou plus. Dans ce cas après avoir fait les points 1, 2 et 3,

- 4) Envoyez votre co-équipier devant vous à portée de voix et faites le placer dans votre ligne de mire.

Ca donne à peu près :

- Encore, avance encore!
- STOP, revient, je ne te vois plus.
- A droite... Non à MA droite!
- Encore.... STOP.

- Un pas à gauche. C'est bon. Bouge plus.

5) Là, pendant que votre binôme fait le pied de grue, vous rangez votre boussole et vous le rejoignez.

6) Recommencez les points 2, 3, 4 et 5 jusqu'à arriver à votre destination.

Le co-équipier s'appelle, l'arbre mobile. L'avantage, c'est que cette méthode marche aussi de nuit, à condition qu'il ait une lampe de poche ou une frontale

Vous tombez devant un obstacle naturel ou artificiel. Que faire.....

* Si il s'agit d'une clôture du genre barbelé 5 rangs, vous ne pourrez pas passez dessous, même si vous quittez votre sac à dos.

Cruel dilemme. Si vous longez la clôture pour l'éviter, vous perdez votre cap. Snif, snif.

Vous pouvez espérer néanmoins qu'il y ai un passage.

Si vous êtes deux, l'un reste d'un côté pendant que l'autre part à la recherche du passage et vous rejoint ensuite de l'autre côté. A son tour il reste au point et vous prenez le même chemin que lui puis vous continuez votre course.

Si vous êtes seul, à la place de votre co-équipier, laissez en bord de clôture un objet que vous pourrez à coup sur reconnaître. Longer l'obstacle pour trouver le passage, puis faites le chemin inverse de l'autre côté pour retrouver l'objet. Repartez de ce point.

Evitez de laisser un caillou ou une branche, à moins que celle ci soit très reconnaissable. Sinon adieu votre cap.

Attention au bétail. Un troupeau de vaches avec un taureau n'est pas très dangereux, à condition de ne pas s'approcher du groupe. Un taureau au milieu de son harem a l'esprit serein. Il vous laissera sûrement tranquille. Par contre, n'entrez pas dans un pré où il y a un taureau tout seul.

* Pour un mur infranchissable, la méthode du co-équiper est mauvaise, car vous ne l'aurez pas en visu. La voix par dessus un mur n'est pas très directive. Par contre vous pouvez lancer un objet très reconnaissable de l'autre côté du mur, puis partir à la recherche d'un point d'entrée.

* Comme objet, évitez une chaussure, surtout si c'est la votre. Vous en avez besoin pour marcher... Evitez tout objet de valeur au cas où vous ne pourriez pas passer de l'autre côté. Une simple petit astuce : Emportez un ballon à gonfler pour gamin avec un morceau de ficelle. C'est très léger, ça tient pas de place dans votre sac à dos. C'est très reconnaissable même de loin.

Au dernier moment, vous le gonflez et souvenez vous de l'adage : Autant en emporte le vent..... Attachez le à une pierre avec la ficelle pour éviter qu'il ne s'envole.

* Au sommet ou au pied d'un ravin ou d'une falaise, le ballon peut faire l'affaire. Si vous êtes au sommet, il faut juste lancer le ballon en bas avec la pierre. Si vous êtes en bas, laissez le ballon, il sera perdu. Puis trouver l'accès pour monter ou descendre. Repérez le ballon, puis partez du point le plus proche.

* Si c'est un torrent... pas bon la méthode! La source ou le pont est sûrement trop loin. Gardez votre rancoeur pour les organisateurs à l'arrivée. Quittez vos chaussures, relevez votre pantalon et traversez. Attention à la mousse sur les pierres, c'est très glissant.

Pour contourner un petit obstacle, genre mare aux canards ou une maison ou un bosquet d'arbres très dense,

Voici la méthode des scouts ou des castors juniors (pour ceux qui se souviennent....)

Votre cap à suivre est la ligne rouge. Hélas, elle passe pile poil par la célèbre mare aux canards. Deux solutions sont possible :

Soit vous barbotez au milieu des canards pour ne pas vous écarter de votre chemin.

Soit vous appliquez la méthode de contournement décrite ci après.

- 1) A partir du point "A", mémoriser le cap que vous suiviez.
- 2) augmenter de 90° ce cap sur le vernier de votre boussole.
- 3) Progressez suivant ce nouveau cap tout en comptant les pas que vous faites (distance A-B)
- 4) Une fois jugé la distance A-B suffisante pour ne pas se mouiller les pieds, mémorisez le nombre de pas effectués et réglez à nouveau le cap que vous suiviez précédemment.
- 5) Avancer suffisamment en suivant le cap pour passer l'obstacle (distance B-C)
- 6) diminuer de 90° ce cap sur le vernier de votre boussole.
- 7) Progressez suivant ce nouveau cap en parcourant la même distance que celle dont vous aviez comptés les pas. (distance C-D = distance A-B)
- 8) Vous êtes arrivés au point "D" (sur la ligne de cap initiale). Réglez à nouveau le tout premier cap sur le vernier de votre boussole et poursuivez votre chemin.

