3 Illustrations : méthode 1-2-3 de SILVA

**1.** Placez la boussole sur la carte, le bord le long de l'itinéraire à suivre (à partir du carrefour jusqu'à la borne à trouver).

**2.** Tournez le boîtier jusqu'à ce que le «N» du boîtier coincide avec le Nord magnétique de la carte.

**3.** Reprenez la boussole dans votre main.

• Pivotez jusqu'à ce que le bout rouge de l'aiguille pointe sur le Nord du boîtier. La flèche sur la plaque indique la direction à suivre.

• Visez dans cette direction un objet dans la nature (un arbre par exemple). Allez jusqu'à cet objet. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous soyez arrivé à l'endroit souhaité.

Vous pouvez utiliser cette méthode pour aller de la borne 16 à la borne 17.

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

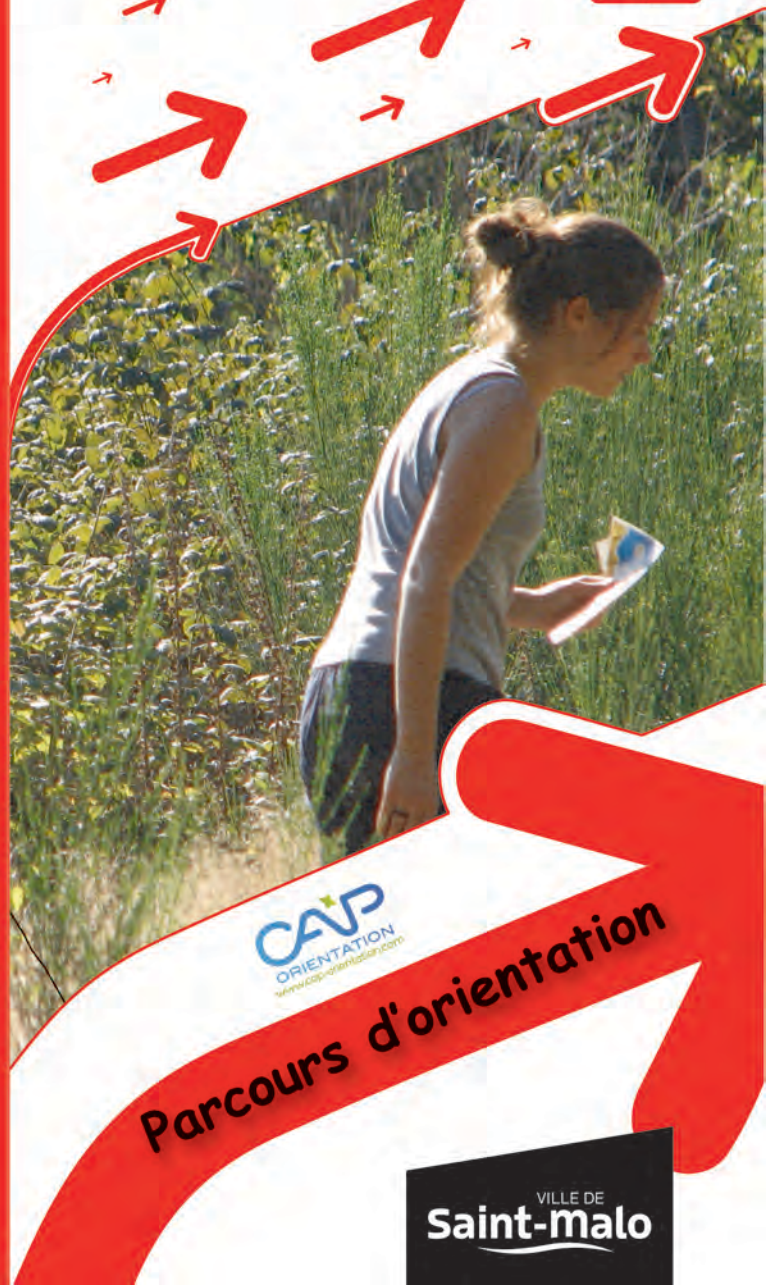
**Où se procurer les parcours ?**

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

Moyen



CAP ORIENTATION
www.cap-orientation.com

## Parcours d'orientation

VILLE DE Saint-malo

Parcours : niveau moyen
Distance : 2,270 km
Temps estimé : 40 à 50 min

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 58 | 2 | 61 | 3 | 38 | 4 | 34 | 5 | 36 | 6 | 55 | 7 | 44 | 8 | 45 | 9 | 42 |
| angle végétation | | angle végétation | | mur | | falaise | | banc | | mur | | banc | | banc | | banc | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 47 | 11 | 40 | 12 | 48 | 13 | 39 | 14 | 56 | 15 | 63 | 16 | 57 | 17 | 50 | | |
| banc | | angle clôture infranchissable | | angle clôture franchissable | | banc | | limite végétation | | angle végétation | | angle végétation | | banc | | | |

## 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)

**Echelle 1/3500**

1 cm sur la carte représente 35 m sur le terrain

**Equidistance 5 m**

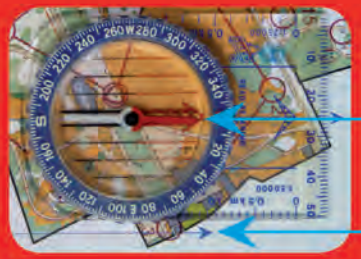
la différence d'altitude entre deux courbes de niveau est de 5 m

© 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 boussole

Flèche du Nord de la carte

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

Après avoir vu la visée sommaire dans le parcours bleu, passons maintenant à la **visée précise ou azimut.**

Pour trouver une borne en dehors du réseau de chemin, 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 précise** 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.

**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.

**Attention** : on n'utilise pas de visée précise pour des distances supérieures à 300 m.