



Cette revue technique se veut une aide précieuse lors de la préparation du Coureur des Bois de façon individuelle ou en unité en étant un recueil théorique sur un thème particulier.

Cette revue n'est pas sensée être exhaustive mais si vous estimez qu'un sujet devrait y être ajouté ou qu'une erreur s'est glissée, n'hésitez pas à le faire connaître auprès de l'auteur ou de l'éditeur responsable.

Nous espérons que ce livret vous aura apporté beaucoup et principalement l'envie de consulter les livres mis en référence. Si vous le photocopiez, faites le dans son intégralité. Vous pouvez le diffuser en autant d'exemplaires que vous le désirerez à condition que ce livret reste gratuit ou que le prix de vente ne couvre que les frais de photocopie.

L'équipe du Coureur des Bois remercie vivement tous les bénévoles qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce recueil (auteur, co-auteurs, relecteurs, ...)

Sincèrement de la gauche.



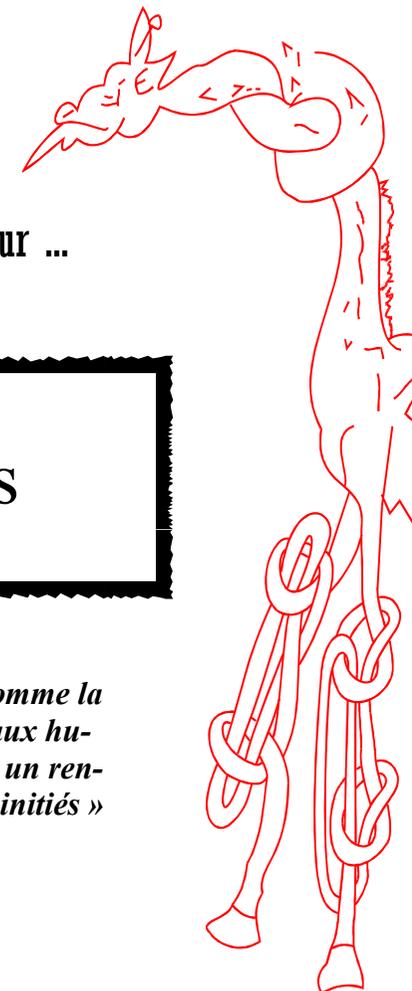
Editeur responsable:  
ASBL Beavers Lodge Biesme  
Section du Coureur des Bois  
C/O Horé François  
rue de Gerpinnes 137  
5621 HANZINNE



Revue technique sur ...

## Les signes

*« Les signes de piste comme la pictographie servent aux humains à communiquer un renseignement codé entre initiés »*



Version: 2002-01



# A. Les signes de piste

## 1. Quelques règles pour suivre une piste

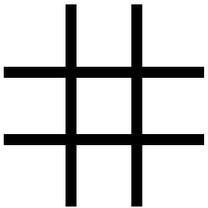
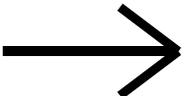
1. Les pisteurs doivent être organisés. Ils doivent bien ouvrir les yeux
2. Les signes seront détruits ou effacés par le dernier pisteur.
3. En cas d'incertitude, chercher la solution en se mettant à la place de ceux qui ont tracé la piste.
4. En cas de perte de la piste, revenir au dernier signe et chercher en partant de ce dernier signe, après l'avoir marqué bien visiblement s'il y a lieu ( c'est pourquoi, il est important que la patrouille soit bien organisée et qu'il y ait une certaine distance entre le premier qui suit la piste et le dernier qui la suit : distance égale à trois signes ).

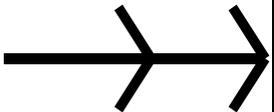
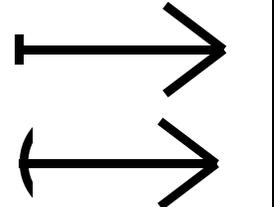
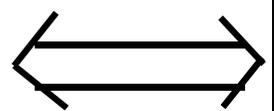
## 2. Quelques règles pour tracer une piste

1. Les signes doivent être DISCRETS mais visibles par de véritables scouts (et par eux seuls). Grandeur de 10 à 15 cm maximum.
2. Les signes ne doivent pas être trop rapprochés. L'espace entre deux signes sera fonction :
  - de la nécessité de l'itinéraire de jeu,
  - du genre de terrain :
    - ◇ plaine de 50 en 50 mètres;
    - ◇ futaie : de 20 en 20 mètres;
    - ◇ taillis serrés: de 5 en 5 mètres.
  - du niveau d'entraînement de ceux ou celles qui doivent suivre la piste.
3. Les signes se placent à gauche du chemin et non pas sur le chemin.
4. La convention veut qu'on ne les place pas plus haut qu'un mètre.
5. Certains signes (début de piste, messages, ...) devront être plus visibles que d'autres moins importants (bonne piste, ...).



## 4. Signification signes indiens

	<p><b><u>Début de piste et changement dans le tracé de la piste.</u></b></p> <p>Ce signe se place en début de chaque piste en un endroit convenu et connu des différentes parties. Ce signe est également répété dans le tracé de la piste ( tronçon d'une piste en baguette laquelle succède à une piste à la craie).</p>
	<p><b><u>Direction à suivre.</u></b></p> <p>Ce signe est dessiné de temps en temps (voir dans les conseils, le point 2. relatif aux emplacements) et ce suivant l'habileté du pisteur. Il faut mettre ce signe à chaque changement important de direction ou après chaque endroit de bifurcation.</p>
	<p><b><u>Chemin barré.</u></b></p> <p>Ce signe est mis sur chaque chemin rencontré et traversant la piste. Par exemple à un carrefour composé des arrivées de 4 chemins, on mettra deux signes de cette espèce. Des Coureurs des Bois bien entraînés n'ont pas besoin de ce signe, si ce n'est en des « passages difficiles ».</p>
	<p><b><u>Direction à ne pas suivre.</u></b></p> <p>Ce signe précède une difficulté dans les possibilités du suivi de la Piste. Il donne la direction à ne pas suivre ou encore il renseigne la présence d'une piste étrangère qui coupe le tracé de votre piste. (dans ce dernier cas il présentera toujours une marque d'identification).</p>

	<p><b><u>Accélérer.</u></b></p> <p>Ce signe peut avoir deux significations fort semblables suivant les conventions prises avant l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ soit il renseigne les « traqueurs » que les « traceurs » ont accéléré leur cadence et que par exemple la piste va être plus sommaire... Aux traqueurs de prendre leurs dispositions.</li> <li>◇ soit il donne « ordre » aux « traqueurs » d'accélérer leur cadence</li> </ul>
	<p><b><u>Courir.</u></b></p> <p>Même genre de signification que le signe précédent, mais dans ce cas, il ne faut pas seulement accélérer la cadence, il s'agit de passer au pas de course.</p> <p>Généralement ce signe n'est valable que jusqu'au signe suivant. On s'en sert dans les tracés comprenant de longues lignes droites ne comportant aucune difficulté.</p>
	<p><b><u>Marcher dans le sens inverse de la flèche.</u></b></p> <p>Si ce signe est bien exécuté, la petite « barre » arrière sera correcte mais discrète. C'est un signe de tactique, de ruse, il faut donc bien ouvrir les yeux. La flèche, sans la « barre », peut également être retournée par des vandales sans pour autant changer la piste.</p>
	<p><b><u>Revenir par la même piste.</u></b></p> <p>Ce signe est important, il doit toujours être accompagné d'une marque d'indicatif.</p>

## **C. Notes**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

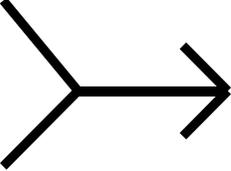
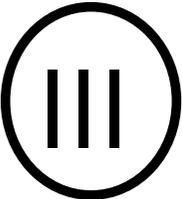
---

---

---

---



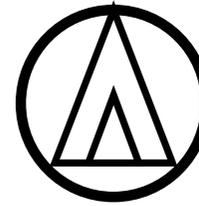
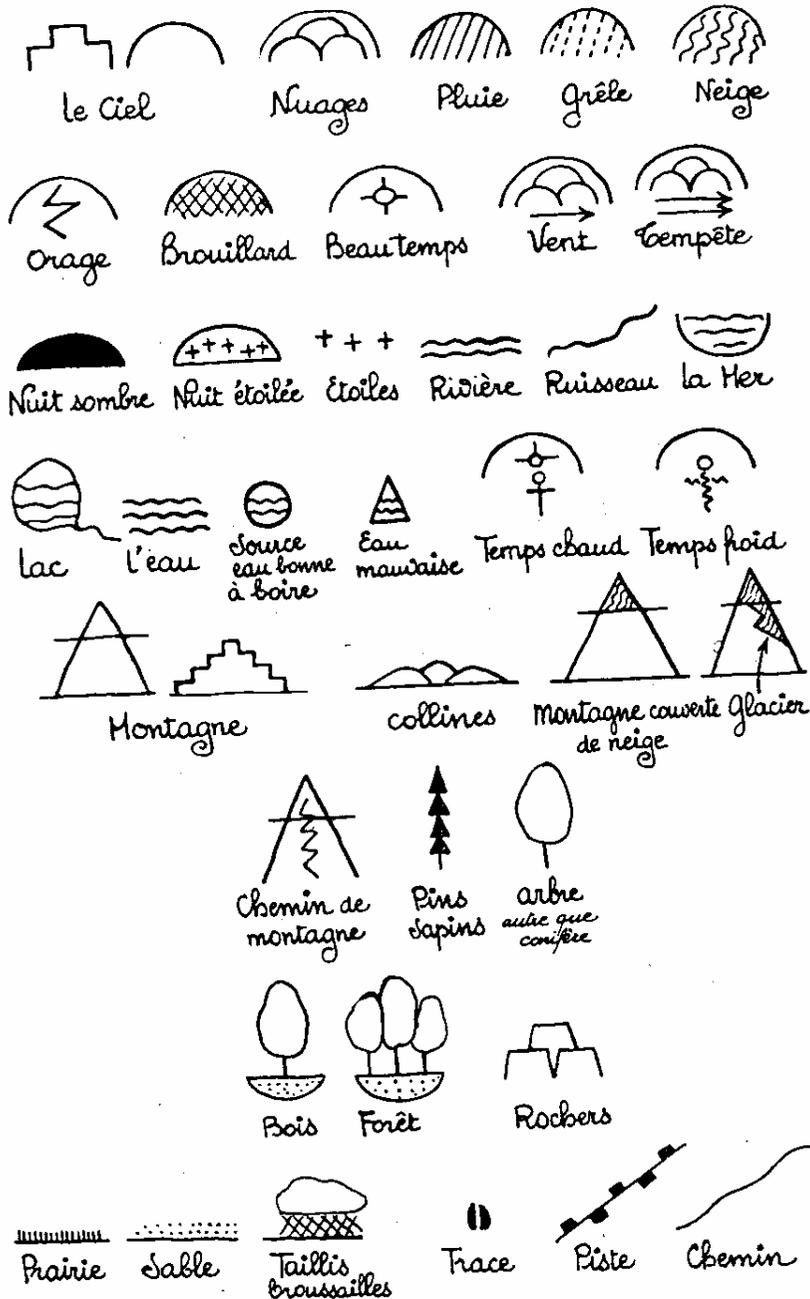
	<p><b><u>JONCTION DE DEUX PISTES.</u></b></p> <p>En ce point, deux pistes se rejoignent. Faire bien attention de ne pas reprendre à l'envers une des deux pistes. Ce signe est non seulement accompagné d'un signe distinctif mais il est également suivi d'un signe <i>de début de piste</i>.</p>
	<p><b><u>Message caché dans cette direction.</u></b></p> <p>Soit ce signe ne comporte aucune autre indication, le message est caché dans la direction de la flèche et ce à moins de 20 pieds. Soit il comprend un nombre indiquant le nombre de pieds ou de pas (tout dépend des conventions) que l'on doit faire dans la direction de la flèche, pour trouver le message.</p>
	<p><b><u>Message caché suivant ces indications.</u></b></p> <p>Même genre de signe que le précédent, mais en plus on a des indications sur la distance à laquelle on trouvera le message dans le sens de la flèche pour le grand triangle et dans le sens de la hauteur pour le petit triangle</p>
	<p><b><u>Message caché dans un rayon de ...</u></b></p> <p>Soit ce signe ne comporte aucun nombre, le message sera trouvé dans un rayon de « x » pas ou pieds convenus à l'avance au début de l'activité. Soit il comporte en son centre un nombre indicatif. Les messages cachés doivent être toujours discrets (sécurité) ils sont laissés en place (et éventuellement recopiés) si d'autres sont derrière à suivre la piste, on peut par exemple y mettre une signature ou une autre marque après son passage.</p>

### 3. La pictographie actuelle

De tout temps, les hommes ont eu des messages qu'ils voulaient transmettre à leurs congénères. Encore aujourd'hui, nous trouvons des fresques contemporaines sur les murs de nos bâtiments publics, le long de nos autoroutes,...

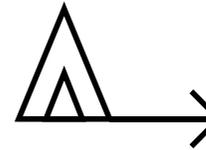


## Série 6: Les faits de la nature



### Dressez ici un camp.

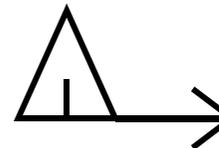
Il peut s'agir aussi bien d'un camp de bivouac que d'un camp dans un jeu.



### Camp ouvert dans cette direction.

Par camp on entend dans ce signe aussi bien un campement et hébergement qu'un camp « retranché » dans un grand jeu.

Camp ouvert, cela veut dire que les « pisteurs » sont invités à venir dans le camp.



### Camp fermé dans cette direction.

(voir camp ouvert, même remarque préliminaire)

Ce signe renseigne que le camp est

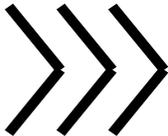
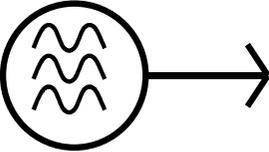
- ◇ soit vide de tout occupant (le trait sur le tee-pee renseigne que la toile est fermée)
- ◇ soit les « pisteurs » doivent éviter ce camp ou qu'il est interdit d'y pénétrer (cela ne veut pas dire qu'ils ne peuvent pas faire un stalking pour obtenir des renseignements).



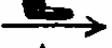
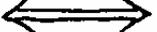
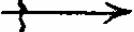
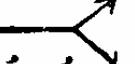
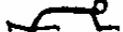
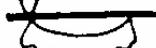
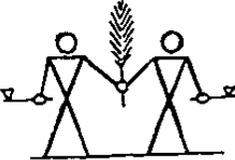
### Danger réel.

Les signaux routiers du Code de la Route ont sans doute imité, car ce triangle t'incite à la prudence (éboulis, passage dangereux, zone de chasse, carrière, chien en liberté...)

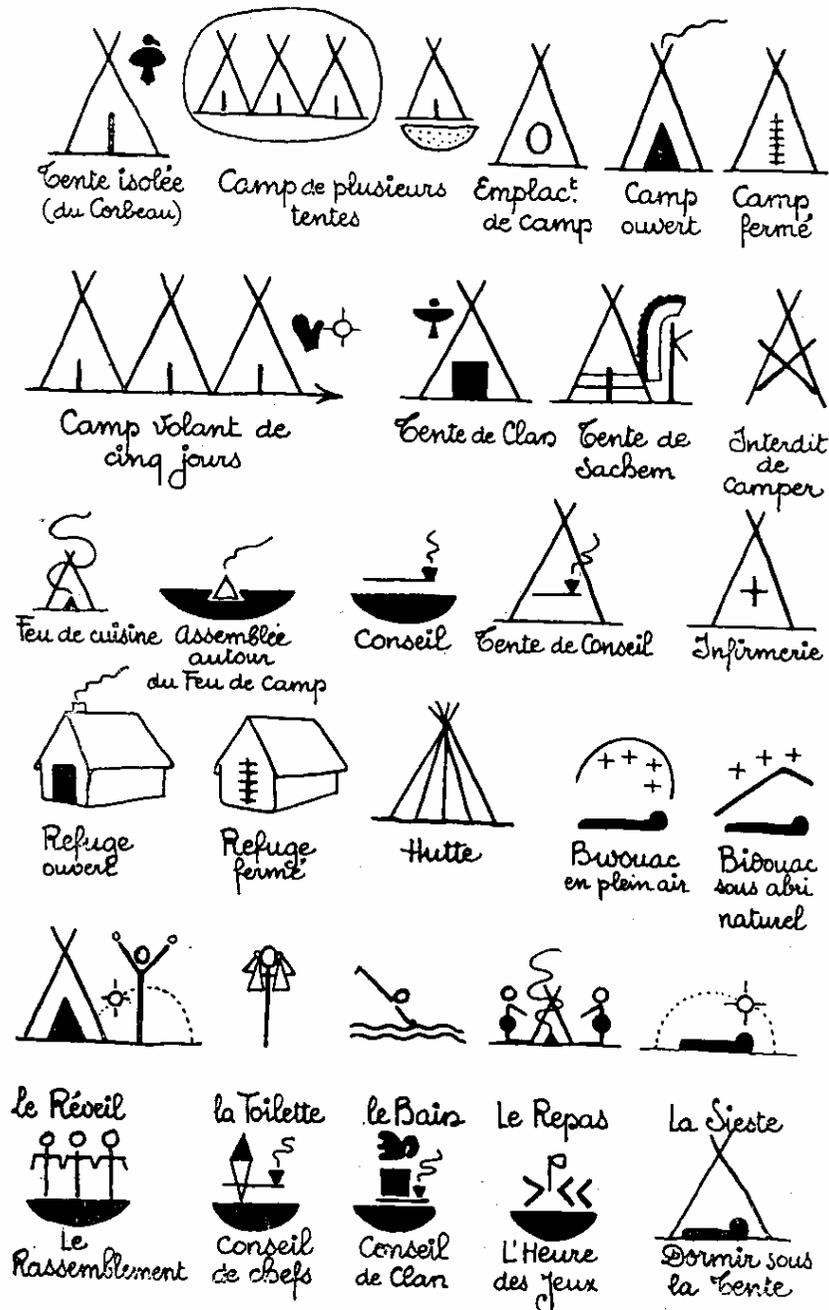
Ce signe ne doit jamais être utilisé idiotement en guise de jeu.

	<p><b><u>Danger de feu.</u></b></p> <p>Ce signe signifie: ne pas allumer de feu, ni fumer. ( un Éclaireur ne fume pas, mais les Indiens dont cette pictographie provient, eux, fumaient le calumet... )</p> <p>Par convention, le danger principal venant de l'angle ouvert.</p>
	<p><b><u>« ennemis »</u></b></p> <p>Ce signe est essentiellement un signe de jeu, il incite les joueurs à la prudence, soit que la zone est dangereuse, soit il peut vouloir dire : « fais attention, réfléchis à ce qui va se passer. »</p> <p>Par convention, la direction d'où peut venir le danger est indiquée par les deux « chevrons »</p>
	<p><b><u>« amis »</u></b></p> <p>A l'instar du précédent, ce signe renseigne que les pisteurs n'ont rien à craindre puisqu'ils arrivent en territoire amis ou alliés; ce signe est aussi un signe de jeu.</p>
	<p><b><u>Eau potable dans cette direction.</u></b></p> <p>Dans un cercle sont dessinées 3 lignes troubles, représentant l'eau. Ici, comme toujours, la flèche indique la direction que l'on doit suivre pour trouver l'eau de jeu.</p>

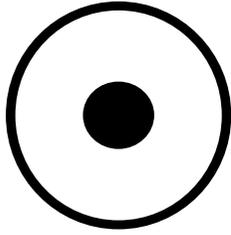
**Série 5: La chasse, la piste et le jeu**

						
Commencement de piste	Chemin suivi	A pied	Suivre une piste	Aller et retour	Interdit	
						
Rapide	Lent	obstacle franchi	Séparés	Douteux		
						
Fin d'une piste	Rentrée au camp	Lieu de Rendez-vous	Village	Ville		
						
Eau potable	Courir	Observer	Ramper	Escalader	Cherchez le chemin	
						
Joueur	Prisonnier	Mort Hors de jeu	Danger	Guerre	Calme Rien à craindre	Paix
						
Adversaire	Accord Traité	Grand Jeu	But de Jeu	Vainqueur	Vaincu	
						
Ennemi	Paix - Alliance	ami				

## Série 4: La vie au camp



	<p><b><u>Eau non potable dans cette direction.</u></b></p> <p>Même signe que le précédent, mais barré d'une croix, cela signifie que l'eau n'est pas potable. Cela ne veut pas dire qu'elle ne peut pas servir par exemple à des ablutions.</p>
	<p><b><u>Eau non potable ici.</u></b></p> <p>On pourrait également utiliser le signe précédent et ce sans sa flèche. Mais ce signe est encore plus impératif. Un exemple, il fait très chaud, la piste est longue, sur le chemin une fontaine... les traceurs se sont inquiétés près d'un habitant si l'eau est potable... ce n'est pas le cas, aussi ils renseignent fraternellement les pisteurs qui suivent.</p>
	<p><b><u>Attendre ici.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Soit on attend un temps indéterminé (jusqu'à ce qu'une personne vienne vous prendre en charge ou vous lance un appel)</li> <li>◇ Soit on attend un temps déterminé avant l'activité ou défini par les Traditions de la Troupe.</li> <li>◇ Soit au centre un nombre indique le nombre de minutes à attendre.</li> </ul>
	<p><b><u>Retourner.</u></b></p> <p>Suivant les circonstances ce signe signifiera :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ retourner au camp</li> <li>◇ retourner au local ou point de départ.</li> </ul> <p>Suivant les conventions établies, ce signe peut également signifier que les "traceurs" s'en sont retournés, mais que les pisteurs peuvent continuer leurs activités.</p>



### Fin de piste.

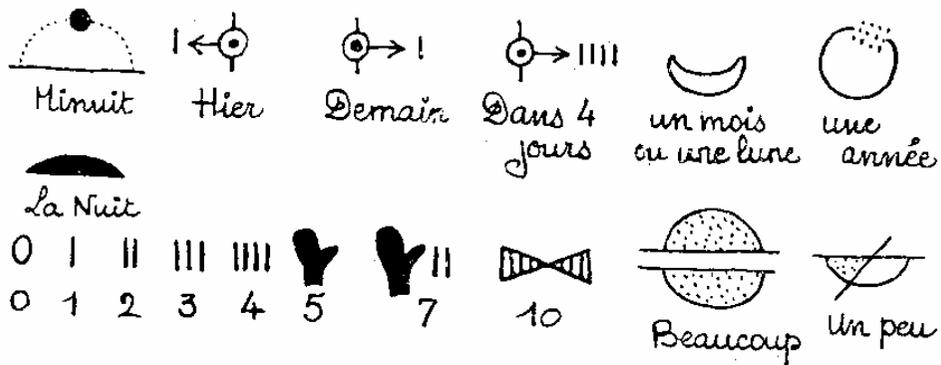
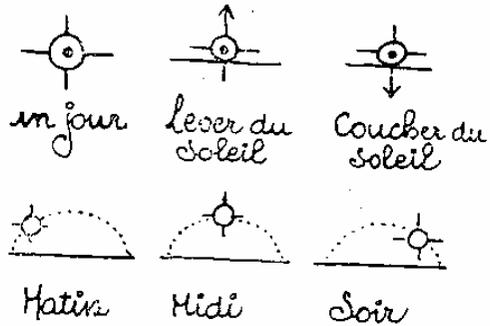
Ce signe avertit que la piste est terminée, les participants ont reçu des instructions au préalable les renseignant sur la conduite à avoir par la suite.

### LUNES INDIENNES

### ZODIAQUE

<u>Janvier</u>	L. des NEIGES		Le Verseau 
<u>Février</u>	L. de la FAÏM		Les Poissons 
<u>Mars</u>	L. du CORBEAU		Le Belier 
<u>Avril</u>	L. de l'HERBE		le Taureau 
<u>Mai</u>	L. des SEMIS		les Gémeaux 
<u>Juin</u>	L. des FLEURS		le Cancer 
<u>Juillet</u>	L. du TONNERRE		le Lion 
<u>Aout</u>	L. des EPIS MURS		la Vierge 
<u>Septembre</u>	L. des CHASSES		la Balance 
<u>Octobre</u>	L. d. FEUILLES TOMBANTES		le Scorpion 
<u>Novembre</u>	L. de la FOLIE		le Sagittaire 
<u>Décembre</u>	L. des LONGUES NUITS		le Capricorne 

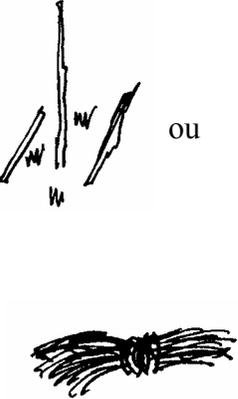
### Série 3: Le temps et la mesure



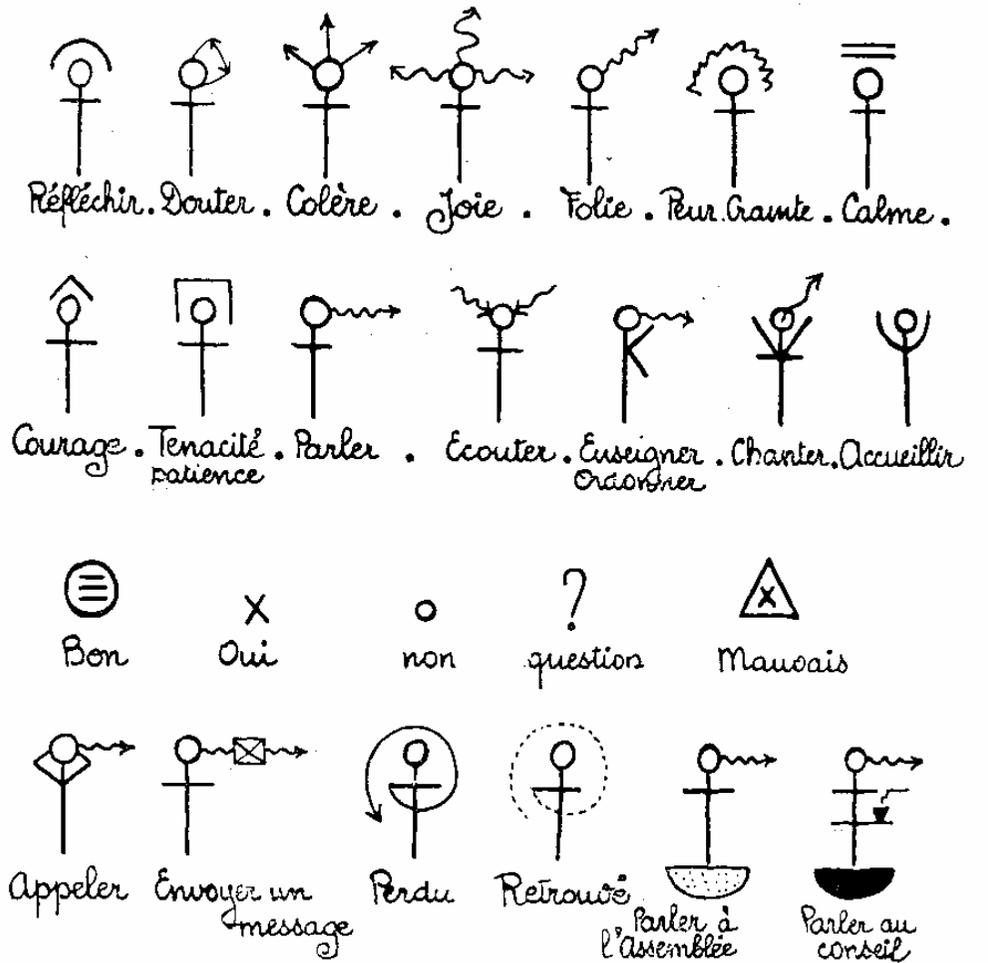
Nombre: par exemple 9.604

L'heure dans la journée. par exemple 8 heures

	<p><b><u>Direction à suivre.</u></b></p> <p>Le haut du bâton indique la direction à suivre.</p>
	<p><b><u>Tourner à droite.</u></b></p> <p>A. La branche la plus courte indique la direction à suivre</p> <p>B. Le bâton oblique l'est vers la droite. Le petit bâton vertical est planté à droite du point d'impact du précédent bâton avec le sol.</p> <p>C. Le petit tas de cailloux indique la direction à suivre</p> <p>D. La petite touffe d'herbe indique la direction à suivre</p>
	<p><b><u>Tourner à gauche.</u></b></p> <p>A. La branche la plus courte indique la direction à suivre</p> <p>B. Le bâton oblique l'est vers la gauche. Le petit bâton vertical est planté à gauche du point d'impact du précédent bâton avec le sol.</p> <p>C. Le petit tas de cailloux indique la direction à suivre</p> <p>D. La petite touffe d'herbe indique la direction à suivre</p>

	<p><u>Changement de tracé de la piste.</u></p> <p>...</p>
	<p><u>Danger.</u></p> <p>...</p>
	<p><u>Attendre.</u></p> <p>A. Le nombre de morceaux de bois à côté du piquet indique le temps à attendre (suivant les conventions établies)</p> <p>B. Attendre ici sans indication du temps.</p>

## Série 2: Manière d'agir et sentiments



Réfléchir. Douter. Colère. Joie. Folie. Peur. Grande. Calme.

Courage. Tenacité. Parler. Écouter. Enseigner. Chanter. Accueillir. Ordonner.

Bon. Oui. non. questions. Mauvais.

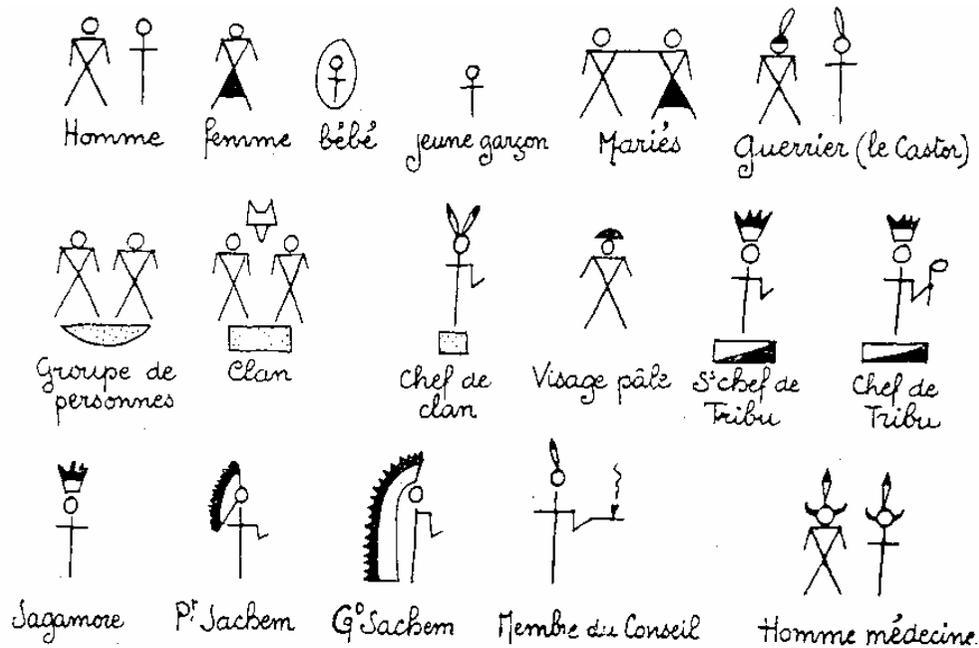
Appeler. Envoyer un message. Perdu. Retrouvé. Parler à l'assemblée. Parler au conseil.

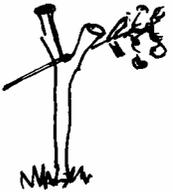
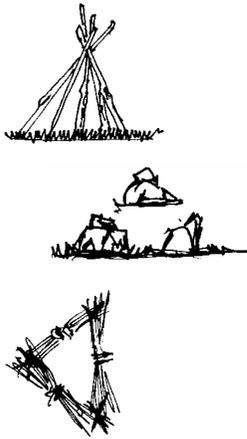
## 2. Aperçu de quelques signaux

Voici ces signaux, ils sont divisés en 6 séries constituant ainsi un dictionnaire de base pour écrire tous les messages nécessaires, ou les compléter par des dessins schématiques pouvant être compris de tous.

- 1ere série : les personnages.
- 2eme série : manière d'agir et sentiments.
- 3eme série : le temps et la mesure.
- 4eme série : la vie au camp.
- 5eme série : la chasse, la piste et le jeu
- 6eme série : les faits de la nature

### Série 1: Les personnages



	<p><u>Direction à suivre.</u></p> <p>Une branche de feuillus sur un « Y » (attention de bien fixer cette branche)</p>
	<p><u>Dresser un camp ici.</u></p> <p>....</p>
	<p>_____.</p> <p>....</p>
	<p>_____.</p> <p>....</p>

## 5. Signification signes nature

Une piste nature est tracée à l'aide « d'anomalies » créées par l'homme à l'aide d'éléments naturels. Ce n'est donc pas un langage codé et par la même occasion est moins évolué.

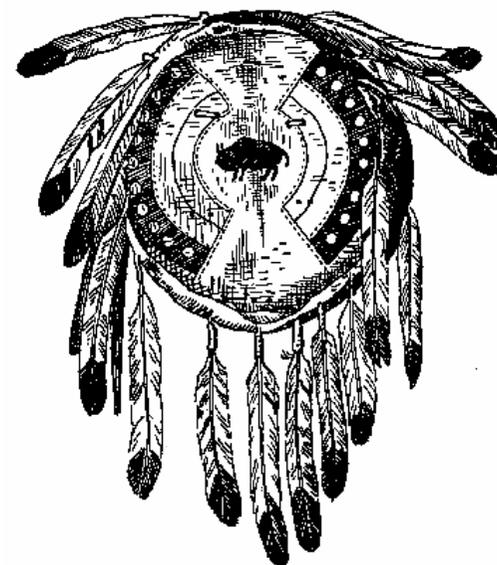
La seule signification des signaux est donc « Vous êtes sur la bonne piste ».

En choisissant vos signaux, il faut être certains qu'ils seront repérés par les suiveurs. Il faut même parfois, lors du traçage, effacer certaines choses qui pourraient être prises pour des signaux.

Les signaux repris dans le tableau ci-après sont donc uniquement indicatifs. Vous pouvez en inventer bien d'autres...

Pour tracer une piste nature vous devez donc emporter des éléments naturels d'un endroit et les déplacer en un autre endroit.

	<p><b><u>Bonne piste</u></b> Feuille de chêne dans une branche de conifère Partie de branche de conifère dans une branche de chêne</p>
	<p><b><u>Bonne piste</u></b> noeud dans touffe d'herbe</p>
	<p><b><u>Bonne piste</u></b> Mélange de fruits: Gland sur conifère, pomme de pin sur un chêne,...</p>



Nos bons Indiens écrivaient leurs messages sur l'écorce du bouleau qui représente une surface interne lisse et rosée ; leur encre était faite de graisse d'ours mélangée de charbon et de bois pulvérisé. C'était simple et pratique, à la portée de tous. Les signes pictographiques furent ainsi gravés et peints sur des peaux d'animaux servant de parchemin.

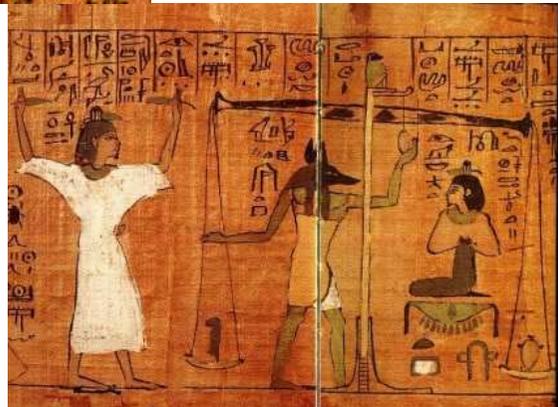
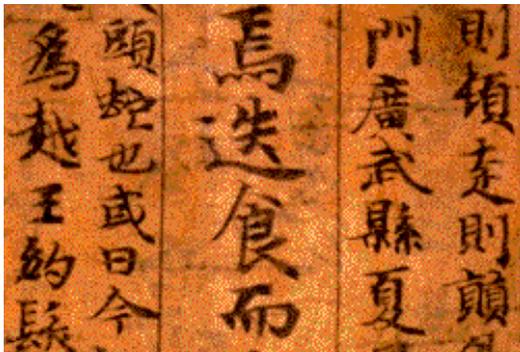
Aujourd'hui et grâce à un homme, Ernest Thompson Seton, qui créa la Woodcraft Order Chevalry en s'inspirant de la vie des tribus Indiennes et qui influença le scoutisme naissant du début du siècle passé en devenant l'ami de Baden Powell, nous pouvons utiliser ces signes sous forme de jeu et d'énigme.

Seton devint par après le premier Chef Scout d'Amérique et nous devons lui témoigner une grande reconnaissance pour les nombreux ouvrages qu'il a écrit sur la vie, les mœurs et traditions des Indiens d'Amérique.

Les Indiens d'Amérique du Nord, plus particulièrement ceux des plaines, utilisèrent des méthodes pictographiques simples qui malgré leur aspect stylisé, sont d'une lecture assez facile. Les Indiens de toutes langues pouvaient lire ces signes et les comprendre malgré leur ancienneté. Certains messages purent être aisément déchiffrés plusieurs siècles après avoir été écrits.

La pictographie Indienne devint de plus en plus conventionnelle en descendant vers l'Amérique Centrale, et aux signes stylisés s'ajouta une valeur phonétique. Ce fut l'écriture des Aztèques que nous retrouvons également chez les Assyriens et les Egyptiens sous le nom de hiéroglyphes.

Les chinois inventèrent la première écriture syllabique. Cette écriture subit maints perfectionnements lents et minutieux qui aboutirent aux alphabets européens modernes ; avec une trentaine de lettres ou signes, on créa des milliers de mots exprimant, aussi bien par la parole que par l'écriture, toutes les nuances de la pensée.



	<p><b><u>Bonne piste</u></b></p> <p>Touffe d'herbe autour d'un barbelé, d'une branche d'arbre,...</p>
	<p><b><u>Bonne piste</u></b></p> <p>Mousse sur un piquet</p>
	<p><b><u>Bonne piste</u></b></p> <p>Cailloux en équilibre instable dans un arbre, sur un piquet, ....</p>
	<p><b><u>Bonne piste</u></b></p> <p>Branche de chêne sur un piquet de cloture</p>

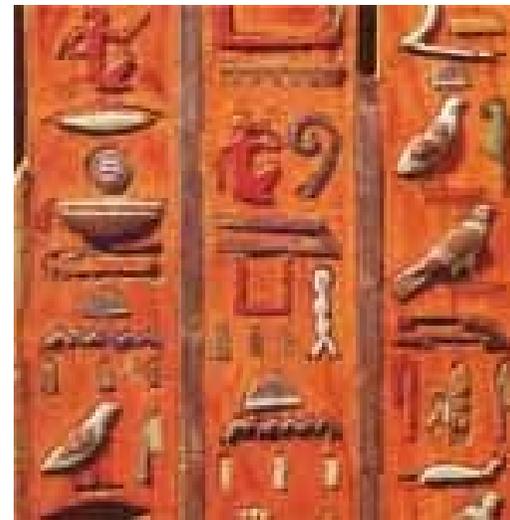
	<p><u>Bonne piste</u></p> <p>Branche plantée dans un tas de pierre</p>
	<p><u>Bonne piste</u></p> <p>Champignon dont un retourné</p>
<p>...</p>	<p><u>Bonne piste</u></p> <p>...</p>
<p>...</p>	<p><u>Bonne piste</u></p> <p>...</p>

## B. La pictographie

### 1. Un peu d'histoire

La pictographie est un langage par dessins, utilisée autrefois par les peuples primitifs, ainsi on retrouve des peintures rupestres sur les parois de nombreuses cavernes d'Europe notamment aux Eyzies (Dordogne) et à Altamira (Espagne).

On a découvert également sur les rochers, des signes géométriques, lignes droites, traits parallèles ou croisés, lignes sinueuses, courbes, cercles arrangés en combinaison



diverses et qui semblent avoir eu la signification d'une véritable écriture. Ces signes étranges appelés pétroglyphes se trouvent sur les parois des grottes dans la forêt de Fontainebleau, dans la région du Lot, dans celle des Dolomites, etc....



Pour transmettre sa pensée, l'Homme primitif inventa la Pictographie ou Écriture idéographique permettant de conserver le souvenir de quelques événements mémorables. C'est une figuration conventionnelle de mots et d'idées s'exprimant par des dessins plus ou moins stylisés et fixant le souvenir dans l'esprit du lecteur.