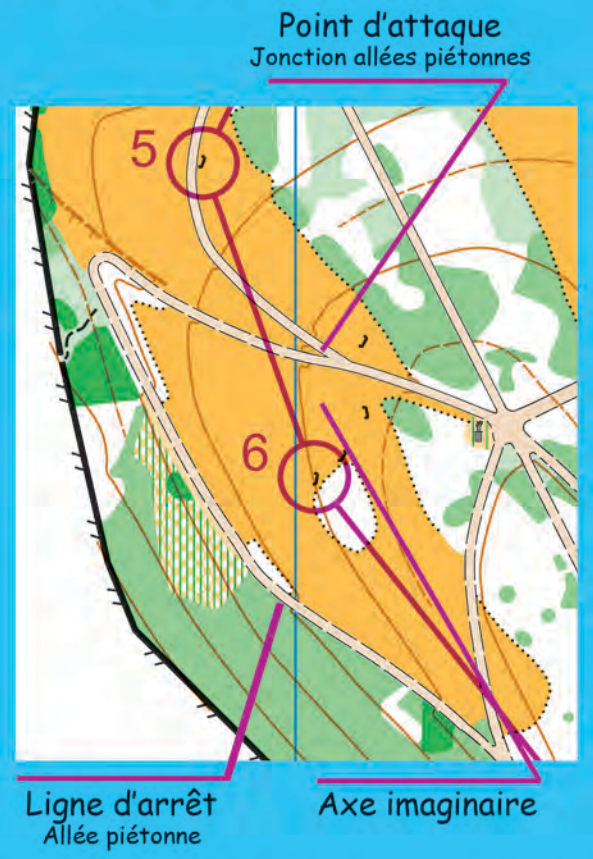
3 Illustrations

Itinéraire de la borne 5 à la borne 6.



Du point d'attaque, orientez votre carte et suivez un axe imaginaire qui part du point où vous êtes et va au point que vous recherchez. Si vous dépassez la borne 6, vous vous retrouverez sur une allée piétonne (ligne d'arrêt). Resituez-vous et recommencer l'opération.

1 2 3 *A vous de jouer !!!*

Vous avez aimé ?

Alors venez découvrir les parcours d'orientation à travers la France sur :

www.cap-orientation.com

PRÉSENTATION

Réaménagé au XIX siècle par les frères Bülher, ce magnifique parc de 27 hectares offre des vues imprenables sur l'estuaire de la Rance, la Tour Solidor et la baie de Saint-Malo. Il vous fera découvrir une flore herbacée extrêmement variée, une riche faune forestière et de très nombreuses espèces d'oiseaux.

Le château, ancienne propriété de Guy La Chambre - ancien Ministre d'Etat, député, maire de Saint-Malo - a été cédé à l'association diocésaine de Rennes. La Ville de Saint-Malo en a fait acquisition en 1999. Depuis il accueille régulièrement des expositions et diverses animations.

Des parcours d'orientation sont disponibles :

- Trois parcours avec trois niveaux de pratique (vert, bleu et rouge)
- Deux parcours numérique de découverte du patrimoine
- Des livrets pédagogiques pour les écoles élémentaires et les collèges

Où se procurer les parcours ?

Ville de Saint-Malo - Direction des sports
dsp@saint-malo.fr
02 99 56 90 16
www.ville-saint-malo.fr

saint-malo.fr

PARC DE LA BRIANTAIS

Facile

CAP ORIENTATION
www.cap-orientation.com

Parcours d'orientation

VILLE DE Saint-Malo

Parcours : niveau facile
Distance : 1,590 km
Temps estimé : 30 à 40 min

Echelle 1/3500
1 cm sur la carte représente 35 m sur le terrain

Equidistance 5 m
la différence d'altitude entre deux courbes de niveau est de 5 m

Baie de la Rance

NORD MAGNETIQUE

Château

100 mètres

LEGENDE

- Allée piétonne
- Sentier - Sentier peu visible
- Clôture (franchissable ; infranchissable)
- Mur (franchissable ; infranchissable)
- Falaise (franchissable ; infranchissable)
- Rocher - Zone de pierres
- Etang/Mare - Marais
- Ruisseau intermittent - Source captée
- Courbes de niveau
  - Sens de la pente
  - Normale - Intermédiaire
- Butte - Butte allongée
- Abrupt de terre
- Fossé - Cuvette
- Bâtiment (franchissable ; infranchissable)
- Pont - Buisson
- Feuillus (petit, moyen, grand)
- Haie - Limite précise de végétation
- Zone pavée - Zone interdite
- Prairie - Prairie, arbres dispersés
- Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés
- Forêt : Course facile - Course ralentie
- Forêt : Course difficile - Végét. impénétrable
- Végétation : Course ralentie - Course difficile
- Forêt, POSSIBILITE DE COURSE
- Visibilité réduite / Bonne visibilité — 100% 70% 50% 30% 0%

LEGENDE SPECIFIQUE

- Banc - Lampadaire
- Statue - Fleurs
- Résineux (petit, moyen, grand)

Carte de Course d'Orientation
Relevés terrain : Franz Mareigner
Base : GPS CAP Orientation
DAO :
OCAD licence n°1000
Nom du cartographe :
Superficie : 0.19 km²
Réalisation : juin 2017
Sarl Conception et Aménagement de Parcours d'ORIENTATION
3bis rue Jean Monnet - 51500 SILLERY
Tel / Fax: 03 26 08 54 71
Carte CAP Orientation n° 427

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
52	39	54	40	49	45	37	36	34	38
angle mur	banc	banc le + à l'est	angle clôture infranchissable	banc	banc	extrémité sud mur	banc	falaise	mur

© 2017 Saint-Malo - CAP Orientation. Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, interdite.

3 étapes pour réussir votre parcours d'orientation

1 Orienter votre carte avec une boussole ?

Pour orienter la carte avec une boussole, vous devez mettre les flèches du Nord de la carte parallèles à la flèche du Nord de la boussole.

Flèche du Nord de la carte

Flèche du Nord de la boussole

2 Comment choisir votre itinéraire lorsque la borne est en dehors du chemin ?

Pour trouver une borne en dehors du réseau de chemins, vous devez effectuer un itinéraire (le plus possible sur des lignes directrices) jusqu'à un point proche de votre borne (**point d'attaque**). De cet endroit, vous faites une **visée sommaire** qui va du point où vous êtes à l'endroit où vous souhaitez aller. Pour éviter de vous déplacer trop longtemps, choisissez une **ligne d'arrêt**.

Définitions

Point d'attaque : élément ponctuel qui se situe à proximité et facilement visible d'une ligne directrice. Il doit être le plus proche possible du poste recherché pour permettre un départ de la ligne directrice vers ce poste.

Visée sommaire : permet d'aller en ligne droite sans utiliser de ligne directrice. Il faut orienter sa carte et suivre un axe imaginaire qui part du point où l'on est et va au point que l'on recherche.

Ligne d'arrêt : élément linéaire qui se situe après le poste et qui indique qu'on est allé trop loin. Il faut alors se resituer par rapport à un point proche de cette ligne et trouver un nouveau point d'attaque.