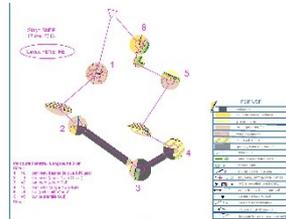


# Circuit

## FENETRE



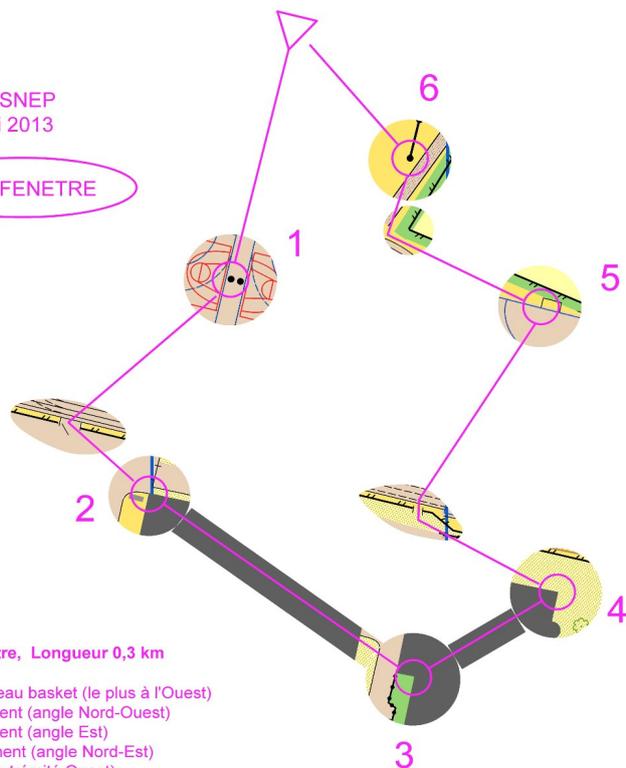
- **But** : Poinçonner, le plus vite possible et correctement, tous les postes, dans l'ordre imposé.



- Exercice individuel
- **Temps limite: 10'**
- 1 carte et 1 carton chacun
- **Consignes:** - La carte n'a pas été modifiée, juste cachée par endroit (*ce n'est pas un puzzle pour le quel, les pièces seraient mal placées les unes par rapport aux autres*).
  - Orienter sa carte précisément en sortie de poste et viser l'élément du prochain poste.
  - Garder sa carte orientée au cours de son déplacement.
- **Variantes :**
  - ne pas faire le circuit «le plus vite possible»
  - faire le circuit en Duel ou Poursuite.

Stage SNEP  
17 mai 2013

Circuit FENETRE



**Parcours Fenêtre, Longueur 0,3 km**

Départ

- 1. 40 panneau basket (le plus à l'Ouest)
- 2. 41 bâtiment (angle Nord-Ouest)
- 3. 42 bâtiment (angle Est)
- 4. 43 bâtiment (angle Nord-Est)
- 5. 44 but (extrémité Ouest)
- 6. 45 but (extrémité Sud)

Départ

**LEGENDE**

	bâtiments
	zone herbeuse, pelouse
	pré en friche
	zone goudronnée
	zone en ciment
	zone sableuse
	passage couvert, sautoir
	petit talus
	haie, massif d'arbustes
	arbres, haie
	muret, borne incendie
	poubelle, lampadaire, bancs
	table, escalier, point d'eau
	cage de foot-ball, hand-ball
	panier de basket-ball
	barrière franchissable
	clôture infranchissable
	traçage terrains hand, basket b