



Examinez d'abord la carte, le terrain est représenté à l'aide de symboles et de couleurs. Vous pouvez vous aider de la légende pour bien les comprendre. Orientez votre carte à l'aide d'une boussole (en alignant les lignes bleues du Nord de la carte avec la flèche rouge de la boussole). Les "deux nords" (carte et boussole) devront toujours être alignés au cours de votre parcours.

Comment s'orienter avec une carte et une boussole ?



Charte de bonne conduite :
 En pratiquant une activité d'orientation, vous pénétrez dans un espace naturel à respecter :

- Respectez la faune et la flore.
- Respectez les autres usagers du site, et leur droit à pratiquer des loisirs différents (VTTistes, randonneurs, chasseurs, etc.)
- Respectez les habitants du site.
- Le silence est précieux, ne le troublez pas inutilement.
- Ne faites ni feu, ni barbecues, sur l'ensemble du site.
- Ne jetez pas de mégots de cigarette, ni d'allumettes.
- Ne jetez pas de détritus.
- Respectez les indications des panneaux de signalisation (stationnement, période de chasse, etc.)



Le jeu consiste à retrouver sur le site les balises en bois symbolisées sur la carte par des cercles rouges.

Vous voulez essayer un autre parcours ?



A l'aide de la pince rouge encastree dans le poteau en bois, poinçonnez la case verte n° 58 (côté carte). Vous pouvez maintenant vous diriger vers la 2^e balise, la n° 61 puis trouver et poinçonner dans l'ordre les autres balises du circuit.

Vous venez de trouver la balise 58 ? Bravo !

Parcours très facile - Distance à vol d'oiseau 0,9 km (1,2 km environ par le meilleur itinéraire). Dans l'ordre, trouvez les 4 balises : 58, 61, 69, et 68. Pour commencer, rejoignez le panneau-départ. Repérez sur la carte le triangle de départ puis le cercle n° 58. La balise (un poteau en bois sur le terrain) se situe sur l'élément indiqué au centre du cercle rouge sur la carte, ici un module de jeu pour enfants. Pour vous y rendre depuis le départ prenez le chemin en direction du bâtiment au nord-ouest. Attention à l'échelle, 1 cm sur la carte équivaut à 150 m sur le terrain. En arrivant au niveau des premières tables de pique-nique, descendez sur votre droite jusqu'au jeu pour enfants. Regardez bien, vous devriez y trouver un poteau en bois marqué 58 !

Vous débutez ? Choisissez le parcours vert

Temps estimé 15 min

Un ESO, comment ça marche ?

Situé à 800 mètres d'altitude, le domaine forestier des **Grands Murcins** est un lieu de promenades, de découvertes et d'observations de la nature. L'**arboretum** créé sur place en 1926 a vu récemment une nouvelle espèce d'arbres rejoindre les 260 déjà présentes : 40 poteaux en bois servant de balises de **course d'orientation** !

Venez découvrir ce site magnifique d'une manière ludique en profitant des **4 parcours d'orientation** créés dans l'arboretum, ou de ceux créés dans la forêt autour ! (cartes des parcours «forêt» disponibles à l'accueil).

Respirez à pleins poumons
 Ça sent bon la nature
 Ça sent bon l'aventure !



+ d'infos

Roannais Agglomération
 aggloroanne.fr
 04 77 44 29 50
 63 rue Jean Jaurès - BP 70005
 42311 Roanne Cedex

Comité Départemental de Course d'Orientation de la Loire
 Maison Départementale des Sports
 4 rue des Trois Meules - BP 90144
 42012 Saint Etienne cedex 2
 Tél : 06 75 41 56 36
 cdco42.fr // contact@cdco42.fr

photos: A.Rodot // réalisation: matthieu.puech@gmail.com

Les Grands MURCINS
AGGLOMERATION

Espace Sports d'Orientation
 agréé par la Fédération Française de Course d'Orientation

Arboretum

des Grands Murcins

1 carte
 échelle : 1/4 000
 (1 cm = 40m)

4 parcours
 de difficulté croissante
 (1 à 2 km)

40 balises
 à trouver dans et autour
 de l'arboretum

Ça sent bon la nature
 Ça sent bon l'aventure !

échelle : 1/4000

équidistance : 5m

1cm sur la carte = 40m sur le terrain



Emplacement du panneau-départ (point de départ des parcours).

Emplacements des bornes (balises) numérotées, positionnées sur un élément significatif du terrain.

En fin de parcours, vous pouvez contrôler vos poinçons sur le panneau départ.

- 31 - Rocher, côté nord
- 32 - Extrémité nord-est de la falaise
- 33 - Jonction de sentiers
- 34 - Jonction chemin/sentier
- 35 - Angle du champ
- 36 - Rocher le + à l'ouest, côté ouest
- 37 - Falaise, pied nord
- 38 - Ruine, angle nord-ouest
- 39 - Au-dessus du rocher le + à l'ouest
- 40 - Coude du muret
- 41 - Falaise, pied nord-est
- 42 - Coude de sentier
- 43 - Entre les 2 sommets
- 44 - Falaise, pied nord-ouest
- 45 - Haut de la falaise, côté sud-est
- 46 - Rocher le + au nord, côté est
- 47 - Mare, côté nord-est
- 48 - Rocher, côté sud
- 49 - Pied de la falaise la + au nord-est
- 50 - Groupe de rochers, côté sud

- 51 - Extrémité ouest de la levée de terre
- 52 - Trou d'eau
- 53 - Groupe de rochers, côté nord
- 54 - Sommet, côté est
- 55 - Jonction de chemins
- 56 - Jonction chemin/sentier
- 57 - Falaise, pied sud
- 58 - Objet particulier
- 59 - Jonction de chemins
- 60 - Rocher le + au sud-ouest
- 61 - Jonction de chemins
- 62 - Zone rocheuse, côté nord
- 63 - Rocher, côté sud-est
- 64 - Objet particulier
- 65 - Jonction limite de végétation/chemin
- 66 - Jonction chemin/sentier
- 67 - Clairière, côté est
- 68 - Limite de végétation, angle ouest
- 69 - Coude de chemin
- 70 - Falaise, au pied

parcours VERT

- 1 58
- 2 61
- 3 69
- 4 68

parcours BLEU

- 1 64
- 2 36
- 3 61
- 4 31

parcours ROUGE

- 1 34
- 2 35
- 3 59
- 4 61
- 5 58

parcours NOIR

- 1 31
- 2 40
- 3 59
- 4 67
- 5 54
- 6 34

LE RELIEF

- Courbes de niveau
- Trou, butte
- Talus

LES TERRAINS

- Propriété privée
- Champ cultivé
- Terrain découvert
- Terrain encombré
- Végétation basse
- Forêt
- Forêt, course ralentie
- Forêt, course impossible
- Limite de végétation
- Arbre, buisson
- × Souche

LES CHEMINS

- Route
- Chemin, sentier

LES OBSTACLES

- Falaise franchissable
- ▲ Rocher, tas rocheux
- Clôture franchissable
- Clôture infranchissable
- Ruisseau, source

Vous êtes ICI au panneau départ



voilà un des poteaux à trouver!

