

## Cartographie

### En noir (éléments rocheux et éléments dus à l'homme)

- Les éléments du terrain : falaise, rochers, grotte, pierriers, ...
- Les Symboles linéaires : routes, chemins, murs, lignes électriques, voie ferrées, ...
- Les constructions : parking, maisons, ruines, bornes, ...

### En brun (bistre)

- Le relief : courbes de niveaux, buttes, dépressions, ravines, ...

### Vert, jaune et blanc



































- La végétation : La carte représente les caractéristiques et la pénétrabilité des zones : de blanc (course possible) à vert foncé (course impossible) en passant par Jaune (zones découvertes, landes) et verts clairs (forêts et bois peu denses).  
Ces couleurs peuvent être représentées de manière hachurée afin d'indiquer le sens de pénétration.

### En bleu

- L'hydrographie : Mares, Etangs, Ruisseaux, Sources, ...

En plus de ces couleurs, le rouge et le violet sont utilisés pour apporter d'autres indications, spécifiques à la course par exemple. (Rouge : zones interdites, violet : Balises, départ, arrivée...)

# Légende

 Route	 Souche
 Chemin carrossable	 Particularité de la végétation
 Sentier	 Haie
 Petit sentier	 Terrain découvert
 Clôture franchissable	 Terrain sablonneux découvert
 Clôture infranchissable	 Zone découverte arbres dispersés
 Bloc rocheux	 Terrain découvert encombré
 Limite de végétation	 Végétation-course ralentie
 Particularité due à l'homme	 Végétation-course difficile
 Bâtiment	 Terrain boisé
 Passerelle, escalier	 100% 0% pénétrabilité
 Borne	 Parking
 Courbe de niveau	 Fossé humide
 Courbe de niveau intermédiaire	
 Ravine	
 Levée de terre	
 Abrupt de terre	
 Fossé	
 Colline	
 Dépression, petite	
 Butte, petite	

## **DES ELEMENTS QUI AIDENT A LA PRISE DE DECISION :**

- « lignes directrices », c'est à dire ce que je vais suivre (chemin, sentier, lisière, rivière, fossé, limite de végétation...)
- « points d'appui », c'est à dire ce qui confirme mon itinéraire (virage, jonction, bifurcation, ruine, éléments dus à l'homme, particularités du terrain...)
- « points de décision », c'est à dire là où je change de ligne directrice,
- « sauts », c'est à dire les endroits où je peux couper,
- « lignes d'arrêts », c'est à dire les lignes que je ne dois pas dépasser, ou les lignes sur lesquelles je dois arriver après un « saut » (clôtures, lignes électriques, routes, fossés...) pour être sûr de ne pas sortir de mon projet d'itinéraire.

## **Trois moments dans la course :**

**1-Un moment de repérage/prise d'informations sur la carte** (orientation de la carte, relation carte/terrain) ;

- **Je me situe Où sur la carte et Où sur le terrain ?!**
- **Je repère sur la carte la balise cible et la ZONE dans laquelle elle se situe**

**2-Un moment de décisions de l'itinéraire à suivre sur le terrain**

- **Quelles lignes directrices vont me guider jusqu'à la ZONE de recherche ?**
- **Si je dépasse cette ZONE, quels éléments vont m'indiquer que je suis trop loin ?**
- **Course rapide et longue pour rejoindre la ZONE**

**3-Un moment de recherche plus précise pour trouver la balise**

- **Quelle est la nature de la balise que je recherche ? (connaissance de la légende, couleur, éléments proches, situation...)**
- **Passage en mode « tête chercheuse » pour trouver la balise**

**3 bis- Un moment de réajustement du parcours** en fonction de la validité des choix et de la nature réelle du terrain (ajustements, ré-adaptations nécessaires...).

## **Trois étapes dans l'apprentissage**

- LE COUREUR SE DÉPLACE SUR DES LIGNES PLANIMÉTRIQUES (CHEMINS, HABITATION, MUR...)
- LE COUREUR SE DÉPLACE SUR DES LIGNES DIRECTRICES PLUS DIFFICILES À IDENTIFIER, ET PEUT COUPER D'UNE LIGNE À L'AUTRE
- LE COUREUR OPTIMISE SON DÉPLACEMENT EN S'APPUYANT SUR TOUS LES ÉLÉMENTS PERTINENTS DE LA CARTE