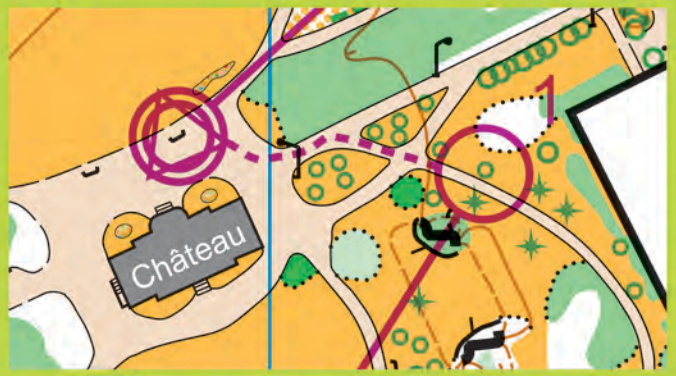
3 Illustrations

= point de départ et d'arrivée



1 = 1ère borne de poinçonnage à trouver

= itinéraire pour aller du départ à la 1ère borne

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

Débutant

CAP ORIENTATION
www.cap-orientation.com

Parcours d'orientation

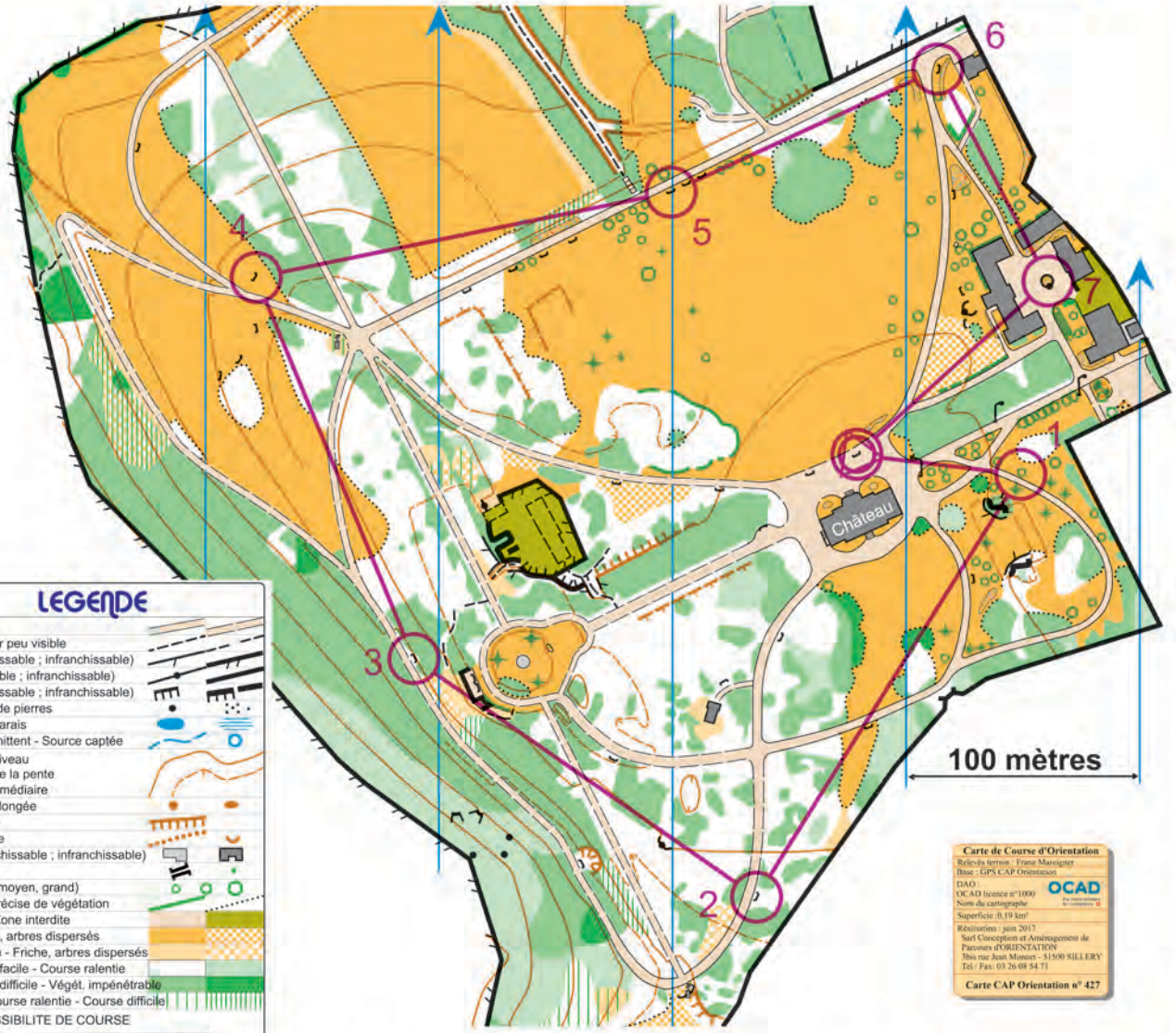
VILLE DE Saint-malo

Parcours : niveau débutant
Distance : 1,160 km
Temps estimé : 20 à 30 min

NORD MAGNETIQUE

Echelle 1/3000
1 cm sur la carte représente 30 m sur le terrain

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



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)

1	2	3	4	5	6	7
59	36	44	42	35	46	33
arbre isolé	banc	banc	banc	banc	banc	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 Qu'est-ce-que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une discipline sportive qui se pratique avec une carte très précise. L'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) par l'itinéraire de votre choix.

Pince pour poinçonner

Mini-borne de poinçonnage

2 Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les allées pavées, les clôtures, les ruisseaux...).

Orientez votre carte ! Faites correspondre les éléments de la carte aux éléments du terrain qui se trouvent autour de vous ou le nord de la carte au nord magnétique si vous avez une boussole.

Soyez curieux ! **Regardez la légende** (un point marron sur la carte est une butte sur le terrain).

Anticipez ! La carte étant la description fidèle des éléments que vous rencontrez sur le terrain, bien la lire, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver

1	59	2	36
arbre isolé		banc	

Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Lieu où se situe la borne par rapport à l'élément principal

Numéro de la borne