

COMMENT S'UTILISE LA BOUSSOLE ?

Nous envisagerons successivement :

- l'usage de la boussole **seule**.
- l'usage de la boussole **en liaison avec le plan ou la carte** afin de faciliter la présentation et le maniement d'un instrument aux fonctions diverses et peu évidentes aux enfants.

LA BOUSSOLE UTILISEE SEULE

Elle permet de déterminer avec précision une direction par rapport au repère fixe qu'est le nord. Deux cas peuvent être envisagés :

- on peut rechercher des points d'après leur **azimut**.
- on peut déterminer **l'azimut** des points observés.

OBJECTIF : Rechercher des points d'après l'indication de leur azimut

① *Seuls, les azimuts les plus simples sont utilisés : les points cardinaux.*

Exemple : nous allons rechercher des objets ou des éléments du paysage en direction du **nord**. Comment s'y prendre ?

Technique de manipulation :

A) "J'affiche" le N en regard de la flèche de direction par rotation du cadran gradué (fig. 1) et photo n° 1.

B) Je pivote avec l'ensemble pour que "**le nord entre dans sa maison**" (fig. 2) et photo n° 2.

On observe que la flèche de direction et l'aiguille aimantée sont alignées.

On peut, par déduction, déterminer les trois autres directions, en commençant par le **sud**. L'ouest se trouvera à gauche, et l'est à droite.

Que peut-on voir ou trouver en suivant la direction du nord ? à l'arrêt ? en déplacement ?

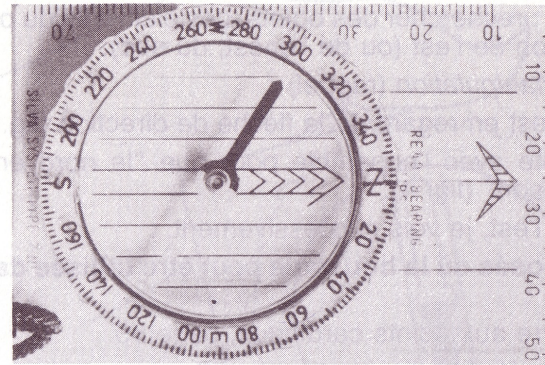


Photo n° 1

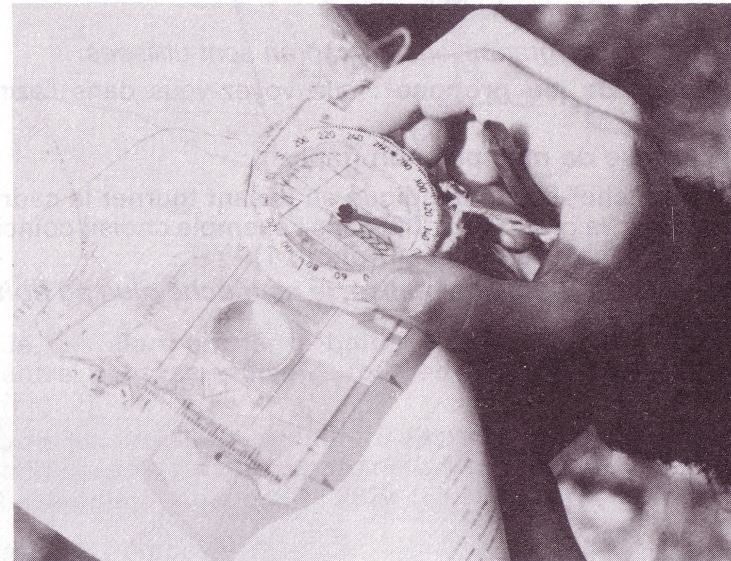


Photo n° 2

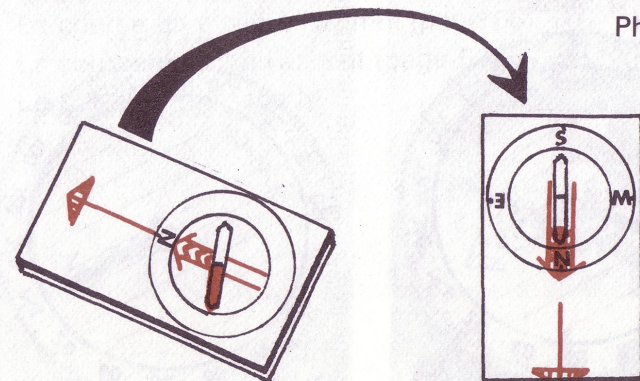


Fig. 1

Fig. 2

Autre exemple : rechercher des objets, des éléments du paysage, en direction de l'est (ou de l'ouest, du sud).

Technique de manipulation (rappel) :

- "J'affiche" l'est en regard de la flèche de direction (fig. 3).
- Puis je pivote avec l'ensemble pour que "le nord entre dans sa maison" (fig. 4).

En direction de l'est, je vois successivement...

Jeux déjà proposés où la boussole peut être utilisée dans ces conditions :

- Le bateau ivre aux points cardinaux, page 55.
- La course en étoile à l'azimut, page 56.
- La rose des vents, page 59.

② *Les autres graduations du cadran sont utilisées.*

Exemple de jeu proposé : que voyez-vous dans l'azimut 240° ?

Technique de manipulation (rappel) :

A) "J'affiche" l'azimut indiqué en faisant tourner le cadran. Le chiffre (la graduation 240 dans l'exemple choisi) coïncide avec la flèche de direction (photo 1).

Une fois cet affichage réalisé, je ne touche plus au boîtier pivotant.

Photo n° 1

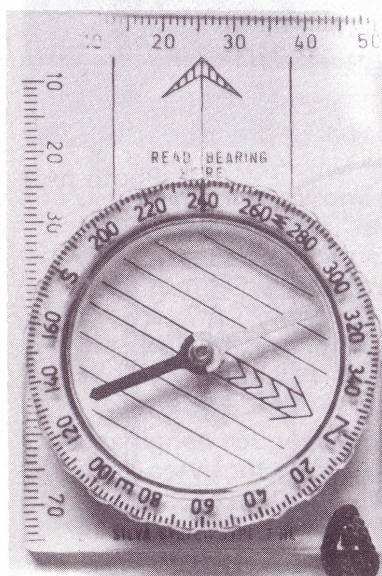
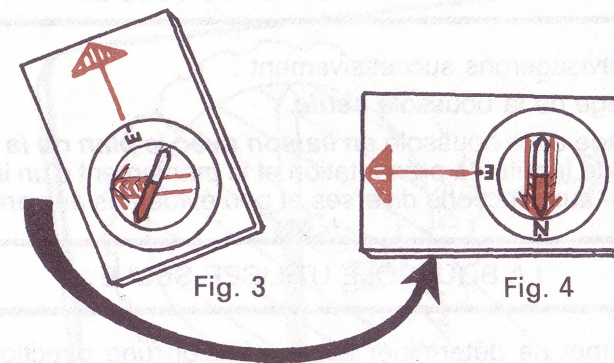
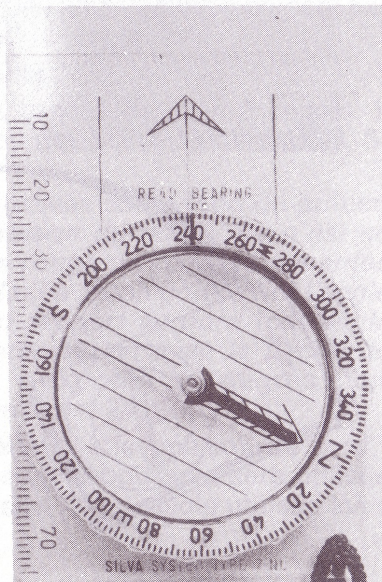


Photo n° 2



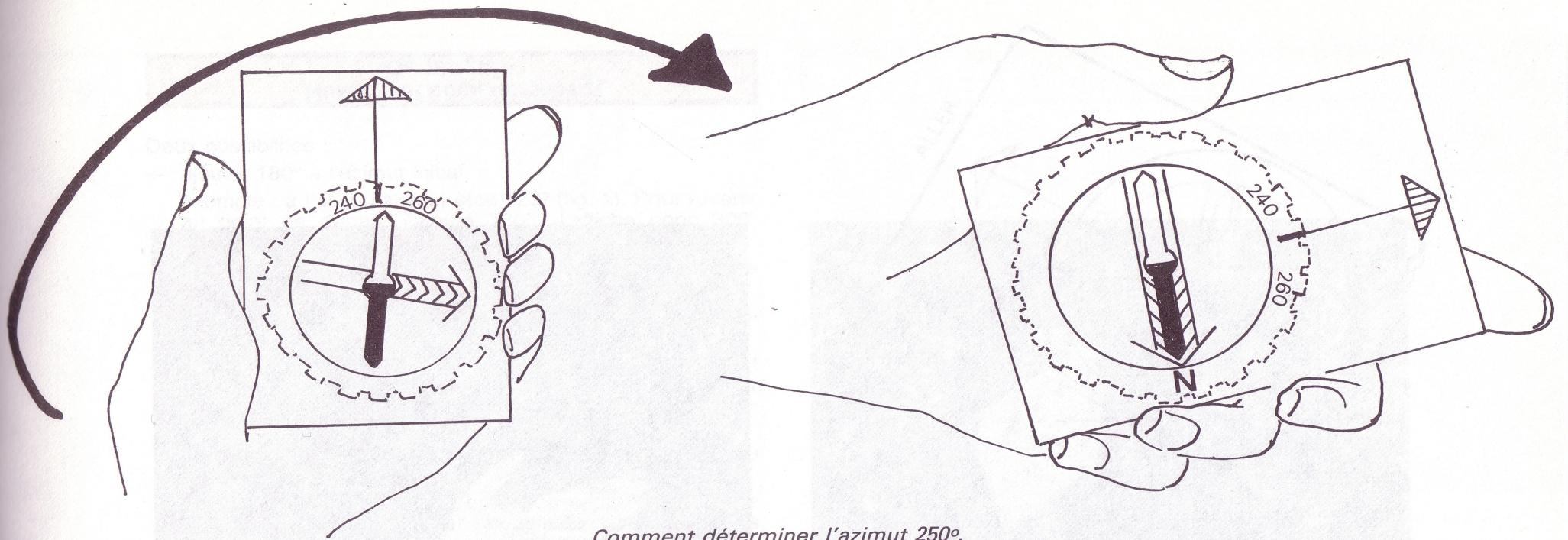
B) Je fais pivoter l'ensemble de l'instrument et je pivote moi-même par voie de conséquence pour faire "entrer le nord dans sa maison" (photo 2).

Dans cette direction, je vois...

Je peux décrire les repères successifs, les obstacles, que je rencontrerai sur mon chemin.

Autre jeu déjà proposé : outre les trois jeux cités plus haut : Prendre le cap, page 54.





Comment déterminer l'azimut 250°.

OBJECTIF : Indiquer l'azimut d'un élément caractéristique du paysage

Exemple : visons le grand arbre à la branche cassée et indiquons l'azimut pour y parvenir.

Technique de manipulation :

- Je vise soigneusement l'arbre en pointant sur lui la flèche de direction. (Fig. 1).

- Je fais alors pivoter le boîtier jusqu'à ce que "le nord entre dans sa maison" tout en maintenant la visée. (Fig. 2).
- Je peux lire alors l'azimut : il est indiqué par la graduation qui se trouve en regard de la flèche de direction. Sur l'exemple donné, on lit : 262°. (Fig. 3).

Autres jeux proposés :

- La course en étoile à l'azimut (page 56).
- La course-circuit à l'azimut (page 56).
- Le bateau ivre (page 55).

