

## Leçon 12

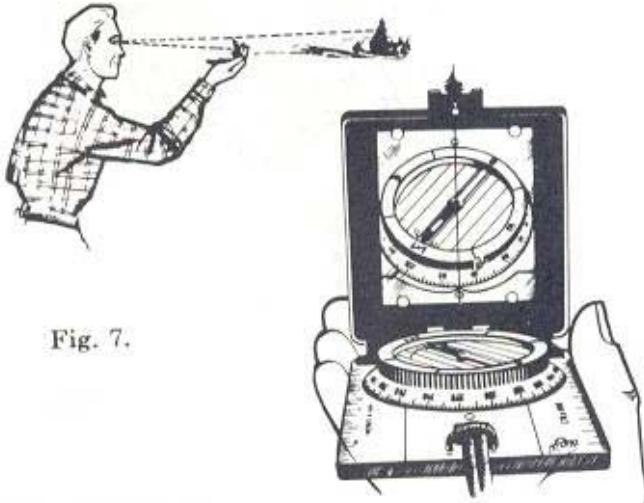
### **Utilisation de la boussole Silva**

Dans les prochains articles, nous verrons en détail :

1. comment obtenir un azimuth (direction) vers un objet visible
2. comment prendre un azimuth de quadrillage à partir d'une carte
3. comment prendre une direction de marche (azimuth de marche)
4. comment déterminer sa position à partir d'un point éloigné (relèvement)
5. comment orienter une carte avec la boussole et au moyen de repères visuels.

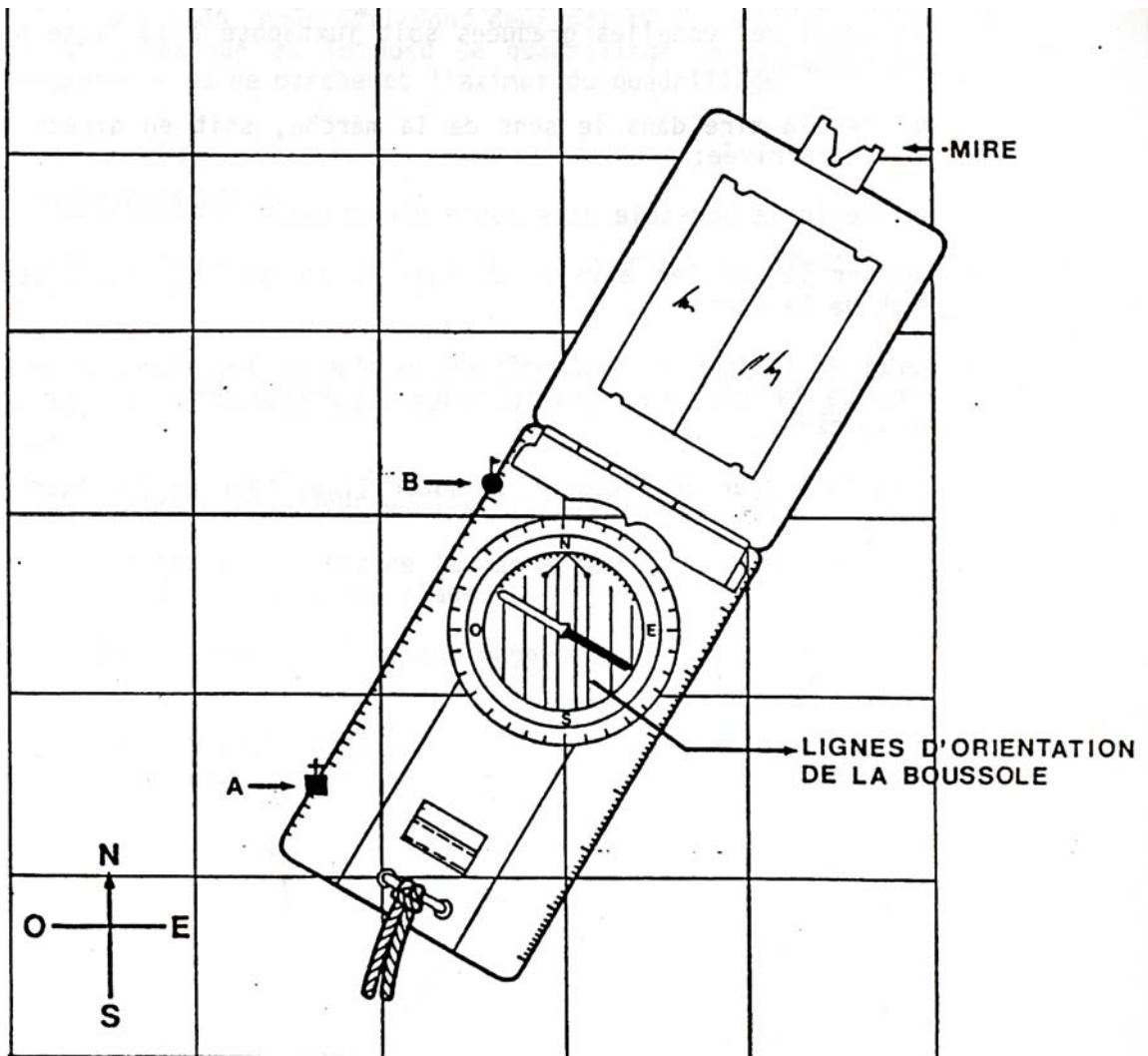
#### a) **Comment prendre un azimuth (direction) vers un objet visible**

- Tenir la boussole au niveau des yeux et régler le cadran dans le miroir.
- Faire face à l'objet visé en se servant du viseur et s'aligner sur le point désiré.
- Regarder dans le miroir et régler la position de la boussole de telle manière que la ligne de visée intersecte les points lumineux.
- Tout en visant l'objectif par le viseur et en continuant de s'assurer que la ligne de visée intersecte bien les points lumineux, faire tourner le cadran de telle sorte que la flèche d'orientation soit alignée avec l'aiguille, sa pointe rouge située entre les points d'orientation. L'azimuth de cet objet visible sera alors affiché sur l'index de route (repère situé entre le miroir et le cadran de la boussole).



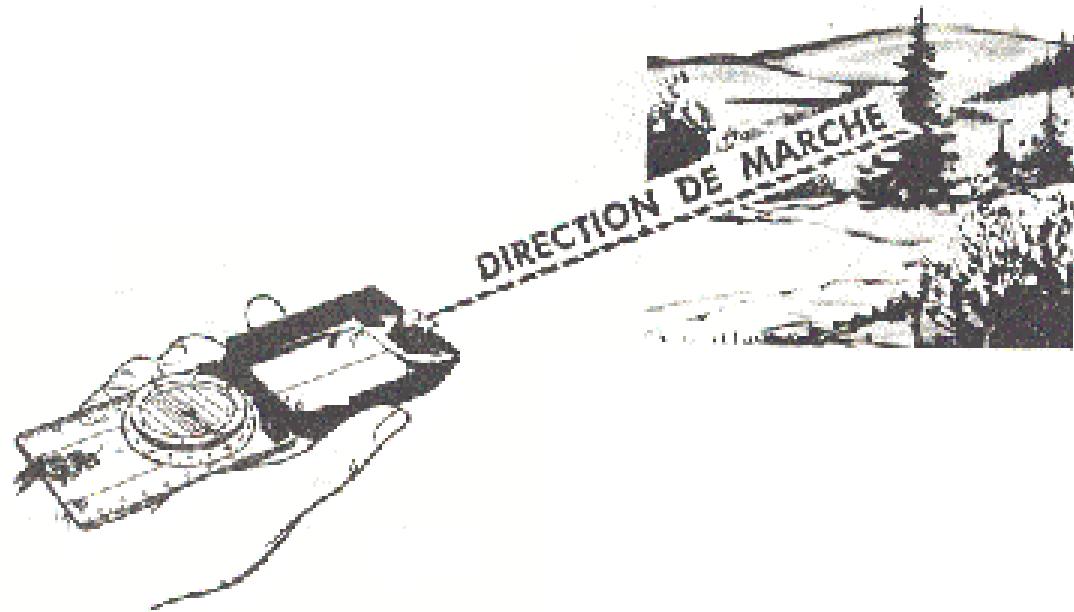
**b) Façon de prendre un azimuth de quadrillage à partir d'une carte**

- Pour prendre un azimuth de quadrillage à partir d'une carte, la boussole peut servir de rapporteur et l'on peut faire abstraction de l'aiguille aimantée. La boussole devient alors un rapporteur d'angle.
- Pour lire un azimuth de quadrillage du point A (point de départ) vers le point B (point d'arrivé), placez un côté de la boussole sur la ligne AB et faire pointer la flèche de visée de la ligne de déplacement dans le sens de ce déplacement.
- Puis, en tournant la boussole bien en place sur la carte, faire tourner le cadran de telle manière que les lignes de méridien soient parallèles aux lignes de quadrillage NS (abscisse) et en s'assurant que le nord (N) du cadran est dirigé vers le sommet de la carte.
- L'azimuth de quadrillage de A vers B peut alors être lu sur le cadran, à l'index de route.



c) **Direction de marche sur le terrain**

- En respectant les étapes qui précèdent, l'observateur a pu régler la boussole de manière à pouvoir effectuer une lecture en degrés vers son objectif.
- En faisant tourner toute la boussole jusqu'à ce que la pointe rouge de l'aiguille aimantée soit alignée sur les points de la flèche d'orientation, on pointe la boussole dans la direction de l'objectif.
- Tant que l'aiguille aimantée et la flèche d'orientation sont maintenues en coïncidence, la flèche de la ligne de déplacement demeure sur l'azimut (ou direction).



**N.B : Pour la marche de nuit, la barre lumineuse qui se trouve sur l'aiguille aimantée et les deux points d'orientation, facilitent le maintien de cette coïncidence. La ligne de déplacement est indiquée par la flèche de visée lumineuse, l'index de route et le viseur.**



prochaine leçon: suite de l'article 12