



LA DRÔME - LE DÉPARTEMENT

Bathernay

Espace Loisirs Orientation
Parcours Ludique

L'Espace Loisirs Orientation (ELO), est un espace aménagé et cartographié pour une pratique ludique des sports d'orientation allié à la découverte du patrimoine local.

L'ELO de Bathernay propose un parcours ludique adapté aux enfants et un parcours sur le patrimoine.

AUTRES ESPACES ORIENTATION DANS LA DRÔME

Éditions « Bons Plans » disponibles dans les offices de tourisme locaux, les stations de la Drôme, et en téléchargement gratuit sur : sportsnature.ladrome.fr et cdco26.fr

+ D'INFORMATIONS

Arche Agglo : www.archeagglo.fr
Drôme Attractivité : ladrometourisme.com
Retrouvez tous les Espaces Loisirs Orientation en Auvergne-Rhône-Alpes sur elo.lauraco.fr

CARACTÉRISTIQUES

difficulté : **facile**
accès : **4 saisons**
distance : **500m**
étapes : **8 balises**
dénivelé : **+50 m**
durée : **+/- 30 min**

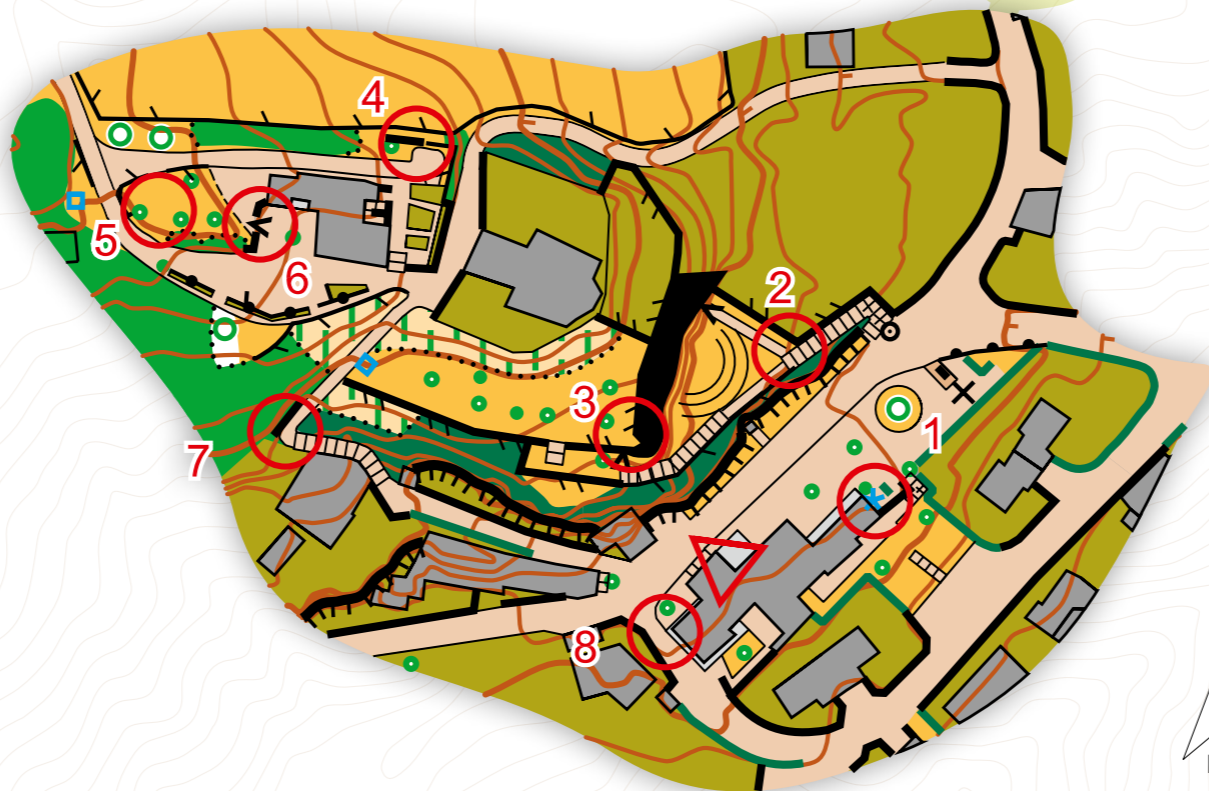
Carte de course d'orientation 2026 / Cartographe : Benoit Deroux / La reproduction de l'ensemble des supports cartographiques et graphiques est autorisée pour l'usage unique de ce parcours permanent d'orientation et à l'exclusion de tout autre usage. Cet équipement a été mis en place avec l'assistance technique de la Ligue Auvergne Rhône Alpes de course d'orientation. Crédit photo : Gaëtan Van Theemst / Ingénierie patrimoine : Marie Paturot / Conception graphique : atelier domino / Edition 2026

1 BALISE 31
mur

2 BALISE 32
panneau

3 BALISE 33
barrière

4 BALISE 34
mur



Échelle : 1/1500°
1 cm représente 15m
Dénivelé entre 2 courbes de niveau : 5 m

△ Départ : Panneau
○ Balise

LEGENDE

- Bâtiment
- Propriété privée
- Parking, route
- Escaliers
- Falaise
- Mur
- Grotte
- Fontaine
- Haie
- Mémorial
- Terrain découvert
- Vigne
- Arbre isolé
- Végétation
- Courbe de niveau

5 BALISE 35
panneau

6 BALISE 36
grotte

7 BALISE 37
arbre

8 BALISE 42
coursive

parking : Centre du village de Bathernay
départ : panneau situé sur le mur à proximité du parking
lat : 45.179666 / long : 4.995012

COMMENT ÇA MARCHE ?

- Orienter la carte et repérer le départ
- Choisir un itinéraire pour aller du départ à la balise 1

1 BALISE 35

- code
- poinçon
- pince
- emplacement

jonction de routes

- Utiliser la pince pour poinçonner.
- Répondre à la question du dépliant.
- Continuer vers les balises suivantes en respectant l'ordre.

Bonne découverte !



RECOMMANDATIONS

Il est de la responsabilité de tout pratiquant d'estimer ses capacités à pouvoir pratiquer la course d'orientation sur cet espace.

- Respectez les aires de stationnement, les propriétés privées et la réglementation.
- Ramassez vos déchets, ne laissez rien sur site.
- Respectez la signalisation et la réglementation en vigueur.

NUMÉRO D'URGENCE 112

SURICATE
SIGNALER UN PROBLÈME

L'application Suricate permet de signaler les problèmes que vous rencontrez lors de la pratique d'un sport de nature (erreur de balisage, besoin de sécurisation...)

Bathernay



Niché dans la campagne drômoise, le village de Bathernay s'est développé sur les flancs d'un promontoire qui offre un panorama imprenable sur les environs et, à l'horizon, sur les sommets alpins. Dominé par les vestiges de son château féodal et par l'église Saint-Étienne, Bathernay a été profondément marqué par Imbert de Batarnay, conseiller des rois de France au XV^e et XV^e siècle. Les ruelles, les maisons anciennes, les fontaines ou encore les grottes troglodytes racontent la riche histoire d'un village qui invite à la découverte.

1 En haut de la colline

Bathernay est construit en hauteur, comme de nombreux villages de la Drôme. Pourquoi ?

- A - Pour surveiller la vallée et voir arriver les ennemis
- B - Pour être plus près des nuages et du paradis
- C - Parce que le seigneur Imbert de Batarnay décollait en avion depuis son jardin

2 Grotte

Approche-toi de la petite ouverture dans le mur et regarde à l'intérieur. D'après toi, à quoi servait cette grotte fermée par un mur ?

- A - C'était une cave pour stocker de la nourriture.
- B - C'était un repaire de bandits.
- C - C'était une habitation.



3 Église

Retourne-toi et observe l'église de Bathernay, qui date du XI^e siècle et qui a été embellie par le seigneur Imbert de Batarnay au XV^e siècle. Comment s'appelle la partie la plus haute d'une église ?

- A - Un donjon
- B - Une tour
- C - Un clocher



4 Tombeaux

D'ici, tu peux voir deux tombes contre la façade de l'église. Pourquoi sont-elles placées ici et pas au milieu des autres tombes du cimetière ?

- A - Parce qu'il n'y avait plus de place et qu'on les a mises où on pouvait.
- B - Parce qu'il s'agit des tombes de personnes importantes pour le village et l'église.
- C - Parce que les personnes enterrées ici préféraient être à l'ombre.

5 Oiseaux

Trouve le nom de cet oiseau qui vit à Bathernay (et ailleurs !):

- Mon premier est la couleur du sang.
- Le chien remue mon deuxième quand il est content.
- Mon troisième est la couleur de la nuit.
- Mon tout est un oiseau des montagnes qui s'est adapté aux villages des plaines comme Bathernay.

.....
.....



6 Histoire d'eau

Ce réservoir d'eau permettait d'approvisionner la maison en eau courante. Sans lui, les habitants auraient dû :

- A - Faire la danse de la pluie
- B - Aller chercher de l'eau à la fontaine avec des seaux
- C - Attendre qu'il neige

7 Vrai ou faux

L'if est un arbre qui peut vivre jusqu'à 1500 ans.

- Vrai
- Faux

Les fruits de l'if peuvent être mangés.

- Vrai
- Faux

Avec le bois de l'if, on peut fabriquer des instruments de musique comme le violon.

- Vrai
- Faux



LE SAIS-TU ?

Bien que l'if ait des aiguilles, ce n'est pas un résineux comme le sapin.

Cet arbre est dioïque, c'est-à-dire qu'il y a des individus femelles et des individus mâles. Chez l'if femelle, les fleurs sont vertes et minuscules. Chez l'if mâle, elles sont jaunes et bien visibles.

À l'automne, l'if produit de petites baies rouges, parfois jaunes : on les appelle les arilles... et les oiseaux les adorent !

8 Mairie

Tu es devant la mairie de Bathernay. À quoi sert surtout une mairie dans un petit village ?

- A - À vendre du pain, des gâteaux et des bonbons
- B - À organiser la vie du village
- C - À loger le maire et sa famille
- D - À proposer des fêtes et des balades dans le village