

AquaVert

ESPACE AQUATIQUE



CARTE D'ORIENTATION

Un parcours composé de 21 balises vous permettra de découvrir le parc et ses particularités en travaillant votre lecture de carte et vos repères dans l'espace.

Découvrez les 3 modes de jeux et partez à l'aventure !

CONTACT

AQUAVERT
1 Chemin des Cytises
69340 FRANCHEVILLE
04 72 38 34 60
contact@aquavert.fr



Carte de Course d'Orientation
Relèvements terrain: Franck DECHAVANNE
Base : Orthophoto + GPS professionnel
DAO: OCAD
OCAD licence n°1000 Franck DECHAVANNE
Superficie : 4,8 hectares
Réalisation: juillet 2012
Sarl Conception et Aménagement de Parcours d'ORIENTATION
3bis rue Jean Monnet - 51500 SILLERY
GSM: 06 16 22 19 81
Tel / Fax: 03 26 08 54 71
Carte CAP Orientation n° 281

Echelle 1/1700
Equidistance 2m

CAP cartographie
www.cap-orientation.com

Numéro d'urgence 112

LÉGENDE

Allées piétonnes	
Sentier - Sentier peu visible	
Clôture franchissable - infranchissable	
Mur ou paroi : franchissable - infranchissable	
Bâtiments : franchissable - infranchissable	
Escalier - Panneau - Banc - Table	
Poubelle - Lampadaires - Jeu pour enfants	
Rocher - Parcours sportif : Agrès - Panneau	
Courbes de niveau : Normale - Intermédiaire	
Abrupt de terre : Petit - Grand	
Bassin - Toboggan à eau - Fontaine	
Arbres feuillus distincts : Petit - Grand	
Arbres résineux distincts : Petit - Grand	
Buissons : Petit - Grand	
Limite précise de végétation	
Barrière - Terrain stabilisé	
Zone : Interdite - d'aménagements sportifs	
Pelouse - Terrain sablonneux	
Friche, déboisée - Friche, arbres dispersés	
Forêt: Course facile - course ralentie	
Forêt, course difficile - Végét. impénétrable	
Végétation: course ralentie - course difficile	

La course d'orientation étant une activité de pleine nature, nous vous demandons de bien vouloir adopter une attitude respectueuse de l'environnement.



LES 2 MODES DE JEUX AVEC CETTE CARTE

PARCOURS LIBRE

Idéal pour débiter, surtout avec de jeunes enfants

But du jeu : suivre un petit parcours et apprendre à lire une carte.

1. Baladez-vous, repérez-vous en vous aidant des chemins et éléments visibles autour de vous.
2. À chaque rond sur la carte, observez la borne et trouver le numéro correspondant sur votre fiche.
3. Poinçonnez votre fiche avec la pince fixée sur la borne.

L'ÉTOILE

Parfait pour ceux qui aiment les aller-retour et les petits défis. Se joue seul ou par petit groupe.

But du jeu : partir d'un point central pour aller chercher les balises une par une.

1. À partir de votre point de départ, à chaque tour, vous choisissez un numéro.
2. Au top départ, vous partez chercher une seule balise.
3. Une fois la balise trouvée, chacun poinçonne sa fiche, puis vous revenez au départ pour recommencer.
4. Vous pouvez faire autant de balises que vous voulez... ou toutes !

Pour pimenter le jeu : chronométrez-vous ou faites des équipes pour s'affronter à partir chercher la balise le plus vite possible, avant de revenir au point de départ.