






A l'aide de la pince rouge encastree dans la balise, poinçonnez au verso la case de même numéro. Cherchez et trouvez ensuite dans l'ordre du parcours choisi les balises suivantes et poinçonnez les cases correspondantes.

VOUS AVEZ TROUVÉ UNE BALISE ? BRAVO !


Facile - 50m.
Rejoignez le départ de l'ESO (panneau d'accueil après la barrière d'entrée de la route du vieux village), et cherchez votre position sur la carte.
- Repérez, au nord-ouest (tout en haut à gauche de la carte), le triangle de départ . Au centre de ce triangle, vous apercevez une croix noire X : elle représente le panneau. A droite de la croix vous voyez un ruban large beige-rose  : il s'agit de la route goudronnée par laquelle vous allez monter au vieux village. Près du triangle

remarquez aussi le trait rouge épais  : il figure la barrière d'entrée de la route, que vous venez de franchir.
- Cherchez maintenant sur la carte le cercle  45, qui indique la position de la balise en bois n°45. Repérez, au centre du cercle, 2 points noirs •• : ce sont de petits rochers. La balise est positionnée entre les deux. A droite de la croix vous voyez un ruban large beige-rose  : il s'agit de la route goudronnée par laquelle vous allez monter au vieux village. Près du triangle

VOUS DÉBUTEZ ? PARTEZ A LA RECHERCHE DE LA BALISE 45

COMMENT ÇA MARCHE ?
Retrouvez sur le site les balises en bois symbolisées sur la carte par des cercles rouges  sur 2 parcours



face, une butte (réservoir d'eau entouillé), avec deux bouches d'aération en béton . Suivez le long de la route une ligne de rochers ••. Au bout, entre les deux derniers rochers, vous voyez la balise en bois.
- Poinçonnez au verso la case 45 du parcours bleu et choisissez maintenant votre parcours.

PARCOURS PATRIMOINE HISTORIQUE AVEC QR CODES
Circuit multimédia de découverte du vieil Allan
- Difficulté moyenne
- Distance à vol d'oiseau 650 m
- Balises 31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44
- Poinçonnez les cases rouges sur le bord de la carte

PARCOURS INITIATION
Facile
- Distance à vol d'oiseau 500 m
- Balises 45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55
- Poinçonnez les cases bleues sur le bord de la carte

VOUS CHERCHEZ PLUS DE DIFFICULTÉS



L'espace sports d'orientation (ESO),

le vieil Allan est un espace aménagé et cartographié au coeur de l'ancien village d'Allan (XI^{ème}-XIX^{ème} siècle) pour une pratique ludique des sports d'orientation alliée à la découverte du patrimoine historique.

Infos accessibles par QR codes sur les bornes du parcours rouge et sur FB-APM Allan.



AUTRES ESO DANS LA DRÔME
Bons plans disponibles dans les offices de tourisme locaux, les stations de la Drôme,

et en téléchargement gratuit sur sportsnature.ladrome.fr et cdco26.fr



OFFICE DE TOURISME MONTELMAR AGGLOMERATION
04 75 010020
info@montelmar-tourisme.com
www.montelmar-tourisme.com

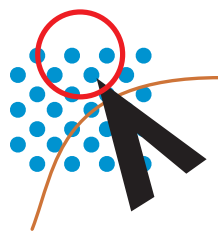
POINT DE DÉPART ET PARKING

- Parking de la place des lices, au pied du Vieil Allan
- lat : 44°29'56"
- long : 4°47'47"



LES BONS PLANS ORIENTATION

DRÔME PROVENCALE



ALLAN
Le vieil Allan

- L A D R Ô M E -
LE DÉPARTEMENT



11-55	10-54	9-53	8-52	7-51	6-50	5-49	4-48	3-47	2-46	1-45
-------	-------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

- L'HUMAIN**
- Terrasse ou passage sous bâtiment
 - Route goudronnée
 - Chemin
 - Sentier
 - Sentier peu visible
 - Clôture infranchissable
 - Poteau électrique
 - Haut mur infranchissable (plus de 1,5m)
 - Mur franchissable (moins de 1m)
 - Mur de soutènement
 - Grotte ou excavation
 - Parking
 - Barrière
 - Élément particulier
- LA VEGETATION**
- Grand arbre isolé
 - Petit arbre isolé
 - Forêt : course facile
 - Forêt : marche ralentie
 - Forêt : marche difficile
 - Forêt : marche impossible
 - Limite de végétation distincte
 - Terrain découvert, pré, clairière
 - Terrain découvert, encombré
- LA PIERRE**
- Rochers
 - Champ de pierres
 - Trou rocheux
- L'EAU**
- Réservoir
 - Bassins
- LE RELIEF**
- Courbes de niveau
 - Talus de terre
 - Colline
 - Dépression
 - Petite cuvette
 - Butte de terre (1m)



PARCOURS PATRIMOINE HISTORIQUE AVEC QR CODES

5-35	6-36	7-37	8-38	9-39	10-40	11-41	12-42	13-43	14-44
------	------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------

1-31	2-32	3-33	4-34
------	------	------	------

○ Emplacements des bornes numérotées, positionnées sur un élément significatif de terrain (muret, angle chemin...)

△ Point de départ des parcours (emplacement du panneau-départ)