

www.carte-tresor.ch

Attrape-moi, si tu peux !

Découvre la carte du swisstopo en partant à la recherche de perles touristiques cachées.

Home

Attrape-moi, si tu peux !

Ferme les yeux et imagine:

Voici les vacances d'été. Tu reçois une carte postale énigmatique de ton meilleur ami qui a décidé de partir à la découverte de la Suisse et qui t'invite à le rejoindre.

Ouvre les yeux et lance-toi sur ses traces en suivant les indices qu'il t'a laissés sur son chemin!

D'indice en indice!

Seul.e ou en t'aidant de quelques camarades de classe, mets-toi en route sur les traces de ton meilleur ami Maxime.

Si tu arrives à trouver les 9 indices, tu retrouveras Maxime dans un lieu secret où il te réserve une petite surprise!

Utilise swisstopo.

Pour t'aider dans ton aventure, tu vas pouvoir t'appuyer sur la carte et les géodonnées de la Suisse et d'autres outils pratiques que swisstopo met à ta disposition.

Des grottes merveilleuses aux sommets panoramiques, ton périple te fera passer par des endroits uniques en Suisse et t'apprendra de nombreuses choses sur ce beau pays!

Participe au concours et gagne de super prix!

Pour participer au concours et gagner l'un des trois prix décernés par région linguistique, il faut que toi et l'ensemble de ta classe trouviez les coordonnées

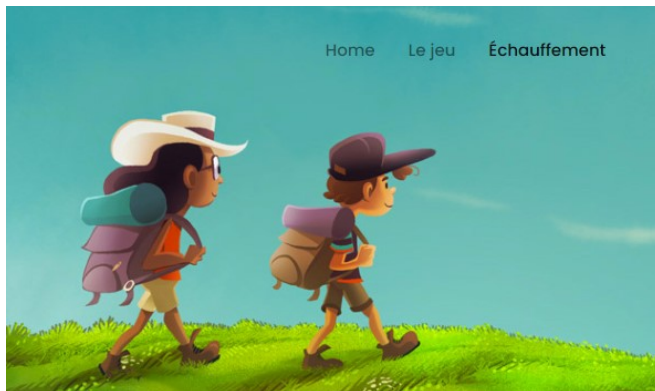
nationales du lieu d'arrivée. Ton enseignant.e nous les transmettra ensuite par e-mail à l'adresse: carte-tresor@swisstopo.ch. Un tirage au sort sera ensuite effectué et ta classe gagnera peut-être l'un des trois prix.

- 1er prix -> une visite de swisstopo (durée d'environ 2h30) pour découvrir les coulisses de l'Office fédéral de topographie, frais de voyage en transports publics et petite collation offerts,
- 2e prix -> CHF 500.- pour la caisse de classe,
- 3e prix -> CHF 250.- pour la caisse de classe.

Date limite du concours : 15 mars 2021 (date du courriel)

Dans tous les cas, participer à la chasse au trésor et aller jusqu'au bout de l'aventure en vaut la peine: swisstopo offre à chaque élève parvenu jusqu'à la dernière étape du jeu une carte nationale 1:25000. Ton enseignant.e peut passer une commande collective pour votre classe dans son compte à la rubrique «Goodies».

Échauffement



Pour t'aider à utiliser la carte et toutes ses fonctions dans le jeu, nous t'expliquons ici les éléments les plus importants. Ouvre une nouvelle fenêtre avec ce lien map.geo.admin.ch et commence l'exercice d'échauffement.

Champ de recherche

Le champ de recherche est l'élément central: tu peux par exemple y effectuer des recherches par localité, code postal et coordonnées. Lorsque tu saisis une recherche avec des coordonnées, reporte en premier les coordonnées Y (le chiffre le plus élevé) suivies, après un espace, des coordonnées X (le chiffre le moins élevé). Les coordonnées correspondant à la position du curseur s'affichent en bas de la carte à tout moment du jeu. Mais attention: les coordonnées changent dès que le curseur bouge, même de manière infime. Si tu souhaites connaître les coordonnées précises d'un emplacement, clique à l'endroit exact sur le bouton de droite. Un encadré s'affiche alors avec les coordonnées. Pour le fermer, clique sur la croix dans le coin en haut à droite.

Tu peux aussi rechercher dans ce champ les géodonnées dont tu as besoin au cours de l'énigme. Pour ce faire, saisis-les dans le champ de recherche puis clique dessus afin qu'elles apparaissent à gauche dans la liste de ta sélection de couches.

Tu peux activer et désactiver à tout moment les géodonnées que tu as sélectionnées dans le géocatalogue sous «Cartes affichées» en cochant ou décochant la petite case. Tu obtiens aussi de plus amples informations sur ces géodonnées en cliquant sur le bouton «i» à droite ou sur la petite roue dentée.

Zoom

Tu peux zoomer en utilisant les boutons (+) et (–) à droite de l'écran. Si les instructions de l'énigme te demandent de zoomer jusqu'à un certain point, cette échelle sera précisée en bas de l'écran à gauche. Le zoom «50 km» correspond à la plus petite échelle, et «10 m» à la plus grande.

Fonctions

Dans les menus déroulants à gauche, tu trouves différentes fonctions comme «Dessiner & Mesurer sur la carte» ou «Comparer» (dans «Outils avancés»). Tu pourras te familiariser avec celles-ci dans l'exercice d'échauffement suivant.

Exercice d'échauffement

Pour t'exercer, tu peux taper ton adresse dans le champ de recherche, puis passer de la carte à la photo aérienne en cliquant sur la petite photo en-bas à droite de ton écran. Utilise le zoom dans le bord droit de la carte pour afficher ton école et ta maison en même temps sur l'écran.

Pour mesurer le chemin que tu parcours pour aller à l'école, sélectionne la fonction «Mesurer», symbolisée par une petite règle, dans «Dessiner & Mesurer sur la carte». Clique ensuite une fois sur ta maison, le point de départ, puis à chaque changement de direction. A ton point d'arrivée, ton école, fais un double-clic. Tu obtiens alors une indication précise de la distance que tu parcours chaque jour.

Sur le profil indiqué en bas de la carte, tu peux également voir si ton parcours est plat ou vallonné. Cette fonction te permet également de mesurer une surface ou l'azimut (angle mesuré dans le sens des aiguilles d'une montre entre le pôle Nord et la direction de déplacement). Tu peux ensuite effacer les objets que tu as dessinés en cliquant sur «Effacer» puis terminer en cliquant sur «Retour / Terminer dessin».

Bien compris?

Tu peux maintenant découvrir par toi-même ou avec ton enseignant ces outils et ces géodonnées. Tu peux aussi t'entraîner encore un peu et découvrir d'autres nouvelles fonctions.

Par exemple, écris « Voyage dans le temps » dans le champ de recherche. Tu as alors le choix entre deux voyages dans le temps : l'un avec des cartes topographiques de 1848 à aujourd'hui (Voyage dans le temps – Cartes) et l'autre avec d'anciennes images aériennes datant de 1979 à aujourd'hui (SWISSIMAGE Voyage dans le temps). Avec ces géodonnées historiques, tu peux observer de quelle façon ton lieu de résidence s'est développé au fil des années. En cliquant sur le symbole de l'horloge à droite de l'écran, une barre de temps apparaît en haut. Amuse-toi à explorer et découvrir l'impressionnante évolution du territoire suisse au cours des années. Si tu veux encore découvrir des images de la Suisse plus anciennes, soit de l'après-guerre, tu peux choisir dans le champ de recherche « SWISSIMAGE HIST 1946 ». Un paysage sans autoroute, peu industrialisé et encore très campagnard et où les glaciers étaient encore majestueux te révélera à quelle vitesse notre pays s'est modifié.

Après l'échauffement, te voilà prêt pour ton périple. Quand tu penses avoir atteint la destination d'une étape, zoome très près dessus en photo aérienne ou sur la carte (zoom «50 m»).

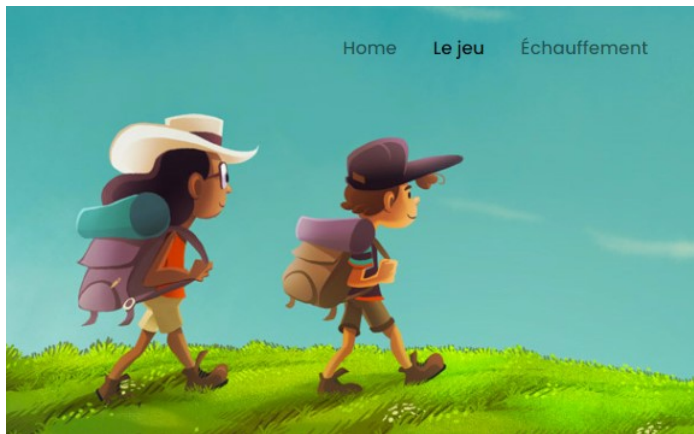
Si tu es au bon endroit, un symbole s'affiche sur lequel tu peux cliquer: il te donne alors des informations sur l'étape trouvée, puis te fournit des indications sur la prochaine étape.

Si tu veux faire une pause après une étape, clique brièvement sur le symbole pour enregistrer ton avancement et pouvoir reprendre où tu en étais lors de ta prochaine connexion.

Cette fois, c'est parti! swisstopo te souhaite à toi et ta classe bonne chance et beaucoup de plaisir durant votre périple.

Lancer le jeu

Le jeu



Hello!

Je te propose un petit jeu.

Je me suis baladé dans toute la Suisse, déposant des indices à chaque étape qui te permettront de me suivre à la trace. Si tu arrives à retracer mon chemin, tu me trouveras à la dernière étape où une surprise t'attend! Chaque indice te dévoilera aussi une lettre de l'alphabet. Note-la bien à chaque fois, tu en auras besoin pour la dernière étape! En observant le paysage derrière moi sur la photo, tu devineras où chercher ton premier indice! Si ça peut t'aider, ce château se trouve à l'est sur les rives du lac Léman.

Bonne chance,
Maxime

Prologue:

Bonne nouvelle, c'est les vacances d'été! Et deuxième bonne nouvelle, en ouvrant ta boîte aux lettres ce matin, tu découvres une carte postale envoyée par Maxime, ton meilleur ami.

La photo sur la carte montre Maxime devant le château de Chillon tenant une pancarte sur laquelle tu peux lire: *Attrape-moi si tu peux!*

Au dos de la carte, Maxime a écrit:

Hello!

Je te propose un petit jeu. Je me suis baladé dans toute la Suisse, déposant des indices à chaque étape qui te permettront de me suivre à la trace. Si tu arrives à retracer mon chemin, tu me trouveras à la dernière étape où une surprise t'attend! Chaque indice te dévoilera aussi une lettre de l'alphabet. Note la bien à chaque fois, tu en auras besoin pour la dernière étape!

En observant le paysage derrière moi sur la photo, tu devineras où chercher ton premier indice! Si ça peut t'aider, ce château se trouve à l'est sur les rives du lac Léman.

Bonne chance,
Maxime

Étape 1:

Pour trouver la prochaine lettre, longe sur la carte le bord du lac jusqu'à son extrémité ouest. Là, en zoomant à l'échelle 100m, tu trouveras un phare (indiqué en toute lettre). À partir de ce point, utilise l'outil « mesurer » et trace une distance de 1.9km et un azimut de 232°.

Ton prochain indice y fait sa star!

Bonne chance,
Maxime

Étape 2:

Active la couche « Frontières Nationales ». Suis la frontière avec la France en ligne droite en direction du nord jusqu'au grand coude d'une rivière se trouvant à 150km à vol d'oiseau et faisant partie d'un « sites protégés swissTLMRegio ». En activant cette géodonnée, la rivière et ses rives s'illumineront en jaune.

Dans ce grand coude de la rivière se trouve une vieille ville médiévale avec un petit pont en pierre près duquel tu trouveras ce que tu cherches. Petit indice, si tu désactives les géodonnées affichées, une croix est visible à l'entrée de ce pont en zoomant sur la carte à une échelle de 200m.

Étape 3:

Rends-toi dans la capitale de la Suisse et remonte la fameuse rivière qui la traverse jusqu'à tomber sur une succession de deux lacs. Active les « Chemin de fer swissTLM3D ». Sur la rive droite de la rivière entre les deux lacs, un petit train t'amènera en haut de la montagne et au début d'un petit sentier de randonnée. Pour trouver le sentier plus facilement, active les « Chemins de randonnée pédestre » et suis le sentier jusqu'à un bâtiment. En activant la photo aérienne, tu verras une plateforme en triangle, de laquelle tu pourras profiter d'un magnifique panorama sur la région et où tu trouveras le prochain indice.

Étape 4:

Pour la suite, regarde en direction du sud-ouest sur ta carte, tu verras un lac de montagne à un peu plus de 20 km! Un peu plus au sud, tu peux observer une chaîne de montagne qui fait la frontière entre le canton de Berne et du Valais.

Pour t'aider tu peux activer les « Limites cantonales ». Une fois que tu l'as repérée, suis la frontière des deux cantons en direction de l'est jusqu'à tomber sur une merveille naturelle qui pourrait bien disparaître à cause du réchauffement climatique. Descend jusqu'au point le plus bas de cette langue blanche, là où des cours d'eau forment un « Y » pour trouver ton prochain indice!

Étape 5:

Je sais, il ne fait pas très chaud par ici! Mais ta prochaine étape se trouve dans un lieu plus méditerranéen!

Active la couche « NPA et Localités » et trouve la localité de Grünenmatt. Note son NPA, multiplie ce nombre par 2 puis soustrais 4. Le résultat te donnera le NPA de ta prochaine destination! Attention, il y'a trois localités avec le même NPA, choisis celle avec la plus grande surface.

Une fois arrivé.e, va au bord du lac, active la photo aérienne et cherche un grand bateau à quai. Un peu plus bas, à gauche sur la rive, se trouvent des pédalos. Emprunte un pédalo et fonce en direction du sud jusqu'à passer sous un pont d'autoroute qui coupe le lac. Là tourne à droite et amarre ton pédalo dans le petit port rond qui se trouve là. Ton prochain indice se trouve dans une version miniature de la Suisse qui se trouve juste à côté de toi!

Étape 6:

Si tu as encore un peu de courage, tu peux grimper au sommet du Monte San Salvatore. De là-haut, tu pourras profiter d'une vue imprenable sur toute la région! Sinon installe-toi dans un « grotto », les frigos de nos ancêtres, aujourd'hui souvent transformés en restaurants et profite de manger un morceau avant de repartir.

Tu me talonnes! Pour ta prochaine étape, repère l'aérodrome miniature en photo aérienne. Une fois trouvé, fais un clique avec le bouton de droite et note les coordonnées qui s'affichent.

Rends-toi 37km plus à l'ouest et 135km plus au nord. Pour cela, soustrait 37000 à ta coordonnée Y et additionne 135000 à ta coordonnée X.

De là, active les couches « La Suisse à vélo » et « Hydrographie swissTLM3D ». L'une des rivières qui se jette dans le lac près d'où tu te trouves maintenant s'appelle la Lorze.

Remonte-là jusqu'à arriver sur une piste cyclable qui longe la rivière.

Un vélo t'attend sur place. Mets-toi en selle et pédale sur environ 3.6km en suivant la rivière avant de prendre à droite au croisement et de continuer sur environ la même distance. Aide-toi de l'outil « mesurer » pour savoir où t'arrêter.

Là, caché sous terre, tu pourras trouver le prochain indice!

Étape 7:

Pour la prochaine étape, rends-toi dans la localité principale d'Appenzell Rhodes-Intérieures. Active les « Transports à câble swissTLM3D ». À un peu plus de 10 km au sud-est, tu trouveras une localité d'où part une télécabine (en rose sur la carte) menant à un sommet qui commence par « S ».

Active maintenant les « Chemins de randonnée pédestre » et prend le chemin qui longe la crête en direction du sud-ouest. Au croisement, suis le chemin en direction du lac en contrebas. En descendant le chemin, tu peux voir des marais à ta droite (en traitillé bleu). Si tu observes bien, tu distingueras une petite chapelle sur un pan de montagne au nord du marais. Elle est représentée par un rond blanc avec un point en son centre. C'est là que tu trouveras ton prochain indice!

Profite de l'auberge au bord du lac pour te reposer avant de reprendre la route demain matin.

Étape 8:

Trouve le canton des Grisons (Graubünden) et rends-toi dans la ville connue pour accueillir le Forum économique mondial. En activant les « Chemin de fer swissTLM3D », tu pourras repérer une ligne de train partant d'une localité plus au nord et traversant les montagnes par un long tunnel.

Traverse le tunnel avec le train, puis longe les rails qui partent à l'est jusqu'au bout de la ligne. Grâce aux indices que tu as découverts tout au long de ton périple, tu trouveras le nom de l'endroit où je me trouve. Petit indice, cet endroit se trouve dans un « Sites protégés swissTLMRegio ».

Étape 9:

Lieu d'arrivée mystère

BRAVO, te voilà arrivé.e à destination après plus de 700km à travers la Suisse! Dans le hall de l'hôtel, Maxime t'attend de pied ferme et t'annonce que vous allez passer deux jours inoubliables dans cette vallée, connue pour être hantée, à chasser les fantômes.

Et pour te féliciter, Maxime s'engage à t'envoyer une carte nationale 1:25000! Ton enseignant.e peut passer une commande collective pour votre classe dans son compte à la rubrique «Goodies».

Encore mieux: Trois prix seront décernés par région linguistique.

Pour tenter de les gagner, il faut que toi et l'ensemble de tes camarades trouviez les coordonnées nationales du lieu d'arrivée. Ton enseignant.e nous les transmettra ensuite par e-mail à l'adresse: carte-tresor@swisstopo.ch. Un tirage au sort sera ensuite effectué et ta classe gagnera peut-être l'un des trois prix!

1er prix: une visite de swisstopo (durée d'environ 2h30) pour découvrir les coulisses de l'Office fédéral de topographie, frais de voyage en transports publics et petite collation offerts,

2ème prix: 500CHF pour la caisse de classe

3ème prix: 250CHF pour la caisse de classe

Date limite du concours : 15 mars 2021 (date du courriel faisant foi)