

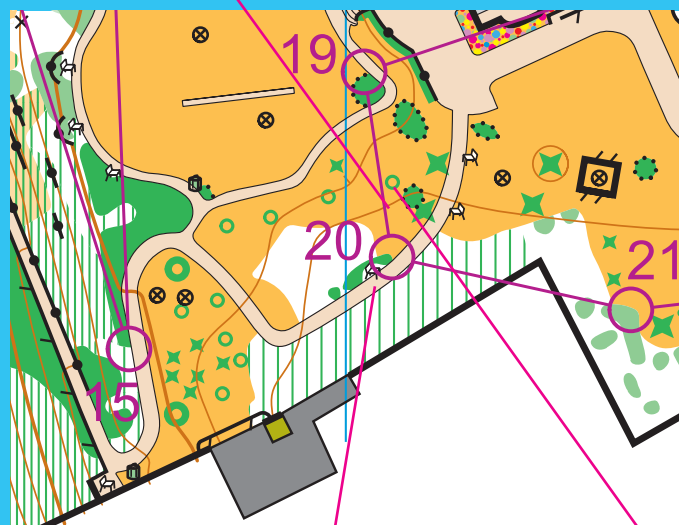
3 Illustrations

PRESENTATION

PARC DE LA CERISAIE

Itinéraire pour aller de la borne 19 à la borne 20

Axe imaginaire



Ligne d'arrêt
Allée

Point d'attaque
Feuillu isolé

Le parc dessiné par Edouard André en 1913, autour de la villa Gillet, abrite 1200 arbres qui en font l'espace vert le plus boisé de Lyon après le Parc de la Tête d'Or.

Sur 4.6 hectares le Parc offre bois, pelouses et terrasses qui s'ouvrent sur le 5^e arrondissement et les Monts du Lyonnais.

Cet espace vallonné offre un cadre propice à la pratique de l'orientation.

Vous pourrez découvrir et pratiquer ce loisir seul(e) ou en famille. A cet effet, deux livrets d'initiation comprenant une carte et une présentation de l'activité sont disponibles auprès de l'association Lyon PESD ou sur les sites www.lyonpesd.com et www.mairie4.lyon.fr.

Ces livrets vous permettront de vous exercer librement à l'orientation sur un parcours pré-établi.

Les parcours sont réservés en priorité aux élèves durant les heures scolaires.

Le Parc de la Cerisaie demeure un espace vert de détente pour tous, merci de le respecter en suivant les allées !



Une fois arrivé au 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 20, vous vous retrouverez devant une allée (ligne d'arrêt). Resituez vous et recommencer l'opération.

Plus d'informations :

Association Lyon PESD
53 rue Philippe de Lassalle
69004 LYON

Tél : 04 78 27 89 82

Site internet : www.lyonpesd.com

Email : lyonpesd@free.fr

Horaires d'ouverture :

du mardi au jeudi de 9h30 à 16h00

Facile



Parcours d'orientation

1 2 3 A vous de jouer !!!

Vous avez aimé ?

Alors venez découvrir les autres parcours disponibles CAP Enigme, CAP Patrimoine et les parcours de découverte d'orientation à travers la France sur :

www.cap-orientation.com

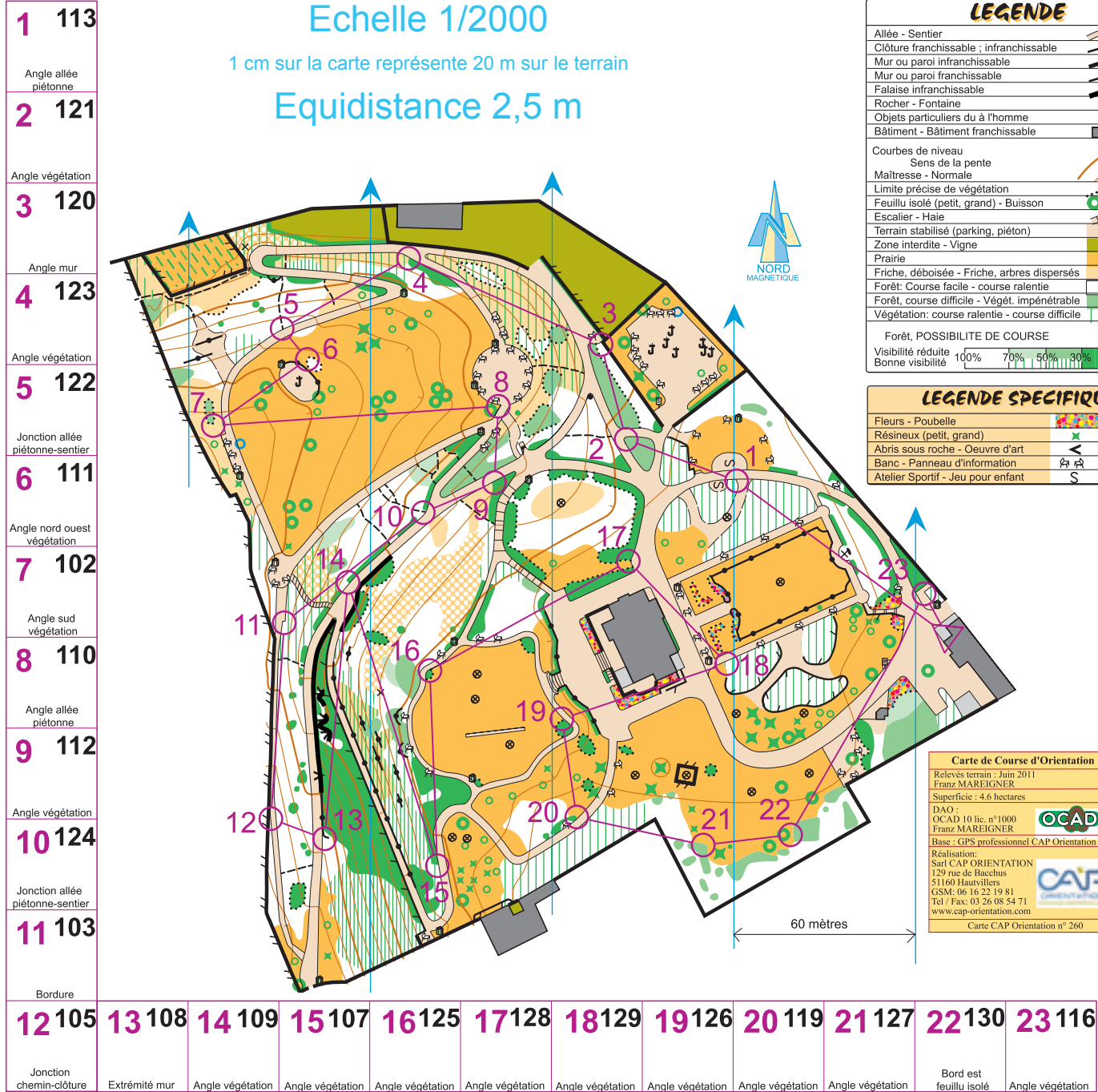
CAP
ORIENTATION
www.cap-orientation.com



Parcours : niveau facile
 Distance : 1,250 km
 Temps estimé : 30 à 40 min

Parc de la Cerisaie

3 étapes pour réussir votre parcours d'orientation

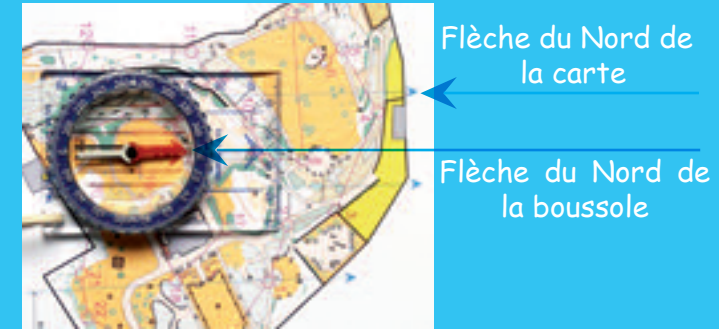


LEGENDE	
Allée - Sentier	
Clôture franchissable : infranchissable	
Mur ou paroi infranchissable	
Mur ou paroi franchissable	
Falaise infranchissable	
Rocher - Fontaine	
Objets particuliers du à l'homme	
Bâtiment - Bâtiment franchissable	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Maîtresse - Normale	
Limite précise de végétation	
Feuillu isolé (petit, grand) - Buisson	
Escalier - Hâte	
Terrain stabilisé (parking, piéton)	
Zone interdite - Vigne	
Prairie	
Friche, déboisée - Friche, arbres dispersés	
Forêt: Course facile - course ralentie	
Forêt, course difficile - Végét. impénétrable	
Végétation: course ralentie - course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	
Bonne visibilité	
100%	70%
50%	30%
0%	0%

LEGENDE SPECIFIQUE	
Fleurs - Poubelle	
Résineux (petit, grand)	
Abris sous roche - Oeuvre d'art	
Banc - Panneau d'information	
Atelier Sportif - Jeu pour enfant	

Carte de Course d'Orientation
 Relevés terrain : Juin 2011
 Franz MAREIGNER
 Superficie : 4,6 hectares
 DAO : OCAD 10 lic. n°1000 Franz MAREIGNER
 Base : GPS professionnel CAP Orientation
 Réalisation : Sait CAP ORIENTATION 129 rue de Bacchus 51160 Hautvillers GSM: 06 16 22 19 81 Tel / Fax: 03 26 08 54 71 www.cap-orientation.com
 Carte CAP Orientation n° 260

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.



2 Comment choisir votre itinéraire lorsque la borne est en dehors du chemin ?
 Pour trouver une borne en dehors du réseau de chemin, 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.

Copyright 2011 CAP Orientation. Toute reproduction interdite.