

Signes de piste

Les signes usuels pour indiquer le chemin

Les signes de piste servent à indiquer un chemin afin que d'autres puissent le suivre. Ils peuvent être utilisés dans différentes occasions. Par exemple, une piste peut amorcer un grand jeu ou mener à un endroit où se passera un événement, un jeu ou une épreuve. À d'autres moments, par exemple, lorsque des scouts partent en repérage, ils vont indiquer leur chemin à la patrouille qui va les rejoindre plus tard, une fois le camp levé. De même, des scouts en exploration peuvent avoir à marquer leur chemin avec des signes de piste.

On peut donc distinguer deux grands types de pistes:

Les pistes « directives », tracées pour être suivies par un groupe, dont le but principal est de permettre au groupe qui la suit d'arriver à une destination donnée;

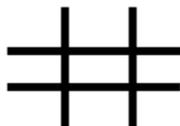
Les pistes « indicatives », tracées pour indiquer quel chemin a été parcouru par le groupe traceur, dont le but principal est de permettre de suivre la trace du groupe qui l'a tracée.

Suivre une piste

Observation, observation, observation... tel sera le mot d'ordre. Observation pour ne pas manquer un signe; Observation pour ne pas piétiner un signe(!); Observation et discrétion pour s'assurer ne pas être suivi ou attendu par un « ennemi ».

En patrouille, dès qu'un scout trouve un signe, il le signale aux autres. Celui-ci restera non loin de ce signe de piste tant et aussi longtemps que le suivant n'aura pas été trouvé. Question de précaution pour ne pas perdre la piste ou en cas de mauvaise piste!

Une piste devrait commencer avec le signe début de piste (logique, non?). Dans un cas de piste temporaire, qui sera utilisée qu'une seule fois, le signe de départ sera accompagné du signe effacez tous les signes. Et bien sûr, il devrait y avoir non loin la direction à suivre.



Début de piste



Effacez tous les signes
(Rectangle plein)

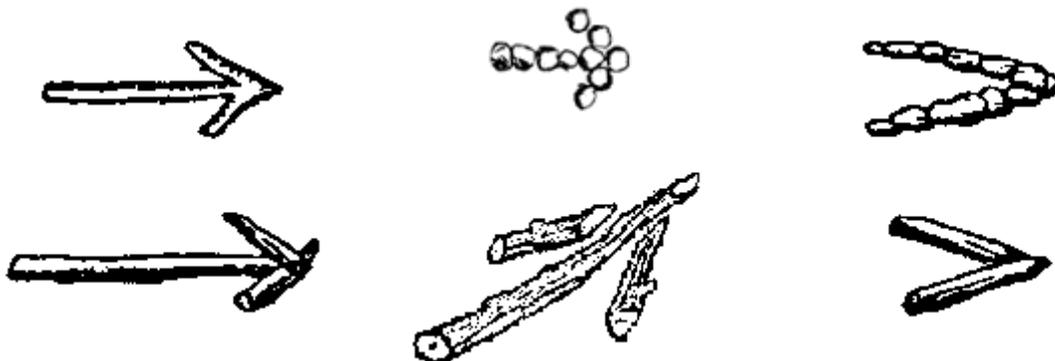
Direction à suivre

Dans les cas de la directive **effacez tous les signes**, il faut bien évidemment être certain de pouvoir continuer la piste, d'où l'importance de poster un éclaireur au dernier signe connu et attendre que le suivant soit trouvé avant d'effacer le précédent.

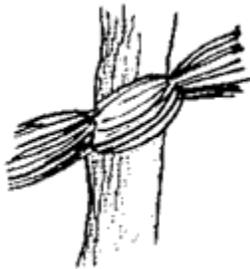
Pour la suite de la piste, il est important de mettre les signes à intervalle régulier afin que les pisteurs s'attendent à parcourir environ la même distance avant de tomber sur le prochain signe.

Les signes de piste peuvent être tracés à la craie (en ville), tracés au sol (dans du sable, des graviers, ...) ou confectionnés avec des éléments naturels (branches, pierres, terre, etc.). Certains signes de pistes existent en différentes versions adaptées au matériel dont on dispose pour les tracer, représentés de façon plus ou moins discrètes.

Les signes de piste peuvent éventuellement être complétés d'indications diverses, principalement dans le cas de pistes « indicatives », tracées lors d'une exploration ou d'un raid par exemple. Il peut s'agir soit de texte ajouté à la craie ou sur un ruban (le nom de la sizainne ou de la meute qui trace la piste), ou de pictogrammes.



Façon d'indiquer que vous êtes sur la bonne piste



Brin d'herbe noué sur un tronc ou une branche



Grosse roche surmontée d'une petite pierre



Touffe d'herbe nouée au ras du sol

Autres signes usuels

Danger, attention



Trois touffes d'herbes noués l'une à la suite de l'autre



Trois pierres superposées en ordre croissant



Triangle classique pour indiquer un « danger » quelconque

Mauvaise direction, mauvaise piste



De référence à l'eau



Eau potable



Eau NON potable



Lac par là

Conflit (jeux d'opposition)



Zone de paix



Zone de Guerre

Avertissement d'obstacles



Ruisseau à franchir



Obstacle à franchir



Colline à franchir

Consigne



Attendre ici



Message caché à 3 pas

Campement

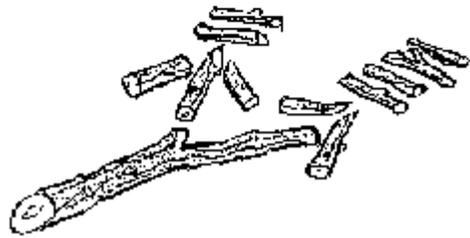
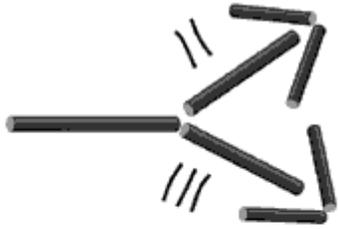


Camp dans
cette direction



Campez ici

Direction



Nous nous sommes séparés



Changez de direction

Fin des signes de piste



Fin de piste