

3 Illustrations

Itinéraire de la borne 3 à la borne 4.

Ligne d'arrêt
Ruisseau



Point d'attaque
Arbre isolé

Axe imaginaire

Du 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 4, vous vous retrouverez face à un ruisseau (ligne d'arrêt). Resituez-vous et recommencer l'opération.

1 2 3 *A vous de jouer !!!*

Vous avez aimé ?

Alors venez découvrir les autres parcours disponibles aux plans d'eau de Breteuil, au Parc de l'Abbaye et à travers la France sur :

www.cap-orientation.com

PRÉSENTATION

Les plans d'eau, libres d'accès, situés au sud de la ville dans un lieu boisé offrent d'agréables promenades et des moments de détente.

Ce lieu remarquable est composé de deux plans d'eau séparés par une zone humide créée pour préserver la faune et la flore. Le long de cette zone coule sur plus de 33 kms la rivière de la Noye qui prend sa source à Vendeuil-Caply.

Sur place, vous trouverez des tables et des bancs afin de pique-niquer en famille ainsi qu'un parcours santé qui est à la disposition de tous.

Les parcours proposés sont accessibles à tous les types de publics : jeunes enfants, familles et scolaires.

Un parcours pour les personnes à handicap moteur est proposé dans le Parc de l'Abbaye.



Informations :

Mairie de Breteuil
Rue Raoul Huchez
Tél : 03 44 80 24 24
www.ville-breteuil.fr

Avec le soutien :

du Département de l'Oise, de la Communauté de Communes des Vallées de la Breche et de la Noye, du Centre Social du Canton de Breteuil, du collège de Breteuil, du Crédit Agricole Brie Picardie, de Dalkia, de l'Institut Médical de Breteuil, d'Olivier Dassault et de la FFCO.

LES PLANS D'EAU DE BRETEUIL



Ville de Breteuil

Facile



Parcours d'orientation



Parcours : niveau facile
 Distance : 1,430 km
 Temps estimé : 30 à 40 min

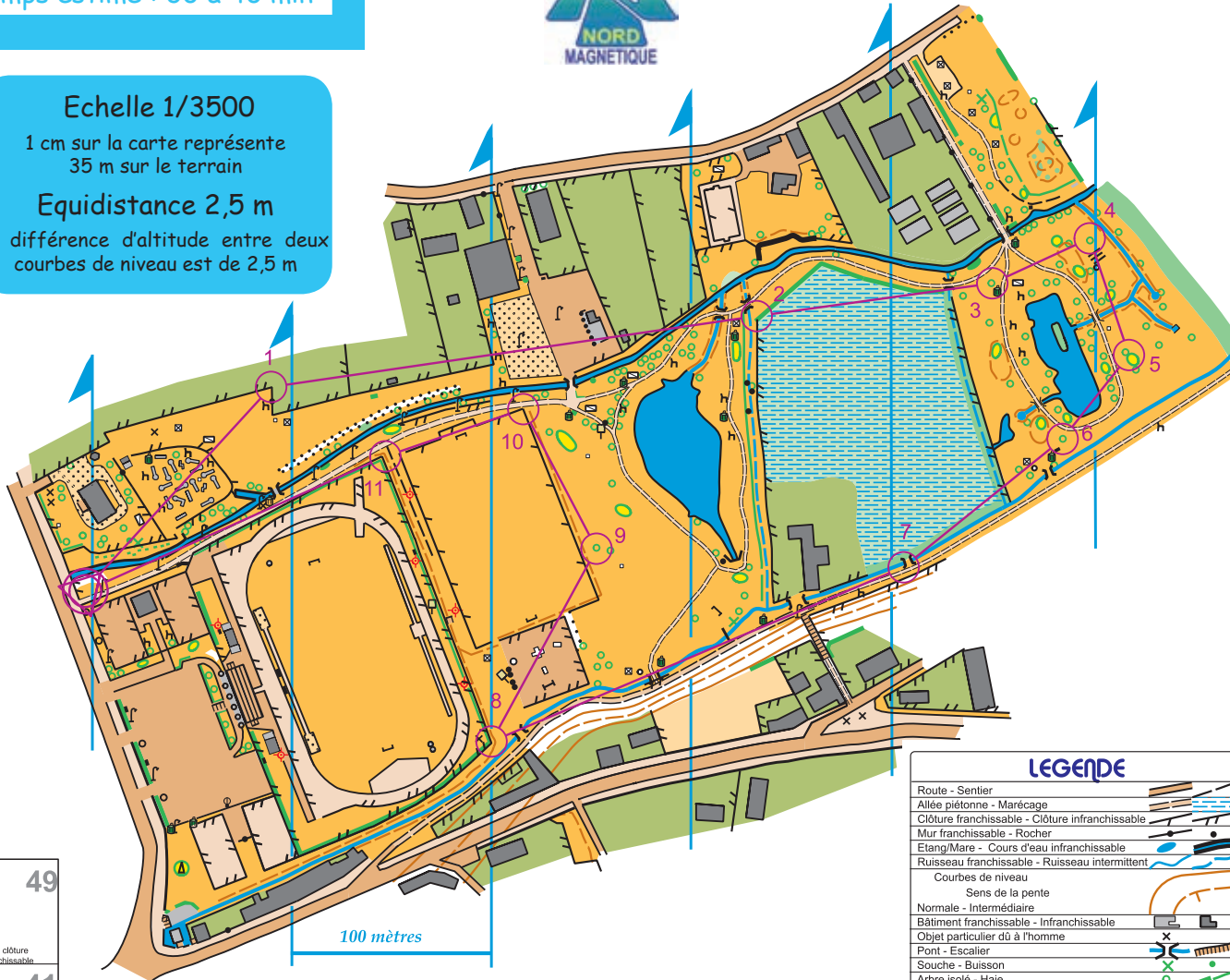


Echelle 1/3500

1 cm sur la carte représente
 35 m sur le terrain

Equidistance 2,5 m

la différence d'altitude entre deux
 courbes de niveau est de 2,5 m



Copyright 2015 CAP Orientation. Toute reproduction interdite. Cartographie CBOCO.

1	49																			
angle clôture infranchissable																				
2	41																			
extrémité baie																				
3	42																			
arbre isolé																				
4	55	5	71	6	43	7	58	8	45	9	40	10	32	11	62					
arbre isolé		parterre de fleurs		arbre isolé		pont		angle clôture infranchissable		arbre isolé		angle clôture franchissable		angle clôture infranchissable						

LEGENDE	
Route - Sentier	
Allée piétonne - Marécage	
Clôture franchissable - Clôture infranchissable	
Mur franchissable - Rocher	
Etang/Mare - Cours d'eau infranchissable	
Ruisseau franchissable - Ruisseau intermittent	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Normale - Intermédiaire	
Bâtiment franchissable - Infranchissable	
Objet particulier dû à l'homme	
Pont - Escalier	
Souche - Buisson	
Arbre isolé - Haie	
Limite précise de végétation	
Zone pavée (parking, piéton)	
Zone d'habitation - Terrain sablonneux	
Pelouse - Friche, déboisé	
Forêt : Course facile - Course ralentie	
Forêt : Course difficile - Végét. impénétrable	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	
Bonne visibilité	

LEGENDE SPECIFIQUE	
Banc - Table	
Poubelle - Lampadaire	
Panneau - Statue	
Atelier parcours de santé	
But de foot - Panier de basket	
Projecteur - Parterre de fleurs	
Barrière - Regard	
Poteau - Pilier	

3 étapes pour réussir votre parcours d'orientation

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.



Flèche du Nord de la carte
 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.