

# PARCOURS D'ORIENTATION DU DOMAINE DE VIZILLE ENFANT

NIVEAU : FACILE | DISTANCE : 2 KM | DURÉE : +/- 1H | 9 BALISES

Attention: le parcours adulte est différent du parcours adulte

○ Emplacement des balises

▲ Point de départ du parcours : Entrée du parc

UNIVERSITÉ Grenoble Alpes Ce projet a été élaboré en partenariat avec le Master "Loisir, environnement, sport et tourisme" de l'UFRSTAPS de Grenoble

## RECOMMANDATIONS

Au cours de votre pratique, merci de respecter les différents usagers du parc.

Il est interdit de

- couper à travers les massifs de fleurs, les cours d'eau
- de jeter des ordures
- de faire du feu
- de promener des chiens
- de cueillir des plantes
- de faire du vélo (sauf pour les moins de 6 ans)

L'application Suricate permet de signaler les problèmes que vous rencontrez quand vous pratiquez un sport de nature (erreur de balisage, besoin de sécurisation, conflit d'usage...), n'hésitez pas à l'utiliser.



SITES ÉQUIPÉS  
DE PARCOURS  
PERMANENTS  
D'ORIENTATION

## INFORMATIONS

### ■ DOMAINE DE VIZILLE

[www.domaine-vizille.fr](http://www.domaine-vizille.fr)

Le domaine de Vizille - Musée de la Révolution française fait partie du réseau des onze musées du Département de l'Isère qui en assure la gestion et l'animation. Le domaine est ouvert au public toute l'année et l'entrée au Musée de la Révolution française est gratuite.

### ■ COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE COURSE D'ORIENTATION

[www.cdco38.fr](http://www.cdco38.fr)



échelle : 1/4000°  
1 cm représente 40 m sur le terrain

▲ Départ  
○ Balise

LEGENDE	
	Fossé
	Butte
	Zone privée et interdite
	Pelouse
	Arbres dispersés
	Forêt
	Végétation
	Arbres isolés
	Souche
	Fontaine, puits
	Bâtiment
	Préau, passage couvert
	Mur, clôture franchissables
	Mur, clôture infranchissables
	Statue, memorial
	Table
	Borne
	Panneaux

Carte de course d'orientation - 2013 / Réalisation : Théo Fleurent / Mise à jour en 2019  
La reproduction de l'ensemble des supports cartographiques est autorisée pour l'usage unique de ce parcours permanent d'orientation et à l'exclusion de tout autre usage. Cet équipement a été mis en place avec l'assistance technique de la Ligue Auvergne Rhône Alpes de course d'orientation / Edition 2020



# DOMAINE DE VIZILLE

## PARCOURS D'ORIENTATION PERMANENT *enfant*

à la découverte  
DU DOMAINE  
DE VIZILLE



# PARCOURS D'ORIENTATION PERMANENT enfant

**BALISE 32**  
Extrémité muret

**1**  
**La roue à eau :** la roue à eau qui se trouve devant toi a été installée par les Perier. Ils transformèrent le château en manufacture de papiers peints puis d'impression sur cotonnades. Cette roue était utile pour faire fonctionner les machines grâce à l'énergie de l'eau (hydraulique). Combien de rayons compte-t-elle ?



- 5       12       8

**BALISE 49**  
Panneau

**2**  
**Poissons :** Bonjour ! Je suis Éléf, la doyenne des carpes de ce canal ! J'ai une question à te poser. L'hiver, quand il fait froid, je me cache sous :



- De la vase       Une grotte sous-marine  
 Des algues

**BALISE 68**  
Préau

**3**  
**La maison de l'apiculture :** pour en savoir plus sur le monde des abeilles, rentre dans la maison de l'apiculture ! Comment appelle-t-on le transport des parties mâles des fleurs vers les parties femelles ?



- La pollinisation       La floraison  
 La colonisation

**BALISE 47**  
Panneau

**4**  
**Paons :** Léooooon léoonnnn ! Salut, je suis Flop le paon ! Je suis beau n'est-ce pas ? Sais-tu pourquoi je déploie mes plumes en faisant la roue ?



- Pour m'aérer  
 Pour m'étirer  
 Pour séduire les femelles

## BIENVENUE À L'ESPACE D'ORIENTATION DU DOMAINE DE VIZILLE

A l'aide de ta carte, déplace-toi au cœur du parc du Domaine de Vizille pour découvrir les balises qui ont été installées à proximité d'éléments remarquables. Sur chaque balise, un numéro de code est inscrit, il te permet de vérifier que tu es à la bonne balise. A chaque balise, essaie de répondre à la question et reporte la lettre qui correspond à la bonne réponse dans la case qui se situe en bas à droite de ton dépliant. Il y a 10 cases pour les 10 questions. A la fin du parcours, tu découvriras le mot mystère.



Orienteur c'est à toi de jouer !



**5**  
**La cascade :** d'ici, tu peux admirer le château qui se dresse devant toi ! Classé monument historique en 1862, il fut aménagé au XVII<sup>e</sup> siècle par le duc de Lesdiguières, puis a appartenu à la famille Perier, à l'Etat français et désormais, au Département de l'Isère. A ton avis, quel matériau recouvre le toit du Château ?

- Des tuiles  
 De l'ardoise  
 Du bois

**BALISE 56**  
Extrémité barrière

**6**  
**Le bouleau blanc :** ces grands arbres qui mesurent entre 10 et 20 mètres sont originaires de l'hémisphère nord. Essaie de reconnaître leurs feuilles :



Le savais-tu ? La sève, les feuilles et l'écorce du bouleau sont parfois utilisées en médecine pour soigner les problèmes de peau, aider à mieux digérer ou encore purifier le sang... On les utilise également en tisane ou comme pommade.

**BALISE 57**  
Borne

Le savais-tu ? Les oiseaux cavernicoles sont des oiseaux qui font leur nid dans le creux d'un arbre, d'une pierre ou dans le sol !



**7**  
**Sur l'île :** cette étape va te permettre d'en connaître un peu plus sur la reproduction des oiseaux. De quelle couleur sont les œufs des oiseaux cavernicoles ?



**BALISE 64**  
Panneau



**8**  
**Statue d'Hercule :** tu te trouves désormais face à la statue de l'Hercule L. Elle fait référence à la qualité guerrière et la bravoure du duc. Observe-la bien. Que symbolise la massue qu'il porte ?

- La force       Le pouvoir       L'intelligence

**BALISE 42**  
Statue



**9**  
**Jeu de Paume :** l'assemblée des trois ordres du Dauphiné réunie dans la salle du Jeu de Paume, le 21 Juillet [ ] marque le début de la Révolution française. À ton avis, avec quoi se jouait le jeu de paume ?



**BALISE 31**  
Extrémité barrière



## Enigme



La réponse à l'énigme se trouvera au-dessus de la porte d'entrée du musée. Il ne te reste plus qu'à visiter le musée. Profites-en, son accès est gratuit.