

Sous forme de jeu de piste, de parcours avec  nigmes ou de randonnée d'orientation, [la chasse au Sotr  est ouverte...](#) et accessible   toutes et tous (scolaires, entreprises, clubs sportifs, familles, groupes d'amis...).

De fa on ludique, p dagogique ou comp titive, l' quipe d'accompagnateurs en montagne du Refuge du Sotr  vous propose de d couvrir les techniques d'orientation ou de se perfectionner en topographie et cartographie ; pour ainsi mieux se rep rer et  voluer avec aisance en pleine nature.

Organisation pratique du [jeu d'orientation](#) :

1. Temps d'initiation en salle : savoir lire une carte avant de d buter le jeu ( chelle, rose des vents, l gende...), d couverte des mat riels (carte, boussole, balise).
2. Jeu en plein air : mise en pratique des enseignements, d couverte de l'environnement montagnard des Vosges de fa on ludique. Le jeu se fait autour du refuge et en terrain s curis  (dur e et difficult  adapt es au rythme de tous,  preuve en individuel ou en  quipes, balises   trouver et   poin onner sur le terrain, et fiche de questions-r ponses   remplir).
3. Le bilan :   l'issue du jeu, un classement symbolique est  tabli. Cela donne l'occasion aux participants d'approfondir les connaissances ! De petits lots peuvent  tre remis   l'annonce des r sultats !

INFOS PRATIQUES :

- activit    la 1/2 journ e, journ e ;
- encadrement assur  par les accompagnateurs en montagne du Refuge du Sotr ,
- jeu d'orientation adapt    tous niveau ;,
- parcours adapt  en fonction de la m t o du jour pour le confort, l'int r t et la s curit  de tous ;
- pr voir v tements chauds et imperm eables (coupe-vent, bonnets, gants, chaussures de marche...), lunettes, cr mes solaires ;
- mat riel d'orientation mis   disposition (carte, boussole, fiche de questions-r ponses)
- tarifs selon composition du groupe : [nous contacter](#) !

AUBERGE
H BERGEMENT
S JOURS
S MINAIRES
ACTIVIT S
LABELS
BROCHURE
TV
PHOTOS
ACTUS
CADEAU
LIVRE D'OR
HISTOIRE
CONTACT



03.29.22.13.97

CONTACT@SOTRE.INFO

WWW.REFUGEDUSOTRE.COM

