

www.carte-tresor.ch

En voyage !

Utilise différents moyens de transport et découvre les cartes et géodonnées de swisstopo

Home

À vous la Suisse

L'été arrive ! Toi et ton amie Ivana avez bien travaillé cette année à l'école. Vous voulez maintenant profiter de vos vacances d'été qui commencent la semaine prochaine. Ivana rêve de découvrir des paysages de montagne, des cascades, des lacs et la forêt dense et mystérieuse, mais elle sait que ce ne sera pas possible de parcourir tout le pays. Ivana ne sait pas trop où aller et comment s'y rendre. Tu l'apprécies et tu veux lui faire plaisir. Alors toi qui connais bien les cartes swisstopo, tu décides de l'aider à réaliser son voyage de rêve.

Une liste à cocher

La liste d'Ivana est prête. Elle ne peut pas s'empêcher d'y penser. Montagne. Cascade. Lac. Forêt. Ivana veut absolument découvrir tout ce qu'il y a dans sa liste cet été. C'est décidé, elle part à l'aventure ! Oups, elle a failli oublier, elle rajoute « manger » dans sa liste. Car on ne peut pas faire un voyage sans gourmandise !

Accompagne ton amie Ivana ! Ensemble, vous allez trouver votre chemin dans les multiples régions de Suisse, essayer de parler allemand et même tenter de parler votre meilleur italien pour vous faire comprendre à travers la Suisse.

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. Il existe de nombreuses fonctionnalités et le but de cette chasse au trésor est de les découvrir de manière ludique et interactive. Avant de commencer le jeu, tu peux t'entraîner à utiliser tous ces outils dans la rubrique « Echauffement ». Petite information : ne t'inquiète surtout pas si par moment tu te sens perdu ou

bloqué à une étape de la course, c'est normal, l'adrénaline de l'aventure peut parfois avoir cet effet-là.

Plus sérieusement: si, par moment, cela t'arrive, ne panique pas. Prends le temps de bien relire les consignes depuis le début. Reprends étape par étape les différents éléments et, dans le pire des cas, demande à ton enseignante ou enseignant ou à tes camarades de t'aider.

Participe au concours et gagne de super prix!

Pour trouver tous les paysages qu'Ivana rêve de voir, il faudra bien lire dans l'ordre les étapes qui te seront indiquées. Avant de jouer, tu peux t'entraîner à utiliser les outils de swisstopo dans la rubrique « Echauffement ». Pour participer au grand concours et tenter de gagner l'un des trois prix décernés par région linguistique, il faut que toi et ta classe notiez la liste d'Ivana et écriviez à côté le nom du lieu qui correspondra sur la carte. Par exemple : « Ville : Zurich ». Tu ne te souviens pas de la liste par cœur ? Note la bien sur un papier ! Il faudra aussi que tu inscribes 5 moyens de transports différents utilisés par Ivana lors de ce voyage.

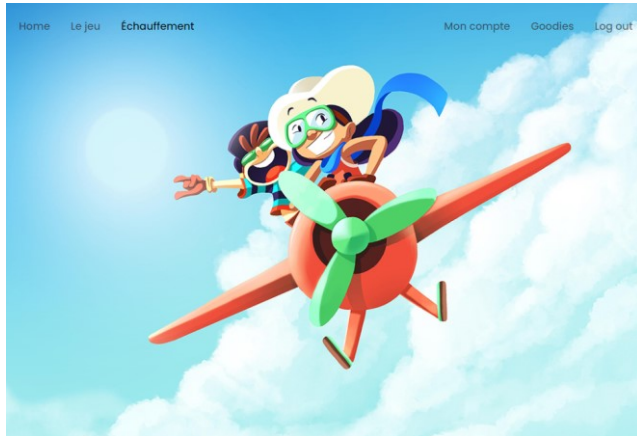
Ton enseignante ou enseignant enverra par e-mail la liste des 10 réponses (les 5 lieux selon la liste d'Ivana et 5 moyens de transports utilisés) à l'adresse carte-tresor@swisstopo.ch. Un tirage au sort sera effectué et ta classe gagnera peut-être l'un des trois prix suivants :

- 1er prix -> une visite de swisstopo d'une 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 2023. C'est la date du courriel qui prévaut.

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 :25'000. Ton enseignante ou enseignant peut passer une commande collective pour ta 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 parcoures 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 parcoures 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 1970 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.

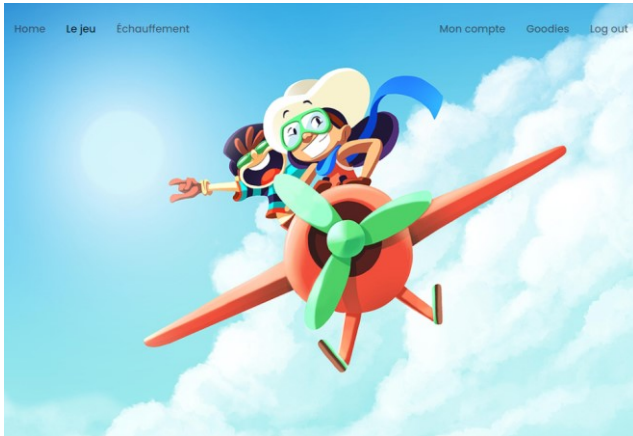
Après l'échauffement, te voilà prêt pour ton périple. Quand tu penses avoir atteint la destination d'une étape, zoome très près dessus en photo aérienne ou sur la carte (zoom « 50 m »).

Si tu es au bon endroit, un symbole orange 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 as utilisé la fonction « Dessiner » juste avant, veille bien à effacer le dessin dans « Cartes affichées » avant de cliquer sur l'icône.

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.

Le jeu



L'été arrive ! Toi et ton amie Ivana avez bien travaillé cette année à l'école. Il est temps pour vous de profiter de vos vacances d'été.

Ivana rêve de découvrir la Suisse. Elle s'est fait une liste de lieux qu'elle souhaite visiter : des montagnes, des cascades, des lacs, une forêt et aussi de bonnes choses à « manger ».

Ensemble vous partez donc en voyage pour trouver ces lieux en utilisant toute sorte de moyens de transport.
Bon voyage !

En voyage !

1/10 Départ anticipé !

Le jour du départ est fixé à demain, mais Ivana est trop impatiente. Elle ne peut plus attendre et part à la découverte de la Suisse sans toi ! Sa liste est prête, elle veut tout voir tout de suite. Elle prépare son sac, des chaussures, de la crème solaire et elle s'en va...

Ta première mission est de retrouver ton amie Ivana. Pour savoir où elle est, tu te rends chez ses parents qui habitent dans la capitale de la Suisse. Tu discutes avec son papa qui est pilote d'hélicoptère. En regardant la liste de vacances de ton amie posée sur sa table de chevet, tu trouves des chiffres gribouillés. Son père reconnaît cette étrange inscription, il t'explique que ce sont des coordonnées géographiques ! Vous partez alors en voiture à l'aéroport situé au sud de la ville. Pour le trouver, il faut mettre la carte à l'échelle 1000m. Tu vois l'échelle de la carte en bas à gauche de ton écran. L'aéroport est indiqué avec un logo d'avion.

Tu l'as trouvé ? Une fois arrivé, le papa d'Ivana te fait monter dans son hélicoptère pour aller la retrouver. La vue est magnifique depuis le ciel. Écris dans le champ de recherche les coordonnées que tu as trouvées sur la liste d'Ivana : 2'600'000, 1'196'500. Elles vous emmènent alors dans un lieu superbe où Ivana est en train de boire une limonade. Zoome jusqu'à l'échelle 20m pour trouver le symbole orange qui te permet de continuer ton voyage. À chaque étape, n'oublie pas de noter si c'est un lieu qui se trouvait sur la liste d'Ivana ainsi que les moyens de transport utilisés, il en faut 5 pour participer au concours !

2/10 N'oubliez pas le casque

Ouf, tu as enfin rattrapé Ivana ! À partir de maintenant, tu vas poursuivre la vraie aventure aux côtés de ton amie.

Après une nuit de repos à la maison, le grand départ est pour aujourd'hui ! Tu retrouves Ivana et vous prenez le train ensemble depuis Berne, en direction du sud. Pour mieux voir le trajet à suivre, mets le fond de plan « Cartes noir et blanc » et, dans le champ de recherche, trouve « Transports publics swissTLMRegio ». Si tu cliques dessus, le chemin de fer s'affiche en rouge sur ta carte. Toujours en direction du sud, vous traversez Belp, Thun, Kandersteg et arrivez à Visp (appelée Viège en français). Après un changement de train, vous repartez cette fois en direction de l'ouest jusqu'à Sierre, puis Sion. Vous sortez du train à Sion et allez directement louer des vélos.

Mets la carte à l'échelle 1000m et active la couche « La Suisse à vélo ». Suivez alors l'itinéraire pour vélo qui part de Sion et se dirige à l'est jusqu'à St-Léonard. Traversez le village en direction du nord, puis continuez jusqu'au point le plus au nord. Eh oui, ça grimpe raide !

Depuis le village de St-Romain, vous partez à pied pour une petite randonnée. Ouvre « Dessiner & Mesurer sur la carte », clique sur la règle et place ton premier point en

cliquant une seule fois. Mesure 3.5 kilomètres avec un azimut de 23°. Si tu ajustes ton échelle pour qu'elle indique 200m, tu peux lire un nom de ruisseau où vous pouvez vous rafraîchir. Pour continuer la chasse au trésor et passer à l'étape suivante, clique sur le symbole orange qui apparaît à l'échelle 20m. Clique également sur « Retour / Terminer le dessin ». Dans l'onglet « Cartes affichées », tu peux aussi supprimer la couche « Dessin » mais garder la couche « La Suisse à vélo » activée, tu en auras besoin pour la suite ! Fais attention également de toujours garder la couche « Carte-trésor » activée.

3/10 Une petite faim

Pour la prochaine étape, tu l'emmènes à Bulle, dans le canton de Fribourg. Cherche cette ville dans le champ de recherche. Toujours avec le fond « Cartes noir et blanc » et la couche « La Suisse à vélo », prends le chemin qui part en direction du sud. Tourne au nord-est dès que tu vois le nom d'une localité qui est aussi celui d'un fromage bien connu même au-delà de nos frontières ! Miam ! Ensuite, le chemin remonte au nord et traverse Epagny, puis la rivière La Sarine.

Toi et ton amie Ivana arrivez dans un village qui abrite une gare qui s'appelle « Fabrique », visible à l'échelle 500m. Mets le fond de plan « Cartes couleurs » afin de la voir en rouge.

Mais de quelle fabrique s'agit-il ? Pour le savoir, active la couche « Voyage dans le temps - Cartes ». Clique sur le cinquième bouton à droite de ton écran (qui ressemble à une montre) et trouve l'année 1904 sur la frise temporelle, date où l'usine apparaît pour la première fois sur la carte. Si tu as trouvé de quelle fabrique il s'agit, tu as probablement l'eau à la bouche ! Rajoute le nom de la gourmandise qu'ils fabriquent sur la liste, car Ivana l'adore et est comblée ! Zoome sur le nom de la fabrique et désactive toutes les couches sauf celle de la « Carte-trésor » pour trouver le symbole orange et passer à l'étape suivante.

4/10 Tout le monde à la plage

Tu as rendu ton amie heureuse, mais elle veut découvrir maintenant des endroits pour se baigner. Mets la carte à l'échelle 10km et regarde au bord du grand lac situé à l'ouest. Tu vois la ville de Vevey ? Vous vous y rendez en train. Là, vous profitez de la vue et mangez une glace sur les quais.

Toujours dans la ville, zoome jusqu'à l'échelle 100m sur le bord du lac et trouve le port « Vevey-Marché (lac) ». Une fois sur le débarcadère, Ivana et toi décidez de faire une croisière sur le lac. Active la carte « Transports publics swissTLMRegio ». Vous prenez un bateau à vapeur qui porte le nom de la ville et qui, construit en 1907, est l'un des plus anciens de la compagnie. Vous comptez sept arrêts en longeant la côte en direction du nord-ouest. Au septième arrêt, vous débarquez pour aller vous baigner à la plage, bien visible en activant le fond de plan « Photo aérienne ». Un magnifique temps vous accompagne dans cet après-midi mémorable ! Ivana peut rayer le lac de sa liste de choses à voir. Pense à bien noter le nom de celui-ci ; il est écrit en bleu au milieu du lac à l'échelle 5km. Attention, dès maintenant, on ne te rappellera plus de noter les réponses.

Pour repartir, vous prenez un train dans la gare de la ville où vous vous êtes baignés. Depuis cette gare indiquée en rouge, le train vous emmène direction le nord-est pour votre prochaine étape. Pour mieux voir le trajet, tu mets la couche « Chemin de fer swissTLM3D » et le fond de plan « Photo aérienne ». Après à peine trois kilomètres de train, quelque chose étonne beaucoup Ivana. En zoomant sur la photo aérienne jusqu'à l'échelle 100m, vous voyez des dizaines de voies ferrées alignées avec des trains arrêtés... Zoomez encore plus au milieu jusqu'à l'échelle 20m pour trouver le symbole pour l'étape suivante.

5/10 Un long trajet qui en vaut la peine

Vous partez pour un long trajet à travers la Suisse. Enlève toutes les couches sauf « Carte-tresor » et mets le fond de plan « Cartes couleurs ».

Pour trouver votre destination, note sur un papier les coordonnées qui s'affichent en bas à gauche de ton écran, lorsque ton curseur est sur l'indication en rouge « Lonay-Préverenges ». Tu peux aussi trouver ces coordonnées simplement en cliquant avec le bouton de droite de ta souris sur le lieu. Dézoomez à l'échelle 100m si besoin, mais pas plus. Il y a deux nombres à noter, à séparer d'une virgule. Par exemple : « 2'600'000, 1'196'500 ».

Fais un petit calcul : ajoute 130'600 au premier nombre, et 120'600 au deuxième nombre. Entre les résultats obtenus dans le champ de recherche. Tu verras apparaître sur ta carte le nom du village où vous aller dormir.

Active la couche « Frontières nationales » pour vérifier que tu es au bon endroit. Tu dois distinguer la frontière avec l'Allemagne au nord, bien visible si tu passes en fond de plan « Photo aérienne ». Active également « Transports publics swissTLMRegio ». Vous prenez le train depuis le village où vous vous situez, en direction de l'est. Vous restez dans le train qui suit le cours du fleuve jusqu'au village où les chemins de fer se séparent et ne suivent plus le Rhin. Dans ce même village, une ligne de transport public indiquée en traitillé bleu foncé apparaît sur le fleuve, tu la vois ? Ça tombe bien, le voyage se poursuit sur l'eau, car tu remarques qu'il est possible de naviguer sur le fleuve. Peut-être va-t-on arriver à sa source ? Vous prenez le bateau et remontez le fleuve en direction de l'est.

Suis la ligne bleue sur la carte jusqu'à ce qu'elle s'arrête. Tu verras qu'en chemin, elle se mélange parfois avec la frontière nationale et fait même des zig zag. Quand tu es arrivé au bout de cette ligne bleue, met l'échelle à 50m et active le fond de plan « Photos aériennes ». Tu y verras quelque chose d'impressionnant ! Note le nom du lieu qui apparaît en bleu sur le fond de plan « Cartes couleurs » et profite du paysage avec ton amie. N'oublie pas de désactiver les couches dont tu n'as plus besoin.

6/10 Petit voyage dans le temps

Un copain zurichois, Luka, vient vous chercher en voiture avec ses parents et vous allez vous reposer chez lui le temps de reprendre de l'énergie. Il vous fait à manger et vous montre sa collection de trains miniatures. Vous aimez surtout les anciens

trains suisses à vapeur. Le jour d'après, vous partez pour une promenade dans le centre-ville de la plus grande ville de Suisse. Plus tard dans la journée, vous entrez dans la gare principale « Zürich HB » située au centre-ville et proche de l'endroit où se rejoignent les rivières Sihl et de la Limmat.

Active la couche « Voyage dans le temps - Cartes » et choisis l'année 1920. Vous prenez le train en direction du nord-ouest. Vous allez tout droit jusqu'à une fabrique de wagon (« Waggonfabrik » en allemand). Là, vous sortez du train et suivez la ligne – représentée par une succession de petits carrés (il s'agit d'une ligne de tram) - direction le nord jusqu'au fleuve. Vous êtes sur le bon chemin si vous passez par « Lachern ». Tournez à gauche après le pont sur la Limmat.

Enlève la carte « Voyage dans le temps » et mets les « Limites cantonales ». À l'échelle 200m, Ivana remarque une anomalie sur la carte. Il y a une forme violette qui laisse penser qu'il y a un petit canton au milieu des champs. En cliquant au centre de cette surface, le nom du canton dont il s'agit apparaît dans une petite fenêtre. Vous allez voir à pied, c'est vers l'ouest. En y regardant de plus près, vous comprenez de quoi il s'agit : c'est un lieu religieux, une abbaye dans une enclave du canton d'Argovie au milieu du canton de Zurich.

Pour terminer l'étape, mets la couche « swissALTI3D multidirectionnel » et observe bien aux alentours du monastère. Quand tu as repéré l'échangeur autoroutier, désactive toutes les couches sauf celle de la « Carte-tresor » et cherche le symbole orange qui te permet de continuer.

7/10 Une mobilité mise à l'honneur

Les parents de votre copain zurichois Luka vous conduisent à votre prochaine destination : Brunnen, dans le canton de Schwyz, au bord du Lac des Quatre-Cantons. Cherche « Brunnen (SZ) » dans le champ de recherche.

Vous prenez une route qui, depuis un rond-point devant la gare, part tout à l'ouest jusqu'à suivre le bord du lac. Suivez attentivement la route jusqu'à Gersau. Tu actives la carte « Réseau routier swissTLMRegio » avec le fond de plan « Photo aérienne », et tu vois à 1.5 kilomètres à l'ouest une ligne de bateaux-bacs pour voitures indiquée en traitillé bleu. Vous montez avec la voiture sur le bateau pour faire la traversée du lac.

Une fois sur l'autre rive, enlève la couche du réseau routier et mets ton fond de carte en couleur. Une super surprise vous attend ! Les parents de Luka vous offrent un tour en montgolfière ! Vous vous envolerez dans le ciel et profitez de la super vue sur le lac. Vous finissez dans le parc d'une grande ville à 14km au nord-ouest du départ. C'est une magnifique ancienne ville au cœur de la Suisse, connue pour son célèbre pont en bois. Trouve-le à l'échelle 200m, il s'appelle « Kapellbrücke » et traverse la rivière Reuss près du lac.

Vous commencez une promenade qui vous fait sortir du centre-ville par le bord du lac, direction l'est. Regarde attentivement le long du lac en photo aérienne à l'échelle 100m. Tu verras bientôt un grand bâtiment au bord du lac avec un petit avion dans la

cour ! C'est votre destination de la journée. À l'échelle 50m apparaît le symbole orange pour continuer la chasse au trésor.

8/10 Sur nos monts, quand le soleil...

Parmi les choses qu'Ivana voulait absolument voir, la liste diminue à vue d'œil. Tu lui promets que vous allez visiter des lieux magiques pour finir ces vacances. Après une bonne nuit à l'hôtel, c'est le moment de dire au revoir à Luka.

Vous profitez des paysages par la fenêtre du train durant 1h30, jusqu'à ce que tu arrives avec ton amie à Göschenen, dans le canton de Uri. Tape le nom dans le champ de recherche. Active la carte « Transports publics swissTLMRegio » et le fond de plan « Photo aérienne ». Tu verras que deux lignes de train vont au sud, suis la ligne orange jusqu'au prochain village. Remets le fond de plan « Cartes couleur » et enlève les « Transports publics swissTLMRegio ».

Dans ce village de montagne, des voitures montent sur des trains pour gravir les cols de montagne sans conduire, quelle bonne idée ! Ça s'appelle le ferroutage et c'est indiqué sur la carte par un pictogramme rouge de voiture. Vous poursuivez votre voyage en train, direction l'est. La voie ferrée suit plus ou moins la route et prend les virages en lacets qui donnent le tournis !

Après avoir passé la limite cantonale (active la couche « Limites cantonales » pour plus de sécurité) et être redescendues du col situé à 2044m d'altitude, les voitures sortent du train. C'est dans le premier grand village que vous voyez dans la vallée, et il y a de nouveau le pictogramme de voiture rouge.

Si tu regardes attentivement à l'échelle 200m, une altitude est affichée à l'est du nom du village, sous le nom « Salins ». Il y a trois fois le même chiffre dans cette altitude. Additionne 5721 à ce nombre pour trouver le code postal du prochain village. Ecris-le dans le champ de recherche et profite avec Ivana des forêts et prairies montagnardes de la région ! Zoome jusqu'à l'échelle 50m au centre du village et clique sur le symbole orange qui apparaît pour continuer.

9/10 La tête dans les nuages

Pour la dernière étape, vous montez dans un car de voyage et traversez de jolies vallées en direction du sud. La fin du voyage approche et les parents d'Ivana l'attendent pour une surprise au Tessin. Pour trouver de quoi il s'agit, tu dois d'abord résoudre une énigme et trouver le bon moyen de transport pour atteindre le sommet d'une montagne. Suis bien les indices afin de deviner votre destination.

Afin de découvrir l'énigme, enlève la couche des transports publics. Mets la carte en noir et blanc et active « Transports à câble swissTLM3D ». Tu peux laisser les limites cantonales, car il ne faut pas sortir du canton du Tessin. Si tu trouves le lieu, zoome jusqu'à l'échelle 100m afin de te rapprocher.

La devinette à résoudre est la suivante :

« Pour me visiter, il faut monter dans une télécabine sur quatre pylônes, qui file au nord-ouest. Elle part d'une grande ville tessinoise lacustre. Une fois en haut et après cinq minutes à pied vers le nord-est, rebelote sur un câble. En haut de ce télésiège, à l'échelle 50m, il faut marcher à pied encore 130m de distance en direction de l'est pour arriver à mon sommet. »

Tu vois le symbole orange qui indique que vous avez résolu l'énigme ? Clique dessus pour continuer.

10/10 Surprise finale

Écris bien le nom du sommet que tu as trouvé. Pour connaître la surprise d'Ivana, dézoome jusqu'à l'échelle 1000m, active la couche « Carte vol à voile » et regarde le pictogramme vert ! Ivana comprend la surprise et elle saute de joie, mais elle a assez vite peur... !

Les parents d'Ivana sont contents que tu aies accompagné Ivana pour ce voyage et souhaitent te remercier en t'envoyant une carte nationale 1 :25'000 ! Ton enseignante ou enseignant peut passer une commande collective pour ta classe dans la rubrique « goodies »

Pour participer au concours swisstopo et espérer gagner les super prix mis en jeu, ton enseignante ou enseignant nous enverra par e-mail la liste des 10 réponses (5 lieux et 5 moyens de transport) à l'adresse carte-tresor@swisstopo.ch. Un tirage au sort sera effectué et ta classe gagnera peut-être l'un des trois prix suivants :

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

2ème prix : CHF 500.- pour la caisse de classe.

3ème prix : CHF 250.- pour la caisse de classe.

Date limite du concours : 15.03.2023