



Point de départ

Place du Grain d'Or, Rue du Maréchal Foch.



Le principe

Pour les petits et les grands, le jeu consiste à retrouver des balises dispersées dans la nature grâce à un circuit adapté à tous les niveaux.



Simple balade ludique ou vrai défi sportif, venez vous initier ou vous perfectionner à cette activité de pleine nature.



Le circuit

Le parcours proposé se pratique seul, en famille ou entre amis.



Parcours **DECOUVERTE**, adapté et accessible aux enfants.

Venez défier vos amis dans une chasse aux balises et mettez à l'épreuve votre sens de l'orientation et votre endurance.

Carte en main, vous construisez votre parcours pour retrouver les balises situées sur le terrain, au bord des chemins (bornes en bois numérotées et munies d'une pince codée). Vous poinçonnez la grille de pointage sur votre carte pour valider votre passage à chaque balise.

Conseils pratiques :

- Les balises sont situées au bord des chemins → veillez à ne pas vous écarter des chemins.
- Vous entrez dans un espace naturel aménagé et ouvert au public pour votre bien-être et votre plaisir → soyez écoresponsable.
- Vérifiez les heures d'ouverture du parc (indiquées à l'entrée).
- Respectez les zones habitées, les clôtures, les barrières, les terrains de jeux, ...
- Prévoyez une tenue adaptée (chaussures, vêtement de pluie, ...).
- Emportez de quoi vous hydrater.



Les tapes à suivre

1

J'observe les informations notées sur ma carte :

La forêt et les éléments du terrain sont représentés à l'aide de symboles et de couleurs visibles dans la légende.

L'échelle m'indique les distances entre les balises.

2

J'oriente ma carte :

Avec ou sans boussole, je pivote pour faire coïncider ma carte avec les éléments du terrain ou le nord de la carte avec le nord de ma boussole (flèche rouge).

3

Je construis mon itinéraire :

Je repère le point de départ sur ma carte et je choisis le chemin le plus adapté pour rejoindre la 1^{ère} balise de mon choix.

4

Je plie ma carte :

De manière à ne faire apparaître que la surface utile, je plie ma carte et je place mon pouce à l'endroit où je me trouve.

5

Je cherche la 1^{ère} borne :

A l'aide des indications de la carte et des éléments du terrain, je me déplace jusqu'à la 1^{ère} balise en suivant ma progression avec le pouce tout en gardant ma carte orientée en permanence.

6

Je valide mon passage :

Je poinçonne ma grille de pointage et je continue mon parcours jusqu'à la borne suivante.

7

Je contrôle mon parcours :

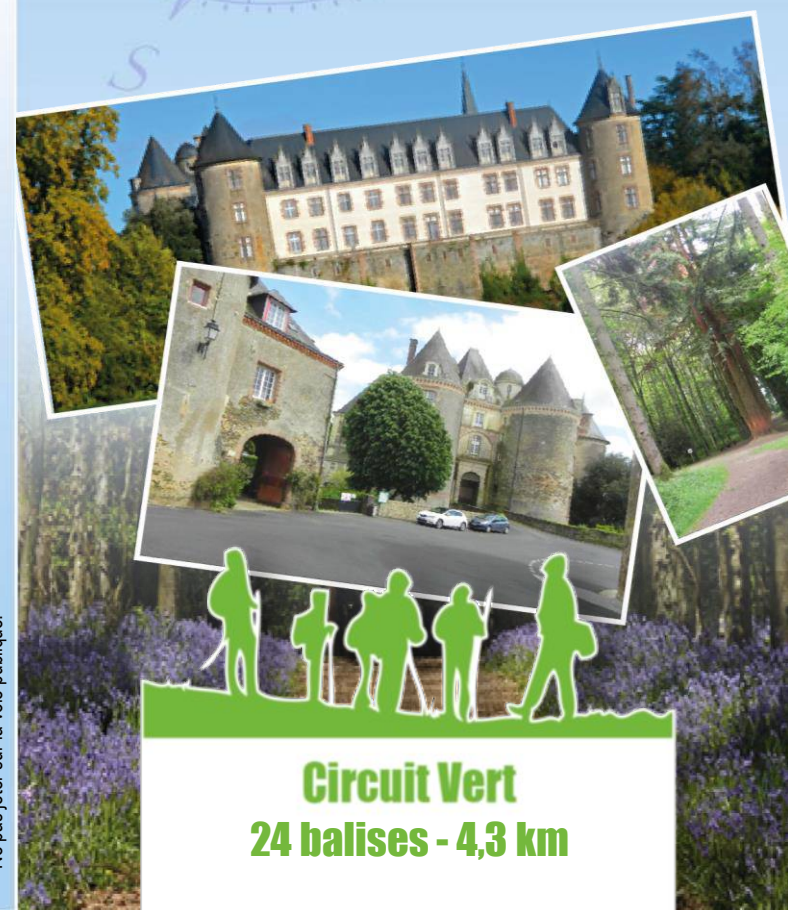
Après avoir poinçonné la dernière balise, je contrôle ma grille de pointage.



Ne pas jeter sur la voie publique.

Parcours d'Orientation

Dans un cadre **NATUREL**,
découvrez l'orientation
en famille ou entre amis



Circuit Vert
24 balises - 4,3 km

PARCOURS D'ORIENTATION DE BEAUPREAU

Réalisation: Samuel GONNORD - J-François NERRIERE

tél: 06 63 34 37 39

Base: GPS Pro, cadastre

Relevés: juin, juillet 2015

DAO: OCAD 11 Pro N° lic: 10073



Echelle: 1 / 5 000è
1 cm représente 50 m
Equidistance: 5 m

Circuit VERT N°1 - DECOUVERTE

24 balises - 4,3 km

Ordre libre

13	08
22	panneau
09	
06	
01	
49	
55	
45	
20	clôture
10	
14	clôture
27	
28	
02	souche
32	
25	panneau
47	
17	nord du banc
07	
40	
04	
12	
11	



Distribution: Site internet de La ville de Beaupreau: www.beaupreauenmauges.fr

Départ - arrivée (parking)

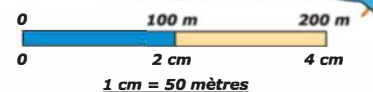


N° de balise (= code terrain sur la borne)

définition de poste (emplacement sur le terrain)

Légende

la pierre et l'humain		le relief	
clôture ou barrière	haute clôture	courbe de niveau	abrupt de terre
mur	passage	fossé	levée de terre
contour infranchissab	contour franchissable	butte	dépression
bâtiment	préau	particularité de terrain	trou, colline
falaises	rochers	marécage	
zone ouverte au trafic	terrain en dur	puits, particul hydro	
route, allée	chemin, piste	pelouse, prairie	
sentier	layon	friche	
escalier, pont	rails	forêt : course facile	arbres dispersés
passage piéton	particul due à l'homme	forêt : course difficile	friche + arbres dispersés
but de foot, panneau	table, banc	végétation basse	forêt : course impossible
poteau, lampadaire	sculpture, jeux, ...	limite de végétation	haie, souche
zone interdite, dangereuse	zone privée INTERDITE	arbre, résineux	haie, souche
			arbre isolé, feuillu
			buisson, arbre couché



14	27	28	02	32
clôture			souche	
25	47	17	07	40
panneau		nord du banc		
			04	12
				11