

### 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 d'un point d'attaque judicieux jusqu'à la borne à trouver.



2. Tournez le boîtier jusqu'à ce que le «N» du boîtier coïncide 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.

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

Vous avez aimé ?

Alors venez découvrir les autres parcours disponibles sur le site de la Durande et à travers la France sur :



## À deux pas du Puy-en-Velay

Découvrez **LA VOIE VERTE**  
de Brives-Charensac  
au Brignon.

Parcours accessible à tous  
d'une distance maximum  
aller-retour 50 Km

- Idéal famille
- VTT-VTC
- Marche
- Tunnel éclairé
- Piste roller (1 km)

Découvrez **LE SENTIER  
DES CHIBOTTES**,  
à Vals-près-Le Puy.

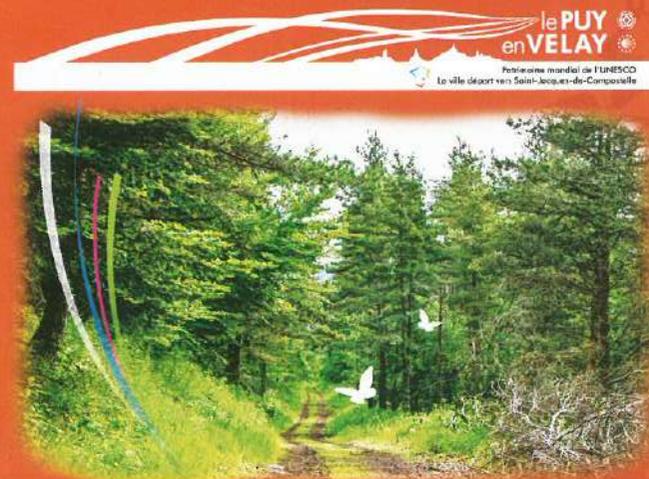
Cabanes  
entièrement  
bâties en pierre  
sèche

- Parcours 1,7 km  
(1 heure)
- Parcours 5,7 km  
(2 heures)

Ne pas jeter sur la voie publique

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :

Office de Tourisme du Puy-en-Velay  
Tél. : 04 71 09 38 41 / [www.ot.lepuyenvelay.fr](http://www.ot.lepuyenvelay.fr)



## BIENVENUE AU VERNET

Parcours d'orientation  
de La Durande



Départ depuis le panneau d'information

**Carte de Course d'Orientation**  
 Relevé terrain : Franck DECHAVANNE  
 Base : GPS Professionnel + Orthophotos  
 DAO :  
 OCAD licence n°1000  
 Franck DECHAVANNE  
 Surface : 3,35 km²  
 Réalisation : Avril 2012  
 Sur Conception et Aménagement de  
 Parcours d'ORIENTATION  
 310 rue Jean Monet - 51500 STILERY  
 Tel / Fax : 03 26 08 54 71  
 Carte CAP Orientation n° 287

1	42
2	52
3	49
4	81
5	76
6	75
7	77
8	79

1 pied de la falaise  
 2 angle de végétation  
 3 extrémité de l'abrupt de terre  
 4 cuvette  
 5 colline  
 6 coude de l'abrupt de terre  
 7 rentrant  
 8 rentrant

Distance : 3,940 km  
 Temps estimé : 40 min à 1h10  
 Echelle 1/9000 :  
 1 cm sur la carte représente  
 90 m sur le terrain  
 Equidistance 5 m :  
 la différence d'altitude entre deux  
 courbes de niveau est de 5 m

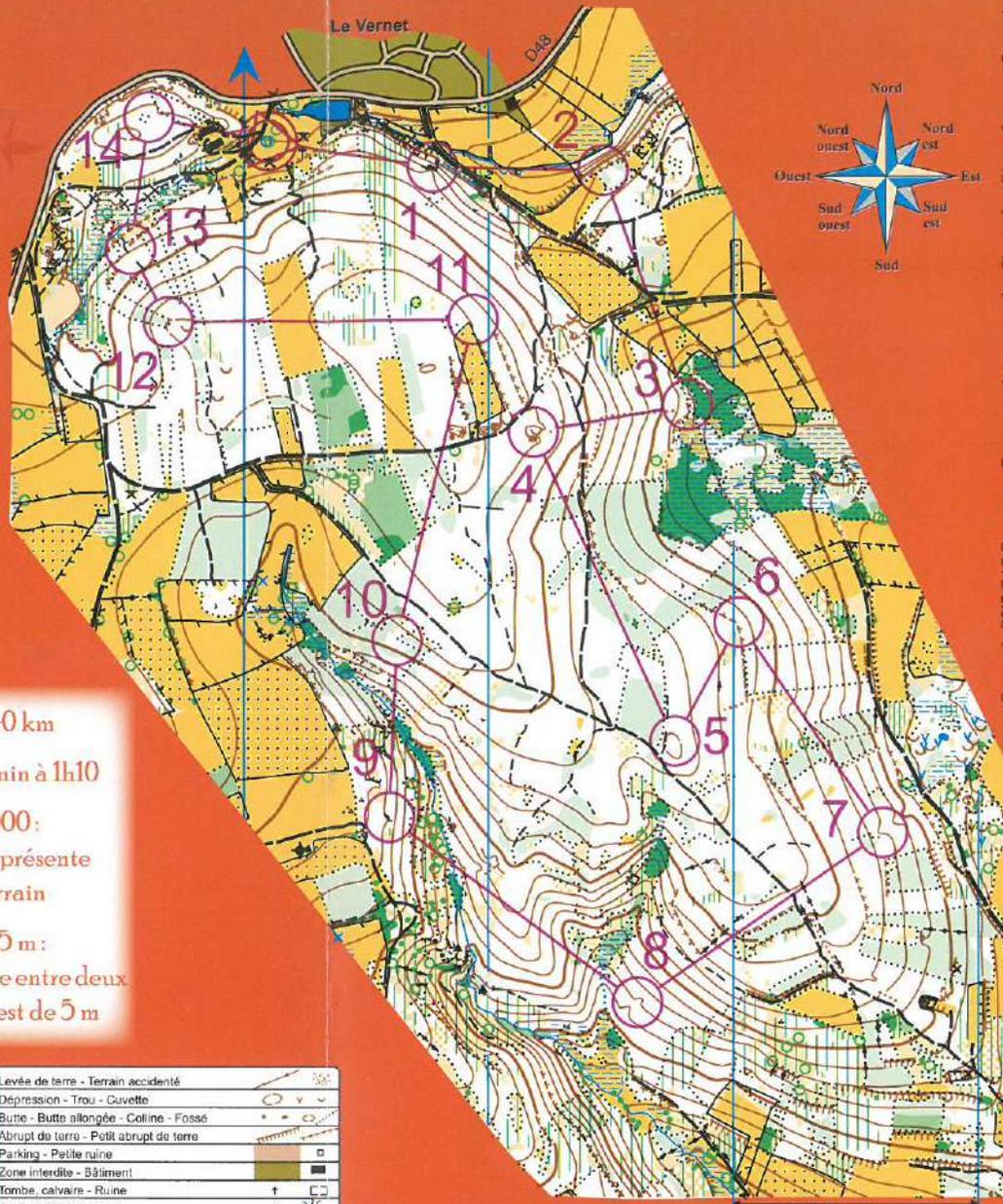
**LEGENDE**

Route	
Route forestière - Chemin carrossable	
Chemin - Sentier	
Sentier peu visible - Layon	
Clture franchissable - infranchissable	
Clture en ruine - Mur de pierre en ruine	
Mur de pierre franchissable - infranchissable	
Rocher >2m >1m	
Zone rocheuse - Groupe de rocher	
Trou rocheux - Zone de pierres	
Limite de culture - Limite de végétation	
Falaise infranchissable	
Ruisseau - Ruisseau intermittent	
Marais linéaire intermittent - Mare/Etang	
Marais - Particularité hydrographique	
Marecage - Petit marais	
Source captée - Trou d'eau	
Courbes de niveau	
Maltresse - Normale - Intermédiaire	

Levée de terre - Terrain accidenté	
Dépression - Trou - Cuvette	
Butte - Butte allongée - Colline - Fossé	
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	
Parking - Petite ruine	
Zone interdite - Bâtiment	
Tombe, calvaire - Ruine	
Objet particulier - Pont	
Terrain cultivé - Tour d'observation	
Prairie - Prairie, arbres dispersés	
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	
Arbre isolé (bosquet) - Buisson (fourme)	
Forêt : course facile - course lente	
Forêt : course difficile - végét. impenétrable	
Végétation : course lente - course difficile	
FORET PENETRABILITE	
POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	
Bonne visibilité	

**LEGENDE SPÉCIALE**

Table de pique-nique	
----------------------	--



# TROIS 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 ?**  
 Après la visée sommaire du parcours bleu, passons maintenant à la visée précise ou azimut. 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 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.

**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.

9	80	10	94	11	60	12	68	13	66	14	63
falaise	angle de végétation	angle de culture	angle de végétation	extrémité de l'abrupt de terre	limite de végétation						