

Au Chambon-Feugerolles, au coeur du quartier de La Romière, l'Espace Sports d'Orientation du parc du Bouchet, est l'endroit idéal pour s'initier à la pratique de la course d'orientation.

Que vous soyez jeune ou adulte, débutant ou confirmé, venez vous amuser en vous défiant aux 4 parcours mis en place grâce aux 40 balises installées dans le parc.

+ d'infos

CONTACTS :

Mairie du Chambon-Feugerolles
Place Jean Jaurès • BP 39
42500 Le Chambon-Feugerolles
04 77 40 30 20 • lechambon.fr
mairie@lechambon.fr

**Le Chambon
Feugerolles**
COMMUNE DE SAINT-ETIENNE METROPOLITAINE

**Comité Départemental de Course
d'Orientation de la Loire**
Maison Départementale des Sports
4 rue des trois meules • BP 90144
42012 Saint-Étienne • cedex 2
06 75 41 56 36 • cdco42.fr
contact@cdco42.fr



Espace Sports d'Orientation

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

Parc du Bouchet

Le Chambon
Feugerolles



1 carte
échelle : 1/1 500
(1 cm = 15 m)



4 parcours
de difficulté croissante



40 balises
à découvrir dans le parc



Un ESO* comment ça marche ?

* Espace Sports d'Orientation

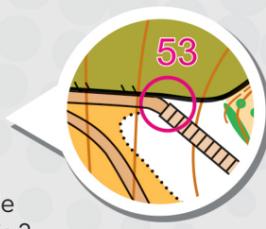
Vous débutez ? Choisissez le parcours vert Temps estimé : 15 à 30 minutes

Parcours très facile - Distance à vol d'oiseau 0,6 km (0,7 km par le meilleur itinéraire supposé).
Dans l'ordre, trouvez les 9 balises : 53, 34, 51, 49, 47, 44, 41, 60, et 68.

Pour commencer, rejoignez le panneau-départ. Repérez sur la carte le triangle de départ, puis le cercle n°53. La balise (un poteau en bois sur le terrain) se situe sur l'élément indiqué au centre du cercle rouge sur la carte, ici en bas d'un escalier.

Pour vous y rendre depuis le départ, prenez le chemin avec les escaliers qui descendent vers l'est. Attention, ne vous laissez pas surprendre par l'échelle : au 1/1500°, 1 cm sur la carte = 15m sur le terrain. A la jonction des allées en bas, continuez vers l'est en remontant le chemin le long du grillage jusqu'aux escaliers. Approchez vous. Vous voyez le poteau en bois ? Vous venez de trouver la première balise du parcours !

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



Vous avez trouvé la balise 53 ? Bravo !

A l'aide de la pince rouge encastrée dans le poteau en bois, poinçonnez la case verte n°53 (côté carte).

Vous pouvez maintenant vous diriger vers la 2e balise, la n°34 puis trouver et poinçonner dans l'ordre les autres balises du circuit.



Charte de bonne conduite :)

En pratiquant une activité d'orientation, vous pénétrez dans un espace à respecter :

- > Respectez les massifs fleuris.
- > Respectez les autres usagers du site et ses habitants. Le silence est précieux, ne le troublez pas inutilement.
- > Ne faites ni feu, ni barbecue, sur l'ensemble du site.
- > Ne jetez pas de débris, mégots, etc.

Si vous constatez des dégradations sur le parcours merci de contacter le 04 77 40 30 20.

Comment s'orienter avec une carte et une boussole ?



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 nord" (carte et boussole) devront toujours être alignés au cours de votre parcours.

Positionnez-vous dans la direction de la balise 1. Examinez sur la carte son emplacement, et trouvez des éléments caractéristiques du terrain (chemins, murets, ruisseaux, etc.) qui vous aideront à progresser dans la bonne direction. Levez la tête, repérez ces éléments devant vous. Vous êtes prêt ? C'est parti pour l'aventure !



Vous cherchez plus de difficultés ?

Essayez le **parcours bleu** Temps estimé : 15 à 30 minutes

Parcours court facile - Distance à vol d'oiseau 0,7 km (meilleur itinéraire supposé 0,8 km)
13 balises : 38 - 36 - 42 - 57 - 58 - 64 - 59 - 55 - 56 - 35 - 32 - 33 - 31

Le **parcours rouge** Temps estimé : 15 à 30 minutes

Parcours court facile - Distance à vol d'oiseau 0,9 km (meilleur itinéraire supposé 1,0 km)
14 balises : 52 - 54 - 69 - 67 - 65 - 57 - 66 - 50 - 70 - 61 - 43 - 40 - 39 - 68

Ou le **parcours noir** Temps estimé : 15 à 30 minutes

Parcours court facile - Distance à vol d'oiseau 1,1 km (meilleur itinéraire supposé 1,3 km)
15 balises : 50 - 63 - 62 - 54 - 66 - 46 - 45 - 41 - 60 - 48 - 35 - 40 - 39 - 33 - 37



échelle : 1/1 500°
équidistance : 2,5 m

- 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 de départ

- 31 > Angle nord de l'aire de jeux
- 32 > Coude de haie
- 33 > Arbre particulier
- 34 > Arbre particulier
- 35 > Angle nord-est de l'aire de jeux
- 36 > Angle sud de l'aire de jeux
- 37 > Angle nord du bâtiment
- 38 > Coude de clôture
- 39 > Arbre particulier le plus au nord-est
- 40 > Extrémité de la falaise
- 41 > Coude de végétation
- 42 > Angle sud du bâtiment
- 43 > Arbre particulier
- 44 > Entre les arbres
- 45 > Arbre particulier
- 46 > Coude de chemin
- 47 > Jonction de chemins
- 48 > Arbre particulier
- 49 > Arbre particulier
- 50 > Jonction de chemins
- 51 > Arbre particulier le plus à l'ouest
- 52 > Angle est de l'aire de jeux
- 53 > Pied de l'escalier
- 54 > Angle extérieur de la clôture
- 55 > Objet particulier
- 56 > Coude de végétation
- 57 > Jonction limite de végétation chemin
- 58 > Arbre particulier
- 59 > Angle nord-ouest de l'aire de jeux
- 60 > Objet particulier
- 61 > Jonction de limites de végétation
- 62 > Extrémité de végétation
- 63 > Arbre particulier
- 64 > Objet particulier
- 65 > Arbre particulier
- 66 > Arbre particulier
- 67 > Arbre particulier
- 68 > Jonction de chemins
- 69 > Coude de parking
- 70 > Coude de chemin

- parcours NOIR**
- 1 50
 - 2 63
 - 3 62
 - 4 54
 - 5 66
 - 6 46
 - 7 45
 - 8 41
 - 9 60
 - 10 48
 - 11 35
 - 12 40
 - 13 39
 - 14 33
 - 15 37



- LES CHEMINS**
- Route
 - Chemin, sentier
 - Voie ferrée
- LES OBSTACLES**
- Falaise franchissable
 - Falaise infranchissable
 - Mur franchissable
 - Mur infranchissable
 - Clôture franchissable
 - Clôture infranchissable
 - Pont
 - Rocher, zone rocheuse
 - Objet particulier
 - Arbre, buisson
 - Ruisseau
 - Lac
- LE RELIEF**
- Courbes de niveau
 - Petite dépression, trou, butte
 - Talus, fossé, levée de terre

- LE TERRAINS**
- Propriété privée
 - Pelouse
 - Terrain découvert
 - Culture (interdite)
 - Végétation basse
 - Forêt
 - Forêt, course ralentie
 - Forêt, course impossible

Réalisation cartographique :
JB Bourrin (cdco42)

Infos et droits d'utilisation et reproduction : cdco42.fr
© FFCO - Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est rigoureusement interdit.

parcours VERT

- 1 53
- 2 34
- 3 51
- 4 49
- 5 47
- 6 44
- 7 41
- 8 60
- 9 68

parcours BLEU

- 1 38
- 2 36
- 3 42
- 4 57
- 5 58
- 6 64
- 7 59
- 8 55
- 9 56
- 10 35

- Parcours Vert** 53-34-51-49-47-44-41-60-68
Parcours Bleu 38-36-42-57-58-64-59-55-56-35-32-33-31
Parcours Rouge 52-54-69-67-65-57-66-50-70-61-43-40-39-68
Parcours Noir 50-63-62-54-66-46-45-41-60-48-35-40-39-33-37

- parcours ROUGE**
- 1 52
 - 2 54
 - 3 69
 - 4 67
 - 5 65
 - 6 57
 - 7 66
 - 8 50
 - 9 70
 - 10 61
 - 11 43
 - 12 40
 - 13 39
 - 14 68

- 11 32
- 12 33
- 13 31