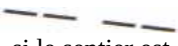


LEGENDE ET PHOTOS 1 → Eléments dus à l'homme (en noir)

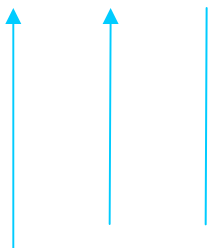
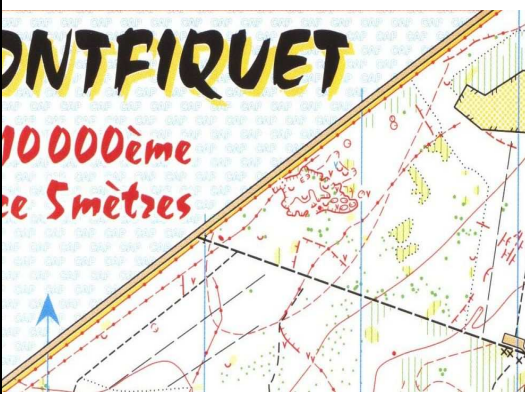
Sur une carte d'orientation, les symboles sont toujours les mêmes, ils sont facilement identifiables par les coureurs de toutes les nations.

Définition	Légende	Photo correspondant à la légende	Remarques
Route	 Double trait noir / intérieur orangé		Souvent en forêt, on peut savoir qu'on se rapproche d'une route car on entend les voitures ... On peut donc aussi s'orienter avec les oreilles !
Route forestière	 Trait noir continu		Les routes forestières sont empierrées, on peut rouler facilement avec un véhicule (on dit aussi « chemin carrossable »)
Chemin	 Tirets noirs gras		Les chemins sont souvent larges, assez rectilignes
Sentier	 Petits tirets noirs ou  si le sentier est peu visible		Les sentiers sont plus étroits, souvent plus sinueux. Parfois des passages répétés d'engins de transport de bois peuvent « créer » de nouveaux sentiers non représentés sur la carte.
Laie forestière	 Grands tirets noirs		Percée en ligne droite pour faciliter l'accès dans une parcelle (on peut souvent distinguer les restes de souches présentes dans la laie)

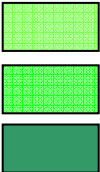
LEGENDE ET PHOTOS 1 → Eléments dus à l'homme (en noir) suite

Définition	Légende	Photo correspondant à la légende	Remarques
Clôture	 Trait continu noir avec un ou deux petits tirets en oblique		Ces clôtures peuvent servir, par exemple, à protéger une zone de reboisement (jeunes arbres) ou comme ici à délimiter un arboretum
Objet particulier dû à l'homme	 croix noire		Tous les objets (un panneau, un banc, un poteau signalétique ...) sont indiqués par une croix noire ...
	 croix noire		On pourra aussi trouver, sur une carte de course d'orientation d'autres éléments indiquant un bâtiment  , des ruines, un mirador  , une passerelle ...
Charbonnière	 cercle noir		Une charbonnière est une zone circulaire aplatie. Elle n'est pas toujours très facile à repérer ... Cette forme s'explique par le fait qu'à cet endroit des charbonniers confectionnaient des meules de bois pour produire du charbon de bois → voir doc. « le charbonnier »
Borne	 cercle noir avec un point noir au milieu		Pour continuer à mieux mettre en relation la carte et la forêt ... → « Légende et photos 2 »

LEGENDE ET PHOTOS 2 → Eléments concernant « l'eau » et la végétation

Définition	Légende	Photo correspondant à la légende	Remarques
Ruisseau	 trait bleu continu		En course d'orientation, construire un itinéraire en suivant un ruisseau est un moyen aussi sûr que de courir sur un sentier !
Ruisseau intermittent	 tirets bleus		En période humide, un ruisseau indiqué « intermittent » sur la carte peut couler comme un « vrai » ruisseau !
Source	 Demi-cercle bleu indiquant l'endroit de la source puis tirets bleus pour le début du ruisseau		Une source peut devenir peu visible en période sèche.
Zone humide	 Lignes de tirets bleus irréguliers indiquant la zone humide		Ces zones humides sont plus ou moins marécageuses selon les saisons ... alors attention à ne pas s'enfoncer dans la boue !
	 Traits ou flèches bleus verticaux espacés régulièrement ...		Ce ne sont pas des ruisseaux ! Ce sont des repères indiquant le nord (pour faciliter l'utilisation de la boussole)... Vous ne les retrouverez donc pas dans la forêt !

LEGENDE ET PHOTOS 2 → Eléments concernant la végétation

Définition	Légende	Photo correspondant à la légende	Remarques
Forêt Course facile	 blanc		Le blanc sur une carte de course d'orientation ne veut jamais dire qu'il n'y a pas d'arbres ... Cela indique que l'on peut courir facilement !
Clairière	 orangé		Ces espaces de « prairie » peuvent être de taille et de formes très variées
Végétation dense	 vert		Plus le vert de la zone est foncé : plus la végétation est dense, plus la course dans cette zone devient difficile.
Fourrés	 Gros points verts		Sur la carte la disposition des fourrés respecte ce que l'on voit en réalité.
Houx (isolé)	 Petit point vert		En toutes saisons, le houx reste vert, c'est donc un élément caractéristique intéressant pour se situer. <i>Pour continuer à mieux mettre en relation la carte et la forêt ...</i> → « Légende et photos 3 »

LEGENDES ET PHOTOS 3

Eléments concernant les formes du terrain (couleur **bistre** / « **rouille** »)

Définition	Légende	Photo correspondant à la légende	Remarques
Trou			Trou avec des flancs nets et raides
Cuvette			« Trou » de forme évasée
Fossé			Ce fossé se trouve en deux petits talus
Levée de terre (talus)	 grande  petite ou peu visible	 	Suivre un talus pour trouver l'endroit où se trouve la balise est aussi « facile » que de se déplacer sur un sentier !

LEGENDES ET PHOTOS 3 suite
Eléments concernant les formes du terrain (suite)

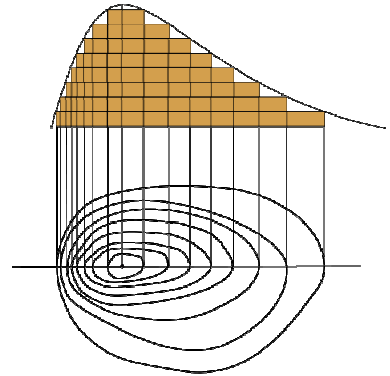
Définition	Légende	Photo correspondant à la légende	Remarques
Dépression			Les tirets de pente sont dessinés à l'intérieur de la forme pour indiquer le creux de la dépression
Abrupt de terre	 Trait continu bistre avec des petits tirets		Les tirets indiquent le sens de la pente (tirets vers l'aval / vers le bas).
Grande dépression	 		Ici des grands abrupts de terre forment une dépression importante.
Ravin	 Trait bistre se terminant en pointe		L'épaisseur du trait représente la largeur du ravin.
Butte			Au moins 1m de haut pour être notée sur la carte
Pour compléter le travail réalisé « Légende et photos 4 » concernant « les courbes de niveau »			

LEGENDES ET PHOTOS 4 → Les courbes de niveau

Sur une carte de course d'orientation, une **courbe de niveau** est une ligne « imaginaire » qui joint tous les points situés à la même altitude.

Ce n'est donc pas un chemin ou un talus ... cette ligne « imaginaire », on ne la « trouve » pas dans la forêt.
Par contre elle est très utile car elle permet de comprendre si le terrain est plat (pas de courbe de niveau) ou s'il y a du **relief** !

Comme elles expliquent les formes du terrain, elles sont de couleur **bistre*** sur la carte.



Comprendre la signification des courbes de niveau

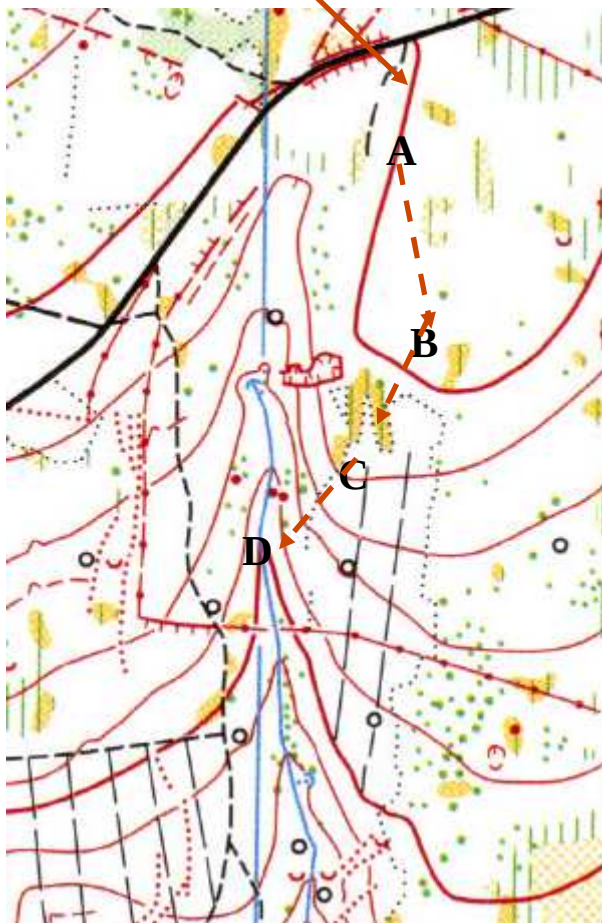
Si je vais du **point A au point B**, mon itinéraire sur la carte ne traverse pas de courbe de niveau donc cela veut dire qu'en réalité je me déplace sur du « relativement plat ».

Maintenant, du **point B au point C**, la flèche va d'une courbe de niveau à un autre → sur le terrain, cela veut dire que je monte ou que je descends de 5m (ici comme je me rapproche d'un **ruisseau**, cela implique que je descends !)

Ensuite pour aller du **point C au point D**, mon itinéraire « coupe » 4 courbes de niveau → sur le terrain, je vais descendre d'une vingtaine de mètres!

Cela signifie que
plus les courbes de niveau sont rapprochées sur la carte,
plus la pente est raide sur le terrain !

* Toutes les cinq courbes de niveau, il y en a une qui est plus épaisse pour faciliter la lecture, cela ne change rien à sa signification.



Quand on regarde bien la forme des **courbes de niveau** sur la **carte**, on peut prévoir le **relief** que l'on va rencontrer sur le **parcours** ...

Carte	Terrain
Voici un parcours qui coupe 2 courbes de niveau. 	

Si on observe le **relief** de cette partie de **la forêt** (à partir de la flèche rouge), on constate que, pour se rendre au point **B**, on doit descendre jusqu'au ruisseau, le traverser puis remonter ...

ceci implique que sur la **carte**, on doit retrouver le ruisseau (en bleu), et les **courbes de niveau** (en bistre) qui indiquent le relief...

si ce n'est pas le cas, c'est que l'on ne regarde pas où il faut sur la carte !

Terrain	Carte
	