

Miramas

Entre ombres et lumières

Compétences

EPS

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Aider l'autre.

Géographie

- Identifier les caractéristiques de mon(mes) lieu(x) de vie.
- Localiser mon (mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles.

Objectifs

- ⇒ Adapter son effort à la longueur du parcours.
- ⇒ Se repérer sur une carte.
- ⇒ Observer le paysage à la recherche d'éléments.
- ⇒ Découvrir les espaces naturels de sa ville.

La randonnée

- Longueur : environ 8 km, au départ du parking du collège Miramaris.

- Dénivelé : 80 m.

- Difficulté : randonnée facile, nécessitant malgré tout des chaussures de marche.

- Pour suivre la randonnée :

→ Balisage blanc.

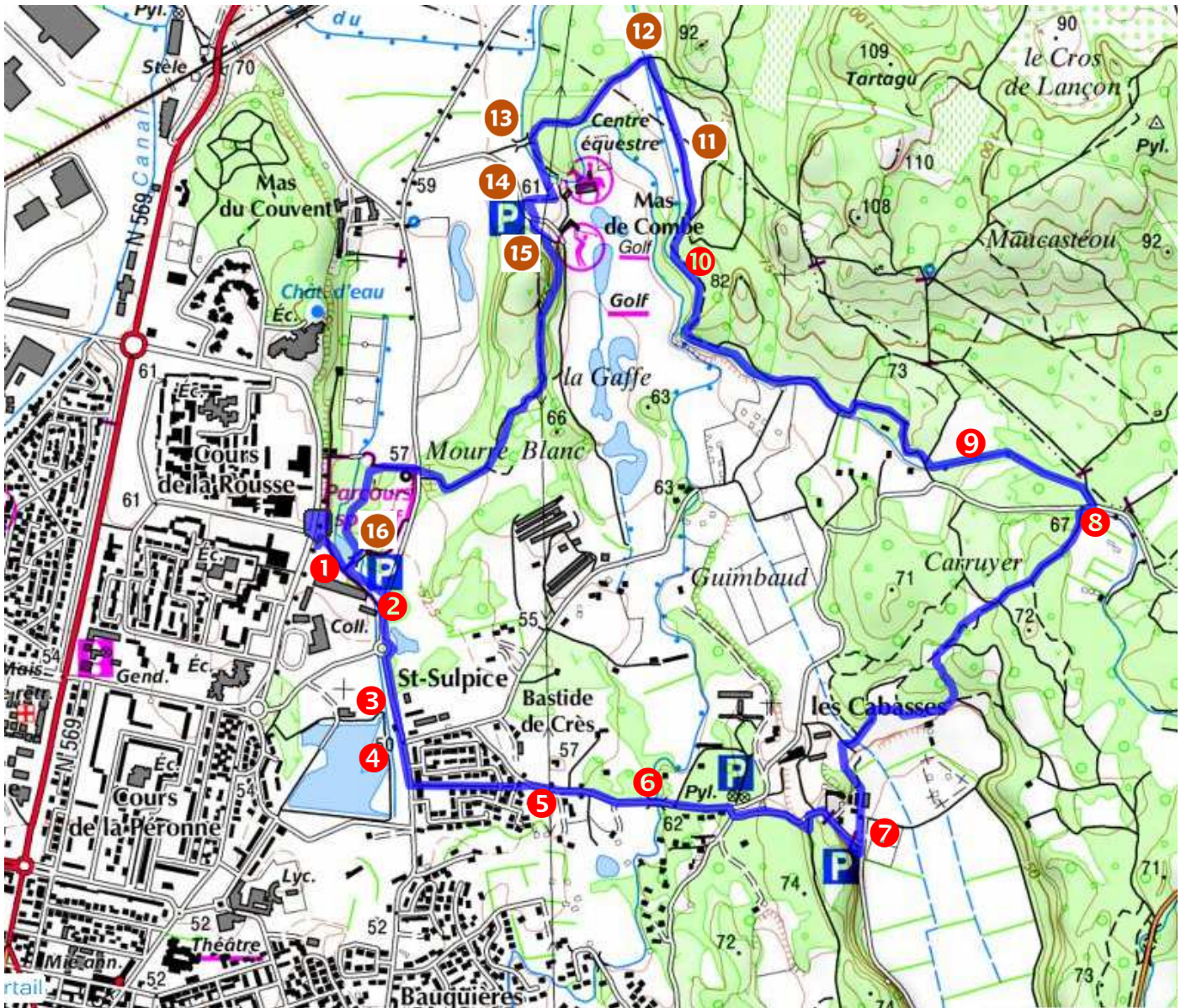
→ Utiliser le guide « Entre ombres et lumières », édité par la Ville de Miramas (attention : le départ sur le dépliant se fait au parking du théâtre de la Colonne, alors que pour ma part, je démarre au parking du collège Miramaris).

- Commentaires :

→ Attention au balisage quelques centaines de mètres après avoir laissé le centre aéré de Cabasse : arrivé devant une maison avec des chevaux, au niveau d'une patte d'oie, l'itinéraire part à gauche par un chemin étroit, non balisé dans un premier temps : il ne faut pas le louper !

→ Arrivé au parking du golf, le propriétaire des lieux préfère qu'on évite de traverser les terrains de jeux. Il faut donc se diriger vers une table de pique-nique sur la droite, prendre le chemin qui la contourne par la gauche puis choisir le chemin qui monte à gauche à quelques mètres de là. Ce chemin surplombe le terrain et évite d'être trop près des golfeurs (ce qui permet de ne pas risquer une balle perdue)

Miramas - Entre ombres et lumières





A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



K



L



M



N



O



P

Miramas - Entre ombres et lumières

1 - Pour chaque lieu de la carte, indiquez la lettre correspondant à la bonne image.

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

2 - Entourez dans le tableau les lettres correspondant aux combinaisons ci-dessus.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	F	G	R	V	A	B	L	M	P	?	E	N	D	Q	X	C
B	Y	H	U	J	N	G	F	D	S	Q	X	C	D	R	E	A
C	E	R	T	I	L	O	L	M	C	V	F	R	A	C	S	W
D	F	G	I	O	M	A	I	O	E	R	F	V	B	N	G	T
E	A	D	E	R	B	O	K	T	R	D	E	D	F	G	H	O
F	V	C	E	D	F	I	!	C	E	A	S	Z	O	K	E	A
G	V	B	N	J	K	L	R	R	F	D	S	Z	R	T	Y	U
H	U	I	L	D	F	R	Z	A	S	E	O	C	B	G	T	Y
I	U	I	M	P	L	E	D	F	N	R	T	Y	U	A	C	V
J	C	F	R	T	Y	U	K	A	L	M	E	F	R	E	A	S
K	C	I	V	R	T	H	U	I	K	O	M	P	I	S	D	E
L	V	E	F	R	T	Y	U	I	O	P	M	Z	N	C	Z	S
M	C	A	E	F	G	H	T	I	O	M	X	S	Z	E	P	R
N	R	V	V	F	H	J	K	L	M	R	T	Y	U	I	L	O
O	O	T	L	E	V	F	R	G	H	Z	E	A	C	I	K	L
P	C	D	F	G	H	I	E	D	F	I	A	X	S	Q	Z	!

Maintenant, reconstituez la phrase mystère.

.....

.....

.....

Miramas - Entre ombres et lumières

1 - Pour chaque lieu de la carte, indiquez la lettre correspondant à la bonne image.

1	2	3	4	5	6	7	8
<i>F</i>	K	N	O	C	D	G	J
9	10	11	12	13	14	15	16
I	E	H	A	L	M	B	P

2 - Entourez dans le tableau les lettres correspondant aux combinaisons ci-dessus.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	F	G	R	V	A	B	L	M	P	?	E	N	D	Q	X	C
B	Y	H	U	J	N	G	F	D	S	Q	X	C	D	R	E	A
C	E	R	T	I	L	O	L	M	C	V	F	R	A	C	S	W
D	F	G	I	O	M	A	I	O	E	R	F	V	B	N	G	T
E	A	D	E	R	B	O	K	T	R	D	E	D	F	G	H	O
F	V	C	E	D	F	I	!	C	E	A	S	Z	O	K	E	A
G	V	B	N	J	K	L	R	R	F	D	S	Z	R	T	Y	U
H	U	I	L	D	F	R	Z	A	S	E	O	C	B	G	T	Y
I	U	I	M	P	L	E	D	F	N	R	T	Y	U	A	C	V
J	C	F	R	T	Y	U	K	A	L	M	E	F	R	E	A	S
K	C	I	V	R	T	H	U	I	K	O	M	P	I	S	D	E
L	V	E	F	R	T	Y	U	I	O	P	M	Z	N	C	Z	S
M	C	A	E	F	G	H	T	I	O	M	X	S	Z	E	P	R
N	R	V	V	F	H	J	K	L	M	R	T	Y	U	I	L	O
O	O	T	L	E	V	F	R	G	H	Z	E	A	C	I	K	L
P	C	D	F	G	H	I	E	D	F	I	A	X	S	Q	Z	!

Maintenant, reconstituez la phrase mystère.

Vive la randonnée !