GRAND FIGEAC
Vallées du Lot et du Célé
TOURISME

Une carte
Un village

ANGLARS

Échelle 1 / 4 000
Equidistance 2,5 m

LÉGENDE

Eléments dus à l'homme

- route
- petite route
- chemin carrossable
- chemin
- sentier
- sentier peu visible
- ligne haute-tension
- ligne électrique ou remontée mécanique
- voie ferrée
- mur
- clôture
- bâtiment
- ruine
- propriété privée
- zone interdite d'accès
- grande tour
- mirador
- borne
- objets particulier

Rochers et blocs rocheux

- falaise infranchissable
- falaise franchissable
- bloc rocheux géant
- rochers
- groupe de rochers
- pierrier
- zone de blocs rocheux
- grotte

La végétation

- pelouse, prairie
- zone déboisée
- arbres dispersés
- verger
- terrain cultivé
- forêt, course facile
- forêt, course ralentie
- forêt, course difficile
- forêt, course impossible
- végétation basse
- ou limite nette de végétation
- arbre isolé ou remarquable
- particularités de végétation

Le relief

- courbe de niveau
- talus
- fossé
- levée de terre
- butte
- petite dépression
- trou
- terrain accidenté

Eau et marais

- mare infranchissable
- mare franchissable
- marais infranchissable
- marais saisonnier
- cours d'eau franchissable
- ruisseau saisonnier
- puits ou réservoir
- source
- détail hydrographique

Cart'olt

CDCO 46
Comité Départemental de Course d'Orientation du Lot

FFCO
Course d'Orientation
Fédération Française

Ne pas jeter sur la voie publique

Une carte
Un village
ANGLARS

DÉCOUVREZ LE VILLAGE AUTREMENT !

Munissez-vous de la carte et lancez-vous dans une balade ludique et originale !

Grâce au format de carte type « course d'orientation », déambuler dans le village à la recherche des recoins et particularités devient un jeu d'enfant !

COMMENT ÇA MARCHE ?

Vous disposez des élements suivants :

1 Carte de course d'orientation avec des emplacements numérotés (de 1 à 17)
Ils correspondent à des points clés où sont réalisés les photographies de la planche 2.

1 planche photos d'éléments remarquables pris dans le village
(A;B;C .....)

1 feuille réponse

LE BUT DU JEU :

Vous rendre aux emplacements matérialisés sur la carte par des numéros (planche 1) et associer la lettre de la photo correspondante (planche 2)

Une fois terminé, entourez la photo supplémentaire, qui ne correspond à aucun des emplacements visités au cours de votre parcours.

Vos réponses

1 _____ 10 _____
2 _____ 11 _____
3 _____ 12 _____
4 _____ 13 _____
5 _____ 14 _____
6 _____ 15 _____
7 _____ 16 _____
8 _____ 17 _____
9 _____

Une carte
Un village
ANGLARS

EN SAVOIR PLUS À PROPOS D'ANGLARS !

Un peu d'histoire...

Petit village pittoresque du Limargue, proche de Lacapelle-Marival, Anglars se trouve aux portes du verdoyant Ségala.
Ce village est une jolie surprise au coeur de la nature !

Au bord de la rivière
L'une des particularités d'Anglars est d'être traversé par l'Ouysse, une rivière qui prend sa source dans le Ségala pour disparaître, sous terre, à Thémines, puis finalement ressurgir tout près de Rocamadour.

Une belle église gothique
L'église gothique Saint-Martin, classée Monument Historique, possède une tour-clocher impressionnante qui vous donnera le vertige ! La nef de l'église est effectivement gothique, mais son clocher roman date du XIIe siècle.

Le Ségala
Il tire son nom du seigle, plante adaptée à la nature du terroir. Séparé des Causses par le Limargue, le Ségala est radicalement différent. Sa particularité en fait sa personnalité, le paysage se couvre de châtaigniers, noisetiers, de bois de hêtres et de bouleaux… C'est sans doute « le coin » du département où les traditions sont les plus ancrées.

Réponses :

A-5 / B-9 / C-Fausse photo / D-4 / E-13 / F-17 / G-12 / H-10 /I-15 / J-14 / K-1 / L-3 / M-16 / N-11 / O-7 / P-2 / Q-8 / R-6

Ne pas jeter sur la voie publique

Une carte
Un village

ANGLARS

Ne pas jeter sur la voie publique