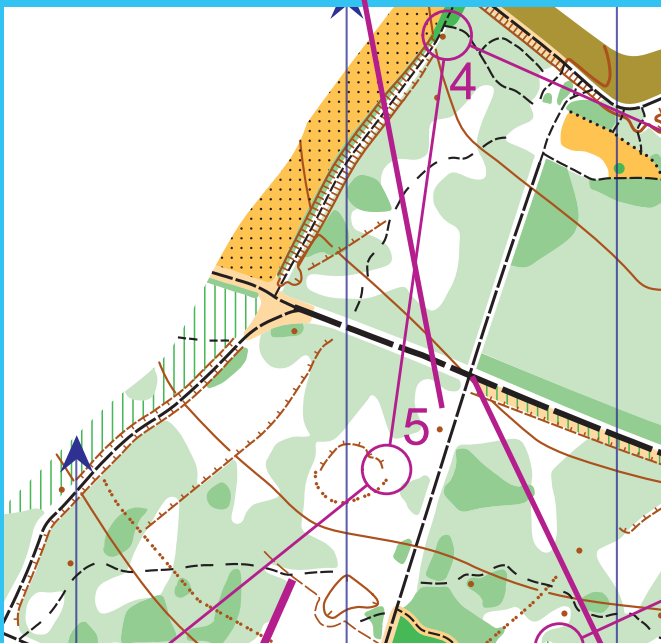


3 Illustrations

Itinéraire de la borne 4 à la borne 5.

Axe imaginaire



Ligne d'arrêt
Sentier peu visible

Point d'attaque
Intersection chemin-
chemin carrossable

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 5, vous vous retrouverez sur un sentier peu visible (ligne d'arrêt). Resituez-vous et recommencez 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

Bienvenue au bois départemental des Terriers.

23 ha de forêt offrant de superbes vues sur la vallée de la Seine et le vallon champêtre entourant Jouy-Mauvoisin.

Le conseil départemental des Yvelines est heureux de vous y accueillir. Venez explorer allées et sentiers pour partir à la recherche de bornes d'orientation.

Observez en chemin les essences d'arbres particulièrement diversifiées : chêne, charme, alisier, érables, merisiers ..., et croisez peut-être un chevreuil.



Deux parcours avec deux niveaux de pratique (vert et bleu) sont disponibles.

Où se procurer les parcours ?

Téléchargeables sur le site :
www.sortir-yvelines.fr

BOIS DÉPARTEMENTAL DES TERRIERS

Communes de
Magnanville et de Buchelay

Facile



Parcours d'orientation



Yvelines
Le Département

Parcours : niveau facile
 Distance : 1,630 km
 Temps estimé : 30 à 40 min



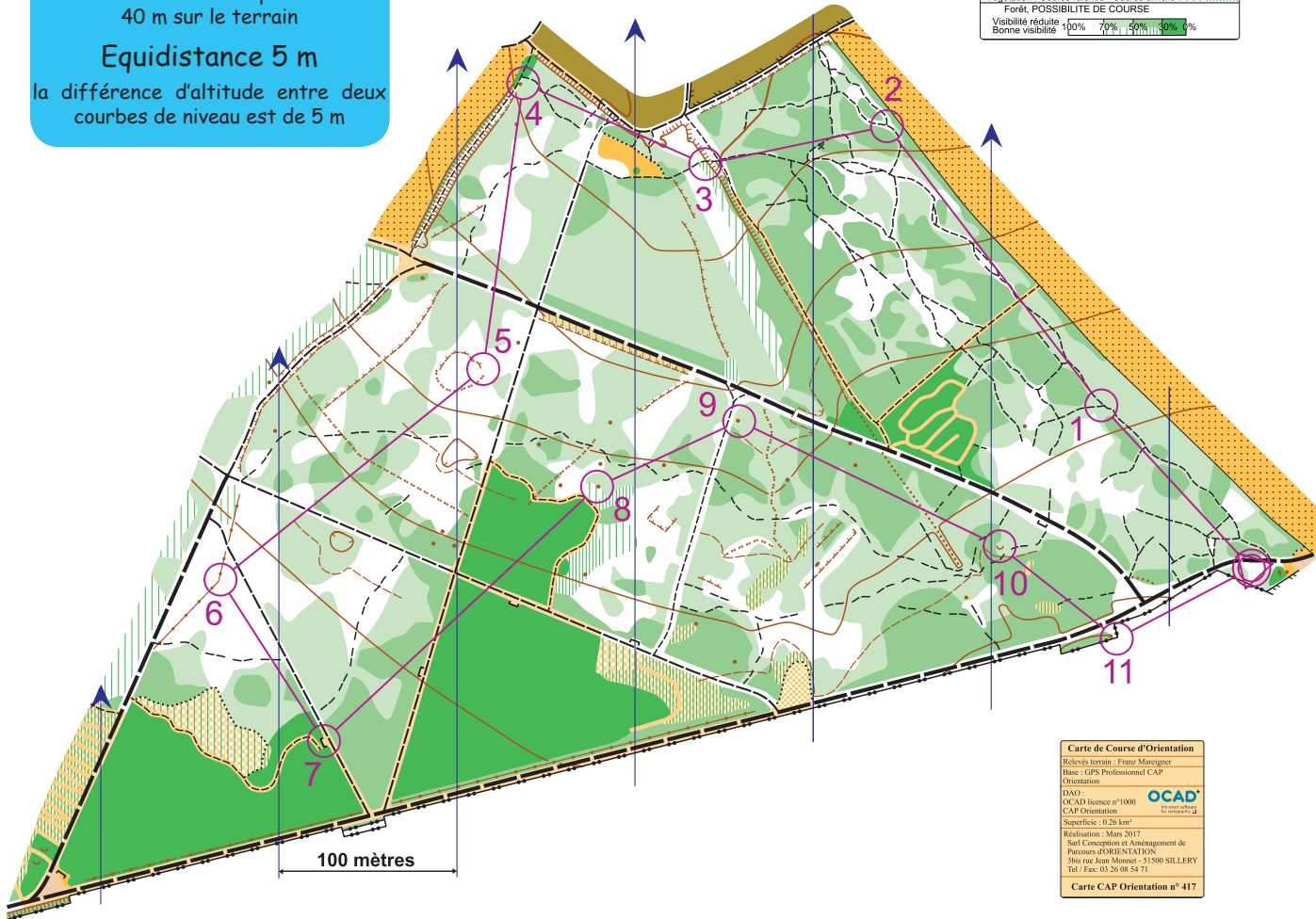
Echelle 1/4000

1 cm sur la carte représente
 40 m sur le terrain

Equidistance 5 m

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

LEGENDE	
Chemin carrossable - Chemin	
Sentier - Sentier peu visible	
Clôture infranchissable	
Mur infranchissable	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Maîtrise - Normale - Intermédiaire	
Butte - Butte allongée	
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	
Lévis de terre - Petit lévis de terre	
Fossé - Fossé peu visible	
Cuvette - Haie	
Limite précise (végétation / culture)	
Culture - Zone piétonne	
Zone d'habitation - Banc	
Prairie - Prairie, arbres dispersés	
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	
Forêt : Course facile - Course ralentie	
Forêt : Course difficile - Végét. impenétrable	
Végétation : Course ralentie - Course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	60% 70% 80% 90% 95%
Bonne visibilité	



Carte de Course d'Orientation
 Relevés terrain : Franz Maresquier
 Base : GPS Professional CAP
 Orientation
 DAAD :
 OCAD licence n°1000
 CAP Orientation
 Superficie : 0,26 km²
 Réalisation : Mars 2017
 Sarl Conception et Aménagement de
 Parcours d'ORIENTATION
 03b rue Jean Monnet - 31500 SILLERY
 Tel - Fax: 03 26 08 54 71
 Carte CAP Orientation n° 417

1	77	2	78	3	73	4	79	5	80	6	81	7	82	8	83	9	84	10	86	11	85
jonction sentiers	jonction sentiers	intersection abrupt de terre-sentier	butte	extrémité abrupt de terre	coude levée de terre	banc	butte	butte	cuvette	angle mur infranchissable											

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.