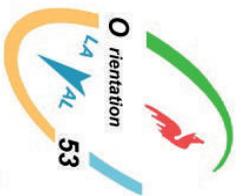


La Chesnaie Saint Denis du Maine

Echelle: 1/4000



D1 Départ

36 1

33 2

A 3

62 4

60 5

64 6

59 7

8 55

9 54

10 53

11 51

12 50

13 47

14 45

15 72

16 71

Arrivée D2

Clôture angle
NO extérieur

Clôture
Extrémité SE

Arbre isolé

Bâtiment côté
Sud Est

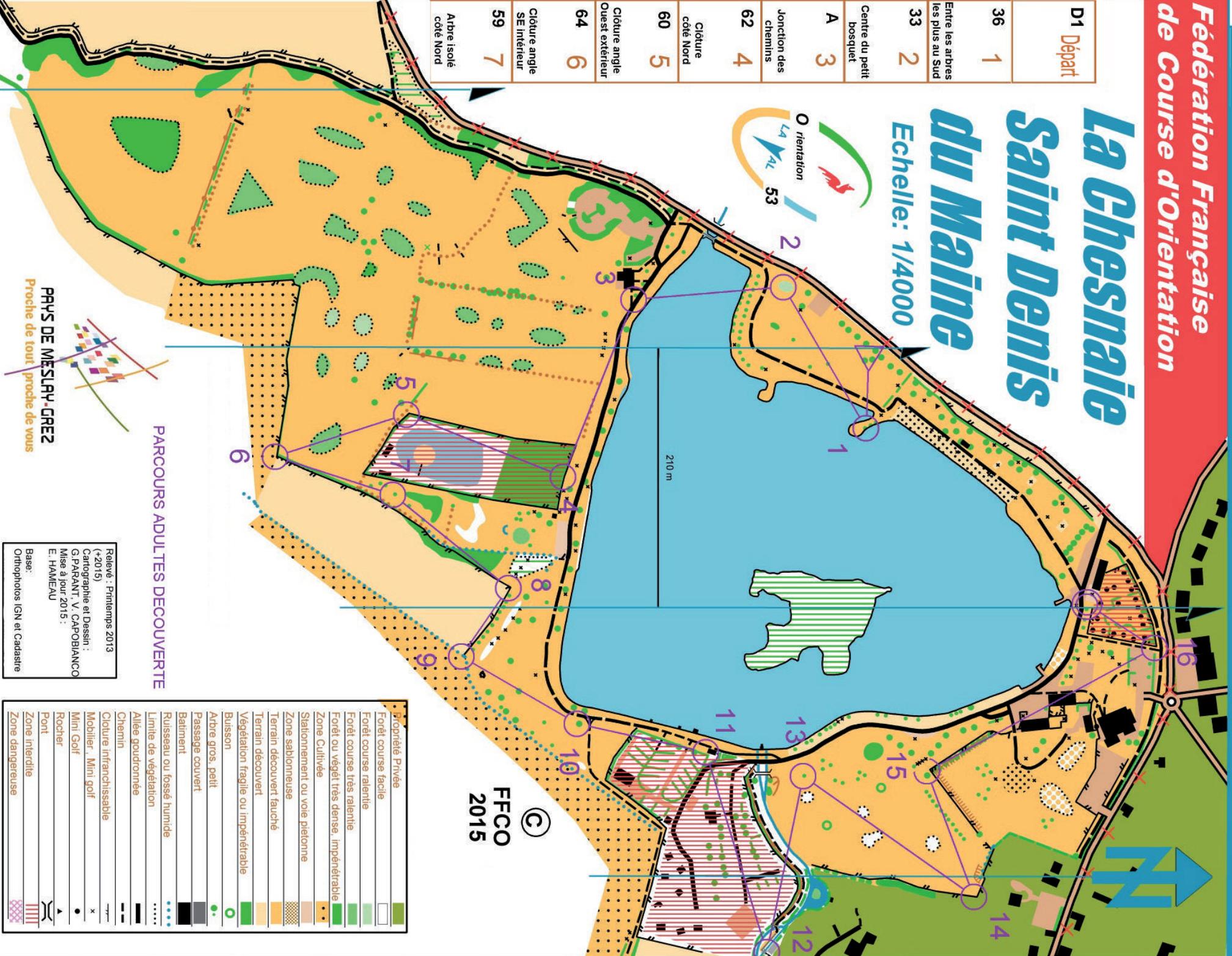
Bâtiment côté
Sud Est

Arbre isolé

Clôture angle
NE Intérieur

Clôture Angle
Sud

Angle NE
de la clôture



PARCOURS ADULTES DECOUVERTE

PRYS DE MESLAY-GREZ
Proche de tour proche de vous

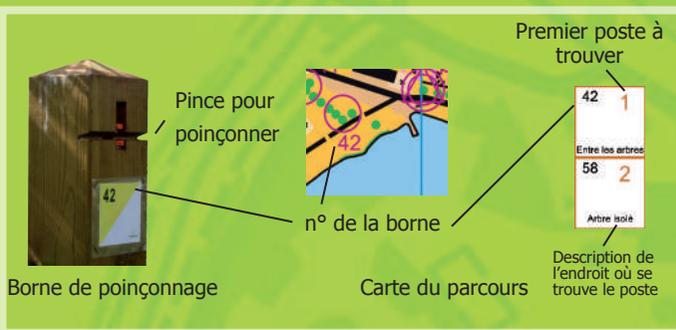
FFCO
2015

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

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

PRINCIPE DE LA COURSE

Vous devez réaliser le circuit représenté sur la carte, et valider votre parcours en poinçonnant la carte à chaque point de passage obligatoire (appelé poste) matérialisé par une borne de poinçonnage. A vous de trouver l'itinéraire le plus simple, voire le plus rapide !



RÉUSSIR VOTRE PARCOURS

1 - Se repérer

La carte est la description fidèle des éléments que vous rencontrez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain. Soyez curieux ! Regardez la légende et faites la relation carte-terrain (exemple : un point vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain).

2 - Orientez votre carte

Grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous, placez (on dit "orientez") votre carte. Exemple : vous voyez face à vous le poste de secours. Tournez la carte jusqu'à ce que le dessin du poste de secours se retrouve face à vous.

3 - Démarrer

Rendez-vous au départ  **D1** et profitez-en pour vous familiariser avec la carte et les symboles.

Repérez où se trouve le premier poste sur la carte, tournez-vous (tout en gardant la carte orientée) de façon à voir, devant vous, la ligne "Départ-Premier poste". Identifiez sur la carte des repères successifs qui vous aideront à élaborer votre itinéraire pour rejoindre le premier poste puis les suivants.

Conseils

- Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les allées, les clôtures, les ruisseaux...

- Pour bien orienter la carte, c'est la carte qui tourne, pas vous !

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 ces 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 adulte découverte

DISTANCE 2,4 KM
16 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