Beauvoir-sur-Mer | Bois-de-Céné | Bouin | Challans | Châteauneuf | Froidfond | La Garnache
Saint-Christophe-du-Ligneron | Saint-Gervais | Saint-Urbain | Sallertaine

LIVRET-JEU · NATURE & PATRIMOINE

Le trésor de Beauvoir

BEAUVOIR-SUR-MER





Avec Gaston, le hérisson marin

+ son carnet du naturaliste : 29 animaux et plantes du marais à repérer

12 lieux	**3 km**	**2 h 30** environ	dès **8 ans**, avec un adulte

Ce livret appartient à _____

Challans Gois Communauté

Challans Gois Communauté
16 rue du parc de Pont-Habert
CS 50337 85300 SALLERTAINE
Tél : 02 51 93 56 73 · sports@challansgois.fr

www.challansgois.fr

MODE D'EMPLOI

Comment jouer ?

Tout se joue sur place, avec un crayon : pas besoin de téléphone ! Les douze lieux se font dans l'ordre. À chaque lieu, quatre étapes :

1. **Trouve le lieu.** « Pour y aller », en haut de sa page, te dit sa distance, sa direction et ce que tu verras.

2.  **Lis l'histoire avec Gaston, et observe.** Lève les yeux : certaines réponses se cachent sur place.

3. **Joue.** Dès que tu as fini un jeu, colorie sa coquille. À la fin, les solutions te diront si tu avais vu juste. Une erreur ? Pas grave : le diplôme est pour tout le monde !

4. **Trouve le mot du lieu.** Sa lettre grise part dans une case du coffre, page 32 : douze lettres pour le trésor de Beauvoir.

En bonus, pages 34 à 37 : le carnet du naturaliste. Les 29 animaux et plantes du marais, dessinés : coche ceux que tu vois en chemin !

TON ÉQUIPEMENT

Coche avant de partir.

- [ ] un crayon
- [ ] des crayons de couleur
- [ ] une bouteille d'eau
- [ ] de bonnes chaussures
- [ ] une montre
- [ ] deux bâtons de la même longueur (lieu 4)

PROMIS, JURÉ !

Coche chaque promesse, puis signe.

- [ ] Je reste toujours près de l'adulte.
- [ ] Je marche sur les trottoirs et les sentiers, et je respecte le code de la route.
- [ ] Je fais bien attention au bord des fossés et des étiers.
- [ ] Je respecte la faune, la flore et les habitants.
- [ ] Je ne regarde les solutions (pages 38 et 39) qu'à la fin !

Signé : _____

Pour l'adulte : Le départ se fait place des Trois-Alexandre, juste à côté des Halles, et l'arrivée à l'église, tout près. Aucun téléphone n'est nécessaire ; la version pour téléphone existe aussi (code ci-contre) : **parcours-challansgois.netlify.app**.

AVANT DE PARTIR

Gaston appelle à l’aide !

GASTON

À l’aide, à l’aide ! Aidez-moi ! Je suis Gaston, le hérisson marin. Je connais Beauvoir-sur-Mer comme ma poche… mais les habitants de la commune, eux, ont perdu la mémoire !

Il faut retrouver notre trésor pour sauver Beauvoir. Partout où nous passerons, des souvenirs nous attendent, et peut-être des objets étranges.

À chaque lieu, tu gagneras une lettre. Quand toutes les cases du coffre seront pleines, page 32, tu sauras quel est le trésor de Beauvoir.



MA SACOCHE

En chemin, tu vas trouver des objets étranges. Chaque fois, dessine-le dans un rond de ta sacoche, et écris son nom dessous.

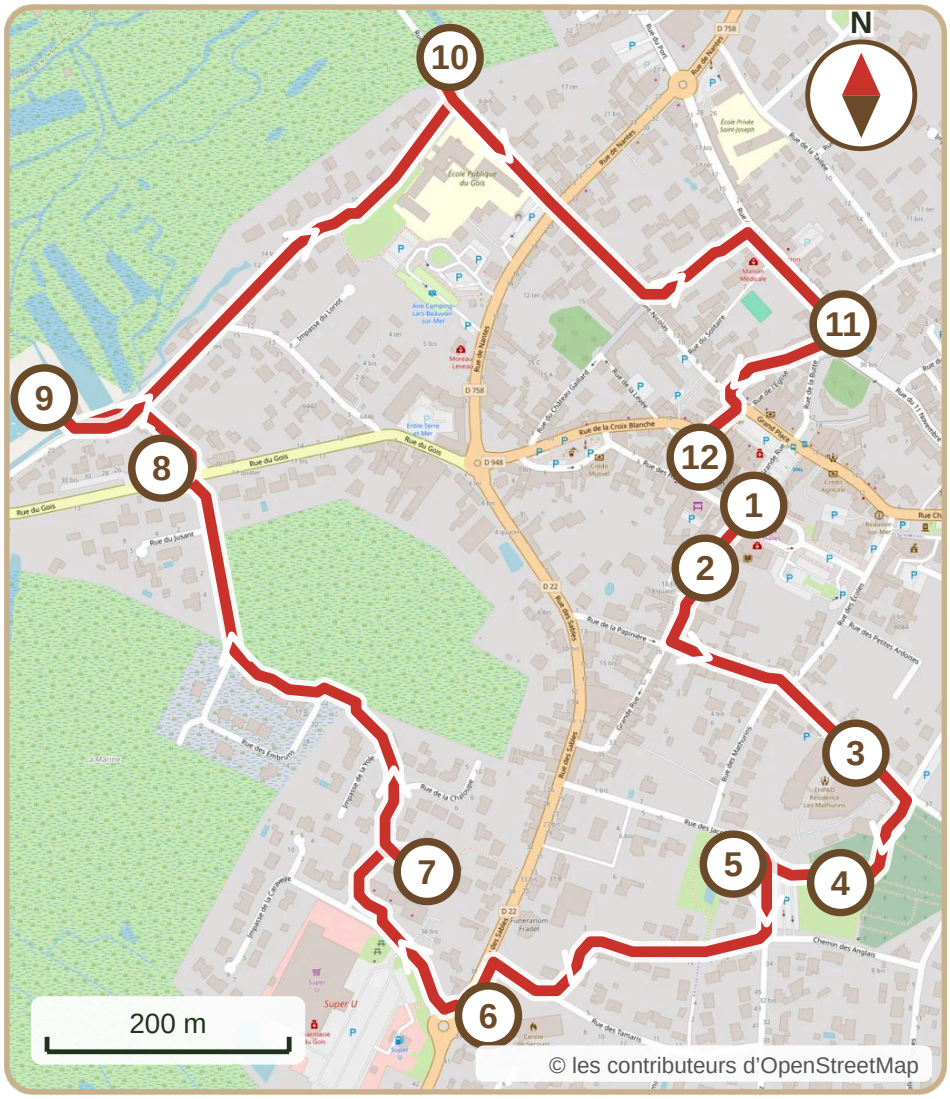
Objet 1 | Objet 2 | Objet 3 | Objet 4

Garde-les précieusement : ils serviront à la fin de l’aventure.

DESSINE GASTON, OU TON ÉQUIPE

LE PLAN

Les douze lieux de l’aventure



Le trait rouge suit les rues, à pied. Les distances du livret sont à vol d’oiseau.

1. Les Halles (départ)
2. La Grand’Rue
3. Les Mathurins
4. Le parc du cimetière
5. Le parc des Jacobins
6. L’ancienne gare
7. L’impasse de la Frégate
8. La rue des Saulniers
9. La rue des Sableaux
10. La rue de la Coquille
11. La motte féodale
12. L’église (arrivée)

N LE JEU DE LA BOUSSOLE

Vers où marche-t-on ? Écris N, S, E, O, ou deux lettres (NE, NO, SE, SO).

du 3 au 4 ☐ du 4 au 5 ☐ du 7 au 8 ☐ du 9 au 10 ☐

LIEU 1 · LE DÉPART

1 Les Halles

Le départ : la place des Trois-Alexandre, juste à gauche des Halles. Cherche une grande toiture de métal, au cœur de la commune.

☐ **J'y suis !**



GASTON

Bienvenue ! Notre aventure commence ici, au cœur de la commune. Ces grandes Halles de métal ont toute une histoire… mais les habitants l'ont oubliée.



Les Halles, vers 1900 (carte postale).

L'HISTOIRE DES HALLES

Remets l'histoire dans l'ordre : écris 1 dans le rond de la plus ancienne, puis 2, 3, et 4 pour la plus récente. Coup de pouce : celles que tu vois sont en métal.

◯ Les Halles reviennent à Beauvoir-sur-Mer, après 46 ans d'absence.

◯ Les Halles sont vendues à l'entreprise Renoux Frères, à Bouin, qui en fait son atelier.

◯ Des Halles en bois sont installées sur la Grand'Place.

◯ Les Halles en bois sont remplacées par des Halles métalliques.

LE MOT DU LIEU

Le grand bâtiment de métal, au cœur de la commune. (6 lettres)

H					10

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **10** du coffre, page 32.

2

LIEU 2 · LA RUE VIVANTE

La Grand’Rue

À **70 m**, vers **le sud-ouest**. Une rue plus large que les autres, qui part vers le sud. Lève les yeux vers les plaques de rue.

☐ **J’y suis !**



Vers 1900, cette rue était pleine de vie : c’était le cœur de la commune. Son nom le dit bien ! Les cartes postales s’en souviennent, même si les habitants ont oublié.



L’Hôtel des Voyageurs, au coin de la rue.



La gendarmerie, un peu plus loin.

✗ L’INTRUS DE LA GRAND’RUE

Au XXe siècle, cinq de ces lieux se trouvaient dans la Grand’Rue. Un seul n’y a jamais été : barre-le.

L’hôtel	**La mairie**	**La gendarmerie**
Le notaire	**La boulangerie**	**Le cinéma**

✎ LES DEUX PLAQUES

Avance jusqu’au bout de la Grand’Rue, au carrefour avec la rue de la Papinière et la rue du Puits-Pineau. Regarde les deux plaques de rue, de chaque côté de la route ; recopie chacune, lettre pour lettre.

Une plaque : _____

L’autre : _____

? LES PETITS BLASONS

Sur chaque plaque de la Grand'Rue, il y a un petit blason : le dessin de la commune. Approche-toi et compare-les.

Les deux petits blasons sont-ils pareils ? ***Colorie le bon rond.***

◯ Oui, tout pareils ◯ Non, pas tout à fait

Le blason de Beauvoir-sur-Mer se décrit ainsi, dans la langue des chevaliers :

« D'azur à la nef d'argent voguant sur des ondes du même mouvant de la pointe, à la voile carrée d'or chargée d'une croix partie de gueules et de sable, au pennon aussi d'argent. »



GASTON

Je te traduis : un fond bleu (azur). Un bateau blanc (la nef d'argent) sur des vagues blanches, tout en bas. Une voile carrée jaune (d'or), avec une croix moitié rouge (gueules), moitié noire (sable). Et en haut du mât, un petit drapeau blanc : le pennon.

✓ LIS LE BLASON

Retrouve sur le dessin chaque morceau de la description, et coche-le.



- ☐ l'azur : le fond bleu
- ☐ la nef d'argent : le bateau blanc
- ☐ les ondes : les vagues, tout en bas
- ☐ la voile carrée d'or
- ☐ la croix de gueules et de sable : rouge et noire
- ☐ le pennon : le petit drapeau en haut du mât



GASTON

Mais sur le papier de la mairie, le même blason ne ressemble pas tout à fait à celui-là. Compare les deux !

LES NEUF DIFFÉRENCES

À gauche, le blason seul. À droite, le blason de la mairie. Entoure, à droite, les neuf différences.





J'en ai trouvé ☐ sur 9.

Coup de pouce : regarde tout ce qu'il y a autour de l'écu (au-dessus, sur les côtés, en dessous), puis compare les deux bateaux.

LE MOT DU LIEU

Le dessin de la commune, avec son bateau sur fond bleu. (6 lettres)

B		2			

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **2** du coffre, page 32.

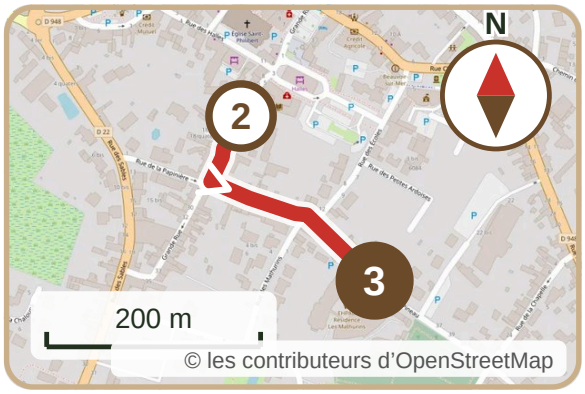
3

LIEU 3 · NEUF SIÈCLES D'HISTOIRE

Les Mathurins

À **200 m**, vers **le sud-est**. Une grande maison de retraite, rue du Puits-Pineau : la résidence des Mathurins.

☐ **J'y suis !**



Derrière le nom de la résidence se cache une histoire de neuf siècles : celle de moines venus s'installer ici au Moyen Âge. À la fin du XII^e siècle, en 1198, Jean de Matha et Félix de Valois fondent l'ordre de la Sainte-Trinité. Sa mission : racheter les chrétiens faits prisonniers de l'autre côté de la Méditerranée, sans jamais prendre les armes.

? SANS ARMES

Comment les Trinitaires libéraient-ils les prisonniers ? ***Colorie le bon rond.***

- ◯ En les attaquant avec une armée
- ◯ En les rachetant, avec de l'argent
- ◯ En creusant des tunnels

En France, on les appelait aussi les « Mathurins », du nom de leur couvent à Paris, près d'une chapelle dédiée à saint Mathurin. Et on leur donnait un drôle de surnom : les frères aux ânes.

★ LE SECRET DE GASTON

Les premières règles des Trinitaires leur interdisaient quelque chose qui, au Moyen Âge, était réservé aux chevaliers et aux seigneurs. Pour voyager jusqu'aux prisonniers, ils devaient donc se contenter d'une monture bien plus modeste.

Sur quel animal voyageaient-ils ? ☐ ☐ ☐

Coup de pouce : relis leur surnom.

LE SAVAIS-TU ?

On dit que plus de 900 000 prisonniers auraient été rachetés par les Trinitaires. Au Moyen Âge, il y avait près de 200 maisons trinitaires en France. Deux se trouvaient dans le Bas-Poitou : à Luçon, et ici, l'abbaye Sainte-Catherine.

XIII^e siècle L'abbaye Sainte-Catherine s'installe à Beauvoir.

Guerres de religion Elle est pillée et brûlée.

1698-1701 On la restaure.

La Révolution Elle est vendue.

1921 La commune l'achète : un hospice pour les personnes âgées, puis l'hôpital local, et aujourd'hui la résidence des Mathurins.



UN OBJET ÉTRANGE !

Oh ! Regarde par terre, au pied du mur : quelque chose brille sous la terre… Un badge rond en bois sculpté : des montagnes, une rivière, des sapins. Il est tiède, et une drôle de magie semble s'en échapper. **C'est le badge de la Terre : dessine-le dans ta sacoche, page 3.**



GASTON

Gardons-le précieusement. J'ai l'impression qu'il nous servira plus tard. Petite pause maintenant, dans le parc du cimetière !

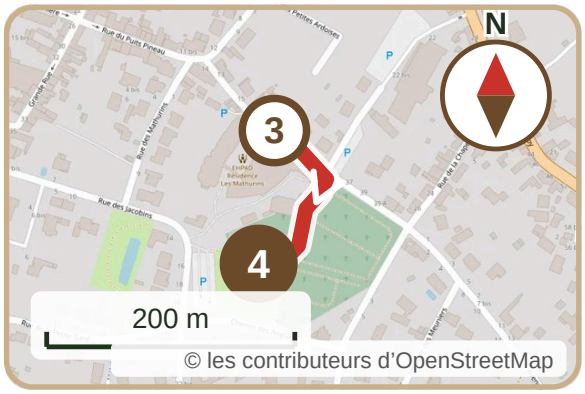
LE MOT DU LIEU

Les moines de la Sainte-Trinité. (11 lettres) Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **7** du coffre, page 32.

T	7									

LIEU 4 · LE GÉANT DU CIMETIÈRE

4 Le parc du cimetière



À **110 m**, vers **le sud**. Une allée d'arbres le long du mur du cimetière. Ils ont gardé leurs feuilles, même en hiver.

☐ **J'y suis !**



GASTON

Respire : ici, ce sont les arbres qui gardent la mémoire. Connais-tu bien les arbres de nos campagnes ?

✿ À CHAQUE FEUILLE SON ARBRE

Lis la description de chaque feuille, puis entoure le nom de son arbre.

Feuille n° 1



De petites feuilles dures, vert foncé dessus, grises et duveteuses dessous. Elles restent sur l'arbre tout l'hiver. Et des glands !

le chêne vert
le houx
le hêtre

Feuille n° 2



Des feuilles luisantes, bordées de piquants, et de petites boules rouges en hiver.

le chêne vert
le houx
le hêtre

Feuille n° 3



Des feuilles ovales, au bord ondulé et bordé de petits poils, qui tombent à l'automne.

le chêne vert
le houx
le hêtre

? LES ARBRES DE L'ALLÉE

Approche-toi des arbres de l'allée, observe leurs feuilles dessus et dessous. Quels sont ces arbres ?

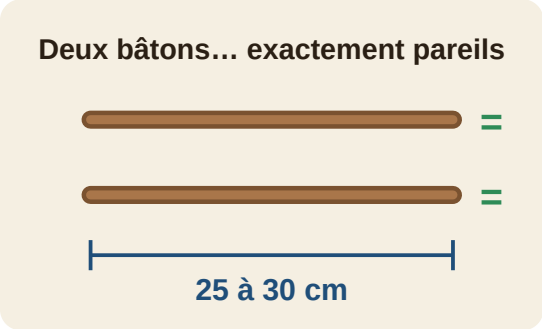
◯ Des houx ◯ Des hêtres ◯ Des chênes verts



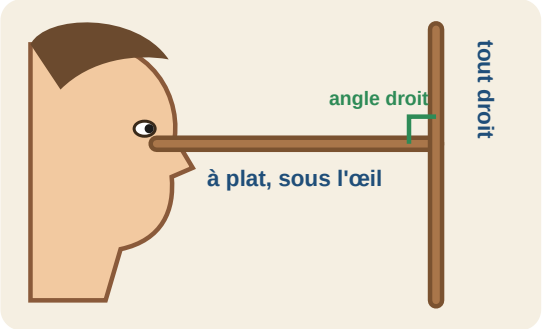
GASTON

Va près du cyprès de Lambert, dans le cimetière. Il est immense ! Le défi : trouver sa taille, puis son âge, sans lui faire le moindre mal. Pas besoin de grimper : les bûcherons ont un truc, la croix du bûcheron.

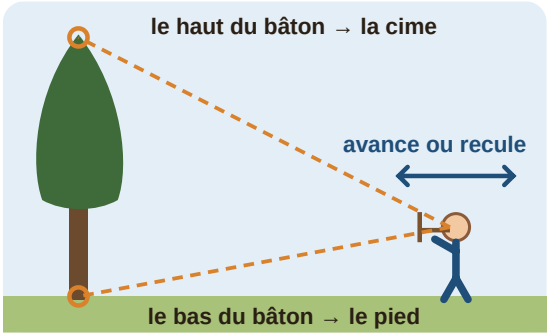
La croix du bûcheron, étape par étape



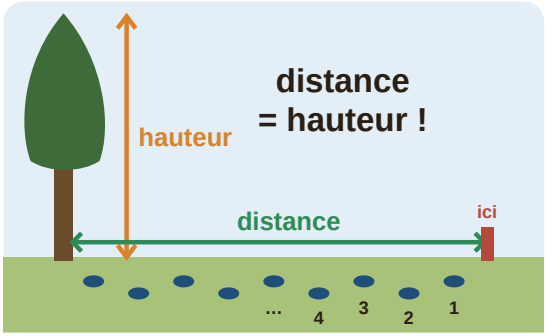
1 Trouve deux bâtons bien droits (ou deux crayons) exactement de la même longueur : 25 à 30 cm, à peu près une règle d'écolier.



2 Fais une croix : un bâton à plat, le bout collé sous ton œil ; l'autre tout droit, debout, à l'autre bout du premier. Ils font un angle droit, comme le coin d'une feuille.



3 Ferme un œil. Vise le pied de l'arbre avec le bas du bâton debout. Si le haut du bâton dépasse la cime, avance ; s'il est plus bas que la cime, recule. Arrête-toi quand le bas vise le pied et le haut vise la cime.



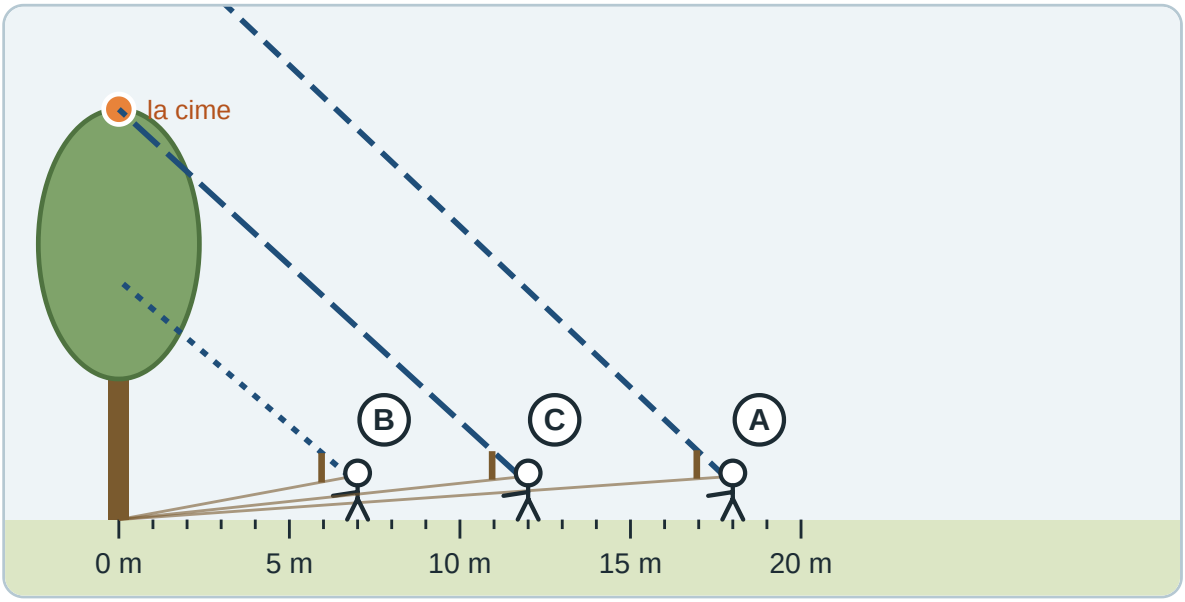
4 Pose un repère à tes pieds, puis marche jusqu'au tronc en comptant tes pas. Un grand pas d'adulte fait environ 1 mètre ; un pas d'enfant, environ un demi-mètre. **Ta distance à l'arbre, c'est sa hauteur !**

LE SAVAIS-TU ?

Pourquoi ça marche ? Tes deux bâtons sont égaux : la petite croix est la copie en miniature du grand triangle entre toi, le pied de l'arbre et sa cime.

ENTRAÎNE-TOI

Trois enfants visent cet arbre dessiné avec leur croix : le bas du bâton vise le pied de l'arbre, la ligne en pointillés part du haut du bâton.



Quel enfant vise juste la cime (le rond orange) ?

◯ A ◯ B ◯ C

Alors, combien mesure l'arbre du dessin ? ☐☐ **mètres**

Coup de pouce : la règle au sol donne les mètres depuis le tronc.

POUR DE VRAI, AVEC LE CYPRÈS

Maintenant, le vrai : le grand cyprès de Lambert, devant toi (pas l'arbre du dessin !). Mesurez-le avec vos deux bâtons, puis comparez avec Gaston dans les solutions.

Jusqu'au tronc, j'ai compté ☐ pas.

Le cyprès devant moi mesure environ ☐ mètres.

L'ÂGE DU CYPRÈS

Pas besoin de le couper en tranches pour compter ses cernes : suis les étapes, puis écris son âge sur le cadenas.

Le tour de son tronc : **530 cm**.

1. Le diamètre = le tour ÷ 3,14 → environ 169 cm

2. Le rayon = le diamètre ÷ 2 → environ 84 cm

3. On enlève 2 cm pour l'écorce → 82 cm

4. On multiplie par 1,8, sa vitesse de pousse → 82 × 1,8 = _____

Le cyprès a environ ☐☐☐ **ans.**

Coup de pouce : 82 × 1,8, c'est 82 + 82 × 0,8. On arrondit. Chaque arbre pousse à sa vitesse : c'est une estimation.

★ LE SECRET DE GASTON

Au cimetière reposent six soldats britanniques, près des tombes du Commonwealth. Leur histoire commence en mer. Le 17 juin 1940, pendant la Seconde Guerre mondiale, un grand paquebot britannique, le *Lancastria*, jette l'ancre au large de Saint-Nazaire, pour ramener en Angleterre des milliers de soldats et de civils.

En quelle année a-t-il fait naufrage ? ☐☐☐☐

LE MOT DU LIEU

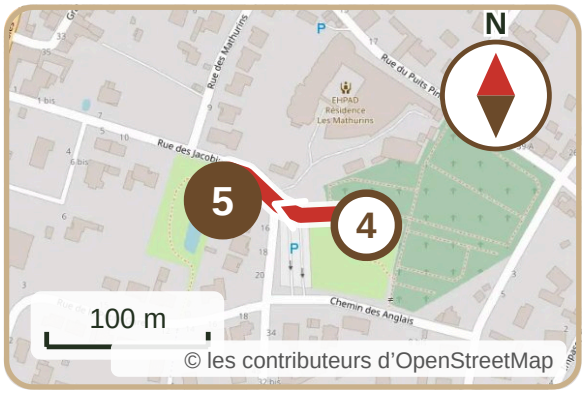
L'arbre géant du cimetière. (6 lettres)

C				5	

Recopie la lettre de la case grise (sans son accent) dans la case n° **5** du coffre, page 32.

LIEU 5 · LE PARLER D'ICI

5 Le parc des Jacobins



À **90 m**, vers **l'ouest**. Un petit parc, de l'herbe, de l'eau et des roseaux. On y entend encore parler comme autrefois.

☐ **J'y suis !**



GASTON

Bienvenue au parc des Jacobins ! Ici, on va parler comme les anciens de Beauvoir.

Les anciens de Beauvoir ne parlaient pas tout à fait le même français que nous : ils parlaient le patois vendéen. Il fait partie de la langue d'oïl, une famille de parlers venus du latin, comme les patois du nord de la France.

PARLE COMME LES ANCIENS

Tes grands-parents disaient peut-être ces mots-là. Relie chaque mot à ce qu'il veut dire. Attention : à droite, deux pièges en trop !

Garocher	une pelle à poussière
Un drôle, une drôlière	une chaussure
Un ramasse-bourrier	lancer
Barrer la porte	un corbeau
Une grole	embrasser
	la fermer à clé
	des enfants, un garçon et une fille

LE MOT DU LIEU

Le mot de patois n° 2, au masculin. (5 lettres)

8		Ô		

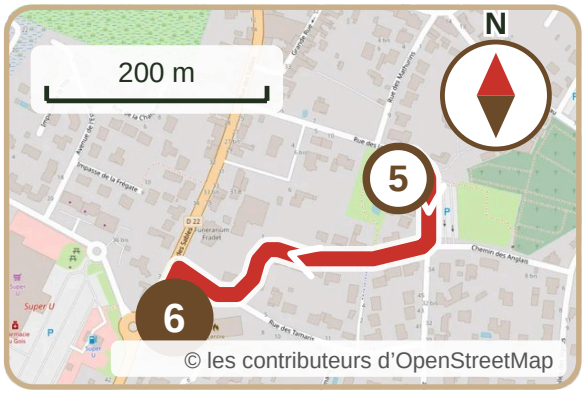
Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **8** du coffre, page 32.

6

LIEU 6 · LE TEMPS DU PETIT TRAIN

L'ancienne gare

À **240 m**, vers **le sud-ouest**. Une jolie maison crème aux briques rouges, un peu à l'écart : la petite gare. Il n'y a plus de rails, mais la gare est toujours là. ☐ **J'y suis !**





GASTON

Tchou, tchou ! Bienvenue à la petite gare de Beauvoir-sur-Mer.

Le petit train de Challans à Fromentine passait par Beauvoir-sur-Mer. Il transportait des marchandises et des voyageurs.



La gare, autrefois (carte postale).

Il servait aussi à se distraire ! À partir du 21 août 1898, des trains spéciaux emmenaient les familles à prix tout petits : l'été 1900, le billet du dimanche et des jours de fête coûtait un franc de l'époque.

? LE SURNOM DES TRAINS

Comment surnommait-on ces trains spéciaux pour les loisirs ?

Colorie le bon rond.

- ◯ Les trains du littoral
- ◯ Les trains de plaisir
- ◯ Les trains de vacances

DESSINE LE PETIT TRAIN DU DIMANCHE

La petite gare que tu vois a été construite en 1921, pour une autre ligne : celle de Bourgneuf-en-Retz à Beauvoir-sur-Mer, inaugurée en 1922. Le train roulait à 30 km/h, avec des voyageurs, des marchandises et le courrier. Face aux camions et aux cars, la ligne a fermé en 1948. La gare a accueilli la douane ; aujourd'hui, on y gère les marais.

★ LE SECRET DE GASTON

Non loin de là se trouve le puits de Riez. Il avait la réputation d'être inépuisable : pendant des siècles, il a été la plus grande réserve d'eau de Beauvoir. Et une légende court à son sujet…

D'après la légende, qu'auraient jeté les moines au fond du puits, avant de quitter la ville ? Leurs : T _ É _ _ _ S



Coup de pouce : ce qu'on cherche depuis le début !

UN TÉLÉGRAMME ARRIVE À LA GARE !

PETIT TRAIN REPART STOP REJOIGNEZ IMPASSE DE LA FRÉGATE AVANT LUI STOP DEUX MINUTES PAS UNE DE PLUS STOP BONNE CHANCE

Le chef de gare

LA COURSE CONTRE LE TRAIN



Facultatif : chronomètre-toi avec l'adulte, sur le trottoir. Deux minutes jusqu'à l'impasse !

Départ à : _____ Arrivée à : _____

LE MOT DU LIEU

Les trains « de… » du dimanche, à un franc. (7 lettres)

P [1] _ _ _ _ _ _

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **1** du coffre, page 32.

LIEU 7 · LES BATEAUX

7 L'impasse de la Frégate

À **130 m**, vers **le nord-ouest**. Une petite impasse au nom de bateau. Tu sens l'air de la mer ?

☐ **J'y suis !**



La course contre le train : arrivé en moins de deux minutes ?

◯ Oui, avant le train ! ◯ Non, mais l'aventure continue

✎ QUEL EST CE BATEAU ?

Une frégate… mais au fait, c'est quoi, une frégate ? Lis la description de chaque bateau, et écris dans sa case la lettre de son nom.

A la caravelle **B la chaloupe** **C le catamaran** **D la frégate** **E la yole**



Bateau n° 1
Une barque à fond plat, guidée par un homme debout qui pousse sur le fond avec une grande perche, la ningle. On s'en sert l'hiver, quand le marais est inondé.

☐



Bateau n° 2
Un grand voilier aux bords très hauts, inventé par les Portugais au XVe siècle pour explorer les côtes d'Afrique.

☐



Bateau n° 3
Un bateau à deux coques, côte à côte. Il va vite, il est très stable : c'est souvent un voilier de plaisance.

☐



Bateau n° 4
Un navire de guerre de taille moyenne, armé, capable de naviguer au large par tous les temps.

☐



Bateau n° 5
Un ancien bateau de pêche ou de commerce, avec des voiles « au tiers », accrochées à une vergue de travers.

☐



GASTON

Tous ces bateaux ont un point commun : sans vent, les voiliers n'avancent pas. Et justement… j'ai l'impression qu'il manque du vent, ici. Aide-moi à en faire !

1 FAIS VENIR LE VENT

Toute l'équipe, ensemble : prenez une grande inspiration… et soufflez très, très fort ! Un, deux, trois…

Whoooosh ! Coche quand c'est fait : ☐



UN OBJET ÉTRANGE !

Le vent se lève… et quelque chose tombe à tes pieds : un deuxième badge rond en bois sculpté, avec des tourbillons de vent qui s'enroulent. Lui aussi brille d'une drôle de magie. **C'est le badge du Vent : dessine-le dans ta sacoche, page 3.**



GASTON

Deux badges… Je me demande combien il y en a. Le marais n'est plus très loin : traversons le nouveau lotissement.

DESSINE LE BATEAU DE TES RÊVES, ET DONNE-LUI UN NOM

LE MOT DU LIEU

Le nom du bateau de cette impasse. (7 lettres)

3		É				

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **3** du coffre, page 32.

LIEU 8 · LE TEMPS DES MARAIS SALANTS

8 La rue des Saulniers



À **400 m**, vers **le nord-ouest** : traverse le nouveau lotissement. Les saulniers, ce sont ceux qui récoltaient le sel.

☐ **J'y suis !**

Nous approchons du Marô, pardon, du marais breton-vendéen ! Les premiers marais salants seraient apparus au XIIe siècle : des écrits citent alors Ampennum (Beauvoir-sur-Mer) et Boign (Bouin). Au fil des siècles, les hommes ont gagné des terres sur l'océan, et les marais salants se sont multipliés. Le sel partait par bateau depuis les petits ports de Beauvoir.

? LES MARAIS D'AUJOURD'HUI

En 1868, on comptait 206 marais salants en activité à Beauvoir-sur-Mer. Combien en reste-t-il aujourd'hui ?

◯ Une centaine ◯ Une dizaine ◯ Toujours 206

LE GRAND VOYAGE DU SEL

Pourquoi l'eau de mer est-elle salée (environ 35 grammes de sel par litre) ? Remets dans l'ordre le grand voyage du sel, des roches jusqu'à l'océan : numérote de 1 à 4.

◯ Les rivières emportent ces morceaux de roche jusqu'à l'océan.

◯ Les volcans crachent des gaz qui rendent la pluie un peu acide.

◯ Dans l'océan, le sodium des roches et le chlore des volcans forment le sel.

◯ Cette pluie acide attaque les roches et en arrache des petits morceaux, comme le sodium.

LE SAVAIS-TU ?

À faire à la maison : dans 100 millilitres d'eau du robinet, mélange bien 3,5 grammes de sel. Tu ne vois plus rien… mais l'eau est salée, comme la mer !

Les saulniers, eux, font le chemin inverse : ils reprennent le sel à la mer, dans de petits bassins d'argile, les œillets. Et si tu essayais ?

À TOI D'ÊTRE SAULNIER !

Ton œillet est vide. Pour fabriquer du sel, écris 1, 2 ou 3 dans la case des bonnes cartes, dans l'ordre (deux cartes vont ensemble à l'étape 2). Et barre les deux cartes qui gâchent tout !

 **Le soleil** ☐	 **La pluie** ☐	 **L'eau de mer** ☐
 **Le râteau du saulnier** ☐	 **Le froid de l'hiver** ☐	 **Le vent** ☐

UN OBJET ÉTRANGE !



Regarde ! Dans le fossé, au bord de la rue (on reste sur le bord !), quelque chose scintille dans l'eau… Un troisième badge rond en bois sculpté : des vagues sous une grosse lune. **C'est le badge de l'Eau : dessine-le dans ta sacoche, page 3.**

LE MOT DU LIEU

Le paysan du sel. (8 lettres)

S		6					

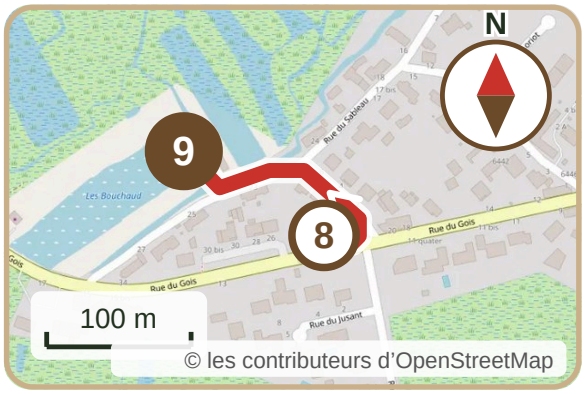
Recopie la lettre grise dans la case n° **6** du coffre, page 32.

LIEU 9 · LA BOURRINE

9 La rue des Sableaux

À **110 m**, vers **le nord-ouest**. Devant toi, le marais à perte de vue, ses prairies et ses fossés pleins d'eau.

☐ **J'y suis !**





GASTON

Le Marô n'est pas qu'un paysage : c'est aussi une culture, la culture maraîchine. Il a ses danses, comme la maraîchine, au son de la veuze, une sorte de cornemuse.

Le maraîchin se déplace en yole, une barque plate, ou à coups de ningle, une grande perche pour sauter par-dessus les fossés d'eau, les étiers. Et il habite une maison qui ne ressemble à aucune autre : la bourrine.

LA VIEILLE CARTE POSTALE

Il y a cent ans, il y avait des bourrines jusqu'en ville ! Sur cette vieille carte postale de Beauvoir vue d'en haut, entoure les trois choses demandées, et coche-les.



☐ **une bourrine au toit de roseaux**

☐ **l'Hôtel des Voyageurs**

☐ **le grand arbre**

? CONSTRUIS TA BOURRINE

Retroussons nos manches ! Dans le marais, ni pierre ni forêt : on fait avec ce qu'on a. Ta bourrine se construit en cinq étapes ; pour chacune, colorie le bon rond.



L'endroit
- ◯ au centre de la commune
- ◯ au bord du marais, juste avant les étiers
- ◯ au milieu du marais, sur un charraud

Le sol
- ◯ du béton
- ◯ de la terre battue
- ◯ du carrelage

Les murs
- ◯ des parpaings
- ◯ des briques
- ◯ de la bauge

La charpente
- ◯ de l'acier
- ◯ du béton armé
- ◯ du bois de récupération

Le toit
- ◯ des ardoises
- ◯ des roseaux
- ◯ de la paille et de l'argile

✗ LA RECETTE DE LA BAUGE

Qu'est-ce qu'on met dans la bauge des murs ? Entoure ce qu'on mélange, barre le reste.

De la terre argileuse du marais	**Du ciment**	**De la fibre végétale (paille, roseau)**
Des parpaings	**De l'eau**	**Des briques**

LE MOT DU LIEU

La maison du maraîchin. (8 lettres)

B							9

Recopie la lettre grise dans la case n° **9** du coffre, page 32.

LIEU 10 · LE CHÂTEAU SUR LES HUÎTRES

10 La rue de la Coquille



À **440 m**, vers **le nord-est** : passe devant l'école publique, au bout de la rue. Cherche une plaque de rue au bord du marais : « Rue de la Coquille ».

☐ **J'y suis !**



GASTON

La rue de la Coquille ! Quel nom étrange pour une rue. Sous nos pieds, il y a une histoire de coquillages… et un château que personne ne voit plus.

UN DRÔLE DE NOM

À ton avis, pourquoi cette rue s'appelle-t-elle la rue de la Coquille ?

Il n'y a pas de mauvaise réponse : regarde autour de toi, et imagine. La vraie raison t'attend page 27.

★ LE SECRET DE GASTON

Tout près d'ici, une route pavée relie Beauvoir-sur-Mer à l'île de Noirmoutier, à travers la baie : le passage du Gois. Plus de quatre kilomètres de long. Mais attention : on ne peut l'emprunter qu'à marée basse ! À marée haute, la mer la recouvre entièrement, sous plusieurs mètres d'eau.

Combien de fois par jour la mer recouvre-t-elle le passage du Gois ?

☐ fois

Coup de pouce : autant de fois qu'il y a de marées hautes dans une journée.



Les huîtres, les coques, les crabes… Autour du Gois, à marée basse, on part à la pêche à pied. Une règle d'or : une pierre soulevée, on la remet toujours en place. Dessous, c'est la maison de plein de petites bêtes !

LA PÊCHE À PIED

Où se cache chacun d'eux à marée basse ? Relie chaque animal à sa cachette.

Un crabe vert		enfouie dans le sable, avec deux petits trous pour respirer
Une crevette grise		sous une pierre, au frais et à l'humide
Une coque		dans les algues et les flaques

DESSINE TA PLUS BELLE PÊCHE (PUIS REMETS TOUT EN PLACE !)

Pays du Gois : une mosaïque de cinq paysages

Autour de toi, le pays du Gois est une mosaïque de cinq grands paysages. Chacun a ses habitants. Si tu es curieux, lis leurs noms ; sinon, continue : ce n'est pas obligatoire ! **Tu les retrouveras tous dessinés dans ton carnet du naturaliste, pages 34 à 37.**



1. **Les prés salés et les vasières.** Recouverts par les grandes marées. Des milliers d'oiseaux y passent l'hiver. On y croise le grand gravelot, le courlis cendré, le pluvier argenté, le bécasseau variable, le tadorne de Belon, la bernache cravant, la salicorne, l'obione, l'œdipode des salines, le faucon pèlerin.
2. **Les polders.** Des terres gagnées sur la mer aux XIXe et XXe siècles, protégées par des digues. La gorgebleue à miroir, le busard cendré, le lépidure, le leste à grands stigmas.
3. **Le marais salé.** Nourri d'eau de mer par les étiers : un des plus beaux sites de France pour les oiseaux. L'avocette élégante, l'échasse blanche, la barge à queue noire, le chevalier gambette, le canard souchet, la renoncule à feuilles d'ophioglosse.
4. **Le marais doux.** Les terres les plus anciennement gagnées sur la mer, où l'eau n'est plus salée. Le vanneau huppé, le bruant des roseaux, le hibou des marais, le campagnol amphibie, la gratiole officinale, le lièvre d'Europe.
5. **Le bocage.** Des prés et des champs entourés de haies, sur un sol plus solide. Le chevreuil, la salamandre tachetée, le circaète Jean-le-Blanc.

LES HABITANTS DU MARAIS

Sauras-tu reconnaître ces habitants du marais rien qu'à leur portrait ? Écris sous chaque dessin la lettre de son portrait. (La page 26 peut t'aider à trouver leurs noms.)

A Mon fin bec noir est recourbé vers le haut.

B J'ai d'immenses pattes roses.

C Plante grasse et salée, je rougis à l'automne.

D Ma gorge bleue porte un petit miroir.

E Je fais semblant d'être blessé pour protéger mon nid.

F Canard blanc à tête verte, au bec rouge vif.








UN OBJET ÉTRANGE !



Oh ! Regarde, entre les coquilles, au bord du chemin : encore un badge ! Un quatrième badge rond en bois sculpté : un grand soleil aux rayons pointus. **C'est le badge du Soleil : dessine-le dans ta sacoche, page 3.** Quatre badges ! Mais à quoi servent-ils ?

LE SAVAIS-TU ?

Le nom de cette rue vient de son remblai : elle a été construite sur quatre mètres d'épaisseur de coquilles d'huîtres ! Imagine le nombre d'huîtres qu'il a fallu manger…



GASTON

Au fait, sais-tu que Beauvoir avait un château fort ? Où ça ? On ne voit rien : il a été détruit il y a des siècles. Ses origines sont plus anciennes que l'an 1060.

Le château reposait sur des tas de coquilles d'huîtres, entassés par les hommes entre le IXe et le Xe siècle, comme la rue où tu es.

On l'a construit avec les pierres que les bateaux laissaient sur les quais : pour ne pas chavirer à vide, ils arrivaient chargés de pierres (le lest), qu'ils déposaient avant de remplir leurs cales… de sel !



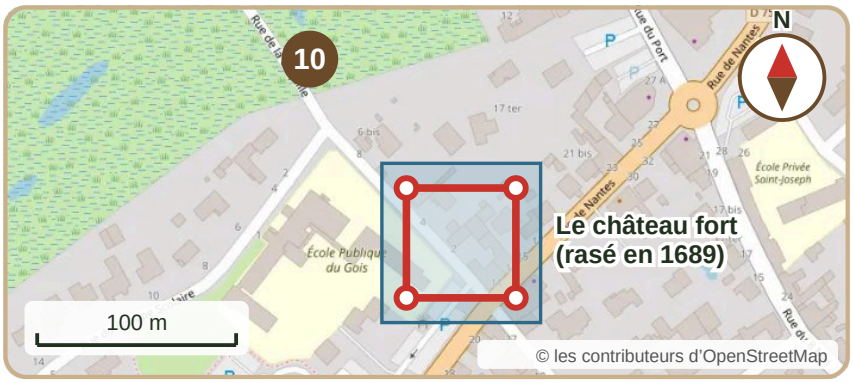
Le château, tel qu'on l'imagine. D'après la reconstitution de Ludovic Soret.

Il était carré : une cour de 50 à 60 mètres de côté, une grosse tour à chaque coin, et tout autour de larges douves pleines d'eau. Il a tenu plusieurs sièges, pendant les guerres de Religion. Mais en 1689, le roi Louis XIV fit raser les forteresses de la côte, pour qu'aucune flotte ennemie ne puisse s'en servir. Le château de Beauvoir n'y échappa pas.

OÙ ÉTAIT LE CHÂTEAU ?

Le carré rouge, c'est la place du château, à sa vraie taille, avec ses douves.

Toi, tu es au rond n° 10. Vers où est-il ? ☐



LE MOT DU LIEU

Il y en a quatre mètres sous cette rue. (8 lettres)

C					4		

Recopie la lettre grise dans la case n° **4** du coffre, page 32.

11

LIEU 11 · L'ANCÊTRE DU CHÂTEAU

La motte féodale



À **390 m**, vers **le sud-est**. Une grosse butte de terre, au milieu des maisons. C'est elle !

☐ **J'y suis !**

À la fin du haut Moyen Âge, on a élevé ici une butte de terre pour surveiller la mer. Elle a beaucoup changé depuis.

L'HISTOIRE DE LA BUTTE

Numérote de 1 (la plus ancienne) à 6.

- ◯ On y construit un moulin.
- ◯ Les hommes élèvent une butte de terre pour guetter la mer.
- ◯ En 1810, on découvre une cuve mystérieuse sur sa pente sud.
- ◯ Une tour de bois est bâtie au sommet.
- ◯ La tour de bois est remplacée par une construction en pierre.
- ◯ Le moulin est détruit, à la fin du XVI^{e} ou au début du XVII^{e} siècle.

Et la cuve de 1810, à quoi servait-elle ? Voici les quatre hypothèses des historiens… mais l'encre s'efface vite ! **Lisez bien, tous ensemble.**

La cuve de la motte : quatre hypothèses

1. Une cachette pour les objets précieux, peut-être ceux de pirates.

2. Une réserve d'eau, pour tenir pendant un long siège.

3. Une cuve pour fabriquer le garum, la sauce de poisson fermenté qu'adoraient les Romains.

4. Une cachette pour les armes, les trésors et les vivres.

BIEN LU ? TOURNE LA PAGE… ET NE REVIENS PAS EN ARRIÈRE ! →

? L'ENCRE S'EST EFFACÉE !

Sans retourner la page : laquelle de ces idées n'était PAS sur le parchemin ? ***Colorie le bon rond.***

- ◯ Une réserve d'eau, pour tenir pendant un long siège
- ◯ Une prison pour enfermer les pirates
- ◯ Une cuve à garum, la sauce de poisson des Romains

✎ COMME UN HISTORIEN

Tu peux retourner voir le parchemin. Quelle hypothèse te semble la plus probable ? Défends-la à voix haute : même les historiens ne sont pas d'accord !

Je choisis l'hypothèse n° ☐ parce que :

_____ _____

_____ _____

_____ _____

DESSINE LA CUVE DE LA MOTTE, COMME TU L'IMAGINES

LE MOT DU LIEU

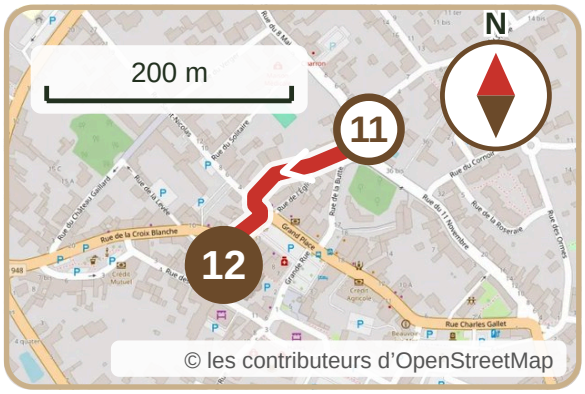
La butte de terre qui guettait la mer. (5 lettres)

M				11

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **11** du coffre, page 32.

LIEU 12 · L'ARRIVÉE

12 L'église



À **160 m**, vers **le sud-ouest**. Le clocher de l'église, au-dessus des toits. Les badges sont presque brûlants ! Fermée ? On joue devant la porte.

☐ **J'y suis !**

LA PORTE AUX QUATRE SYMBOLES

La porte est verrouillée ! Trace une flèche de chaque badge jusqu'à son symbole sur la porte.

 Vent ●

 Soleil ●

 Terre ●

 Eau ●

trace les flèches →



Clac ! La porte s'ouvre… Sur l'autel, un vieux coffre fermé par un cryptex à cinq roues de lettres, et une inscription : **« Pour m'ouvrir, écris la couleur de l'or de Beauvoir. »**

LE MOT DU LIEU : LE CRYPTEX

Une lettre par roue, de la roue 1 à la roue 5. Coup de pouce : pense au sel des saulniers.

1 J D B R V
2 O E L A
3 I U A R
4 E G N T
5 R S C E T

	12			

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° **12** du coffre, page 32.

Le coffre au trésor



GASTON

Un coffre ! Tu crois qu'il contient la mémoire de la commune ? Le coffre commence à s'ouvrir… Attends ! Une voix sort du coffre, toute douce.



« Il me manque un mot. Chaque lieu t'en a donné une lettre. Recopie-les dans mes cases, et lis la phrase : elle te dira quelle fleur on cultive à Beauvoir. »

LES DOUZE LETTRES DU TRÉSOR

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
lieu 6	lieu 2	lieu 7	lieu 10	lieu 4	lieu 8	lieu 3	lieu 5	lieu 9	lieu 1	lieu 11	lieu 12

? LA FLEUR DE BEAUVOIR

D'après la phrase, quelle fleur cultive-t-on à Beauvoir-sur-Mer ?

Colorie le bon rond.

- ◯ La fleur de lys
- ◯ La fleur de sel
- ◯ La fleur de mimosa

Lis la phrase tout haut… puis tourne la page !

LA FIN DE L'HISTOIRE

Beauvoir a retrouvé la mémoire !

Le coffre s'ouvre en grand… et la magie se disperse ! Dedans, un petit sac de toile rempli de cristaux blancs, légers comme de la neige. Ce sont les cristaux les plus fins, qui se forment à la surface de l'eau des marais salants, les jours chauds et venteux. Le saulnier les cueille à la main, tout doucement, avant qu'ils ne tombent au fond.

Et pour les faire, il faut… l'eau de la mer, le soleil et le vent pour l'évaporer, et la terre argileuse des bassins pour la retenir. Nos quatre badges ! La Terre, le Vent, l'Eau et le Soleil : les quatre éléments du trésor de Beauvoir.



GASTON

Écoute… Les cloches sonnent, les volets s'ouvrent, les habitants se souviennent ! Merci pour ton aide : c'était une sacrée aventure. Nous avons rendu sa mémoire à la commune !

Pour rentrer aux Halles, le point de départ : **60 m** environ, vers **le sud-est**.

BEAUVOIR-SUR-MER · LE TRÉSOR DE BEAUVOIR

Diplôme

de gardien ou gardienne de la mémoire de Beauvoir

Ce diplôme est pour _____

qui a aidé Gaston à retrouver le trésor de la commune.

J'ai colorié ☐☐ **coquilles sur 37.**

Une coquille ou trente-sept : ce diplôme est pour toi !

Le ____ / ____ / _____

Signature de l'adulte : _____



À LIRE EN RENTRANT… OU À COCHER EN CHEMIN

Le carnet du naturaliste

Voici les habitants des cinq paysages du pays du Gois (page 26). Chaque fois que tu en vois un, en vrai, coche « Je l'ai vu ». Prends ton temps : certains se cachent bien !

1 LES PRÉS SALÉS ET LES VASIÈRES



Le grand gravelot
Environ 19 cm

☐ Je l'ai vu



Le courlis cendré
Environ 55 cm

☐ Je l'ai vu



Le pluvier argenté
Environ 30 cm

☐ Je l'ai vu



Le bécasseau variable
De 16 à 22 cm

☐ Je l'ai vu



Le tadorne de Belon
Environ 60 cm

☐ Je l'ai vu



La bernache cravant
Environ 60 cm

☐ Je l'ai vu



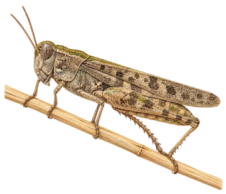
La salicorne
De 10 à 40 cm

☐ Je l'ai vu



L'obione
Jusqu'à 80 cm

☐ Je l'ai vu



L'œdipode des salines
Environ 2 cm

☐ Je l'ai vu



Le faucon pèlerin
De 35 à 50 cm

☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

Le grand gravelot. Il court, s'arrête net, picore, puis repart en courant : on dirait un jouet mécanique !

2 LES POLDERS



La gorgebleue à miroir
Environ 14 cm
☐ Je l'ai vu



Le busard cendré
Environ 45 cm
☐ Je l'ai vu



Le lépidure
Environ 3 cm
☐ Je l'ai vu



Le leste à grands stigmas
Environ 4 cm
☐ Je l'ai vu

3 LE MARAIS SALÉ



L'avocette élégante
Environ 45 cm
☐ Je l'ai vu



L'échasse blanche
Environ 37 cm
☐ Je l'ai vu



La barge à queue noire
Environ 40 cm
☐ Je l'ai vu



Le chevalier gambette
Environ 28 cm
☐ Je l'ai vu



Le canard souchet
Environ 48 cm
☐ Je l'ai vu



La renoncule à feuilles d'ophioglosse
De 10 à 40 cm
☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

L'échasse blanche. Pour sa taille, elle a les plus longues pattes de tous les oiseaux d'ici. L'hiver, elle part en Afrique.

4 LE MARAIS DOUX



Le vanneau huppé
Environ 30 cm

☐ Je l'ai vu



Le bruant des roseaux
15 à 16 cm

☐ Je l'ai vu



Le hibou des marais
Environ 38 cm

☐ Je l'ai vu



Le campagnol amphibie
Environ 20 cm

☐ Je l'ai vu



La gratiole officinale
De 15 à 60 cm

☐ Je l'ai vu



Le lièvre d'Europe
Environ 60 cm

☐ Je l'ai vu

5 LE BOCAGE



Le chevreuil
Environ 70 cm au garrot

☐ Je l'ai vu



La salamandre tachetée
De 15 à 20 cm

☐ Je l'ai vu



Le circaète Jean-le-Blanc
Environ 65 cm

☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

Le vanneau huppé. Au printemps, il fait des acrobaties en vol en criant « pi-ouit ! ». Le bruit de ses larges ailes rappelle celui d'un van, le panier à vanner le grain : d'où son nom.

MON BILAN DE NATURALISTE

J’ai coché ☐☐ habitants sur 29.

MA FICHE À MOI

Choisis ton habitant préféré, dessine-le, et remplis sa fiche comme celles de Gaston.

MON DESSIN

Je m’appelle : _____

On me reconnaît : _____

Je vis : _____

Le savais-tu ? _____

Pour l’adulte : Pour observer les oiseaux sans les déranger : on reste sur les chemins, on parle doucement, et une paire de jumelles fait des merveilles.

SEULEMENT À LA FIN !

Les solutions

Une erreur ? Ce n'est pas grave : l'important, c'est d'avoir cherché !

★ Avant de partir p. 4

La boussole. Du 3 au 4 : **S**. Du 4 au 5 : **O**. Du 7 au 8 : **NO**. Du 9 au 10 : **NE**.

1 Les Halles p. 5

L'histoire des Halles. Dans l'ordre des cartes : **4, 3, 1, 2**. Des Halles en bois dès le Moyen Âge, des Halles de métal en 1897. En 1965, il manque de la place pour les voitures : elles partent à Bouin, où une menuiserie en fait son atelier. En juillet 2011, après 46 ans, elles retrouvent leur place.

Le mot : HALLE**S** → case 10.

2 La Grand'Rue p. 6-8

L'intrus. La mairie : elle était ailleurs, à côté du monument aux morts. **Les plaques.** D'un côté **« Grand' Rue »**, de l'autre **« Grande Rue »** ! Et leurs petits blasons ne sont **pas tout à fait pareils**.

Les neuf différences. La couronne de tours, **le petit emblème rouge orangé** tout en haut, **l'animal à cornes** à gauche et **son jumeau** à droite, **les herbes** sous leurs pattes, **le ruban bleu**, **les coquillages** ; sur le bateau, **la hune** (la petite tour en haut du mât) a disparu, et **la proue** s'enroule en volute. Le blason officiel, c'est l'écu seul ; pour les grandes occasions, on l'habille (couronne, animaux, socle).

Le mot : BL**A**SON → case 2.

3 Les Mathurins p. 9-10

Sans armes. En les rachetant, avec de l'argent : ils payaient la rançon des captifs. ★ **Le secret. L'ÂNE** : le cheval était la monture des chevaliers et des seigneurs ; les moines devaient rester humbles. D'où leur surnom !

Le mot : T**R**INITAIRES → case 7.

4 Le parc du cimetière p. 11-14

Les feuilles. 1 : **le chêne vert** (ses glands !). 2 : **le houx** (ses boules rouges sont toxiques). 3 : **le hêtre** (ses fruits sont les faînes). **L'allée. Des chênes verts**.

Entraîne-toi. L'enfant C : l'arbre mesure **12 mètres**. A est trop loin (il doit avancer), B trop près (il doit reculer). **Le vrai cyprès.** Gaston a trouvé **environ 23 mètres** : haut comme un immeuble de sept étages ! **Son âge.** 82 × 1,8 ≈ **148 ans** : il était déjà là quand on a construit les Halles de métal.

★ **Le secret. 1940**. Le *Lancastria* a coulé en 24 minutes, sous les bombes d'un avion : l'un des plus grands naufrages de tous les temps. La mer a rejeté des victimes jusqu'à Beauvoir.

Le mot : CYPR**È**S → case 5 (un E).

5 Le parc des Jacobins p. 15

Garocher = **lancer**. Un drôle, une drôlière = **des enfants**. Un ramasse-bourrier = **une pelle à poussière**. Barrer la porte = **la fermer à clé**. Une grole = **un corbeau**. Les pièges : *embrasser*, et *une chaussure* (une « grolle », en argot).

Le mot : **D**RÔLE → case 8.

6 L'ancienne gare p. 16-17

Le surnom. Les trains de plaisir : on les prenait pour aller voir la mer ou faire la fête. ★ **Le secret.** Leurs **TRÉSORS** ! Personne ne les a jamais retrouvés… peut-être parce que le vrai trésor de Beauvoir est ailleurs. **La course.** Avant ou après le train : la coquille est gagnée.

Le mot : P**L**AISIR → case 1.

7 L'impasse de la Frégate p. 18-19

1 : **E**, la yole (celui qui la guide est le yoleur). 2 : **A**, la caravelle, le bateau des explorateurs. 3 : **C**, le catamaran. 4 : **D**, la frégate, qui a donné son nom à l'impasse. 5 : **B**, la chaloupe.

Le mot : **F**RÉGATE → case 3.

8 La rue des Saulniers p. 20-21

Les marais. **Une dizaine** : 206 en 1868, 75 en 1962, 9 en 1982. **Le voyage du sel.** Dans l'ordre des cartes : **3, 1, 4, 2**. Le sodium (Na) vient des roches, le chlore (Cl) des volcans : ensemble, le chlorure de sodium, le sel. Il est dissous dans l'eau, comme le sucre dans le chocolat chaud.

Le saulnier. 1 : **l'eau de mer** ; 2 : **le soleil et le vent** ; 3 : **le râteau**. À barrer : **la pluie** (le sel refond) et **le froid de l'hiver** (l'eau ne s'évapore plus).

Le mot : SA**U**LNIER → case 6.

9 La rue des Sableaux p. 22-23

La carte postale. **La bourrine** en bas, au gros toit de roseaux tout rond ; **l'Hôtel des Voyageurs** à gauche, avec son enseigne ; **le grand arbre** en haut, au-dessus des toits.

Ta bourrine. **Au milieu du marais, sur un charraud** : une butte que l'eau ne recouvre pas l'hiver. Le sol en **terre battue**, les murs en **bauge**, la charpente en **bois de récupération** (d'une bourrine en ruine, ou d'un bateau échoué), le toit en **roseaux**.



La bauge. **La terre argileuse**, **la fibre végétale** et **l'eau**. Pas de ciment, ni de parpaings (bien plus récents), ni de briques (il fallait les cuire). On en fait des « bigots », et les murs, épais de 50 cm à un mètre, sont larges en bas et fins en haut.

Le mot : BOURRIN**E** → case 9.

10 La rue de la Coquille p. 24-28

★ **Le secret.** **Deux fois** par jour, à chaque marée haute. Des refuges perchés attendent ceux qui se feraient surprendre ; on vérifie toujours l'horaire des marées.

La pêche. Le crabe : **sous une pierre**. La crevette : **dans les algues et les flaques**. La coque : **dans le sable**.

Les habitants. Dans l'ordre des dessins : **F** le tadorne, **D** la gorgebleue, **B** l'échasse, **E** le bruant, **A** l'avocette, **C** la salicorne.

Le château. Vers **le sud-est**, à 120 m environ.

Le mot : COQUI**L**LE → case 4.

11 La motte féodale p. 29-30

L'histoire de la butte. Dans l'ordre des cartes : **4, 1, 6, 2, 3, 5**. **L'encre effacée.** **La prison pour les pirates** : les pirates étaient sur le parchemin, mais pour une cachette. **Comme un historien.** Toutes les réponses sont bonnes !

Le mot : MOTT**E** → case 11.

12 L'église p. 31-32

La porte. Eau → **les vagues** (en haut à gauche). Terre → **la montagne** (en haut à droite). Soleil → **le soleil** (en bas à gauche). Vent → **les tourbillons** (en bas à droite).

Le cryptex. **BLANC** : l'or de Beauvoir, c'est l'or blanc, le sel, qui a fait sa richesse pendant des siècles.

Le mot : B**L**ANC → case 12.

Le coffre. **LA FLEUR DE SEL** ! C'est la fleur qu'on cultive à Beauvoir : les cristaux les plus fins des marais salants. Il faut la terre, l'eau, le vent et le soleil pour la faire : les quatre badges.

LIVRET-JEU · PARCOURS NATURE & PATRIMOINE

Le trésor de Beauvoir

BEAUVOIR-SUR-MER



Les habitants de Beauvoir-sur-Mer ont perdu la mémoire ! Avec Gaston, le hérisson marin, parcours douze lieux, du cœur de la commune jusqu'au bord du marais.

Des jeux, des énigmes, des objets étranges… et à chaque lieu, une lettre du trésor de Beauvoir.

12 lieux · **3 km** à pied · **2 h 30** environ

dès **8 ans**, avec un adulte · un crayon suffit

Le parcours existe aussi sur téléphone, avec ses jeux à toucher et à glisser : scanne le code, ou rends-toi sur **parcours-challansgois.netlify.app**. Tu y trouveras aussi les aventures des autres communes de Challans Gois.

Challans Gois Communauté

Réalisé par le service des sports de Challans Gois Communauté, en lien avec les élus et les habitants de Beauvoir-sur-Mer.