



balise 8 - n°118

Quel étrange monticule ?

Qui a bien pu rassembler ici toutes ces vieilles aiguilles ? Cette drôle de pyramide est en fait la maison, ou plutôt l'immeuble, d'une colonie de fourmis rouges. Leur dôme est une accumulation de branchettes, aiguilles et débris de la forêt assurant une bonne étanchéité au froid et à la pluie. A l'intérieur règne une incroyable organisation entre fourmis « reproductrices », « ouvrières » (construction de l'abri et des galeries), « messagères thermiques » (quelle température fait-il dehors ?), « fourrageuses » (en quête de nourriture à l'extérieur), ou « éleveuses » (en charge de l'élevage et de la traite des pucerons pour récolter le miellat). Agressées, les fourmis rouges sont même capable de dégager un acide nauséabond, l'acide formique. Aide Noémie la fourmi à trouver la sortie de cette fourmilière, car elle doit vite aller chercher de la nourriture à l'extérieur.



10 ans et +

SHERLOCK

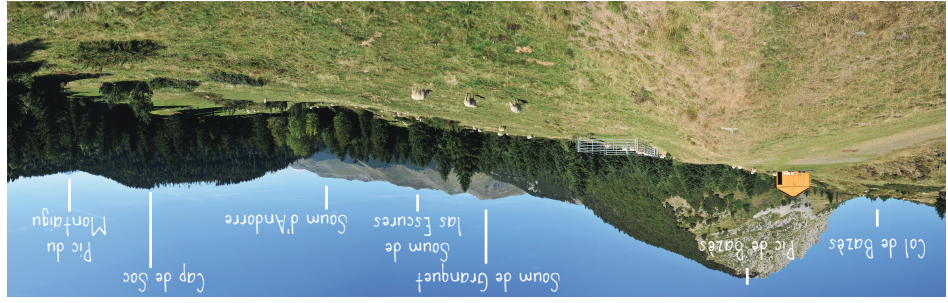
Parcours de découverte

LE COQ

www.valdazun.com

balise 6 - n°120

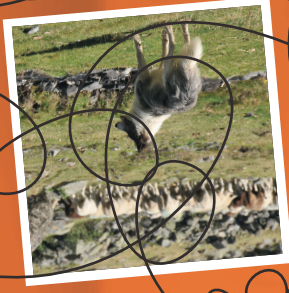
Tu es ici près de la cabane de Bazès, une zone pastorale ouverte du nord du Val d'Azun. Pour connaître ce territoire, tu peux te servir de la photo ci-dessous et retrouver ainsi les principaux sommets dans le paysage.



balise 7 - n°119

L'été, les bergers conduisent leurs troupeaux de vaches et brebis près du col de Bazès, situé juste en-dessous de toi. Les bêtes se nourrissent ici d'une herbe excellente et riche et participent en même temps à l'entretien du paysage. À l'automne, l'éleveur les fera redescendre dans la vallée pour passer l'hiver, où elles trouveront abri et nourriture à la ferme. À l'aide du chien de berger, retrouve le nom des races de brebis et vaches.

- des prés d'Aquitaine
- des Alpes catalane
- Béarnaise
- Bigourdane



- Blonde Hispano
- Crema
- Rouge Basco
- Brune

balise 1 - n°136

Le sapin pectiné et l'épicéa sont des conifères que l'on rencontre dans les forêts pyrénéennes. Sherlock les connaît bien pour venir s'y percher, mais est-ce aussi le cas pour toi ? Utilise ces indices pour identifier l'arbre situé dans ce virage.

Sapin pectiné

Epicéa

aiguilles aux extrémités

aiguilles aux extrémités piquantes au toucher

deux traits blancs

uniformément vert

sous les aiguilles

sous les aiguilles

cônes dressés vers le ciel

cônes pendant vers le sol

écorce grise

écorce rosée



Ici, il s'agit donc d'un ...

balise 4 - n°116

Tu es au cœur d'une forêt de conifères, refuge d'un autre oiseau emblématique, le grand coq de bruyère, comme notre ami Sherlock. C'est un gros gallinacé qui se nourrit de bourgeons, d'aiguilles, de baies et d'insectes ; il reste longtemps perché à la cime des arbres. Il est cependant très sensible au dérangement, surtout l'hiver, où la fuite constitue pour lui une grosse dépense d'énergie à une période où la nourriture est rare.

Associe les deux coqs parfaitement identiques pour connaître l'autre nom du grand coq de bruyère.



Grand Moyen Tétraz Petit Hulotte Corbeau

balise 5 - n°117

Ici coule un petit ruisseau alimenté par une source de montagne. Sélectionne les quatre animaux qui vivent dans les ruisseaux. Ils portent un numéro qui, associés, te donneront l'altitude du plus haut sommet du Val d'Azun, le Balaitous.

Fourmi = 2, Truite = 3, grenouille = 1, chevreuil = 7, têtard = 4, euprocte = 4, hérisson = 5

— — — —

balise 2 - n°137

Utilise les indices précédents pour identifier cet autre conifère. Ici, il s'agit donc d'un ...



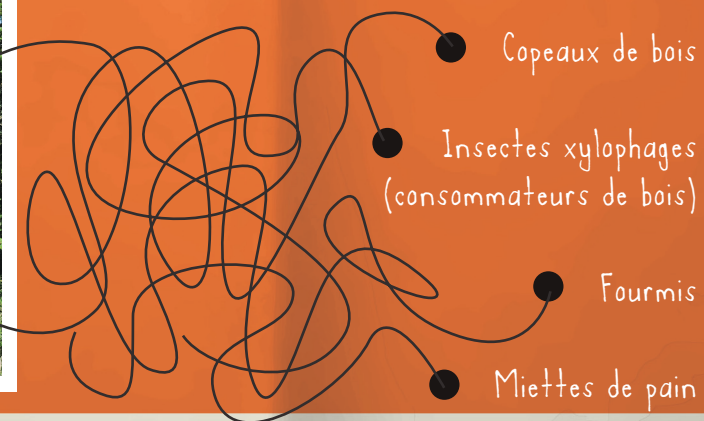
balise 3 - n°115

Cette balise est située au pied d'un sapin pectiné de taille remarquable, puissant et longiligne.

Les conditions de vie sont difficiles pour les arbres de montagne ; certains meurent de vieillesse, de faiblesse ou suite à un accident de vie (casse sous le poids de la neige ou à cause d'une tempête).

Juste sur la gauche, tu peux observer un arbre mort encore sur pied, jalonné de nombreux trous. Ces derniers sont percés par un oiseau, le pic noir, très présent dans les forêts de montagne.

Suis le lien pour savoir quelle nourriture vient chercher le pic noir dans ces troncs morts.



Fédération Française de Course d'Orientation

Parcours Sherlock le coq, Longueur 5,0 km

Départ

- 1. 136 Butte de terre
 - 2. 137 Butte de terre
 - 3. 115 Chemins, jonction
 - 4. 116 Clairière, au centre
 - 5. 117 Ruisseau, chemin, intersection
 - 6. 120 Rocher
 - 7. 119 Objet particulier
 - 8. 118 Levée de terre
- 760 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage



Fédération Française de Course d'Orientation



Liberté • Egalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



Fonds Européen Agricole pour le Développement Rural (FEADER)

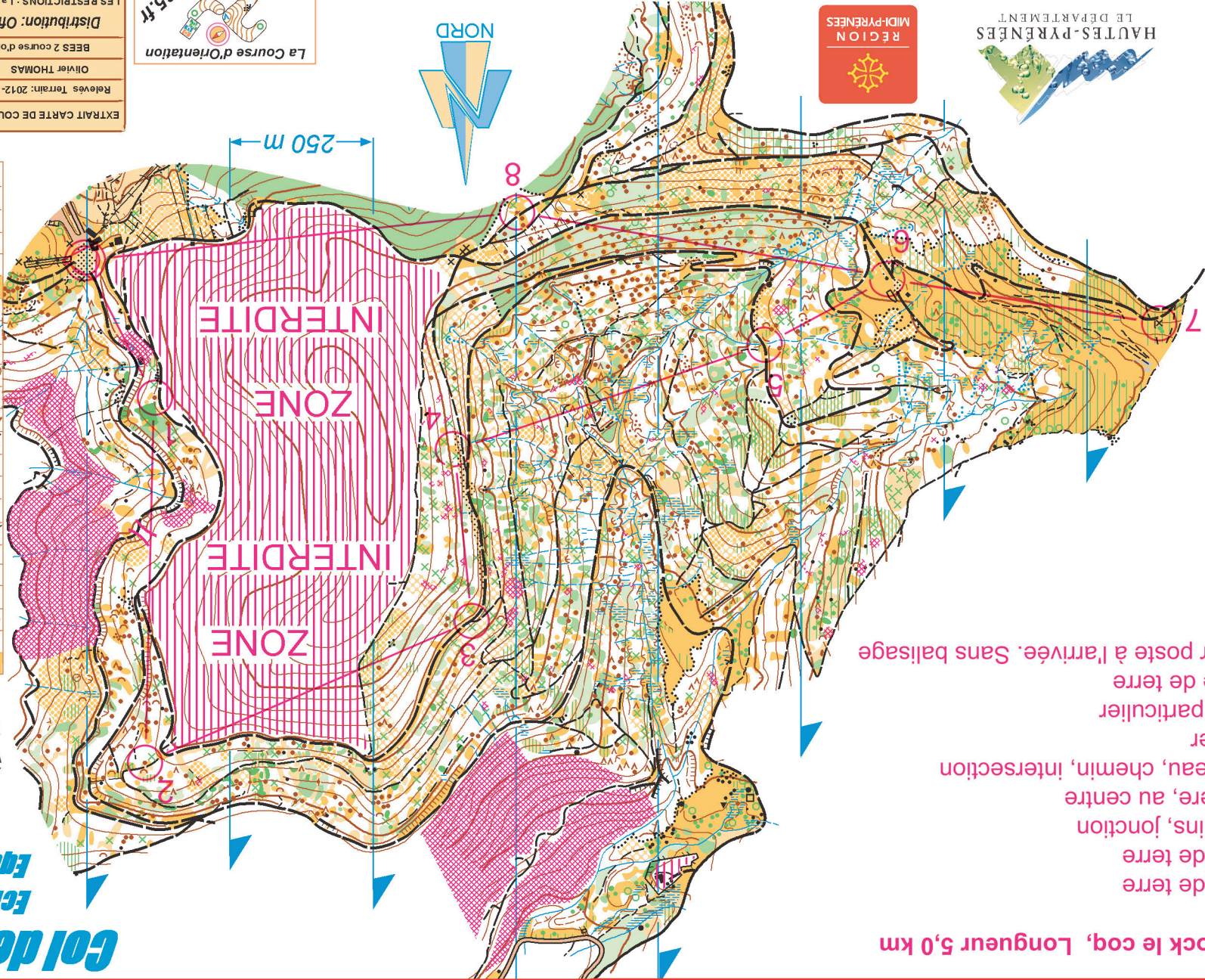


LE DÉPARTEMENT
HAUTES-PYRÉNÉES



RÉGION
MIDI-PYRÉNÉES

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---



Col de la Serre
Echelle 1/10000
Equidistance 10 m

Val d'Azun
Hautes Pyrénées

LEGENDE

	Route importante
	Route
	Chemin
	Sentiers visibles, peu vis.
	Trou, Grotte
	Clôtures
	Mirador, Mangéoire
	Objet particulier
	Ruine construction
	Mur, Rocher
	Courbes niveau
	Talus, Levée de terre
	Dépression Grande, Petite
	Trou, Colline, Butte
	Ruisseau, Fossé
	Marais, Source
	Clairière, Sablonneux
	Végétation basse
	Arbre particulier, Souche
	Limite nette de végétation
	Pénétrabilité de la forêt
	80%
	20%

EXTRAIT CARTE DE COURSE D'ORIENTATION N° 020 - D 65 - 2013

Rélevés Terrain: 2012-2013
Dessin OCAD 11-licence N° 6398
Oliver THOMAS

BEES 2 course d'orientation - Utilisation tabulée et GPS

Distribution: Office du tourisme VAL D'AZUN

LES RESTRICTIONS : La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent.
Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quel procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F.F.C.O Année 2013

La Course d'Orientation
www.065.fr
dans les Hautes-Pyrénées