

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



BIENVENUE AU VERNET

Parcours d'orientation
de La Durande



Départ depuis le panneau d'information

Carte de Course d'Orientation
 Relevés terrain : Franck DECHAVANNE
 Base : GPS Professionnel + Orthophotos
 DAC : OCAD licence n°1000
 Franck DECHAVANNE
 Superficie : 3,25 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

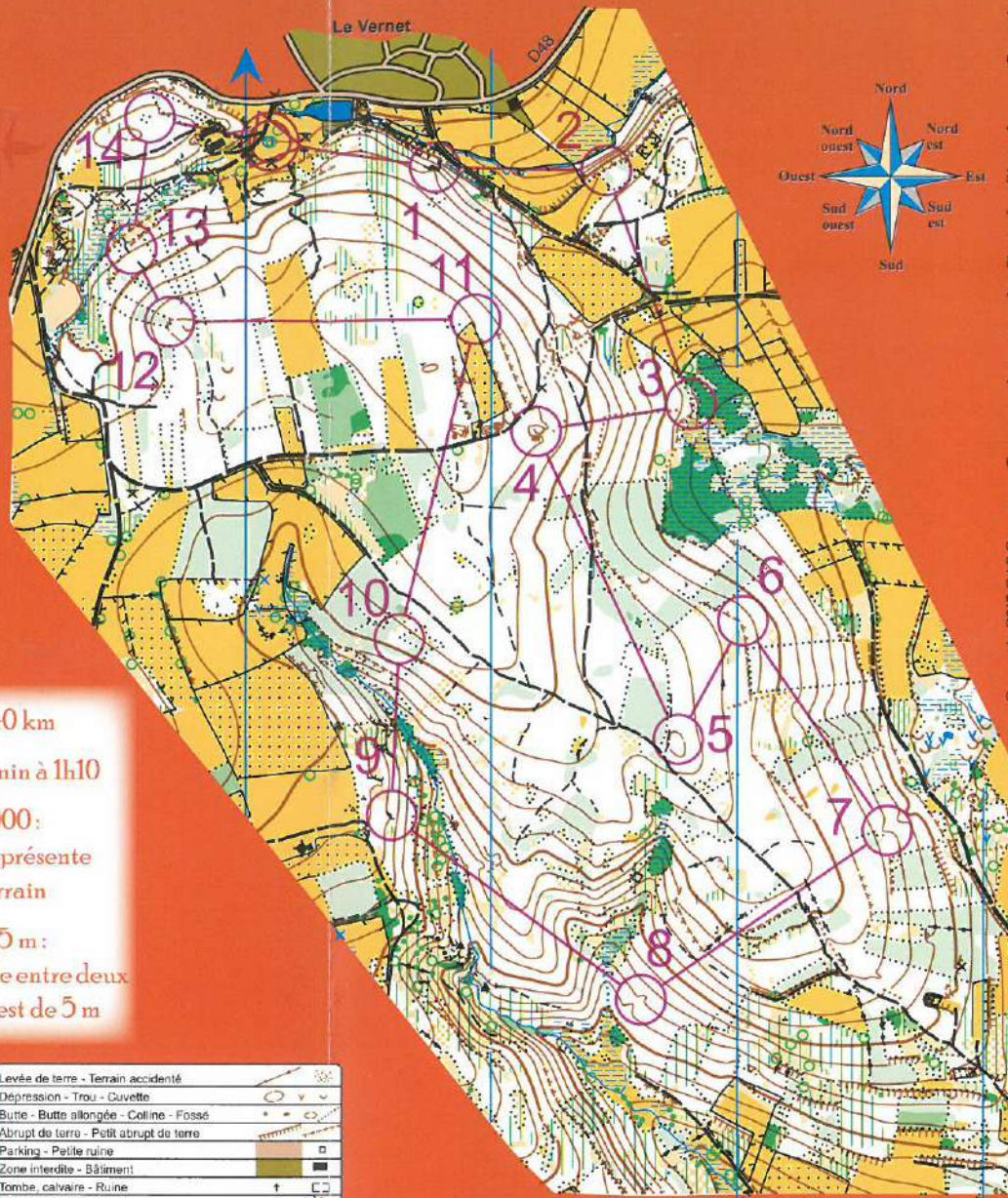
Distance : 3,940 km
 Temps estimé : 40 min à 1h10
 Echelle 1/9000 :
 1 cm sur la carte représente
 90 m sur le terrain
 Equidistance 5 m :
 la différence d'altitude entre deux
 courbes de niveau est de 5 m

LEGENDE

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

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

LEGENDE SPÉCIALE
 Table de pique-nique [Symbole]



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						