

La Chesnaie

Saint Denis

du Maine

Echelle: 1/4000

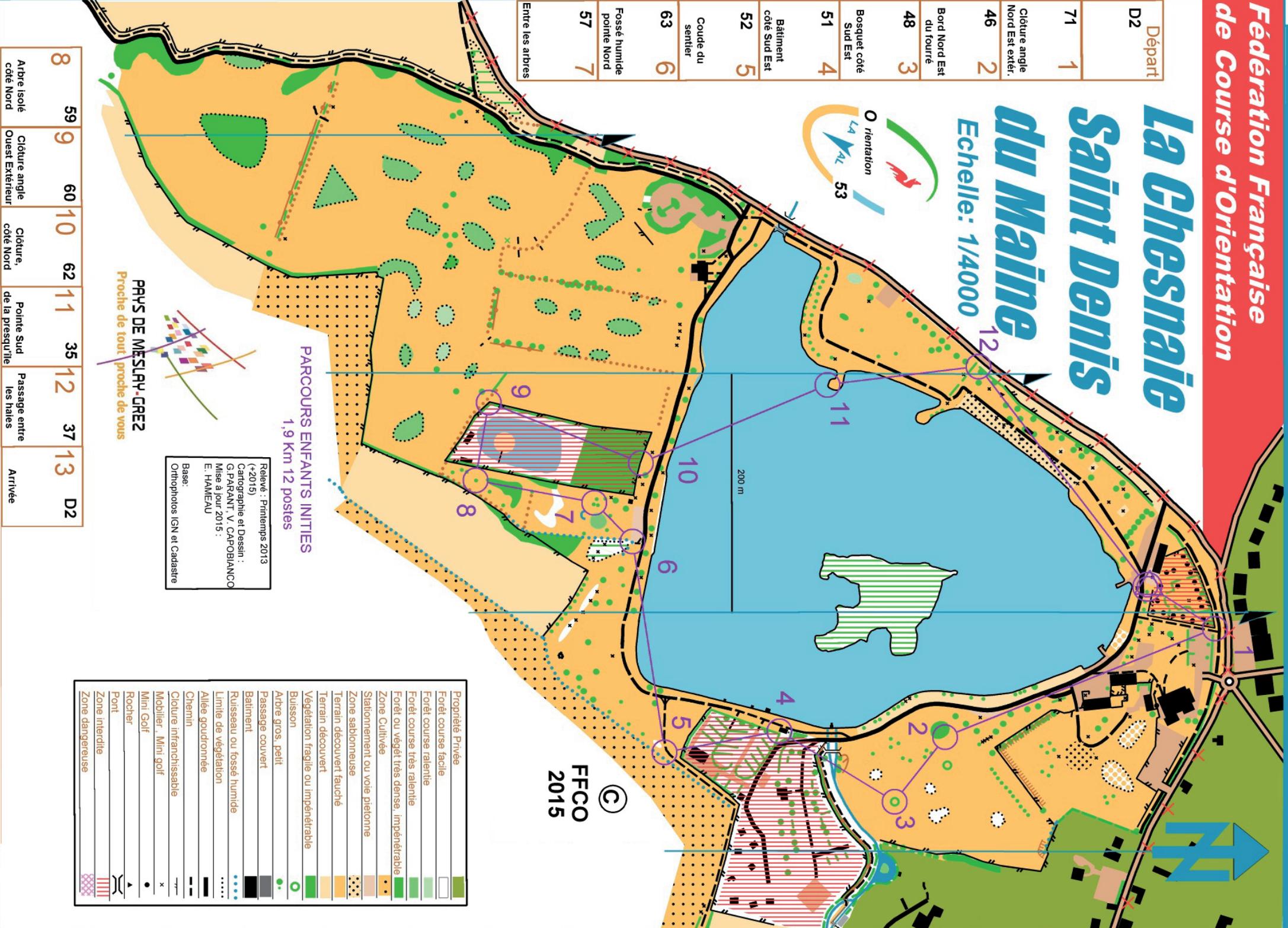


D2	Départ
71	1
46	2
48	3
51	4
52	5
63	6
57	7

Fossé humide
pointe Nord

Coude du
sentier

Entre les arbres



PARCOURS ENFANTS INITIÉS
1,9 Km 12 postes

PAYS DE MESLAY-GREZ
Proche de tout proche de vous

Relève : Printemps 2013
(+2015)
Cartographie et Dessin :
G.PARANT V. CAPOBIANCO
Mise à jour 2015 :
E. HAMEAU
Base:
Orthophotos IGN et Cadastre

©
FFCO
2015

	Propriété Privée
	Forêt course facile
	Forêt course ralentie
	Forêt course très ralentie
	Forêt ou végét très dense, impénétrable
	Zone Cultivée
	Stationnement ou voie piétonne
	Zone sablonneuse
	Terrain découvert fauché
	Terrain découvert
	Végétation fragile ou impénétrable
	Buisson
	Arbre gros, petit
	Passage couvert
	Batiment
	Ruisseau ou fossé humide
	Limite de végétation
	Allée goudronnée
	Chemin
	Closure infranchissable
	Mobilier, Mini golf
	Mini Golf
	Rocher
	Pont
	Zone interdite
	Zone dangereuse

8	59	9	60	10	62	11	35	12	37	13	D2
Arbre isolé côté Nord		Closure angle Ouest Extérieur		Closure, côté Nord		Pointe Sud de la presqu'île		Passage entre les haies		Arrivée	

S'ORIENTER AVEC UNE BOUSSOLE

Orienter une carte avec une boussole consiste à faire correspondre le Nord de la carte avec le Nord indiqué par la boussole.



Flèche du Nord de la carte

Aiguille du Nord de la boussole



AVEC OU SANS BOUSSOLE,

TROUVE LA BORNE À COUP SÛR !

1 - Rapproche-toi facilement de la borne

Pour rejoindre une borne, **repère sur la carte le chemin le plus évident (ligne directrice) qui te rapprochera de la borne** avec un minimum de risque d'erreur, et **choisis un repère (un point d'attaque)** bien identifié sur la carte (un rocher, un banc, un arbre isolé...) et à proximité de la borne.

2 - Vise juste

Arrivé à ton repère, oriente ta carte et **imagine une ligne droite qui part de l'endroit où tu es jusqu'à l'endroit où tu souhaites aller**. Visualise-la maintenant sur le terrain. Tu peux, avec la boussole, repérer le cap à suivre en faisant une visée simple.

3 - Avant de t'engager, fixe-toi une ligne d'arrêt

Repère sur la carte un élément linéaire (une allée, l'orée du bois, un alignement d'arbres) qui se situe juste après la borne. Si tu arrives sur cette ligne, c'est que tu es allé trop loin. Il te faut, de là où tu es, recommencer les étapes 1 (choisir un repère) à 3.

Definition

- **Point d'attaque** : élément ponctuel qui se situe à proximité d'une ligne directrice et facilement visible. Il doit être le plus proche possible de la borne recherchée.

- **Ligne directrice** : élément linéaire comme un chemin, une haie, un fossé un cours d'eau à longer, facilement repérable et qui permet de couvrir rapidement de la distance en direction de la borne, sans risque d'erreur.

LA BASE DE LOISIRS DE LA CHESNAIE

Véritable « écrin de verdure » s'étendant sur plus de 30 hectares, la base de loisirs de La Chesnaie est appréciée pour ses espaces verts et son plan d'eau.

Destination familiale par excellence, avec sa baignade (surveillée en été), ses bateaux à pédales, son minigolf et son swingolf, elle est aussi une destination prisée par les touristes avec son camping, ses chalets et ses mobil homes.



Plus d'informations :

- Service tourisme du Pays de Meslay-Grez
1, voie de la Guiterrière
53170 Meslay-du-Maine
Tél : 02.43.64.37.44

et sur www.paysmeslaygrez.fr

POUR LE PLAISIR DE CHACUN

Veillez au bien-être des autres usagers de la base de loisirs, à la tranquillité des espèces animales et au respect des espèces végétales présentes sur le site.



COURSE A LA CHESNAIE

PARCOURS PERMANENT D'ORIENTATION



Parcours enfant initié

DISTANCE 1,9 KM
12 BORNES A TROUVER

Parcours proposés :

- Parcours junior
- Parcours enfant découverte
- Parcours enfant initié
- Parcours adulte découverte
- Parcours adulte initié

Disponibles en téléchargement sur
www.paysmeslaygrez.fr