

## GLOSSAIRE

<b>La maquette</b>	Représentation, en trois dimensions (en volume) d'un espace, d'un bâtiment, en modèle réduit.
<b>Le plan</b>	Représentation simplifiée d'un espace, en deux dimensions, respectant globalement les proportions initiales. Il peut comprendre une légende avec des symboles (éventuellement définis par la classe).
<b>La carte</b>	Représentation graphique, en deux dimensions, d'un espace. Elle comprend une légende avec des symboles conventionnés. Elle comprend des informations liées au relief, à la végétation, à l'hydrographie, aux éléments linéaires et ponctuels, fabriqués ou naturels.
<b>La légende</b>	Liste explicative des signes conventionnels d'un plan, d'une carte.
<b>L'échelle</b>	Rapport existant entre les dimensions réelles d'un objet ou d'un espace et celles de sa représentation sur le plan.
<b>La dénivelée</b> ou le dénivelé	Différence d'altitude entre deux points.
<b>Le point remarquable</b>	Élément du paysage visible dans le milieu, ne pouvant être confondu avec un autre.
<b>La ligne ou le point d'arrêt</b>	Ligne ou point facilement identifiable, à ne pas dépasser (ligne de sécurité).
<b>Le jalon</b>	Élément de guidage direct, ponctuel, qui permet de matérialiser un itinéraire (ruban, marque peinte, brin de laine..).
<b>Le poste</b>	Emplacement identifiable sur la carte ou le plan par un cercle, et comprenant généralement une balise.
<b>Le poste central</b>	Emplacement où se trouve le meneur de jeu.
<b>Le poste de sécurité</b>	Emplacement où se situe un accompagnateur.
<b>La balise</b>	Objet mobile ou fixe matérialisant le poste, et possédant généralement une preuve de passage.
<b>La preuve de passage</b>	Objet (gommette, perle...) ou signe (lettre, mot, dessin, marque d'une pince ou d'un tampon...) qui, rapporté au poste central, permet de vérifier le passage à un poste.
<b>La boussole</b>	Objet muni d'une aiguille aimantée servant à donner le nord.
<b>L'azimut</b>	Angle formé par la direction à suivre ou à relever et par le nord magnétique.
<b>La maison du Nord</b>	Nord du boîtier d'une boussole, matérialisé par une flèche zébrée dans laquelle on doit amener, en pivotant sur soi-même, la partie rouge de l'aiguille aimantée.

# PLAN DESSINE



# PLAN

# PLAN DE LA ZONE VERTE



# CARTE



# MAQUETTE

