

# Mode d'utilisation du GPS



Le GPS ou Géopositionnement par satellite (en anglais Global Positioning System) est le premier système de positionnement par satellite au monde. Il permet de connaître sa position n'importe où, à la surface de la terre, en mer, dans l'air. Il s'utilise comme une boussole. Il vous suffit de sélectionner un mot dans la liste des « waypoints\* » et il vous indiquera la direction à suivre au moyen d'une flèche qui se repositionne au fur et à mesure que vous avancez.

## Présentation de l'appareil :

3 boutons à gauche :

- > ▲ : flèche de déplacement vers le haut
- > ▼ : flèche de déplacement vers le bas
- > ENTER : pour sélectionner et valider votre choix



2 boutons à droite :

- > PWR (power) : pour allumer l'appareil et pour l'éteindre
- > PAGE : pour vous déplacer dans les pages affichées à l'écran ou pour revenir en arrière

## Fonctionnement :

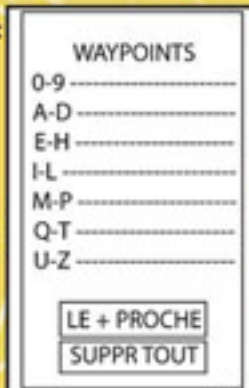
1 - Allumer le GPS : Appuyez sur PWR, vous devez vous placer en extérieur sur une zone dégagée (les bâtiments, les conditions météo ou les arbres denses peuvent gêner la réception des satellites). La réception est optimale lorsque vous êtes en mouvement, à l'arrêt, les données peuvent être erronées ou approximatives.

2 - Attendre que l'écran affiche **PRET A NAVIGUER**

3 - Appuyer sur **PAGE** 4 fois afin de visualiser la page **MENU**

4 - Avec la flèche ▼ sélectionner le chapitre **WAYPOINTS** puis valider avec **ENTER**

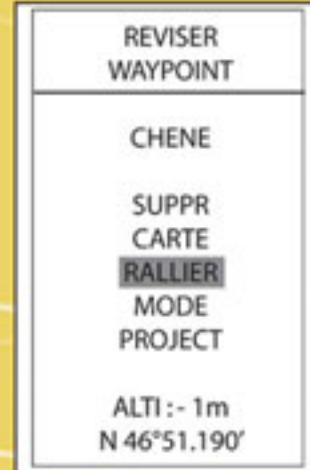
5 - Cette page s'affiche alors :



**ATTENTION :**  
en aucun cas vous ne devez utiliser les onglets : **LE + PROCHE** ou **SUPPR TOUT**

6 - Avec les flèches ▼ ▲ vous allez pouvoir vous déplacer dans le répertoire et faire apparaître la liste des waypoints (= mot réponse). Pour sélectionner un waypoint d'un groupement de lettres, faites à nouveau **ENTER** puis ▼ ▲ afin de surligner le mot choisi; si vous souhaitez revenir au répertoire, faites **PAGE**.

7 - Lorsque vous pensez avoir trouvé le waypoint correspondant à votre énigme, sélectionnez le, puis faites **ENTER**.



8 - Cette page s'affiche :

9 - Sélectionner **RALLIER** (qui se sélectionne normalement par défaut) puis faites **ENTER**. Vous devez alors vous déplacer légèrement jusqu'à ce que la flèche se positionne sur une direction précise.

10 - A présent suivez la flèche jusqu'à ce que le GPS vous indique **ARRIVE A DESTINATION** ou jusqu'à ce que la distance de quelques mètres indiquée sur le GPS vous permette de trouver la mare.

La nature est fragile, les animaux ont besoin de tranquillité alors respectez au maximum les sentiers ! Lorsque le milieu est vraiment bien dégagé, ou lorsque le GPS indique que vous êtes à moins de 50 m de la mare, vous pouvez alors choisir de couper à travers la forêt.

Pour la seconde étape, faites **PAGE** 2 fois pour revenir au **MENU** puis sélectionner le mot clé suivant dans la liste **WAYPOINTS** et **ENTER** etc.

**A vous de jouer et bonne balade !!**



Vous pouvez également poursuivre cette découverte dans la bibliothèque de la Maison de la Dune !



Vous trouverez les GPS en location au tarif de 9 € la journée, à la Maison de la Dune et de la Forêt (sous caution : 150 €).

Maison de la Dune et de la Forêt  
Point de départ du circuit GPS



## Renseignements :

02 28 11 26 37 ou 02 51 59 55 49.

Courriel : maison.dune.foret@notre-dame-de-monts.fr  
50 Avenue Abbé Thibaud - Notre Dame de Monts

## Horaires d'ouverture :

Juillet et Août - Les lundis, mercredis, jeudis et vendredis, de 10h à 12h30 et de 15h à 18h30 et les mardis de 15h à 18h30.

## Hors saison :

Renseignements et réservations à l'Office de Tourisme au 02 51 58 84 97.

site internet: [mairie-notre-dame-de-monts.fr](http://mairie-notre-dame-de-monts.fr)



Circuit réalisé par la Maison de la Dune et de la Forêt de Notre Dame de Monts



Muni d'un GPS, vous devez rechercher un mot clé qui vous mènera à votre destination. Huit mots clé sont à trouver à l'aide de différentes énigmes. Cette balade vous amènera à observer de nombreuses mares, de différentes tailles, différentes formes et dans différents milieux.

**Durée approximative : 2 heures 30**

**(pour bon marcheur)**

**3h00 (pour balade familiale)**



# Notre Dame de Monts

**Forêt des Pays de Monts**  
Départ et arrivée à la Maison de la Dune et de la Forêt

Les mares que vous allez découvrir ne se sont pas créées naturellement. A l'origine, elles ont été creusées par les hommes pour répondre aux besoins en eaux (pour cuisiner, éteindre les feux à l'époque du gemmage\* et d'abreuvoirs pour les animaux). Les mares sont des écosystèmes riches d'une faune et d'une flore spécifique, elles contribuent à la biodiversité de l'environnement.

Aujourd'hui les mares sont entretenues car ces réserves d'eau servent toujours d'abreuvoirs pour les animaux sauvages et sont utilisées pour la lutte contre les incendies de forêt. Alimentées en eau de pluie, l'eau des mares est ..... même à proximité de la mer.

## MARE 1

La végétation aquatique joue un rôle majeur pour la vie de la mare. Elle représente une source d'oxygène, une réserve de nourriture, et sert également de support pour la ..... et d'abris pour beaucoup d'animaux. Pourtant, il faut faire attention à certaines plantes qui sont envahissantes, car elles étouffent la mare et détruisent ainsi les êtres qui y vivent (ex : la myriophylle du Brésil).

dessin : pontes dans des feuilles  
photo : myriophylle



## MARE 2

Autour de cette mare vous pouvez contempler et humer l'odeur du laurier noble communément appelé le laurier sauce (ses feuilles sont utilisées en cuisine). Vous pouvez aussi observer d'anciennes traces d'activités humaines, comme ces ..... qui délimitaient anciennement les parcelles cultivées, ou encore le puits que vous trouverez un peu plus loin (vers l'Est).

## MARE 3

Entre deux mares, admirez les arbres environnants ! Le pin maritime est le plus présent; on l'identifie par ces grosses pommes de pin et ses longues aiguilles accrochées par deux. Connaissez-vous cet arbre (cf photo) ? Le ..... vert, souvent confondu avec le houx, il possède des feuilles piquantes dont le dessous est recouvert de poils fins.

Photo : feuille de chêne vert



## MARE 4

Si vous savez rester discret, vous pourrez peut-être surprendre certains animaux au bord des mares... Vous avez entendu un « plouf » ! C'est sûrement une grenouille. Elle se nourrit d'insectes, de....., d'escargots et autres invertébrés. En France, la plupart des amphibiens\* sont protégés, il est donc interdit de les chasser, ni même de



## MARE 5

CHARADE :  
Mon premier est un mot qui permet aux déchets d'être recyclés.  
Mon second est un gros poisson, vivant en eau salée. On le mange en rillettes, en salade ou en steak ! Les marins de l'île d'Yeu le pêchent.  
Mon tout est un amphibien\* qui ressemble aux lézards. Il est visible à la tombée de la nuit aux abords des mares.  
C'est le .....

## MARE 6

Au beau temps, tout d'un coup le décor s'anime, surgissant de nulle part, vous admirez des libellules qui sillonnent la surface des eaux. Pour quelques semaines seulement de vie aérienne, les libellules passent plusieurs mois tapies au fond des eaux sous la forme d'une .....



schéma : cycle de vie de la libellule, ref CPN



## MARE 7

Au printemps, vous apercevrez certainement des orchidées qui se remarquent par leur beauté. Leurs exigences écologiques et leur ..... font de ces plantes des éléments de notre patrimoine naturel qu'il est indispensable de protéger ! Alors attention où vous mettez les pieds !

Photo : Epipactis palustris



## MARE 8

Au bord de certaines mares, vous avez sûrement découvert des traces et empreintes d'animaux. Pouvez-vous les déterminer ? Pour vous aider voici les empreintes des principaux mammifères\* de la forêt des Pays de Monts :



Empreinte de sanglier



de renard



de chevreuil

Vous êtes arrivé au terme de votre parcours, sélectionnez le mot « MDF » dans la liste des « waypoints », la flèche du GPS vous conduira à la Maison de la Dune et de la Forêt.

### A savoir :

Si vous ne devinez pas un mot clé, recherchez-le dans la liste des waypoints dans le GPS. Le GPS vous indique à quelle distance vous êtes de la mare, lorsque vous êtes à 50 m, observez bien autour de vous, le GPS n'indique pas toujours que vous êtes arrivés à destination. Si vous êtes perdus, entrez le mot clé « MDF » et faites « rallier », la flèche du GPS vous guidera vers la Maison de la Dune et de la Forêt.