

A l'aide de la pince rouge encastree dans la balise, 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. - Pour vous y rendre, tournez le dos à la barrière , et montez sur la route goudronnée . Au virage de la route, repérez le talus  sur votre gauche, et en

## 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<sup>ème</sup>-XIX<sup>ème</sup> 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](https://sportsnature.ladrome.fr) et [cdco26.fr](https://cdco26.fr)



**OFFICE DE TOURISME MONTEILMAR AGGLOMERATION**  
04 75 010020  
[info@montelimar-tourisme.com](mailto:info@montelimar-tourisme.com)  
[www.montelimar-tourisme.com](http://www.montelimar-tourisme.com)

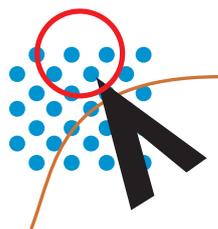
### POINT DE DÉPART ET PARKING

- 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 INITIATION



## 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)