

CIRCUIT N°1

ETOILE PHOTOS ANIMAUX

PUBLIC CONCERNÉ : à partir de 5 ans.

DISTANCE : 1,3 km

DURÉE : 1h à 1h30

NOMBRE DE POSTES : 8 poteaux avec figurines d'animaux, numérotés de 1 à 8.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

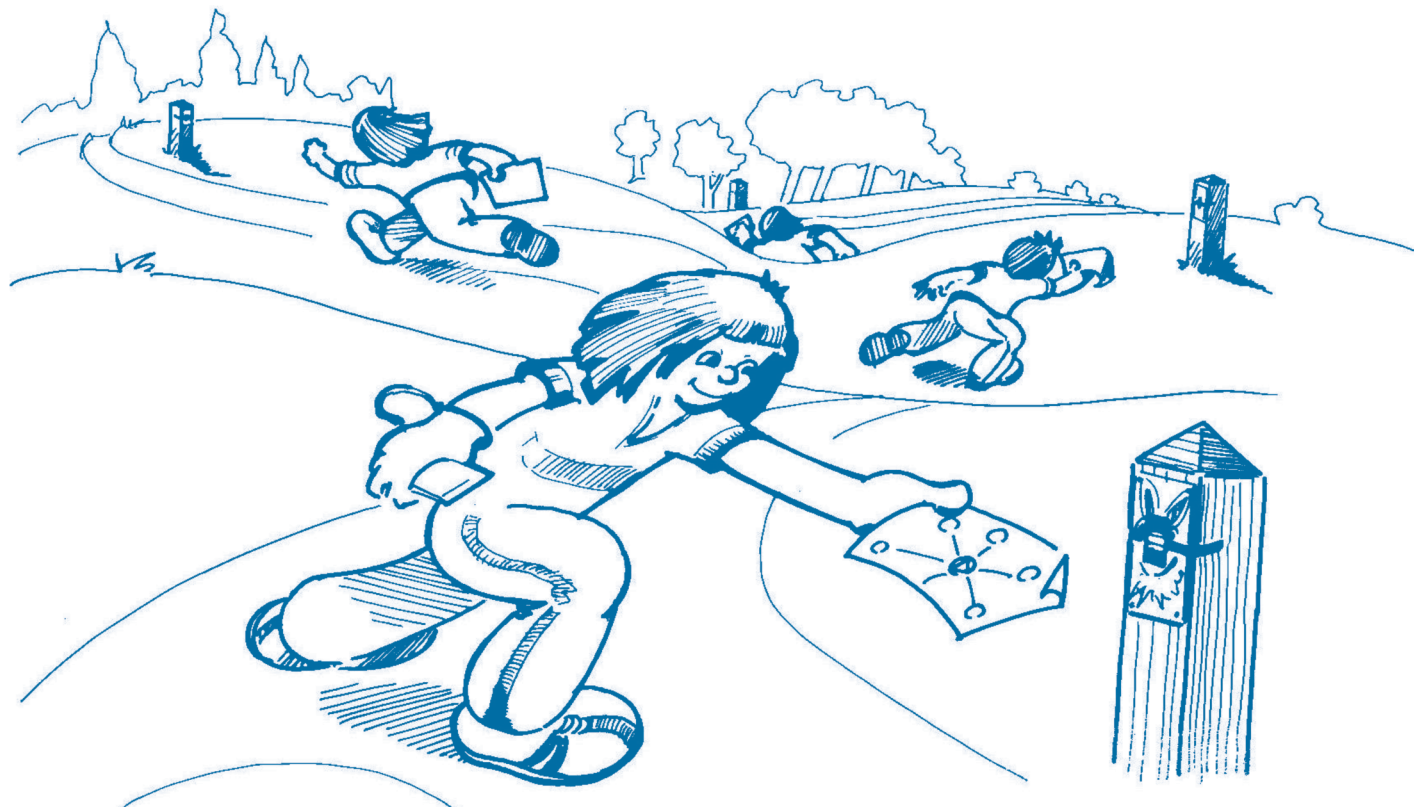
-  : Point de Départ et d'Arrivée
-  : Emplacement de postes

FONCTIONNEMENT :

À l'aide de la carte d'orientation, vous devez retrouver le poste numéroté (poteau) correspondant à la photo que vous a désignée votre animateur et revenir au départ pour partir à nouveau vers un autre poste.

Variante 1 : circuit imposé dans l'ordre de 1 à 8 sans revenir au départ.

Variante 2 : circuit mémorisation sans carte. Dans ce cas, donner un carton de contrôle de 1 à 8.



CIRCUIT N°2

ETOILE PHOTOS (ARBRES ET ARBUSTES)

PUBLIC CONCERNÉ : à partir de 5 ans (4 à 6 postes)
à partir de 8 ans (6 à 8 postes)
à partir de 10 ans (8 à 10 postes)

DISTANCE : 3,6 km

DURÉE : 1h à 1h30

NOMBRE DE POSTES : 10 poteaux avec figurines d'arbres et arbustes numérotés de 11 à 20.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

-  : Point de Départ et d'Arrivée
-  : Emplacement de postes

FONCTIONNEMENT : À l'aide de la carte d'orientation, vous devez retrouver le poste numéroté (poteau) correspondant à la photo que vous a désignée votre animateur et revenir au départ pour partir à nouveau vers un autre poste.

Variante 1 : circuit imposé dans l'ordre de 11 à 20 sans revenir au départ.

Variante 2 : circuit mémorisation sans carte. Dans ce cas, donner un carton de contrôle de 11 à 20.



CIRCUIT N°3A

SUIVI D'ITINÉRAIRE (carte avec circuit)

DISTANCE : 1,5 km

DURÉE : 1 heure

NOMBRE DE POSTES : 10 poteaux numérotés de 21 à 30 avec flèches directionnelles.

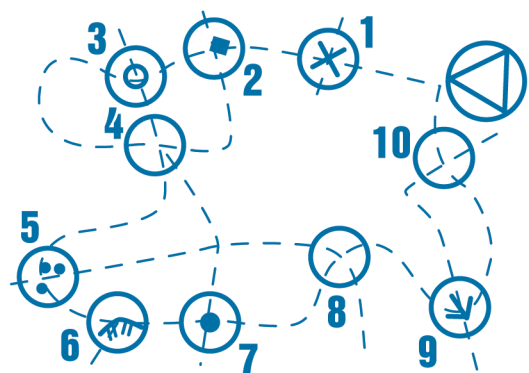
LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

⊙ : Point de Départ et d'Arrivée

⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers-pince).

Exemple : Ici la croix représente un objet particulier (banc).

Ordre et sens du circuit matérialisé sur la carte.



Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
21	22

Case de contrôle après poinçonnage

1	2
21:::	22:::

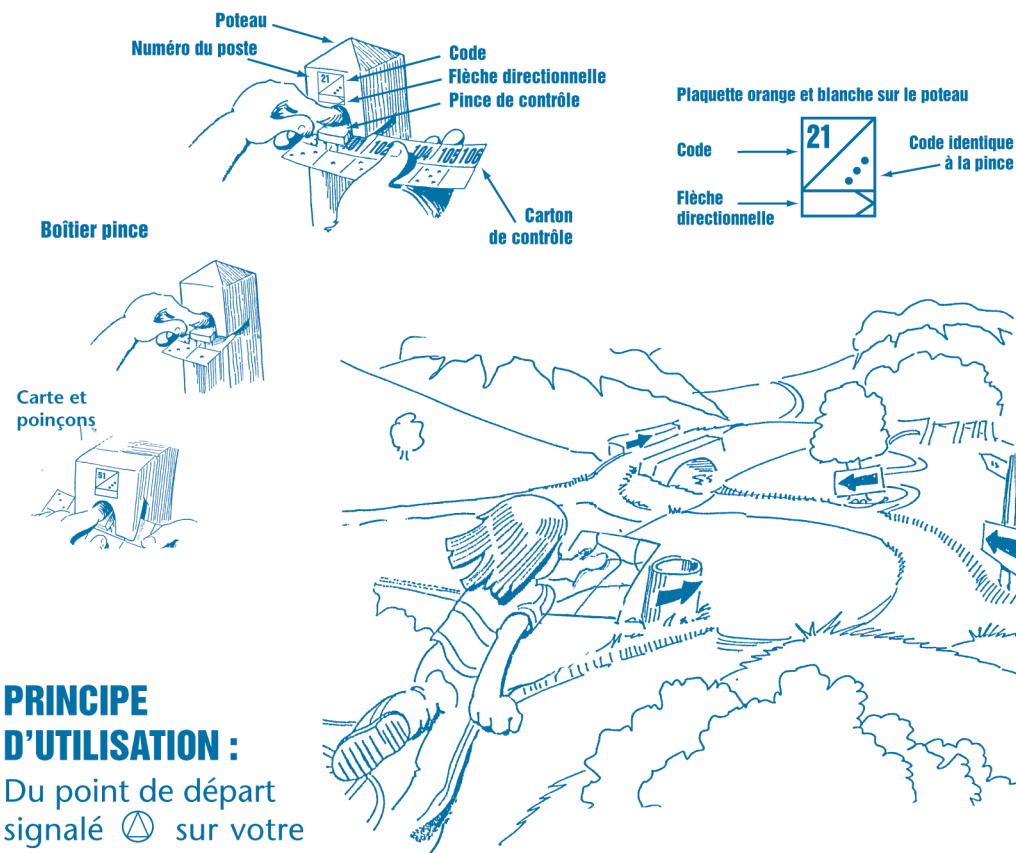
AU DÉPART DU CIRCUIT ET AU COURS DE VOTRE DÉPLACEMENT :

Vous devez au cours de votre déplacement :

- 1) prendre connaissance de la légende,
- 2) orienter votre carte par rapport au terrain,
- 3) plier la carte à votre convenance,
- 4) afin de pouvoir placer votre pouce sur celle-ci,
- 5) pour prendre des points de repères que vous découvrirez au fur

et à mesure de votre déplacement.

SUR LE CIRCUIT :



PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation

4A, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. À leur découverte, pour certifier de votre passage, vous poinçonnez sur votre carte, dans les cases de contrôle correspondant aux numéros des postes.

CIRCUITS N° 3B Carte sans circuit (au choix) - Utiliser les balises du Circuit N°3A - Suivi d'Itinéraire

Nota : tous les circuits sont préparés par l'animateur

DISTANCE : 1,5 Km - **DURÉE :** 1 heure

NOMBRE DE POSTES : Poteaux numérotés de 21 à 30.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

- ⊙ : Point de Départ et d'Arrivée
 - ⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux).
- Exemple : Ici la croix représente un objet particulier (banc).

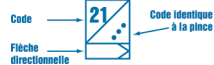
Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
21	22

Case de contrôle après poinçonnage

1	2
21:⊙	22:⊙

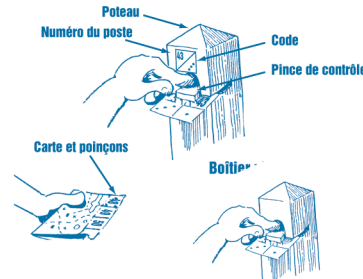
Plaquette orange et blanche sur le poteau



AU DÉPART DU CIRCUIT :

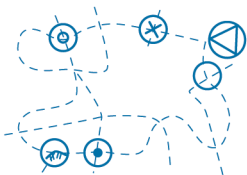
Vous devez : 1) prendre connaissance de la légende, 2) orienter votre carte par rapport au terrain, 3) plier la carte à votre convenance, afin de pouvoir placer votre pouce sur celle-ci, 4) prendre des points de repères que vous découvrirez au fur et à mesure de votre déplacement.

SUR LE CIRCUIT :



CIRCUIT 3B - POSTES VRAIS

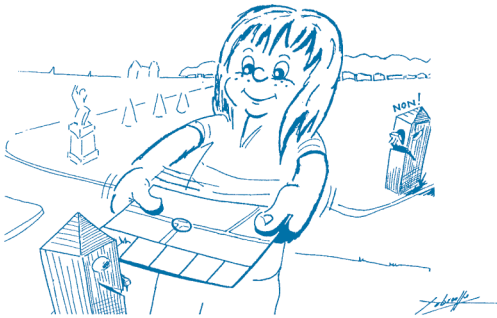
Carte avec circuit (5 postes)



Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

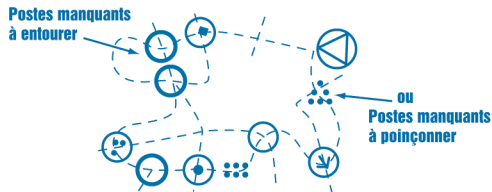
PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. Vous ne devez poinçonner sur votre carte que les 5 balises qui y sont représentées.



CIRCUIT 3B - POSTES MANQUANTS

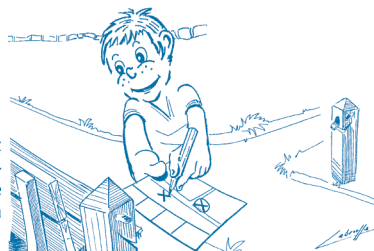
Carte avec circuit (5 postes)



Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

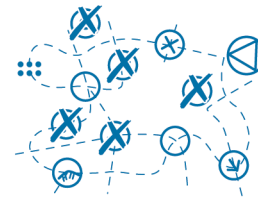
PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. Vous devez reporter précisément les postes manquants, soit à l'aide de votre crayon en entourant l'emplacement du poste sur le terrain ⊙, soit à l'aide de la pince du poteau en y poinçonnant l'emplacement précis sur la carte ⊙.



CIRCUIT 3B - POSTES FAUX

Carte avec circuit (5 postes vrais et 5 postes faux)



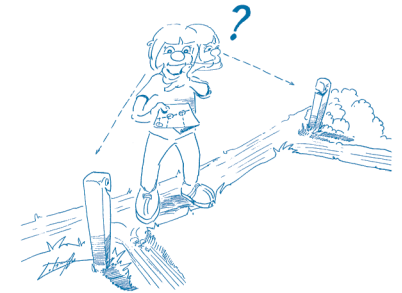
Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux.

5 postes sont bien positionnés sur la carte, par contre 5 autres postes ont été volontairement mal placés sur la carte. Vous devez poinçonner les 5 bons et barrer d'une croix ⊗ les 5 postes mal placés, ou les poinçonner sur votre carte ⊙. Vous pouvez éventuellement repositionner correctement les 5 faux sur la carte.

Variante : vous pouvez mettre des postes faux sur le terrain (dans ce cas, il vous faut 10 postes mobiles d'orientation).

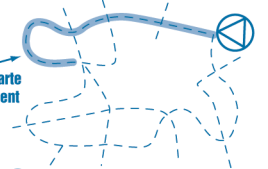


CIRCUIT 3B - RELEVÉ D'ITINÉRAIRE

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A l'aide de votre crayon, vous devez tracer l'itinéraire emprunté sur votre carte. N'oubliez pas de poinçonner à chaque balise rencontrée.

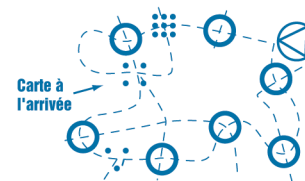
Exemple de tracage de l'itinéraire sur la carte en cours de déplacement



CIRCUIT 3B - RELEVÉ DE POSTES

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A leurs découvertes, sur votre carte, à l'aide de votre crayon, vous marquez précisément d'un cercle ⊙ l'emplacement de chaque postes rencontrés, ainsi que le numéro. Si vous ne possédez pas de crayon, vous poinçonnez sur votre carte ⊙, à l'aide de la pince, le positionnement du poste sur le terrain.

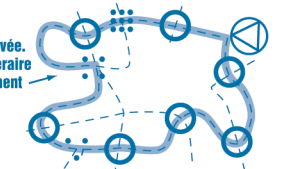


CIRCUIT 3B - RELEVÉ D'ITINÉRAIRE ET DE POSTES

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A l'aide de votre crayon, vous devez tracer l'itinéraire emprunté ainsi que les emplacements précis des 10 postes rencontrés. Variante : vous pouvez faire l'exercice de mémoire à l'arrivée.

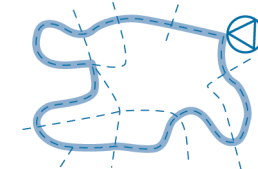
Carte à l'arrivée. Tracage itinéraire et emplacement des postes



CIRCUIT 3B - ITINÉRAIRE SURLIGNÉ

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit en suivant l'itinéraire surligné sur votre carte. Vous allez rencontrer 10 poteaux de contrôle que vous devrez poinçonner sur votre carte.



CIRCUIT N°4 Carte avec circuits (au choix)

DURÉE : 1h à 1h30

NOMBRE DE POSTES : 12 boîtiers pinces numérotés de 31 à 40 et 9 à 10.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

⊙ : Point de Départ et d'Arrivée

⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers pinces).

Ex : Ici la croix représente un objet particulier (banc).

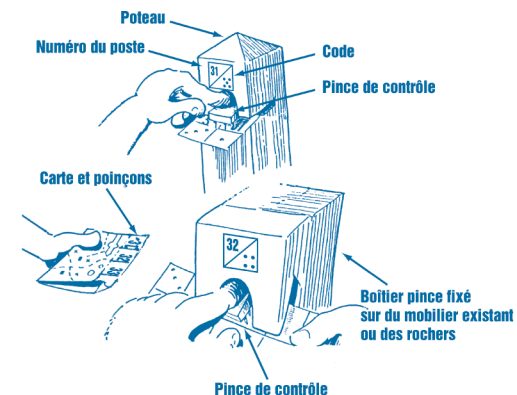
SUR LE CIRCUIT :

Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
31	32

Case de contrôle après poinçonnage

1	2
31::	32::



CIRCUIT EN ÉTOILE

AU DÉPART : ⊙ Signalé sur votre carte.

DISTANCE :

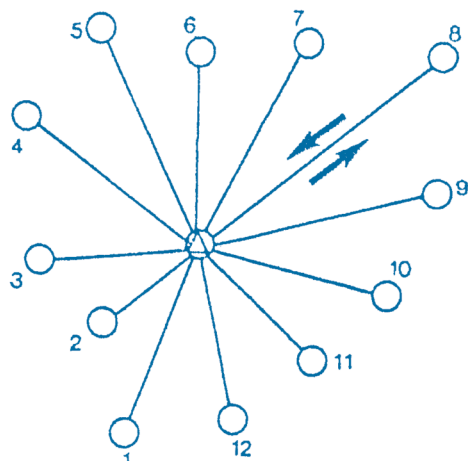
2,2 Km pour 6 postes, 4,2 Km pour 12 postes

Matériel : 12 cartes (1 carte pour 2)

Nombre de participants : 24 maximum

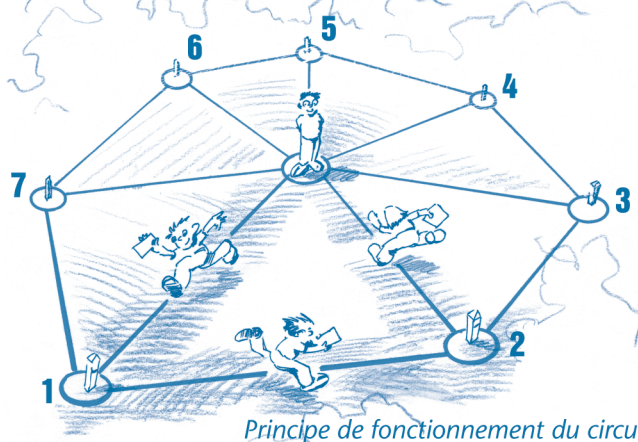
Nombre d'équipes : 12 équipes de 2

Fonctionnement : système de relais (la carte est le relais). Virginie fait les chiffres pairs : 2, 4, 6, 8, 10, 12. Paul fait les chiffres impairs : 1, 3, 5, 7, 9, 11, peu importe l'ordre. Départ groupé de 12 participants sur un poste différent (attribué par l'animateur). Les 12 autres attendent le retour de leur coéquipier.



Principe de fonctionnement du circuit.

CIRCUIT PAPILLON



Principe de fonctionnement du circuit.

AU DÉPART : ⊙ Signalé sur votre carte.

DISTANCE : 1,8 Km pour 12 postes

Matériel : 1 carte pour 2

Nombre de participants : 24 maximum

Nombre d'équipes : 12 équipes de 2

Fonctionnement : système de relais (la carte est le relais). Virginie fait les chiffres impairs par groupe de 2 : 1 et 3, retour au départ - 5 et 7, retour au départ - 9 et 11. Paul fait les chiffres pairs mais par groupe de 2 : 2 et 4, retour au départ - 6 et 8, retour au départ - 10 et 12 peu importe l'ordre. Départ groupé de 12 participants sur des postes différents (attribué par l'animateur).

CIRCUIT MOULIN À VENT ET IMPOSÉ

Les 12 autres attendent le retour de leur coéquipier.

AU DÉPART : ⊙ Signalé sur votre carte.

DISTANCE : 0,850 Km pour 12 postes.

Matériel : 1 carte par participant

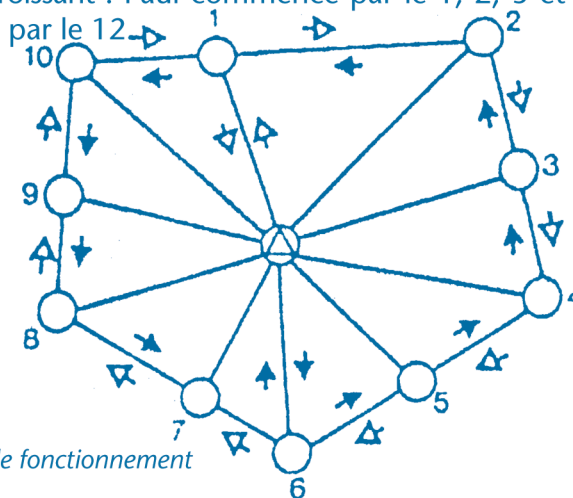
Nombre de participants : 24 maximum

Nombre d'équipes : 12 équipes de 2

Fonctionnement : départ groupé des 24 participants : 12 dans un sens et 12 dans l'autre sens. Postes attribués par l'animateur.

Ordre décroissant : Virginie commence par le 12, 11, 10 et termine par le 11.

Ordre croissant : Paul commence par le 1, 2, 3 et termine par le 12.



Principe de fonctionnement du circuit.

CIRCUIT N°5

COURSE AUX SCORES - COURSE AUX POSTES

DISTANCE : 1,5 Km pour 10 postes

DURÉE : 30 à 45 mn chronométré

NOMBRE DE POSTES : 8 poteaux et 2 boîtiers-pinces numérotés de 41 à 50.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

- △ : Point de Départ et d'Arrivée (en violet).
 - ⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers-pince).
- Exemple : Ici la croix représente un objet particulier (banc).

Case de contrôle
sur la carte au départ

1	43	5	48
	5 pts		15 pts

Case de contrôle
après poinçonnage

1	43	5	48
	5 pts ●		15 pts ●●●

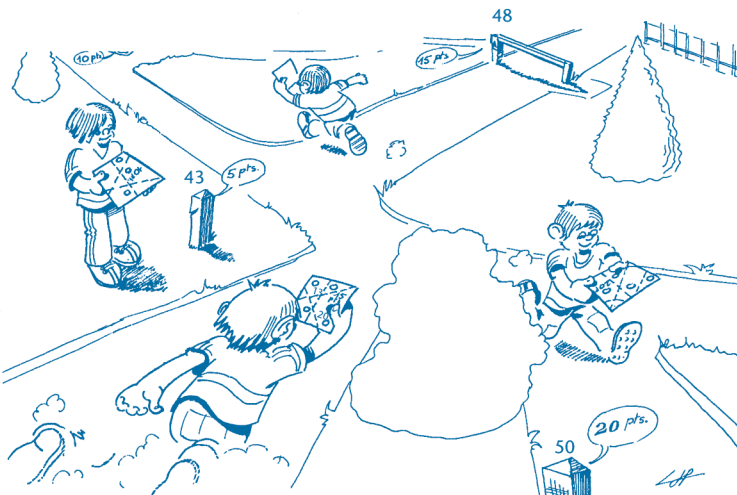
PRINCIPE D'UTILISATION :

Muni de la carte d'orientation, vous vous rendez au point de départ spécifique au circuit signalé par le triangle △ sur la carte.

FONCTIONNEMENT :

Circuit : COURSE AUX SCORES

Pas d'itinéraire et d'ordre imposé, vous définissez votre itinéraire. Dans un temps imparti, vous devez valider un certain nombre de postes correspondant à des points. Le vainqueur est celui qui ramène le plus grand nombre de points. NB : at-



tention, pénalité en cas de retard (ex. : 10 points par minute dépassée).

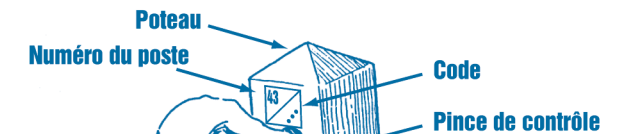
Circuit : COURSE AUX POSTES

Pas d'itinéraire imposé, vous définissez votre itinéraire. Vous devez poinçonner la totalité des postes dans un minimum de temps.

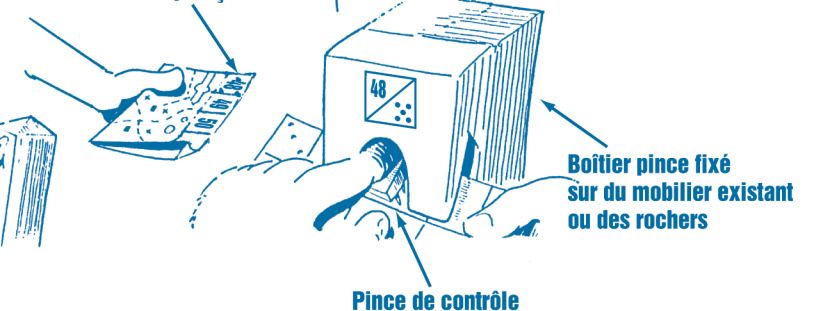


Variante :

Par équipe de deux, départ groupé, l'un fait les postes pairs, l'autre les postes impairs.



Carte et poinçons



CIRCUIT N°6 - RELIEF

DISTANCE : 1,6 Km

DURÉE : Temps chronométré

NOMBRE DE POSTES :

5 poteaux et 7 boîtiers-pinces numérotés de 51 à 62.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

⊙ : Point de Départ et d'Arrivée (en violet)

⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers pincés).

Ex : Ici  représente une clôture franchissable.

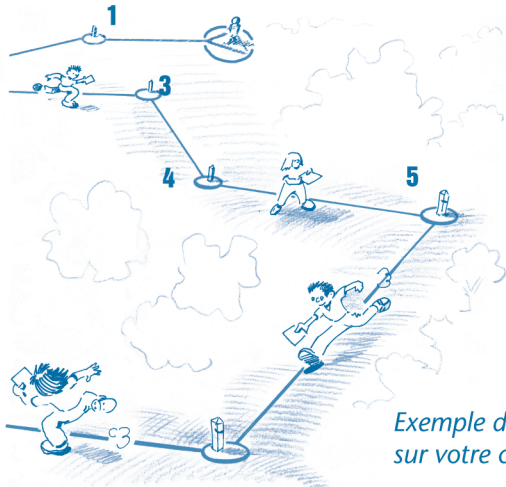
⊗₁ — ⊙₂ : Azimut boussole (ligne directe entre deux postes).

Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
51	62

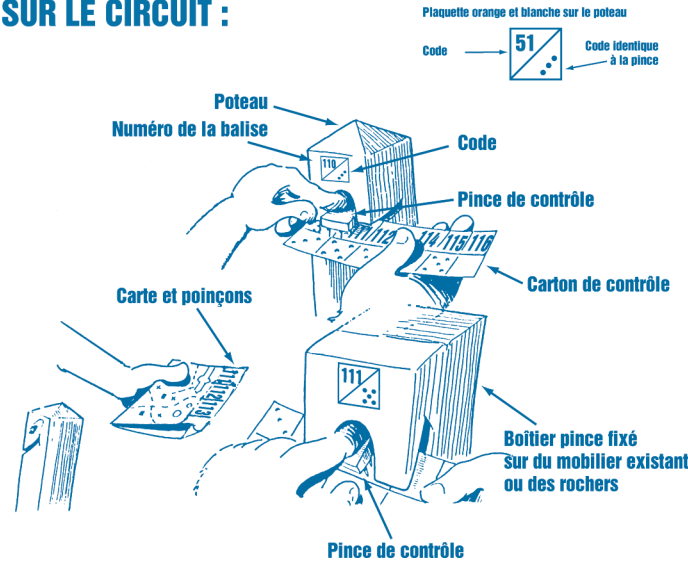
Case de contrôle après poinçonnage

1	2
51	62



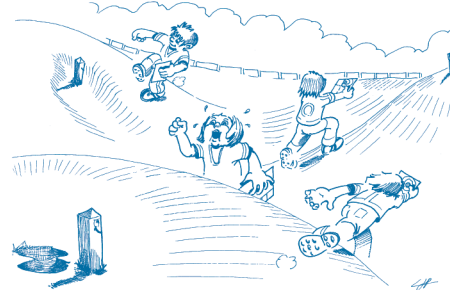
Exemple de circuit sur votre carte

SUR LE CIRCUIT :



PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊗ sur votre carte d'orientation N°6, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée. Chaque poste est disposé sur un mouvement naturel du terrain (trous, buttes, rochers, fossés, etc).



VARIANTE 1 : CARTE RELIEF

But : Apprendre à se déplacer sur le relief.

Nombre de poste : 10

FONCTIONNEMENT :

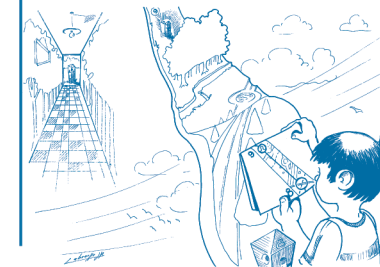
Donner à chaque participant une carte ne comprenant que le relief et le circuit à suivre en surligné sur la carte. Départ échelonné, les participants doivent suivre le circuit surligné, et poinçonner sur leurs cartons de contrôle les balises rencontrées.



VARIANTE 2 : CARTE COULOIR

FONCTIONNEMENT :

Sur la carte ne figure que l'environnement proche des postes et de l'itinéraire le plus direct pour se rendre au poste suivant ; on devra donc se rendre à tous les postes en utilisant la boussole de course d'orientation, et pour cela il est nécessaire d'avoir appris les techniques permettant la recherche, l'affichage et le suivi d'un azimut. En conséquence, l'exercice n'est réalisable que si l'on connaît ce qui précède et que l'on utilise une boussole spécifique à la course d'orientation.



Variante : tracer un itinéraire n'empruntant que des courbes de niveaux, afin d'apprendre à suivre un itinéraire en ligne droite sur relief.

CIRCUIT N°7

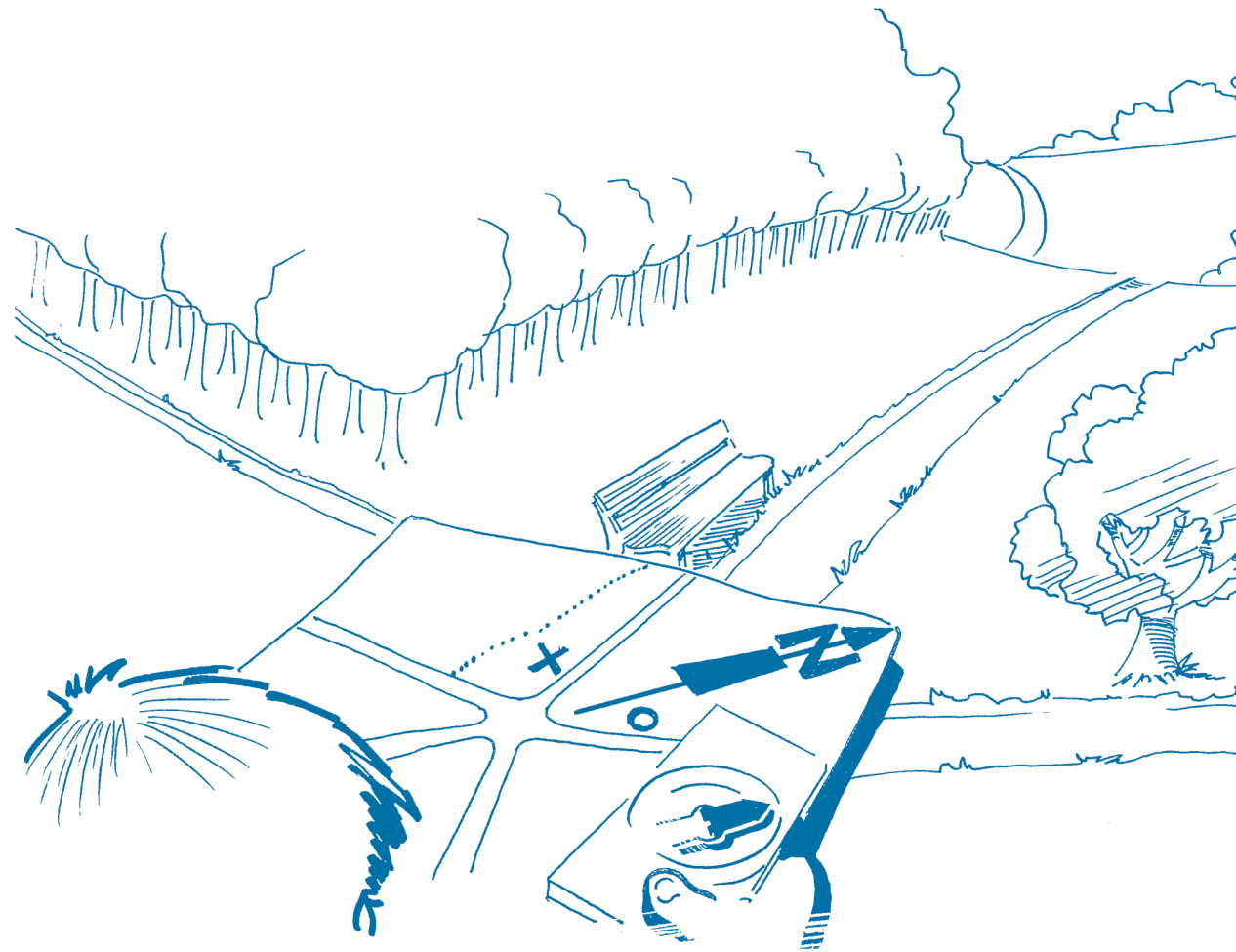
COURT FACILE

DISTANCE : 1,9 km

DURÉE : Temps chronométré

NOMBRE DE POSTES : 12 postes - N°63 à 74.

FONCTIONNEMENT : Poteaux ou boîtiers-pinces sont disposés aux jonctions ou intersections de sentiers et chemins.



CIRCUIT N°8

COURT DIFFICILE

DISTANCE : 2.1 km

DURÉE : Temps chronométré

NOMBRE DE POSTES : 13 postes - N°75 à 87.

FONCTIONNEMENT : Afin de les aborder plus facilement, vous avez toujours un point caractéristique en bordure de sentier, ou chemin (rochers, panneaux, etc...)



CIRCUIT N°9 - VÉGÉTATION

DISTANCE : 2,3 Km

DURÉE : Temps chronométré

NOMBRE DE POSTES :

8 poteaux et 6 boîtiers-pinces numérotés de 88 à 90 et 101 à 111

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

⊕ : Point de Départ et d'Arrivée (en violet)

⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers pinces).

Ex. : Ici  représente une clôture franchissable.

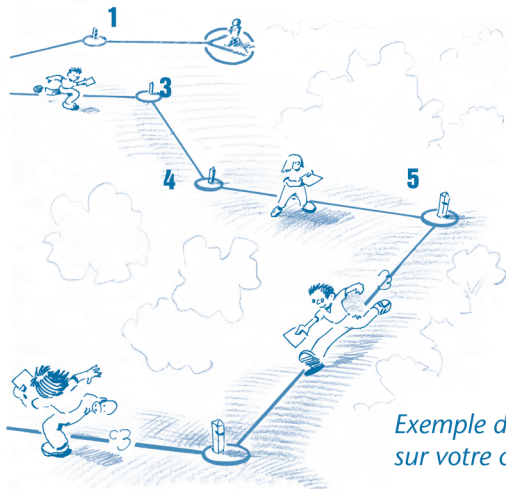
⊗₁ — ⊗₂ : Azimut boussole (ligne directe entre deux postes).

Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
88	89

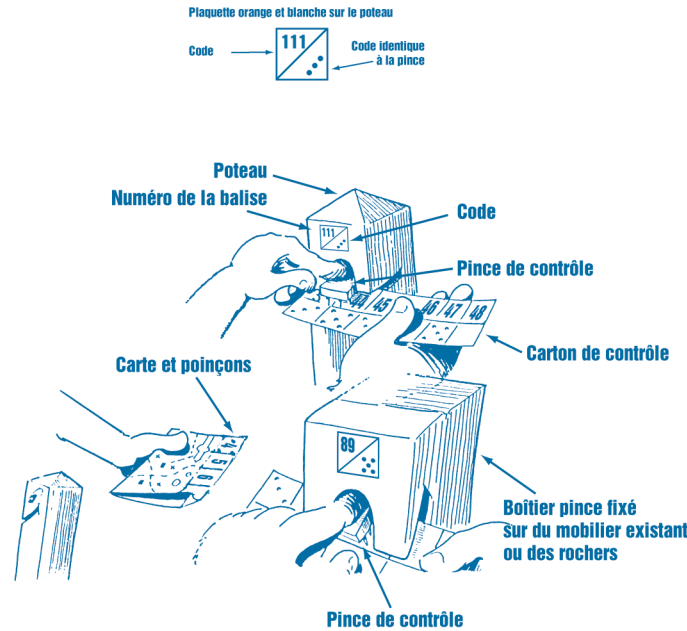
Case de contrôle après poinçonnage

1	2
88	89



Exemple de circuit sur votre carte

SUR LE CIRCUIT :



PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊕ sur votre carte d'orientation N°9, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée. Chaque poste est disposé sur un élément caractéristique de la végétation (arbres particuliers, souche, clairière, extrémité de haie, limite de végétation, etc...)

PÉNÉTRABILITÉ DE LA FORÊT :

BLANC : symbole de pureté, la forêt est claire et permet de courir au maximum de vos possibilités.

JAUNE : symbole du soleil, clairière, prairies, cultures, vergers sont symbolisés en différents jaunes

VERT FONCÉ : Quand on rentre dans le vert, on y voit moins clair, il vaut mieux contourner la zone.

VERT MOYEN : végétation ralentissant la progression. Faut-il passer ou contourner (forêt en taillis).

VERT CLAIR : végétation pénétrable mais il faudra lever les jambes pour courir.

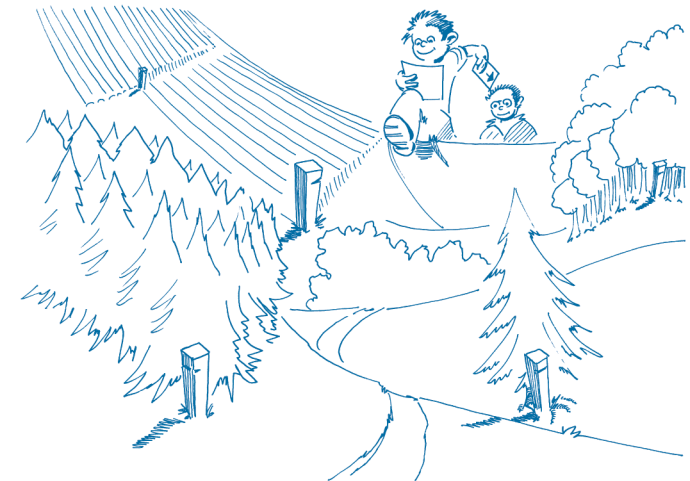
VERT HACHURÉ SERRÉ : végétation basse empêchant un déplacement normal.

VERT HACHURÉ : herbes hautes, fougères

LIMITE DE LA VÉGÉTATION :

- En pointillé noir la végétation se différencie nettement (passage du blanc au vert foncé)

- En trait noir continu : limite précise de la forêt.



CIRCUIT N°10 - LONG FACILE

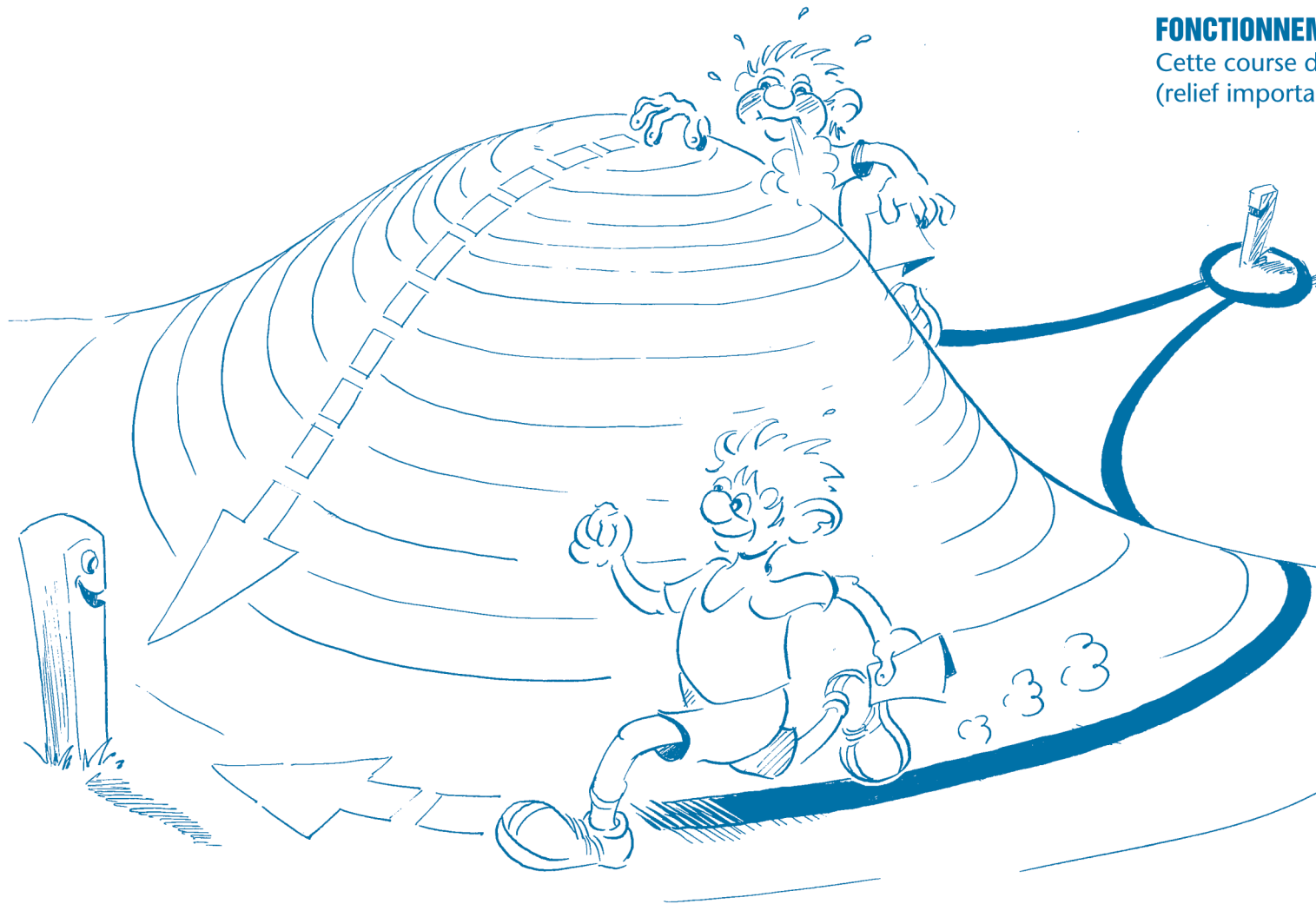
DISTANCE : 2,8 Km

DURÉE : Temps chronométré

NOMBRE DE POSTES : 15 postes

FONCTIONNEMENT :

Cette course demande un entrainement physique
(relief important)



CIRCUIT N°11 - LONG DIFFICILE

DISTANCE : 3,2 Km

DURÉE : Temps chronométré

NOMBRE DE POSTES : 15 postes

Poteaux ou boitiers pinces sont disposés de façons techniques et nécessitent parfois l'utilisation et la maîtrise de la boussole avec la carte.

FONCTIONNEMENT :

Départ individuel dans l'ordre des postes 1, 2...
chaque poste est disposé de façon technique entre
50 à 100 mètres de sentiers et chemins.
Cette course demande un entrainement physique
et un équipement adapté (guêtres)

